

## ANALISIS INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET* OLEH SISWA KULINER KELAS XI MATA PELAJARAN *PASTRY* DAN *BAKERY* DI SMKN 9 PADANG

*(Analysis Of The Intensity Of Gadget Use By Class XI Culinary Students In Pastry And  
Bakery Subjects At Smkn 9 Padang)*

Bunga Melati Armel<sup>1</sup>, Juliana Siregar<sup>\*2</sup>, Asmar Yulastri<sup>3</sup>, Cici Andriani<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Negeri Padang

\*Corresponding author, e-mail: [juliesiregar@fpp.unp.ac.id](mailto:juliesiregar@fpp.unp.ac.id)

### ABSTRACT

*This research is motivated by the emergence of positive and negative impacts in the use of gadgets in the learning process. Apart from the positive impact, the use of gadgets in the learning process has a negative impact, namely disrupting concentration when studying, students being more individual or closed, preferring to be alone with gadgets, which can reduce their ability to socialize in the school environment. This research method is a quantitative correlational approach. The population in this study was class XI Culinary students with a total of 134 students. The research sample consisted of 57 people with the sampling technique being simple random sampling. The data collection technique was carried out using a questionnaire using a Likert scale which has been tested for validation and reliability. Data analysis uses descriptive analysis.*

**Keyword:** *Intensity use Gadget, Pastry and Bakery*

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh timbulnya dampak positif dan negatif dalam penggunaan gadget pada proses pembelajaran. Selain dampak positif, penggunaan gadget pada proses pembelajaran ini berdampak negatif yaitu mengganggu konsentrasi saat belajar, siswa lebih bersikap individual atau tertutup, lebih senang sendiri dengan gadget sehingga dapat menurunkan kemampuan bersosialisasi di lingkungan sekolah. Metode penelitian ini adalah kuantitatif pendekatan korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Kuliner dengan jumlah 134 orang siswa. Sampel penelitian berjumlah 57 orang dengan teknik pengambilan sampel adalah simple random sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner (angket) dengan menggunakan skala likert yang telah teruji validasi dan reliabilitasnya. Analisis data menggunakan analisis deskriptif.

**Kata kunci:** *Intensitas Penggunaan Gadget, Pastry dan Bakery*

**How to Cite:** Bunga Melati Armel<sup>1</sup>, Juliana Siregar<sup>\*2</sup>, Asmar Yulastri<sup>3</sup>, Cici Andriani<sup>4</sup>. 2024. Analisis Intensitas Penggunaan *Gadget* Oleh Siswa Kuliner Kelas Xi Mata Pelajaran *Pastry* Dan *Bakery* Di SMKN 9 Padang. Jurnal Pendidikan Tata Boga dan Teknologi, Vol 5 (1): pp. 17-XX, DOI: 10.24036/jptbt.v5i1.11599



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author

### PENDAHULUAN

Salah satu pemanfaatan gadget bagi siswa yaitu membantu dalam proses pembelajaran. Penggunaan gadget sangat baik untuk sekolah menengah kejuruan terkait materi pembelajaran. Pada dasarnya, gadget juga bermanfaat bagi siswa jika digunakan untuk kepentingan belajar. Dengan semakin mudahnya mengakses pengetahuan berkat adanya gadget, siswa yang menggunakan gadget dapat memperoleh ilmu pengetahuan baru yang mereka peroleh untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Penggunaan gadget berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering menggunakan gadget. Dengan berkembangnya gadget di semua kalangan terutama pada remaja mengakibatkan banyaknya kerugian dari segi kehidupan, seperti dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan, hilangnya budaya akibat penggunaan gadget, sosialisasi tidak sempurna dan banyak orang yang merugi akibat penipuan dan lain-lain (Harfiyanto *et al*, 2015).

