

DAMPAK PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP KARAKTER GEMAR MEMBACA DI KELAS V SD STRADA BINA MULIA 1

DAVID SETYA UTAMA dan IVAN STEVANUS*

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan dan Bahasa,
Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya

Abstrak

Gadget adalah teknologi yang diciptakan oleh manusia untuk mempermudah hidup. Salah satu manfaat yang dapat diperoleh dari perangkat tersebut adalah membantu siswa untuk mencari bahan pelajaran, buku, dan menonton video pembelajaran. Namun gadget juga memiliki sisi negatif, seperti; permainan dan penipuan. Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap karakter gemar membaca siswa kelas VD SD Strada Bina Mulia 1. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan teknik pengumpulan data (kuesioner), Teknik analisis data yang digunakan adalah uji regresi sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan pengaruh penggunaan gawai terhadap karakter suka membaca diperoleh nilai $Y=13,314+0,652X$, didukung nilai signifikansi $0,000<0,05$ dan uji t hitung $8,103>2,048$. Guru dapat membimbing siswa untuk secara konsisten menggunakan gawai sebagai alat yang dapat melatih kecintaan membaca mereka, dan sekolah dapat membantu menyediakan bacaan digital dan kemudahan akses bagi siswa.

Kata-kata kunci: penggunaan perangkat, karakter gemar membaca

Abstract

Gadgets are technology created by humans to make life easier. One of the benefits that can be obtained from the device is to help students to search for study materials, books, and watch learning videos. But gadgets also have negative sides, such as; games and scams. The purpose of the research to be achieved is to know the impact from the use of gadgets to the characters who like to read VD class students at SD Strada Bina Mulia 1. The type of research used is quantitative with techniques data collection (questionnaire), the data analysis technique used is a regression test simple. The results of this study show the impact of the use of devices on the character of likes read obtained value of $Y=13.314+0.652X$, supported by value significance $0.000<0.05$ and t-count test $8.103>2.048$. Teachers can guide students to consistently use devices as a tool that can train their love of reading, and schools can help provide digital reading and ease of access for students.

Key words: use of devices, characters love to read

*Penulis Korespondensi.

Email: david.201903050033@student.atmajaya.ac.id; ivan.stevanus@atmajaya.ac.id*

PENDAHULUAN

Semua kalangan di Indonesia sudah menggunakan perangkat elektronik; anak-anak, remaja, dewasa, kakek-nenek mempunyai akun media sosial untuk berkomunikasi atau akun untuk bermain *game* di gawai mereka, mungkin juga hampir semua orang punya gadget dan sangat mudah untuk mendapatkannya atau minimal dalam satu keluarga mempunyai satu perangkat seperti telepon pintar, laptop, tablet, dan lain sebagainya yang digunakan untuk keperluan komunikasi dengan teman atau keluarga. (Al., 2019) menjelaskan bahwa khususnya saat pandemi gawai sangat membantu sebagai alat untuk mendukung pembelajaran jarak jauh, internet sebagai sarana belajar dan alat kerja di rumah (WFH). Sejatinya gawai merupakan alat yang diciptakan oleh manusia untuk mempermudah hidup manusia untuk berkomunikasi dengan sesama, tetapi seiring waktu perkembangan teknologi yang semakin canggih gawai tidak hanya berfungsi untuk komunikasi saja, ada tujuan dan fungsi lain orang menggunakan gawai merupakan mencari informasi yang dapat menambahkan wawasan atau melihat berita melalui aplikasi di telepon pintar dan dari laman pencarian, aktivitas itu sering disebut membaca lewat gawai. Terlebih saat ini juga sudah banyak lembaga atau perusahaan yang menyediakan

fasilitas perpustakaan daring yang bisa dibaca oleh pengguna umum.

