

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR APPROACH CONTROL PROCEDURE TARUNA PROGRAM STUDI DIPLOMA 3 LALU LINTAS UDARA ANGKATAN XII ALPHA DAN BRAVO POLITEKNIK PENERBANGAN SURABAYA

Dimas Armanu Bayu Prakoso¹, Wasito Utomo², Hari Fitrianto³

^{1,2,3}Politeknik Penerbangan Surabaya, Jl. Jemur Andayani I No. 73, Surabaya, 60236

Email: dimasirianto@poltekbangsby.ac.id

Abstrak

Politeknik Penerbangan Surabaya merupakan perguruan tinggi dibawah naungan Kementerian Perhubungan. Poltekbang Surabaya sendiri membuat peraturan yang dirasa kurang efektif dalam hal pembelajaran, yaitu tidak diperbolehkannya penggunaan *gadget* dalam pembelajaran. Maka dari itu penulis akan meneliti pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar taruna diploma 3 lalu lintas udara angkatan XII *alpha* dan *bravo*. Metode yang digunakan di penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif dan teknik pengumpulan data berupa kuisioner dan dianalisis menggunakan rumus sakala likert dan dihitung korelasinya menggunakan aplikasi SPSS. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa *gadget* dapat membantu saat pembelajaran berlangsung, hal tersebut dapat di buktikan dari hasil perhitungan yang sudah dilakukan oleh penulis. Hal tersebut dapat dilihat dari Dari hasil perhitungan korelasi yang dilakukan menggunakan aplikasi SPSS, kedua variabel memiliki hubungan kuat, yaitu sebesar 0,649. Sedangkan untuk bentuk hubungan yang positif bermakna Bahwa interaksi dari kedua variabel merupakan berbanding lurus yang artinya jika konektivisme meningkat, maka hasil belajar akan meningkat begitupun sebaliknya.

Kata kunci : *Gadget, Pembelajaran, Hasil Belajar*

Abstract

Aviation Polytechnic of Surabaya or Poltekbang Surabaya is a university under the auspices of the Ministry of Transportation or The Ministry of Transportation. Poltekbang Surabaya itself makes regulations that are considered ineffective in terms of learning, namely the prohibition of the use of gadgets in learning. Therefore, the author will examine the effect of the use of gadgets on the learning outcomes of diploma 3 cadets air traffic control batch XII alpha and bravo. This researcher will be studied using a quantitative descriptive method using questionnaire data collection techniques and analyzed using the likert scale formula and calculated the correlation using the SPSS application. In this study, it shows that gadgets can help when learning takes place, this can be proven from the results of calculations made by the author. This can be seen from the results of correlation calculations performed in the SPSS application, the two variables have a strong relationship, which is 0.649. As for the positive form of relationship, which means that if connectivity increases, then learning outcomes will increase.

Keywords : *Gadgets, Learning, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran serta pendidikan yang ada dalam Politeknik Penerbangan Surabaya, Taruna – Taruni tidak diperkenankan untuk membawa maupun mengoperasikan *gadget* selama berada dalam lingkungan kampus. Pelarangan ini berdasarkan aturan yang tertuang dalam buku Pedoman Tata Tertib Taruna Diklat Pembentukan yakni pada halaman 41, nomer 4. (Peraturan) disebutkan bahwa tidak diperkenankan membawa/menggunakan/menyimpan peralatan listrik dan elektronika kecuali setrika dan alat cukur di dalam asrama. Taruna hanya diberikan ijin untuk memakai laptop selama berada di kelas, ketika kembali dari kelas laptop tersebut harus dikumpulkan kembali ke ruang prodi. Selain itu taruna dilarang membawa gawai/*handphone* selama berada di kampus, baik itu di kelas maupun di asrama. Sehingga pemanfaatan *gadget* dalam hal ini hanya terbatas pada penggunaan laptop ketika berada di kelas yang mana hanya untuk menunjang modul pembelajaran mata kuliah pada saat itu.

Dalam masa pembelajaran di rumah atau secara daring yang di alami oleh taruna D3 Lalu Lintas Udara Angkatan 12 *Alpha* dan *Bravo*, terjadi beberapa pola perubahan yang salah satunya penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran. Hal ini karena proses pembelajaran yang diselenggarakan secara penuh menggunakan aplikasi konferensi virtual yaitu *zoom meeting*. Pada masa pembelajaran secara daring, taruna lebih bebas menggunakan *gadget* dalam keseharian mereka. Taruna memiliki kebebasan untuk memanfaatkan *gadget* mereka secara penuh, baik itu gawai/*handphone* atau laptop tanpa ada batasan pemakaian.