---

Berdasarkan pra penelitian yang telah dilakukan saat penulis menjalani PPLK serta informasi dari salah satu guru jurusan kuliner di SMKN 9 Padang, penggunaan gadget sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif dan negatif terhadap siswa. Dampak positifnya yaitu siswa banyak mendapatkan pengetahuan, komunikasi menjadi lebih praktis antara guru dan siswa, siswa lebih kreatif dan berinovasi, menambah kecerdasan dan rasa ingin tahu saat belajar. Sedangkan dampak negatifnya dapat mengganggu konsentrasi apabila penggunaan yang tidak dibatasi dan siswa lebih bersikap individual atau tertutup, lebih senang sendiri dengan gadget sehingga dapat menurunkan kemampuan bersosialisasi di lingkungan sekolah (Prabawati, 2021). Sekolah sebagai salah satu bagian dari lembaga pendidikan nasional sangat berperan penting dalam pencapaian tujuan pendidikan, baik atau buruk mutu sekolah tergantung pada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa selalu dijadikan sebagai pedoman dan dasar tolak ukur tercapainya tujuan pendidikan.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Analisis Intensitas Penggunaan Gadget Oleh Siswa Kuliner Kelas XI Mata Pelajaran Pastry dan Bakery di SMKN 9 Padang".

### **BAHAN DAN METODE**

Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli – Agustus 2023 di SMKN 9 Padang. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari 134 siswa. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik simple random sampling, dengan sampel sebanyak 57 siswa kelas XI Kuliner 1 sampai kelas XI Kuliner 4 di SMKN 9 Padang. Instrumen yang digunakan yaitu berupa angket terbuka untuk mencari data intensitas penggunaan gadget. Angket intensitas penggunaan gadget terdiri dari 30 butir soal untuk diuji validitas.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Data penelitian ini diperoleh dari hasil pengisian instrumen penelitian berupa kuesioner yang berisi pernyataan yang disebarkan kepada responden yakni siswa kelas XI Kuliner mata pelajaran pastry dan bakery di SMKN 9 Padang tahun ajaran 2022/2023 sebanyak 57 orang. Data yang dikumpulkan dalam penelitian mengenai intensitas penggunaan gadget oleh siswa kuliner kelas XI mata pelajaran pastry dan bakery di SMKN 9 Padang dalam bentuk skor. Kuesioner dibagikan kepada sampel dengan memperhatikan indikator. Adapun rincian indikator yang digunakan yaitu: (1) Frekuensi penggunaan gadget, (2) Durasi penggunaan gadget (Supandi, 2020).

Berdasarkan hitungan skor yang didapat dari kuesioner, intensitas penggunaan gadget bahwa rata-rata tingkat pencapaian skor intensitas penggunaan gadget adalah sebesar 71,82% dan masuk ke dalam kategori sedang. Dari data ini dapat dikatakan bahwa intensitas penggunaan gadget siswa kuliner kelas XI SMKN 9 Padang secara umum adalah sedang.

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa intensitas penggunaan gadget pada siswa kuliner kelas XI mata pelajaran pastry dan bakery di SMKN 9 Padang yang dikumpulkan melalui penyebaran angket penelitian. Pernyataan mendapatkan hasil deskripsi dengan hasil skor minimum (nilai terendah) 60, maksimum (nilai tertinggi) 91, mean (rata-rata) 80,44, median (nilai tengah) 80,00, mode (nilai yang sering muncul) 80, standar deviasi (simpangan baku) 6,882, varian 47,358, range 31, dan sum (total nilai) 4585. Rata-rata penggunaan gadget oleh siswa kuliner kelas XI mata pelajaran pastry dan bakery di SMKN 9 Padang memiliki frekuensi dan durasi yang sedang dengan frekuensi sebanyak 57 responden (71,82%). Menurut Arikunto (2010) pengkategorian nilai pencapaian responden dari 70%-79% dikategorikan sedang. Durasi penggunaan gadget dengan durasi sedang yaitu sekitar 3 jam/hari (Juditha, 2011). Siswa harus menyesuaikan waktu mereka antara durasi penggunaan gadget dengan aktivitas belajar di sekolah, keinginan untuk bersosialisasi dan mengenal sesama, maupun mengerjakan tugas-tugas sekolah.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Juditha (2011), remaja dalam sehari menggunakan gadget lebih dari 3 jam, yang rata-rata durasi penggunaan gadget yang tinggi sekitar 5-11 jam perhari saat memiliki waktu luang. Hal ini dapat memberikan dampak yang negatif yang tidak diinginkan, terutama dapat mengganggu konsentrasi apabila penggunaan yang tidak dibatasi dan siswa lebih bersikap individual atau tertutup, lebih senang sendiri dengan gadget sehingga dapat menurunkan kemampuan bersosialisasi di lingkungan sekolah dan terdapat dampak positif penggunaan gadget jika sesuai dengan durasi dan frekuensi yaitu sebagai media pembelajaran, untuk memperjelas pesan supaya tidak terlalu verbalitas, sehingga bermanfaat pada bidang pendidikan (Rosianti, 2017). Ketergantungan pada proses belajar mengajar terhadap penggunaan gadget dalam pembelajaran bukanlah sesuatu yang buruk, justru pemanfaatan gadget dalam proses belajar mengajar ini memberikan efek yang positif bagi siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak semua siswa menggunakan gadget untuk hal positif yang berhubungan dengan proses pembelajaran di kelas, seperti mencari materi terkait mata pelajaran pastry dan bakery, tetapi juga dimanfaatkan untuk hal yang negatif yaitu sebagai hiburan serta mengakses sosial media yang dimiliki oleh siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan rata-rata penggunaan gadget oleh siswa kuliner kelas XI mata pelajaran pastry dan bakery di SMKN 9 Padang memiliki frekuensi dan durasi yang sedang dengan frekuensi sebanyak 57 responden (71,82%). Hal ini dikarenakan penggunaan gadget tidak semua siswa yang menggunakan secara positif, akan tetapi ada juga siswa yang menggunakan untuk hal yang negatif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada ibu Juliana Siregar, S.Pd, M.Pd.T selaku dosen pembimbing yang telah menyempatkan waktu dan tenaga untuk membimbing dan membantu penulis dalam penulisan artikel ini.

