

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DI LINGKUNGAN SEKOLAH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Nurhidayah Kamal¹, Muh. Yany², Emmi Azis³

nurhdyhkml@gmail.com¹

Universitas Muhammadiyah Bone

ABSTRAK

Pengaruh Penggunaan Gadget di Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa. Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bone. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa Kelas XI IPS 1 UPT SMAN 25 Bone dengan jumlah siswa sebanyak 21 siswa yang terdiri dari 10 orang laki-laki dan 11 orang perempuan. Pengumpulan data yang dilakukan yaitu menggunakan angket\kuesioner dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang dilakukan yaitu uji instrument dan uji hipotesis berupa analisis regresi linear sederhana digunakan softwer SPSS V.29. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : Penggunaan Gadget di Lingkungan Sekolah tidak berpengaruh terhadap Hasil Belajar Siswa berdasarkan nilai $F_{hitung}=0,169$ dengan tingkat signifikansi sebesar $0,686 > 0,05$, berdasarkan nilai T_{hitung} diketahui sebesar $-0,411$ dan t_{tabel} sebesar $1,729$ yang dimana $-0,411 < 1,729$. maka disimpulkan hasil belajar siswa tidak dipengaruhi oleh penggunaan gadget di lingkungan sekolah.

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Hasil Belajar Siswa

ABSTRACT

The Influence of Gadget Use in School Environment on Student Learning Outcome. Thesis, Economic Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Bone. This study aims to determine the effect of gadget use on the learning outcomes of class XI IPS 1 student of UPT SMAN 25 Bone with a total of 21 student consisting of 10 boys and 11 girls. Data collection was carried out using quistionnaires an documentation. The data analysis techniques use were instrument testing and hypothesis testing in the form of simple linear regression analysis using SPSS V. 29. The result of the study show that the use of gadget in the school environment does not effect student learning outcomes based on the value of $F_{hitung} = 0,169$ with significance level of $0,686 > 0,05$, based on T_{hitung} value is known to be $-0,411$ and the T_{tabel} is $1,729$ where $-0,411 < 1,729$ then isconcluded that student learning outcomes are not influenced by the use of gadget in the school environment.

Keywords: *Gadget Use, Student Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pada pembukaan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945 tercantum bahwa salah satu cita-cita bangsa adalah mencerdaskan kehidupan bangsa yang mana dapat diwujudkan dengan pendidikan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa Pendidikan adalah upaya mewujudkan suasana belajar agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam kekuatan spiritual keagamaan, disiplin diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Belajar adalah suatu proses perubahan dalam diri manusia dan bentuk perubahan itu diperlihatkan dalam peningkatan dan kuantitas tingkah laku seperti kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan lainnya (Harahap, 2018). Bukti seseorang telah belajar adalah ketika orang tersebut dapat menunjukkan suatu pencapaian dalam dirinya.

Perubahan yang terjadi pada diri peserta didik secara pengetahuan, sikap dan

keterampilan juga perubahan yang ada pada diri peserta didik akan menimbulkan peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dan hasil dari suatu tindakan belajar dan tindak mengajar itulah yang disebut dengan hasil belajar (Yuanta, 2019). Untuk mendapatkan hasil belajar yang sebaik-baiknya maka proses pendidikan harus dilaksanakan dengan teratur dan sistematis. Selain itu, sekolah juga harus senantiasa meningkatkan kualitas dan mutunya.

Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih. Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai bagian dari Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) secara umum adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengelolaan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi.

Teknologi yang sedang berkembang pesat saat ini adalah gadget salah satunya adalah smartphone atau handphone. Smartphone dapat dijadikan sarana untuk menambah pengetahuan siswa tentang kemajuan teknologi sehingga siswa tidak dikatakan menutup mata akan kemajuan di era globalisasi.

Para ahli menyebutkan bahwa perkembangan serta kemajuan teknologi komunikasi yang sedemikian pesatnya ini sebagai suatu revolusi dalam bidang teknologi. Menurut Green Ferry Mandias (2017), gadget adalah sebuah device atau perangkat yang memungkinkan kita melakukan komunikasi juga di dalamnya terdapat fungsi PDA (Personal Digital Assistant) dan berkemampuan seperti komputer. Sedangkan menurut Osland Efendi (2013) gadget sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC, dan juga telepon seluler atau smartphone. Jadi gadget adalah suatu perangkat yang mempunyai fungsi lebih spesifik, bersifat praktis dan dirancang dengan teknologi canggih.