Perbedaan pola tersebut, berdampak pada perbedaan gaya belajar maupun penyerapan terhadap pembelajaran oleh taruna, tentu saja kedua metode tersebut mempengaruhi hasil pembelajaran dari taruna.

Hal tersebut akhirnya membuat pembelajaran *offline/luring* yang dialami taruna D3 Lalu Lintas Udara Angkatan XII *Alpha* dan *Bravo* diperbolehkan untuk menggunakan *gadget*. Sedangkan taruna D3 Lalu Lintas Udara Angkatan X yang menjadi perbandingan belum diperbolehkan menggunakan *gadget* dikarenakan masih menjalankan peraturan lama yang dimana masih belum diperbolehkannya *gadget* dalam pembelajaran. Untuk kegunaan dari *gadget* itu sendiri, yaitu salah satunya sebagai sarana untuk mencari materi yang belum di ketahui saat pembelajaran berlangsung. Sebagai pelaku dalam perubahan pola pembelajaran ini penulis menemukan bahwa dampak dalam perbedaan ini menarik untuk dikaji lebih mendalam dan menjadi sebuah topik penelitian ilmiah yang terukur.

Dari penjabaran tersebut, peneliti memilih judul “PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP HASIL BELAJAR *APPROACH CONTROL PROCEDURE* TARUNA PROGRAM STUDI DIPLOMA 3 LALU LINTAS UDARA ANGKATAN XII *ALPHA* DAN *BRAVO* POLITEKNIK PENERBANGAN SURABAYA”

METODE

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang memiliki tujuan tertentu. Metode ilmiah artinya kegiatan penelitian berdasarkan pada sifat ilmiah yang rasional, empiris dan sistematis. Dari uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa metode penelitian merupakan suatu metode ilmiah yang digunakan agar

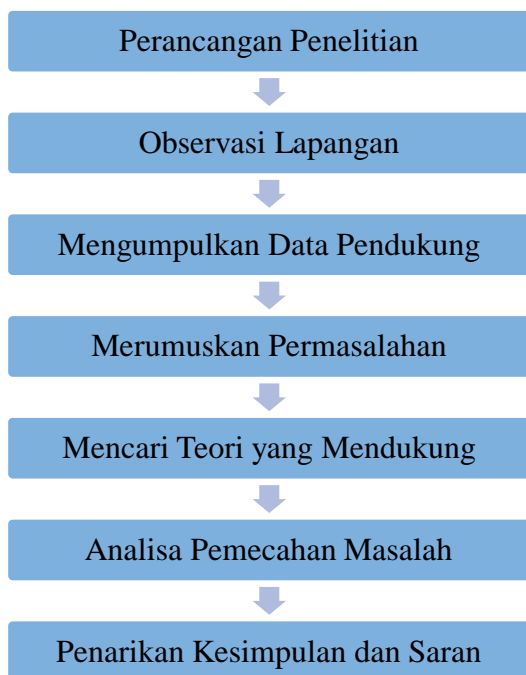
memperoleh data yang mempunyai maksud atau penerapan tertentu.

Desain Penelitian

Dalam penelitian ini penulis melakukan analisis data berdasarkan observasi mengenai hasil belajar Taruna dengan mencari data – data yang diperlukan untuk penelitian.

Setelah data terkumpul, akan disediakan kuesioner bagi Taruna mengenai pengaruh *gadget* dalam pembelajaran. Hasil dari kuesioner akan dihitung kembali menggunakan skala *likert*

Tahapan atau langkah-langkah yang akan dilaksanakan oleh penulis, yaitu:



Gambar 3.1 *Flowchart* Penelitian

Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

Variabel Bebas (X)

Variabel independen yang digunakan adalah Pengaruh Penggunaan *Gadget*.

Variabel Terikat (Y)

Variabel bebas di penelitian ini yaitu Hasil Pembelajaran Taruna Program Studi Lalu Lintas Udara Angkatan XII *Alpha* dan *Bravo* Politeknik Penerbangan Surabaya.

Populasi, Sampel, dan Objek Penelitian

Populasi

Populasi dalam penelitian ini yaitu 29 Taruna D3 LLU angkatan XII *Alpha* dan *Bravo*, dan 23 Taruna D3 LLU angkatan X.

Sampel

Dalam populasi penelitian ini yaitu Taruna Program Studi Lalu Lintas Udara Poltekbang Surabaya kurang dari 100 orang, maka sampel dalam penelitian ini adalah Taruna Program Studi Diploma 3 Lalu Lintas Udara Poltekbang Surabaya Angkatan 12 *Alpha* dan *Bravo* yang berjumlah 29 taruna.