Gawai bisa berdampak positif bila pengguna bijak dalam menggunakannya, beberapa hal bisa kita lakukan contoh menambah uang dari pekerjaan (*freelancer*) dan juga banyak informasi bermanfaat yang dapat diperoleh dari bahan bacaan atau menambah sumber materi pembelajaran yang tersedia di internet atau aplikasi di telepon pintar, tetapi di sisi yang lain merupakan dampak negatif yang akan diterima bila pengguna tidak menggunakan gawai sesuai dengan manfaat yang sebenarnya, banyak dampak negatif yang ada di internet misalnya pornografi, penipuan (*scam*), video berisi konten kekerasan. Terlepas dari dampak negatif dan positif gawai sebagai alat yang membantu manusia dalam belajar. Harapannya bila siswa senang membaca dari gawainya, maka akan memiliki wawasan yang luas dan siswa mendapat kesenangan ketika melakukan aktivitas membaca serta membentuk karakter gemar membaca yang akan dibawa sepanjang hayat.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif *ex post facto*. Menurut (Sudaryono, 2016) menjelaskan bahwa *Ex Post Facto* merupakan meneliti suatu

fenomena atau kejadian yang sudah terjadi, peneliti akan menyelidiki masalah dengan mempelajari variabel-variabel yang digunakan dalam penelitiannya. Subjek penelitian yang digunakan yakni kelas V D yang berjumlah 30 siswa. Terdapat dua variabel yang digunakan yaitu variabel bebas dan variabel terikat, fokus penelitian ini adalah penggunaan gawai (variabel bebas).

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data angket, data daftar pertanyaan yang diajukan oleh peneliti di tulis di dalam *google formulir* yang nantinya akan diberikan kepada sejumlah responden dari siswa-siswi kelas V SD Strada Bina Mulia. Menurut (Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, 2019) menjelaskan bahwa dalam penelitian sosial terdapat instrumen, salah satu instrumen dalam pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner. Skala *likert* bertujuan untuk mengetahui dan mengukur pendapat dan sikap seseorang tentang fenomena, berikut ini tabel skala *likert* sebagai kriteria penilaian.

Tabel 1. Skor pilihan jawaban pernyataan positif pada angket

Alternatif	Bobot atau nilai
Selalu	3
Kadang	2
Tidak Pernah	1

Tabel 2. Skor pilihan jawaban pernyataan negatif pada angket

Alternatif	Bobot atau nilai
Selalu	1
Kadang	2
Tidak Pernah	3

Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang dapat ditunjukkan dengan tingkat kevalidan suatu instrumen, bila validitas dalam penelitian tinggi maka akan didapatkan data yang sah dan kesimpulan akan relevan sesuai dengan kenyataan (Salim., 2019). (Dewi, 2018) menjelaskan bahwa uji validitas dibedakan menjadi validitas faktor (item yang dihitung menggunakan dua atau lebih faktor serta mengkorelasikan antara skor faktor dengan jumlah skor faktor) dan validitas item (yakni dengan mengkorelasikan skor item dengan jumlah skor keseluruhan item).

Pada penelitian ini, instrumen penggunaan gawai R tabel yang dijadikan acuan adalah r -hitung $> 0,361$. Sedangkan instrumen karakter gemar membaca r-tabel yang dijadikan acuan adalah r -hitung $> 0,373$. Berdasarkan uji validitas diperoleh 18 pernyataan variabel penggunaan gawai yang valid dan 18 pernyataan variabel karakter gemar membaca yang valid.

Uji Reliabilitas

Menurut (Janna, N. M., & Herianto, 2021) mengatakan bahwa reliabilitas merupakan indeks yang memberikan hasil alat pengukur

dapat dipercaya dan diandalkan untuk penelitian Menurut Hardani et al. (2020) menjelaskan bahwa untuk mendapatkan data yang valid dan reliabel perlu melakukan uji instrumen penelitian. Peneliti menggunakan metode uji reliabilitas *Cronbach's Alpha*, berikut masing-masing data hasil dari perhitungan reliabilitas dari penggunaan gawai dan karakter gemar membaca;

Tabel 3. Tujuh hasil uji reliabilitas

Instrumen Penggunaan Gawai	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,880	18
Instrumen Karakter Gemar Membaca	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,878	18

Jadi, berdasarkan hasil hitung uji tersebut sudah dapat dipercaya dan konsisten. Menurut Guilford dikutip dalam (Ayunita, D., & Nurmala, 2018) mengkategorikan hasil uji reliabilitas ke dalam kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan tidak reliabel. Dapat disimpulkan bahwa instrumen yang telah diuji reliabilitas memperoleh hasil 0,878 untuk karakter gemar membaca dan 0,880 untuk penggunaan gawai. Maka, kedua hasil uji reliabilitas tersebut dikategorikan sangat tinggi.