Gadget dahulu hanya digunakan oleh kalangan menengah ke atas. Namun, sekarang gadget tidak hanya digunakan oleh orang-orang penting, tetapi juga digunakan oleh anak-anak usia sekolah (Pankaj S. Parsiana

(2015). Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi (Ameliola & Hanggara, 2013). Di Indonesia ini penggunaan teknologi sudah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari. Posisi keenam pengguna internet terbanyak di dunia adalah Indonesia, ini artinya Indonesia berada pada peringkat ke-6 terbesar di antara sekitar 3,6 miliar pengguna yang mengakses internet dunia (Supratman, 2018).

Dengan adanya teknologi manusia dapat dengan mudah berkomunikasi dan mencari informasi, contohnya adalah di sekolah. Siswa dan guru sekarang ini sangat dimudahkan dengan adanya teknologi. Guru dapat mengembangkan teknik dan cara mengajarnya, kemudian siswa dengan mudah mengakses materi pembelajaran di internet. Namun penggunaan gadget yang berlebihan justru akan berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa. Siswa menjadi lebih mengandalkan handphone daripada harus belajar menggunakan buku.

Dari beberapa hasil penelitian terdahulu mengenai penggunaan gadget pada siswa terdapat pendapat perbedaan pendapat. Ada yang mengatakan bahwa gadget dapat meningkatkan hasil belajar siswa, namun ada juga yang berpendapat bahwa gadget dapat berdampak buruk terhadap hasil belajar siswa. Penelitian (Nikmawati, 2021)

menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian (Asmurti, 2017) mengemukakan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, semakin tinggi prestasi siswa. Sebaliknya, semakin rendah intensitas penggunaan gadget maka semakin rendah pula prestasi siswa.

Penelitian Mutmainnah Cendi (2016) menunjukkan bahwa penggunaan handphone di

sekolah sangat mengganggu proses belajar mengajar dan memberi dampak yang buruk bagi prestasi siswa, meskipun ada sebagian kecil diantara mereka yang tetap mendapat prestasi tinggi karena tidak menyalah gunakan handphone dan hanya menggunakannya untuk mengakses informasi berkaitan dengan pelajaran.

Penelitian (Kurniawati, 2020) menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat berpengaruh terhadap prestasi dan hasil belajar siswa. Siswa yang sering menggunakan gadget akan mengalami kecanduan, dalam hal ini akan mengalami penurunan tingkat prestasi. Akan tetapi jika gadget dapat dimanfaatkan dengan baik maka dapat digunakan sebagai sarana dalam belajarnya untuk menunjang tingkat prestasinya.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMA Negeri 25 BONE mengenai proses belajar mengajar siswa dibebaskan untuk membawa dan menggunakan gadget dilingkungan sekolah.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian ex- post facto dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ex- post facto adalah penelitian dimana rangkaian variabel-variabel bebas telah terjadi, ketika peneliti mulai melakukan pengamatan terhadap variabel terikat (Sukardi, 2003).

Menurut Sugiyono, pendekatan kuantitatif adalah metode yang menggunakan data-data numerik dan menggunakan metode statistik dalam pengolahan datanya.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget di lingkungan sekolah terhadap hasil belajar siswa.

Adapun desain penelitian digambarkan dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Keterangan:

X: Penggunaan Gadget

Y: Hasil Belajar

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 25 Bone. Desa Bengo, Kecamatan Bengo, Kabupaten Bone. Penelitian ini dilaksaakan pada bulan Maret-Mei 2024.

Populasi merupakan seluruh objek yang akan dijadikan sasaran penelitian. Sehingga yang akan menjadi populasi dan sampel dalam penelitan ini yaitu seluruh siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 25 Bone.

No.Siswa	Jenis Kelamin	Jumlah
1	Laki-laki	10
2	Perempuan	11
Jumlah		21

Identifikasi variabel dalam penelitian ini ada dua, yaitu: varibel (X) Penggunaan Gadget dan variable (Y) Hasil Belajar.