Objek Penelitian

Objek dalam penelitian D3 LLU XII *Alpha* dan *Bravo* dan D3 LLU X

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Observasi

Observasi dilakukan dengan cara observasi partisipatif, dimana penulis menempatkan diri dalam objek penelitian serta meninjau bagaimana keefisienan penggunaan *gadget* sendiri dalam melakukan pembelajaran.

Studi Dokumen

Dalam penelitian ini, penulis mencoba mencari data – data nilai exam D3 LLU X dan D3 LLU XII *Alpha* dan *Bravo* sebagai acuan untuk perbandingan.

Kuesioner

Kuisisioner akan diajukan dalam bentuk digital menggunakan sarana *google form* untuk memudahkan peneliti dan narasumber dalam mengumpulkan data. Kuisisioner berupa pertanyaan singkat ke taruna Lalu Lintas Udara angkatan XII *Alpha* dan *Bravo* tentang bagaimana efektivitas penggunaan *gadget* dalam melaksanakan pembelajaran.

Instrumen penelitian

Penelitian ini menggunakan instrument penelitian berupa media elektronik berupa *google form* untuk mengumpulkan data kuesioner dan juga aplikasi SPSS untuk menghitung korelasi dari hasil kuesioner.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan cara pendekatan deskriptif kuantitatif dengan pendekatan korelatif, dimana akan dilakukan perbandingan antara nilai *exam Approach Control Procedural D3 LLU X*, yang melaksanakan pembelajaran APP tanpa menggunakan *gadget* dan *D3 LLU XII Alpha* dan *Bravo*, yang melaksanakan pembelajaran APP menggunakan *gadget*. Dari hasil perbandingan tersebut akan dianalisis nilai rata - rata terbaik antara kedua angkatan tersebut.

Nilai terbaik akan diberikan kuesioner mengenai dampak penggunaan *gadget* dalam pembelajaran. Kuesioner akan dilakukan dengan menggunakan skala *likert* dan akan didapatkan hasil presentase keperluan *gadget* dalam pembelajaran agar mendapat hasil nilai yang memuaskan.

Uji Korelasi

Dasar pengambilan keputusan dalam mengetahui kekuatan hubungan atau kekuatan korelasi dijelas pada tabel pedoman menurut Sugiyono (2011) sebagai berikut :

Tabel 3.3 Interpretasi dari Nilai r

Koefisien	kekuatan Hubungan
0,00	Tidak ada Hubungan
0,01 - 0,09	Hubungan Kurang Berarti
0,10 - 0,29	Hubungan Lemah
0,30 - 0,49	Hubungan Moderat
0,50 - 0,69	Hubungan Kuat
0,70 - 0,89	Hubungan Sangat Kuat
> 0,90	Hubungan Mendekati Sempurna

(Sumber : Sugiyono, 2011)

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Politeknik Penerbangan Surabaya yang berada di Jl. Jemur Andayani I No.73, Siwalankerto, Kec. Wonocolo, Kota SBY, Jawa Timur 60236 sebagai tempat observasi dan pengambilan data sesuai dengan metode penelitian penulis.

Untuk waktu yang digunakan untuk penelitian ini, penulis melakukan observasi dan mengumpulkan data selama empat bulan terakhir pada bulan Maret-April 2022.

Pada bagian ini penulis membahas mengenai waktu mulai pada saat melakukan pencarian judul Penelitian pada bulan Februari 2022 sampai sidang Penelitian pada bulan Juli 2022.

Tabel 3.4 Tempat dan Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Waktu - Bulan (2022)						
		Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
1	Pengajuan Judul TA							
2	Penyusunan Proposal TA							
3	Seminar Proposal TA							
4	Pengumpulan Proposal TA							
5	Pengumpulan Data							
6	Sidang TA							
7	Revisi TA							
8	Pengumpulan TA							

Hasil Kuesioner

Hasil analisa deskripsi terhadap responden, yaitu taruna *D3 LLU XII Alpha* dan *Bravo* yang berjumlah 29 taruna. Deskripsi data ini dilakukan dengan menggunakan *Google Form* untuk

memperoleh jumlah frekuensi dan jumlah presentase data yang sesuai.

Untuk penggunaan *gadget* selama kuliah sendiri berguna untuk mencari informasi tentang pembelajaran, selain, *gadget* sendiri dapat membantu efektivitas taruna dalam hal kordinasi.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan penulis adalah kuesioner yang menggunakan skala *likert*. Agar data yang diperoleh sesuai dengan apa yang dibutuhkan sehingga pernyataan ini memenuhi kriteria pernyataan disusun berdasarkan konsep teoritis, yang disesuaikan dengan dimensi dan indikator variabel sebagaimana dijelaskan dalam Bab 3.