## DAFTAR REFERENSI

- Arikunto, S. 2010a. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86.
- Ayouby, M. (2017). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*.
- Daryanto. 2013. *Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam mengajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Damayanti, Riska Ayu Melinda (2017). Hubungan penggunaan gadget dengan pencapaian tugas perkembangan anak usia remaja awal SDN di Kecamatan Godean.
- Dimiyati, Mudjiono. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Esta Prabawati. (2021). "Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget (smartphone) dengan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo Tahun Ajaran 2020/2021." Skripsi. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Harfiyanto, D., Utomo, C. B., & Budi, T. (2015). Pola interaksi sosial Siswa pengguna Gadget di SMAN 1 Semarang. *Journal of Educational Social Studies*, 4(1), 1–5.
- Harahap, R. S, dkk. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 12 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru sekolah Dasar*, 3,1,119-126.
- Kuroyuki. (2013). *Teknologi dalam Pendidikan: Peranan Gadget untuk Pendidikan*.
- Fatimah, S., & Mufti, Y. (2014). Pengembangan media pembelajaran IPA-fisika smartphone berbasis android sebagai penguat karakter sains siswa. *Jurnal Kaunia*, 10(2), 59-64.
- Marpaung, J. (2018). "Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan". *KOPASTA: journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2).
- Max, D. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. IKIP Semarang pres, Semarang.
- Pangastuti, R (2017) Fenomena gadget dan perkembangan sosial bagi anak usia dini. *Indonesia jurnal of Islamic Early Childhood Education*.
- Riduwan. (2010). *Skala pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rosiyanti, H., dan Muthmainnah, R. N 2018. Penggunaan Gadget sebagai sumber belajar mempengaruhi hasil belajar pada mata kuliah matematika dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*.
- Sadiman, Arief. 2011. *Media Pendidikan*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Sadirman. 2011. *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawal Pers, Jakarta.
- Sari, P dan Mitsalia A. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Tkit Al Mukmin. *Jurnal Profesi*, 13, 2, 73-77.
- Sigman, A. (2011). *The impact of screen media on children*. A Eurovision for Parliament.
- Slameto. 2015. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sobry, M. G. (2017). Peran smartphone terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 2(2), 24-29.
- Sabon, K., & Mangundap, J. M. (2019). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar siswa. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan Keguruan, dan Pembelajaran*, 3(2), 92-101.
- Starburger VC. (2011). Children, adolescents, obesity and the media. *Pediatrics*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Supandi, Ade Mukhlis (2020). "Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Peran Kontrol Orang Tua Sebagai Moderator." Skripsi. Malang: Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Tubbs & Moss. 1983. *Human Communication Fourth Edition*. United States: Random House, Inc.
- Udayana, J. P. 2015. Hubungan keebutuhan afiliasi dengan intensitas penggunaan jejaring sosial twitter pada remaja akhir. *Jurnal Psikologi Udayana*.
- Wahidmurni dkk. 2010. *Evaluasi pembelajaran kompetensi dan praktik*. Yogyakarta. Nuha letera