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data. Pada penelitian ini instrument yang digunakan yaitu lembar kuesioner atau angket yang dibuat oleh peneliti dengan berbentuk skala likert, dengan analisis software SPSS. Skala likert dengan gradasi jawaban sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Adapun kategori bobot skala Likert pada minat belajar dan power point yaitu:

Sangat setuju	(diberi skor : 5)
Setuju	(diberi skor : 4)
Netral	(diberi skor : 3)

Tidak Setuju	(diberi skor : 2)
Sangat Tidak Setuju	(diberi skor : 1)

Teknik pengumpulan data yang digunakan merupakan kuesioner atau angket yang diolah dengan pengujian instrumen yakni uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas dan uji linearitas kemudian dilakukan analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui hasil dari hipotesis penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Instrumen

Untuk uji instrumen pada penelitian yang akan penulis lakukan. Dilakukan 4 pengujian yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas dan uji linearitas.

1. Uji validitas

Uji validitas variabel (x) penggunaan gadget dan variabel (y) hasil belajar siswa menggunakan rumus korelasi bivariate person. Setiap item pernyataan divalidasi sesuai dengan dasar pengambilan keputusan $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf sig. $\alpha=5\%$ maka item tersebut valid atau sebaliknya.

No.	Pearson Correlation (r hitung)	r tabel	Nilai signifikansi	Ket.
1	0,533	0,433	0,013	Valid
2	0,451	0,433	0,040	Valid
3	0,463	0,433	0,034	Valid
4	0,459	0,433	0,036	Valid
5	0,535	0,433	0,012	Valid
6	0,579	0,433	0,006	Valid
7	0,837	0,433	< 0,001	Valid
8	0,451	0,433	0,040	Valid
9	0,782	0,433	< 0,001	Valid
10	0,791	0,433	< 0,001	Valid

Berdasarkan tabel hasil uji validitas diatas dapat dilihat bahwa nomor item pernyataan 1- 10 penggunaan gadget dinyatakan valid dikarenakan hasil Rhitung lebih besar dari Rtabel pada taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ (0,433).

Untuk mengetahui penilaian responden terhadap indikator pada variabel penggunaan gadget, dapat dilihat pada tabel berikut :

No.	Pertanyaan	Jumlah Jawaban Responden/Persentase				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya membawa <i>gadget</i> setiap hari ke sekolah	8/ 38%	9/ 43%	4/ 19%	-	-
2.	Saya menggunakan <i>gadget</i> pada saat pembelajaran berlangsung	-	4/ 19%	9/ 43%	5/ 24%	3/ 14%
3.	Saya menggunakan <i>gadget</i> pada saat jam istirahat	3/ 14%	7/ 33%	6/ 29%	5/ 24%	-
4.	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mengakses materi pembelajaran	9/ 43%	6/ 29%	5/ 24%	1/ 4%	-
5.	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mengerjakan dan mengumpulkan tugas	4/ 19%	9/ 43%	4/ 19%	4/ 19%	-
6.	Saya merasa lebih efektif menggunakan <i>gadget</i> dibanding buku untuk belajar	1/ 4%	5/ 24%	5/ 24%	6/ 29%	4/ 19%
7	Saya bermain game bersama teman-teman di kelas	-	8/ 38%	6/ 29%	4/ 19%	3/ 14%

8	Saya memilih menonton atau bermain game dibanding belajar saat guru tidak hadir	8/ 38%	9/ 43%	3/ 14%	1/ 5%	-
9	Ibu/Bapak guru menggunakan <i>gadget</i> sebagai media pembelajaran	4/ 19%	6/ 29%	3/ 14%	5/ 24%	3/ 14%
10	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mencari jawaban tugas atau ujian	-	3/ 14%	3/ 14%	10/ 48%	5/ 24%

Pernyataan pertama bahwa Siswa membawa *gadget* ke sekolah, dominan siswa menyatakan setuju yakni sebanyak 9 orang (43%). Pernyataan kedua bahwa Siswa menggunakan *gadget* pada saat pembelajaran berlangsung, sebagian besar menyatakan kurang setuju yakni sebanyak 9 orang (43%).