Hasil Studi Dokumen

Berdasarkan hasil studi dokumen yang ada, penulis dapat menyimpulkan bahwa taruna dan taruni D3 Lalu Lintas Udara XII *Alpha* dan *Bravo* terbantu dengan adanya *gadget*. Hal tersebut dapat di lihat dari perbandingan hasil nilai rata-rata *exam* antara *course* D3 LLU X dan D3 LLU XII *Alpha* dan *Bravo*, dimana *course* D3 LLU X mendapatkan nilai rata-rata sebesar 74,35. Sedangkan *course* D3 LLU XII *Alpha* dan *Bravo* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 78,017.

Dari hasil data tersebut dapat diketahui jika nilai tertinggi terdapat pada taruna dari *course* D3 LLU XII, yaitu sebesar 86,89 dan nilai terrendah sebesar 74,85. Sedangkan untuk nilai tertinggi dari D3 LLU X adalah 80,00 dan nilai terrendah sebesar 75,49.

Berdasarkan data dari 10 pernyataan kuesioner, pengaruh *gadget* terhadap hasil belajar taruna D3 Lalu Lintas Udara XII *Alpha* dan *Bravo* memiliki pengaruh positif. Hal tersebut dapat di buktikan hasil korelasi yang menunjukkan bahwa *gadget* dapat membantu saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat berpengaruh terhadap hasil

belajar para taruna yang di buktikan dengan hasil perhitungan korelasi menggunakan aplikasi SPSS seperti berikut :

Tabel 4.5 Indikator Koefisien dan Kekuatan Hubungan

Correlations			Gadget	Hasil Belajar
Spearman's rho	Gadget	Correlation Coefficient	1.000	.649**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	29	29
Hasil Belajar	Gadget	Correlation Coefficient	.649**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	29	29

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

(Sumber: Sugiono 2011)

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Membuktikan bahwa variabel X dan variabel Y memiliki korelasi atau hubungan, dengan nilai *Correlation Coefficient* sebesar 0,649 menandakan bahwa hubungan antara variabel X dan variabel Y memiliki korelasi kuat, sedangkan untuk bentuk hubungan yang positif bermakna interaksi dari kedua variabel sebanding lurus yang artinya jika konektivisme meningkat, maka hasil belajar akan meningkat begitupun sebaliknya.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kuesioner di atas menunjukkan bahwa, pengaruh *gadget* adalah positif terhadap hasil pembelajaran taruna D3 Lalu Lintas Udara XII *Alpha* dan *Bravo*. Hal tersebut dapat dilihat dari Dari hasil perhitungan korelasi yang dilakukan menggunakan aplikasi SPSS, kedua variabel memiliki hubungan kuat, yaitu sebesar 0,649. Sedangkan untuk bentuk hubungan yang positif bermakna interaksi dari kedua variabel sebanding lurus yang artinya jika konektivisme meningkat, maka hasil belajar akan meningkat begitupun sebaliknya.

Berdasarkan observasi langsung yang dilakukan oleh penulis, taruna masih terkendala oleh perizinan yang belum sepenuhnya diperbolehkan. Selain itu, sinyal

juga menjadi kendala bagi taruna saat mengoperasikan *gadget*.

Saran

Berdasarkan simpulan diatas, maka penulis mengajukan saran sebagai berikut:

1. Sebaiknya dosen bisa mengoptimalkan *gadget* untuk menunjang pembelajaran atau untuk hal-hal yang positif, sehingga tidak berdampak individualis.
2. Untuk kesinambungan pada penelitian ini dapat dilakukan penelitian lebih lanjut tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar di Politeknik Penerbangan Surabaya dikarenakan penulis hanya meneliti pada mata kuliah *Approach Control Procedure* yang hanya melibatkan program studi D3 Lalu Lintas Udara XII Alpha dan Bravo dan D3 Lalu Lintas Udara X Politeknik Penerbangan Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dalillah. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Di Sma Darussalam Ciputat*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- [2] Fajrin, Nesy Aryani. (2013). *Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Pola Pemikiran Remaja Di Era Globalisasi*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- [3] Kementerian Perhubungan. (2021). *Peraturan Menteri Perhubungan Nomor PM 99 Tahun 2021 tanggal 31 Desember 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Poltekbang Surabaya*. Jakarta: Menteri Perhubungan.
- [4] Politeknik Penerbangan Surabaya. (2017). *Keputusan Direktur Politeknik Penerbangan Surabaya Nomor Sk 663/Poltekbang Sby-17 Tentang Standar Pelayanan Pada Politeknik Penerbangan Surabaya*. Surabaya: Kementrian Perhubungan.