TEKNIK ANALISIS DATA

Uji Normalitas

Menurut Okitasari dan Akib dikutip dalam (Nurhati, 2022) Uji normalitas bertujuan untuk melihat persebaran variabel yang

memiliki distribusi normal atau tidak normal, pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* dengan ketentuan hasil hitung (ditunjukkan oleh nilai *Asymp. Sig [2- tailed]*) lebih besar dari nilai signifikansi 0,05 (Alpha), maka berdistribusi normal atau sebaliknya. Menurut Quraisy (2020) mengungkapkan bahwa Uji *Kolmogorov-Smirnov* dapat dipakai untuk menentukan apakah normal atau tidaknya dari suatu sampel.

Uji Linieritas

Menurut Allolinggi dikutip dalam (Nurhati, 2022) menjelaskan jika variabel memiliki distribusi yang normal, peneliti melanjutkan dengan uji linieritas, tujuannya memeriksa hubungan sebaran data variabel X dan Variabel Y. Menurut Wirantasa (2017) mengungkapkan bahwa Uji linieritas dapat mengetahui bahwa bentuk persamaan yang dihasilkan sudah linier atau tidak linier. Uji Linieritas dapat dibuktikan bila nilai signifikansi *deviation from linearity* lebih besar dari 0,05 (Alpha).

Uji Homoskedastisitas

Menurut (Agustina, E., Syechalad, M. N., & Hamzah, 2018) menjelaskan bahwa uji homoskedastisitas merupakan semua kesalahan ditingkat variabel independen yang mempunyai varian yang sama atau konstan, hasil uji yang bersifat homogen bisa

dilanjutkan ke uji regresi linier sederhana. Data dapat dikatakan memiliki tingkat homoskedastisitas bila nilai signifikansi lebih dari *alpha* (0,05), sehingga dapat dikatakan data memiliki sifat homogenitas.

Uji Regresi Linear Sederhana

Menurut Sukestiyarno et al. (2017) mengatakan bahwa uji regresi linear dapat dilakukan oleh peneliti bila sudah melewati uji normalitas, uji linieritas dan homoskedastisitas (homogenitas varian), Sukestiyarno menambahkan persamaan regresi dikatakan baik jika hasil uji normalitas memiliki nilai residual yang normal, memiliki hubungan (linier), dan memiliki sifat homogen. Setelah melakukan analisis asumsi data, peneliti melakukan uji regresi linear sederhana untuk mengetahui variabel penelitian yang telah didalami memiliki dampak atau tidaknya, rumus yang digunakan sebagai berikut;

$$Y = a + bX$$

Keterangan.;

Y = Variabel dependen

a = konstanta

b = koefisien variabel X

X = Variabel independen

Pengambilan keputusan dalam uji regresi sederhana dapat mengacu pada dua hal, yakni;

- a. Membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05; Pertama, Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 (*Alpha*),

artinya variabel X berdampak terhadap variabel Y. kedua, Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 (*Alpha*), artinya variabel X tidak berdampak terhadap variabel Y.

- b. Membandingkan nilai t-hitung dengan t-tabel, yakni; jika nilai t-hitung > t-tabel artinya variabel X berdampak terhadap variabel Y. Sedangkan jika nilai t-hitung < t-tabel artinya variabel X tidak berdampak terhadap variabel Y.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Berdasarkan pengambilan data yang telah dilakukan, penggunaan gawai diperoleh hasil bahwa sebagian besar siswa dalam penelitian ini yang memiliki persentase 45% untuk skor tinggi, 40% untuk skor sedang, dan 15% untuk skor rendah, artinya keingintahuan siswa tinggi memanfaatkan penggunaan gawai untuk membaca, siswa tertarik pada video konten edukasi, materi pembelajaran di internet. Siswa dapat mengatur waktu antara bermain *game* dengan belajar melalui gawainya.

Instrumen karakter gemar membaca diperoleh hasil persentase 30% untuk skor tinggi, 35% untuk skor sedang, dan 35% untuk skor rendah, artinya siswa cukup minat untuk membaca buku pelajaran melalui situs edukasi, siswa juga cukup memahami materi

pembelajaran yang durasi membaca yang kurang dari satu jam dalam sehari, beberapa siswa dapat mengetahui topik-topik dan tema bacaan yang disukai. Keberadaan perpustakaan cukup mampu untuk menarik minat siswa untuk berkunjung dan membaca buku.