Pernyataan ketiga bahwa Siswa menggunakan *gadget* pada saat jam istirahat, dominan siswa menyatakan setuju yakni sebanyak 7 orang (33%). Pernyataan keempat bahwa Siswa menggunakan *gadget* untuk mengakses materi pembelajaran, sebagian besar menyatakan sangat setuju yakni sebanyak 9 orang (43%).

Pernyataan kelima Siswa menggunakan *gadget* untuk mengerjakan dan mengumpulkan tugas, sebagian besar menyatakan setuju yakni sebanyak 9 orang (43%). Pernyataan keenam bahwa siswa selalu Siswa merasa lebih efektif menggunakan *gadget* dibanding buku untuk belajar, dominan siswa menyatakan tidak setuju yakni sebanyak 6 orang (29%).

Pernyataan ketujuh bahwa Siswa bermain game bersama teman-teman di kelas, sebagian besar menyatakan setuju yakni sebanyak 9 orang (43%). Pernyataan kedelapan bahwa Siswa memilih menonton atau bermain game dibanding belajar saat guru tidak hadir, sebagian besar menyatakan setuju yakni sebanyak 9 orang (43%).

Pernyataan kesembilan bahwa bapak/ibu guru yang mengajar menggunakan *gadget* sebagai media pembelajaran, sebagian besar menyatakan setuju yakni sebanyak 6 orang (29%). Pernyataan kesepuluh bahwa siswa menggunakan *gadget* untuk mencari jawaban tugas atau ujian, sebagian besar

menyatakan tidak setuju yakni sebanyak 10 orang (48%).

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas berguna untuk menerapkan apakah instrumen dalam hal ini angket/kuesioner dapat digunakan lebih dari satu kali, paling tidak oleh responden yang sama akan menghasilkan data yang konsisten. Dengan kata lain, reliabilitas instrumen mencirikan tingkat konsistensi.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.797	10

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diatas, menunjukkan bahwa hasil uji reliabilitas variabel (x) sebesar 0,797. Variabel tersebut merupakan lebih besar dari nilai kriteria Alpha cronbach yaitu 0,6 maka dapat dikatakan item pernyataan dalam angket penelitian yaitu reliabel atau konsisten.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan terlebih dahulu sebelum melakukan uji hipotesis, uji normalitas digunakan untuk mengetahui data sampel penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan sistem (SPSS). Jika nilai signifikan > 0,05 maka data berdistribusi normal dan jika nilai signifikan < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal. Untuk menguji normalitas data pada penelitian ini, menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan menggunakan taraf signifikan 0.05 melalui program SPSS, untuk hasil

perhitungan normalitas data dapat dilihat pada tabel berikut:

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Penggunaan gadget	.121	21	.200 [*]	.931	21	.143
Hasil Belajar	.129	21	.200 [*]	.952	21	.369

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil pengujian normalitas data, diperoleh nilai signifikan variabel penggunaan gadget (X) sebesar 0.143, nilai signifikansinya 0.05, dengan demikian $0.143 > 0.05$ maka data untuk variabel Penggunaan Gadget (X) berdistribusi normal. Demikian juga variabel Hasil Belajar (Y), nilai signifikansinya ialah 0.369, sehingga $0.369 > 0.05$, maka data untuk variabel Hasil Belajar (Y) juga berdistribusi Normal.

4. Uji Linearitas

Uji linearitas dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan secara linear antara variabel dependen terhadap setiap variabel independen yang hendak diuji. Jika suatu model tidak memenuhi syarat linearitas maka model regresi linear tidak bisa digunakan.

Uji lineritas untuk memenuhi syarat uji regresi linear sederhana yang bertujuan untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Dengan dasar pengambilan keputusan dibawa ini:

- Jika nilai sig. Deviation from linerity $> 0,05$, artinya terdapat hubungan antara variabel X dan variabel Y.
- Jika nilai sig. Deviation from linerity $< 0,05$, artinya tidak terdapat hubungan antara variabel X dan variabel Y.

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2.623	1	2.623	.169	.686 ^b
	Residual	295.186	19	15.536		
	Total	297.810	20			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

Dari output tersebut diketahui bahwa nilai Fhitung = 0,169 dengan tingkat signifikansi sebesar $0.686 > 0.05$, maka tidak terdapat pengaruh antara Variabel X dan variabel Y.

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	85.063	4.865		17.486	<.001
	Penggunaan Gadget	-.060	.145	-.094	-.411	.686

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan nilai signifikansi dari tabel diatas diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,686 > 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y. Sedangkan berdasarkan nilai t: diketahui nilai thitung sebesar $-0,411 < t_{tabel} 1,729$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel (X) Penggunaan Gadget tidak berpengaruh terhadap variabel (Y) hasil belajar siswa.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN

25 Bone pada bulan Maret – Mei 2024. Jumlah populasi sebanyak 21 siswa yang terdiri dari 10 orang laki-laki dan 11 orang perempuan semua populasi dijadikan sample pada penelitian ini. Siswa yang dijadikan sampel yaitu siswa kelas XI IPS 1.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa dan telah dideskripsikan berdasarkan

hasil penelitian dengan metode penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket/kusioner dan dokumentasi sehingga data yang diperoleh peneliti telah didistribusikan kemudian dianalisis menggunakan program software SPSS Version 29.

Adapun hasil analisis instrument berdasarkan uji validitas data angket/kuesioner

dengan skala likert dapat diketahui bahwa dari 10 item pertanyaan dari penggunaan gadget dengan 5 kategori alternatif jawaban pilihan siswa seperti (1) jawaban sangat setuju memiliki bobot 5, (2) jawaban setuju memiliki bobot nilai 4, (3) jawaban netral memiliki bobot nilai 3, (4) jawaban tidak setuju memiliki nilai bobot 2,

(5) jawaban sangat tidak setuju memiliki bobot nilai 1. Dan hasil belajar siswa diperoleh dari nilai rata-rata raport siswa semester genap. Dari hasil uji validitas menggunakan rumus kolerasi bivariate person SPSS 29. Setiap item pertanyaan divalidasikan sesuai dengan dasar pengambilan keputusan rhitung > rtabel dengan taraf signifiakan $\alpha=5\%$ maka semua item dalam pernyataan data angket tersebut dinyatakan valid.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diperoleh nilai variabel (X) sebesar 0.797, maka nilai variabel tersebut merupakan lebih besar dari nilai kriteria Alpha Cronbach yaitu 0,6 maka dapat dikatakan item pernyataan dalam angket penelitian dinyatakan reliabel.

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan rumus Shapiro-Wilk (SPSS 29), maka diperoleh data hasil uji normalitas penggunaan gadget sebesar 0.143 dengan probabilitas $0.143 > 0,05$ dan uji normalitas hasil belajar diperoleh 0,369 dengan

probabilitas $0,369 > 0,05$ berarti nilai variabel (x dan y) berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji lineritas pada variabel X dan variabel Y, diperoleh nilai sig. Deviation from linearity sebesar $0.160 > 0,05$ yang artinya terdapat hubungan yang linear dari kedua variabel tersebut.

Untuk membuktikan hipotesis pada penelitian ini, maka akan dilakukan uji hipotesis dengan analisis regresi linear sederhana. Syarat untuk melakukan uji analisis regresi linear sederhana yaitu data harus valid dan reliabel serta normal dan linear dan semua data telah memenuhi syarat sehingga langkah selanjutnya yaitu dilakukan uji hipotesis dengan analisis regresi linear sederhana. Dengan dasar pengambilan keputusan dapat mengacu pada dua hal yaitu membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05. Jika nilai signifikansi

$< 0,05$ maka terdapat pengaruh antara variabel

X dan Y, sedangkan jika nilai signifikansi

$> 0,05$ maka tidak terdapat pengaruh antara variabel X dan variabel Y.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan analisis regresi linear sederhana (SPSS 29) dapat diketahui bahwa dari output tersebut diperoleh nilai Fhitung= 0,169 dengan tingkat signifikansi sebesar $0.686 > 0,05$. Berdasarkan nilai Thitung diketahui sebesar $-0,411 <$ ttabel 1,729 sehingga H1 ditolak dan H0 diterima atau dengan kata lain variabel (X) Penggunaan Gadget tidak berpengaruh terhadap variabel (Y) hasil belajar siswa.