Uji Normalitas

Uji normalitas adalah teknik analisis data yang bertujuan mencari tahu tentang data penelitian yang sudah berhasil diuji coba dan dilihat pendistribusiannya (normal atau tidak normal). Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi (*asympt*) lebih besar dibanding taraf signifikansi atau *alpha* (α) dengan diperoleh nilai sebesar $0,200 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Uji Regresi Linier Sederhana

Model	Coefficients ^a		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
	Unstandardized Coefficients B	Std. Error			
1 (Constant)	13,314	2,925		4,551	<,001
1 PENGGUNAAN GAWAI	,652	,080	,837	8,103	<,001

a. *Dependent Variable: KARAKTER GEMAR MEMBACA*

Berdasarkan hasil perhitungan uji regresi sederhana dapat dilihat pada tabel *coefficients*, dapat diketahuinya nilai *constant* (a) sebesar 13,314 sedangkan nilai variabel dampak gawai sebesar 0,652. Sehingga persamaannya dapat dituliskan $Y=13,314 + 0,652X$. Persamaan dapat diterjemahkan konstanta

Uji Linieritas

Berdasarkan hasil uji linieritas dapat disimpulkan melalui nilai signifikansi *deviation from linearity* $0,529 > 0,05$. Maka, terdapat hubungan yang linear secara signifikan antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Uji Homoskedastisitas

Berdasarkan uji homoskedastisitas dengan menggunakan Uji Glejser yang dilakukan, diperoleh nilai signifikansi yang lebih besar daripada *alpha* penelitian, yakni sebesar $0,862 > 0,05$. Hasil uji tersebut menunjukkan bahwa data memiliki sifat yang homogen.

sebesar 13,314 mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel penggunaan gawai adalah sebesar 13,314. Koefisien regresi X sebesar 0,652 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai harga produk, maka nilai karakter gemar membaca bertambah sebesar 0,652. Koefisien regresi tersebut bernilai positif

sehingga dapat dikatakan bahwa arah dampak variabel X terhadap Y adalah positif. Berdasarkan hasil nilai signifikansi dan t-hitung diperoleh nilai sebesar $0,000 > 0,05$, serta didukung dengan nilai t-hitung $< t$ -tabel diperoleh nilai sebesar $8,103 < 2,048$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan gawai (X) berdampak terhadap variabel karakter gemar membaca (Y). Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan gawai berdampak terhadap variabel karakter gemar membaca. Berikut ini rumus t-tabel pada penelitian dan grafik hasil penelitian;

Rumus t-tabel = $(a/2) / \{(n-k-1) \text{ atau } (n-2)\}$

Penjelasan:

a = nilai signifikansi penelitian (0,05)

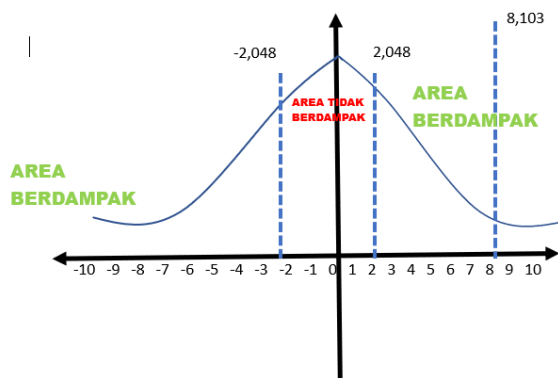
n= jumlah responden

K= jumlah variabel X (1)

t-tabel = $(0,05/2) / (30-1-1)$

= $0,025 / 28$

= 2,048



Pembahasan

Penelitian yang dilakukan, memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t-hitung lebih besar dibanding t-tabel sebesar $8,103 > 2,048$. Hal ini didukung