Hasil yang peneliti dapatkan ini sama dengan beberapa penelitian terdahulu. Menurut Des Ozadad Selan pada penelitiannya yang berjudul Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

mengemukakan bahwa “berdasarkan hasil kuesioner dan dan hasil rekapan nilai raport, disimpulkan bahwa siswa kelas V SDN 03 Salatiga dapat dikatakan bahwa dampak penggunaan gadget tidak berpengaruh terhadap prestasi dan hasil belajar siswa”.

Kemudian menurut Mirna Intan Sari pada penelitiannya yang berjudul Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa’adah Pujon Kab. Malang menyimpulkan bahwa “Penggunaan gadget tidak berpengaruh pada hasil belajar. Artinya penggunaan gadget tidak mempengaruhi hasil belajar, kemungkinan hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh hal lain seperti metode yang digunakan guru dalam menyampaikan pelajaran, media yang digunakan dalam pembelajaran, keadaan psikis dari individu itu sendiri dan lain sebagainya”.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Pengaruh penggunaa gadget di lingkungan sekolah terhadap hasil belajar siswa” dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan uji hipotesis. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan analisis regresi liner sederhana (SPSS .29) dapat diketahui bahwa dari output tersebut diperoleh nilai $F_{hitung}=0,169$ dengan tingkat signifikansi sebesar $0.686 > 0,05$, berdasarkan nilai T_{hitung} diketahui sebesar $-0,411 < t_{tabel}$ 1,729, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 ditolak dan H_0 diterima atau dengan kata lain variabel (X) Penggunaan Gadget di Lingkungan Sekolah tidak berpengaruh terhadap variabel (Y) Hasil Belajar Siswa.

Saran

Agar prestasi siswa dapat bertahan dan meningkat maka harus diawasi dan dioptimalkan penggunaan gadget agar gadget tidak berpengaruh negatif terhadap siswa itu sendiri.

Siswa diharapkan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan membatasi diri dalam penggunaan gadget sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik

Kemudian pihak sekolah lebih mengawasi dan membuat kebijakan agar siswa siswi tidak menyalahgunakan penggunaan gadget pada saat pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Kamus Besar Bahasa Indonesia (20 Februari 2024) Belajar. Diambil dari website Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. <https://kbbi.web.id/>
- Asmurti, A., Unde, A., & Rahamma, T. (2017). Dampak Penggunaa Smartphone di Lingkungan Sekolah terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Komunikasi KAREBA*, 229.
- Intang B., Pristiwaluyo, T., Deviana, I.(2021). Hasil Belajar dari Perspektif Dukungan Orangtua dan Minat Belajar Siswa. Makassar: Global Reserch and Consulting Institute.
- Cendi, M. (2016). PENGARUH PENGGUNAAN HANDPHONE TERHADAP PRESTASI BELAJAR. vi.
- Chusna. (2017). Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan.
- Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 91-100.
- Harahap, R. S., & Edy, R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Ikhyia Ulumuddin, K. W. (2019). Pemanfaatan Penilaian Hasil Belajar dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hidayat & Junianto. (2017). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya dengan Metode TAM. *Jurnal Informasi UBSI*, 163-173.
- Pankaj, S. P. N. M. C & K. C. (2015). Information and Communication Technology & Its Impact in Improving the Teaching and Learning of English Language. *International Journal of Computer Science Engineering and Information Technology Reserch*, 1- 6.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 83.
- Mandias, G. F. (2017). Analisis Pengaruh Pemanfaatan Smartphone Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klabat. *Cogito Smart Journal*, Vol.3, No. 1.
- Nikmawati, H. S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiskha*, 258.
- Supratman, L. P.(2018). Penggunaan Media Sosial oleh Digital Native. *Jurnal: ILMU KOMUNIKASI*, 47-60.
- Saroinsong, W. P.(2016). Gadget Usage Inhibited Interpersonal Intelligence Of Children Of Age 6-8 Years Old. *Jurnal Tekpen*.

- Fadillah, R. (2015). Perilaku Konsumtif Mahasiswa UGM dalam Penggunaan Gadget. Yogyakarta: UGM.
- Arwansyah, A. & Wahyuni, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kewirausahaan. *Jurnal Ekodik: Ekonomi Pendidikan*, 31-44.