dengan perolehan nilai konstanta (a) sebesar $Y=13,314 + 0,652X$, persamaan tersebut dapat diartikan bahwa nilai konsisten pada variabel penggunaan gawai adalah 13,314, koefisien regresi X sebesar 0,652 yang menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai variabel penggunaan gawai, maka nilai karakter gemar membaca bertambah sebesar 0,652. Koefisien regresi tersebut bernilai positif sehingga dapat dikatakan bahwa arah dampak variabel X terhadap Y adalah positif. Peneliti telah mengambil data dari sampel penelitian, lalu menguji data yang telah diperoleh melalui aplikasi SPSS, data yang diproses telah valid dan reliabel, linier dan normal nilai residualnya. Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana, peneliti telah mengetahui bahwa terdapat dampak dari penggunaan gawai oleh siswa terhadap dalam kegemaran membaca. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan gawai (X) berdampak terhadap variabel karakter gemar membaca (Y) di kelas V SD Strada Bina Mulia 1. Terdapat dampak yang positif antara variabel penggunaan gawai dengan variabel karakter gemar membaca, ada dampak yang ditimbulkan dari penggunaan gawai di kelas V SD Strada Bina Mulia 1 dengan kegemaran atau minat membaca siswa dan telah dibuktikan secara statistika dalam penelitian ini.

Penggunaan gawai oleh siswa kelas V SD Strada Bina Mulia 1 sudah dimanfaatkan dengan baik, sesuai untuk kebutuhan mencari sumber informasi, media belajar dan alat untuk membaca buku digital, gawai bisa menjadi alternatif media sarana membaca bagi siswa. Apabila dipergunakan dengan baik, gawai dapat membantu untuk menumbuhkan kegemaran membaca pada siswa. Namun, perlunya peran guru, pihak pemangku sekolah untuk andil bagian menciptakan program pembelajaran, suasana dan lingkungan yang literat agar menjadi teladan bagi siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat dampak dari penggunaan gawai terhadap karakter gemar membaca di SD Strada Bina Mulia 1 Kelas V. Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana diperoleh nilai signifikansi diperoleh nilai sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t -hitung sebesar $8,103 > t$ -tabel $2,048$. Berdasarkan nilai *constant* (a) sebesar $13,314$, sedangkan nilai variabel dampak gawai sebesar $0,652$, bisa diartikan dengan $Y=13,314+0,652X$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan gawai (X) berdampak terhadap variabel karakter gemar membaca (Y). Penggunaan gawai dapat memunculkan dampak yang

positif dalam hal kegemaran membaca, siswa menggunakan gawai secara positif dengan kesadaran pribadi dari dirinya untuk membaca dan mencari materi pembelajaran, serta membaca buku pelajaran digital. Peran sekolah dan guru yang cukup baik dalam membimbing siswa untuk melatih penggunaan gawai sebagai media untuk berproses melatih karakter gemar membaca, guru harus memaksimalkan buku-buku digital yang tersedia di internet atau aplikasi supaya siswa semakin gemar untuk membaca buku digital.

Melalui penelitian ini, sekiranya dapat dijadikan bahan literasi bagi para pembaca; khususnya guru dan mahasiswa untuk semakin memahami dan mendukung penggunaan gawai dalam proses membentuk karakter gemar membaca siswa di sekolah. Selanjutnya, peneliti berharap akan ada peneliti di masa depan yang akan melanjutkan atau mengembangkan lebih lanjut mengenai penelitian dengan tema yang sama sehingga dapat berkontribusi bagi ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, E., Syechalad, M. N., Hamzah, A. (2018). Pengaruh Jumlah Penduduk, Tingkat Pengangguran Dan Tingkat Pendidikan Terhadap Kemiskinan di Provinsi Aceh. *Jurnal Perspektif Ekonomi Darussalam (Darussalam Journal of Economic Perspec*, 4(2), 265–283.
- Al., M. et. (2019). *Literasi Digital Masa Pandemi*. Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Ayunita, D., Nurmala, N. (2018). Modul Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23.
- Dewi, D. A. N. N. (2018). Modul uji validitas dan reliabilitas. *Universitas Diponegoro*, 3(1), 1–14.
- Janna, N. M., Herianto, H. (2021). *Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan SPSS*.
- Nurhati, Yanti, P. G. (2022). Dampak Penggunaan Gawai terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7586–7592. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3607>.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., Putra, P. B. A. A. (2019). Pengembangan aplikasi kuesioner survey berbasis web menggunakan skala likert dan guttman. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137.
- Salim., H. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, Dan Jenis*. Jakarta Kencana.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan* (1st ed.). Jakarta: Kencana.