

## **Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VII dan VIII SMPK BPK Penabur Taman Holis Indah Bandung**

**Mesrianti Ruben<sup>1</sup>, Rostime Hermayerni Simanullang<sup>2\*</sup>**

Universitas Murni Teguh, Indonesia

\*[hermayeni@gmail.com](mailto:hermayeni@gmail.com)

### **Abstract**

*Advances in digital technology have led to increased gadget use among adolescents, including junior high school students. Uncontrolled use may reduce concentration and learning motivation, thereby affecting academic achievement. This study aims to determine the effect of gadget use on the learning achievement of seventh- and eighth-grade students at SMPK BPK Penabur Taman Holis Indah Bandung. The research employed a quantitative method with a cross-sectional design. The sample consisted of 128 students selected using purposive sampling. Research instruments included a gadget-use questionnaire and documentation of the school's final summative assessment scores. Data were analyzed using simple linear regression. The results show that gadget use has a significant effect on students' learning achievement, with a significance value of  $p = 0.005$  ( $p < 0.05$ ). The coefficient of determination ( $R^2$ ) of 0.062 indicates that gadget use contributes 6.2% to learning achievement, while the remaining percentage is influenced by other factors.*

**Keywords:** *Gadget, Learning Achievement, Students, Gadget Use, Digital Technology*

### **Abstrak**

Kemajuan teknologi digital mendorong meningkatnya penggunaan gadget di kalangan remaja, termasuk siswa SMP. Penggunaan yang tidak terkontrol berpotensi menurunkan konsentrasi dan motivasi belajar sehingga berdampak pada prestasi akademik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa kelas VII dan VIII di SMPK BPK Penabur Taman Holis Indah Bandung. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan *desain cross sectional*. Sampel berjumlah 128 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian meliputi kuesioner penggunaan gadget dan dokumentasi nilai asesmen sumatif akhir sekolah. Analisis data menggunakan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa dengan nilai signifikansi  $p = 0,005$  ( $p < 0,05$ ). Koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,062 mengindikasikan bahwa penggunaan gadget memberikan pengaruh sebesar 6,2% terhadap prestasi belajar, sedangkan sisanya dipengaruhi faktor lain.

**Kata Kunci:** Gadget, Prestasi Belajar, Siswa, Penggunaan Gadget, Teknologi Digital

## Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi serta komunikasi berkembang sangat pesat dan berdampak kepada perkembangan dalam berbagai bidang. Perkembangan yang berdampak nyata membawa perubahan di era digitalisasi adalah penggunaan gadget. Anak-anak lebih tertarik menggunakan gadget daripada belajar. Orang tua seringkali sulit memisahkan anak-anak dari gadget, hal ini dikarenakan gadget dapat merupakan akses ke internet sebagai sarana untuk memperluas pengetahuan melalui berbagai media pembelajaran dan platform pembelajaran yang disediakan sekolah.

Penggunaan gadget secara berlebihan menimbulkan permasalahan terutama dalam proses pembelajaran siswa. Bermain gadget dapat berdampak negatif dan positif bagi penggunanya. Dampak positif yang diambil oleh siswa terhadap pemakaian gadget seperti *smartphone* dan laptop memiliki banyak manfaat yang signifikan untuk pendidikan. Gadget memungkinkan siswa untuk mendapatkan akses cepat dan mudah ke berbagai sumber informasi dan sumber daya pendidikan online, yang memungkinkan mereka untuk memperluas pengetahuan mereka di luar lingkungan kelas. Selain itu, aplikasi pendidikan dan *platform e-learning* memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif, yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran. Dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan gadget dapat berupa siswa memainkan terus menerus, akan berdampak buruk pada mereka seperti ketergantungan, istirahat terganggu, perkembangan terhambat, ancaman radiasi, kreativitas menurun, kurangnya interaksi sosial di dunia nyata, serta prestasi sekolah menurun. (Novitasari, 2019) Dampak lain yang mempengaruhi penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa adalah siswa jadi mudah mendapatkan jawaban secara instan dari setiap tugas yang diberikan guru, tanpa harus membaca buku, sehingga minat membaca, dan belajar menjadi berkurang.

Penelitian pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar yang dilakukan oleh (Nurmalasari & Wulandari, 2018) diperoleh presentase sebesar 5,5%. Penelitian juga dilakukan (Hutauruk & Siahaan, 2022a) diperoleh pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar sebesar 99,3%. Penelitian yang dilakukan oleh (Novitasari, 2019) diperoleh pengaruh sebesar 6,2% dan Penelitian yang dilakukan (Erlizah, 2022) diperoleh hasilnya pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar 33. Selanjutnya Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Rahmatia & Azis, 2024) diperoleh hasil 39,2% pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar. Berdasarkan fenomena yang telah penulis uraikan, penulis ingin mengkaji lebih lanjut dengan topik permasalahan terkait pengaruh penggunaan Gadget terhadap prestasi belajar siswa kelas VII dan VIII di SMPK BPK Penabur Taman Holis Indah Bandung Tahun ajaran 2023/2024.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan *desain survey Cross Sectional* yang bersifat restrospektif. Teknik sampling yang digunakan adalah *Non Probability sampling* dengan jenis *Purposive sampling*, dengan populasi

berjumlah 188 responden seluruh jumlah kelas VII dan VIII SMPK BPK Penabur Bandung dan jumlah sampel 128 responden. Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian adalah kuesioner penggunaan gadget dan dokumentasi dari nilai asesmen sumatif akhir sekolah (ASAS) raport semester ganjil dan genap. Dalam pemberian kuesioner ke responden, peneliti bekerjasama dengan kepala sekolah dan guru SMPK BPK Penabur Taman Holis Indah Bandung, yang kemudian menginformasikan untuk membagikan kuesioner langsung kepada responden pada tanggal 4 Juni 2024 ke masing masing kelas yang pengisiannya dilakukan setelah seluruh siswa selesai mengikuti assessmen sumatif akhir semester, dan diawasi langsung oleh guru pengawas ujian, setelah itu dikumpulkan Kembali dan diberikan ke peneliti langsung. Seluruh sampel responden yang berjumlah 128 mengisi kuesioner dengan lengkap. Teknik Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis regresi linear sederhana, yang diolah dengan menggunakan SPSS 27.

### Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMPK BPK Penabur Taman Holis Indah Bandung diperoleh data distribusi frekuensi responden melalui tabel dibawah ini.

**Tabel1.** Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden

Umur	Frekuensi (F)	Persentase (%)
Usia 12 – 13	84	65,6 %
Usia 14 – 15	44	34,4 %
<b>Jenis Kelamin</b>		
Laki - Laki	69	53,9
Perempuan	59	46,1

Dari data yang tertulis pada tabel 1 menunjukkan bahwa responden terbanyak merupakan siswa yang berusia 12 – 13 tahun sebanyak 84 responden (65,6 %), dan responden usia 14 - 15 tahun sebanyak 44 responden (34,4%). Distribusi frekuensi jenis kelamin responden menunjukkan bahwa responden terbanyak adalah laki-laki yaitu sebanyak 69 responden (53,9 %) dan responden perempuan sebanyak 59 responden (46,1 %).

**Tabel 2.** Distribusi Frekuensi Penggunaan Gadget Siswa kelas VII dan VIII SMPK BPK Penabur Taman Holis Indah Bandung

<b>Penggunaan Gadget</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
Rendah	34	26,6 %
Sedang	66	51,6 %
Tinggi	28	21,9%

Berdasarkan tabel 2 ,menunjukkan bahwa penggunaan gadget kategori rendah berjumlah 34 responden (26,6%) kategori sedang berjumlah 66 responden (51,6 %) merupakan responden terbanyak dan kategori penggunaan gadget kategori tinggi sebanyak 28 responden ( 21,9 %), sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VII dan VIII SMPK BPK Penabur Taman Holis Indah Bandung Tingkat ketergantungan terhadap penggunaan gadget berada pada kategori sedang dan rendah.

**Tabel 3.** Distribusi Frekuensi Prestasi Belajar Siswa Di SMPK BPK Penabur Taman Holis Indah Bandung

<b>Kategori Prestasi Belajar</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>N(%)</b>
Cukup	22	17,2 %
Baik	93	72,7 %
Sangat Baik	13	10,2 %
total	0	100 %

Berdasarkan tabel 3 di atas, diperoleh data bahwa siswa dengan prestasi nilai buruk sebanyak 0 Responden (0%), tidak muncul di SPSS, prestasi nilai cukup sebanyak 22 responden 17,2 %, prestasi siswa dengan nilai baik sebanyak 93 responden (72,7%) dan prestasi siswa dengan nilai sangat baik 13 responden (10,2%). Dari hasil penelitian di atas menunjukan bahwa distribusi frekuensi prestasi belajar pada siswa kelas VII dan VIII di SMPK BPK Penabur Taman Holis Indah Bandung berada pada kategori baik (B).

A. Uji Normalitas

**Tabel 5.** Hasil Uji Normalitas

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>			<i>Unstandardized Residual</i>
<i>N</i>			128
<i>Normal Parameters<sup>a,b</sup></i>	<i>Mean</i>		.0000000
	<i>Std. Deviation</i>		4.13305286
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>		.072
	<i>Positive</i>		.064
	<i>Negative</i>		-.072
<i>Test Statistic</i>			.072
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)<sup>c</sup></i>			.099
<i>Monte Carlo Sig. (2-tailed)<sup>d</sup></i>	<i>Sig.</i>		.105
	<i>99% Confidence Interval</i>	<i>Lower Bound</i>	.097
		<i>Upper Bound</i>	.113

*a. Test distribution is Normal.*  
*b. Calculated from data.*  
*c. Lilliefors Significance Correction.*  
*d. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 926214481.*

Berdasarkan hasil uji normalitas data menggunakan Kolmogrov Smirnov menunjukkan hasil signifikansi (Sig.) 0,099, dimana ketika p-value > 0,05 maka nilai residual berdistribusi normal sehingga dari data tersebut dapat disimpulkan asumsi normalitas data terpenuhi

B. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear dilakukan untuk menganalisa pengaruh satu variabel dengan variabel lainnya, dimana jika nilai signifikan  $p < 0,05$  maka terdapat pengaruh antara dua variabel. Sedangkan jika nilai signifikan  $p > 0,05$  maka tidak terdapat pengaruh antara dua variabel.

C. Uji Determinasi ( R Square )

Dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara variabel X (penggunaan gadget) dan Y (prestasi belajar), peneliti melakukan analisis dengan

regresi linier sederhana menggunakan bantuan SPSS for Windows Versi 27.0. Koefisien determinasi (R square) bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel independen penggunaan gadget mampu menjelaskan variabel dependen (prestasi siswa).

Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa kelas VII dan VIII SMPK BPK Penabur Taman Holis Indah Bandung, yang di uji dengan menggunakan regresi linear sederhana, dapat terlihat pada ini hasil uji determinasi (R Square) seperti pada tabel 6.

**Tabel 6.** Hasil Uji Determinasi (*model Summary*)

Model Summary <sup>b</sup>				
<i>Model</i>	<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>
1	.248 <sup>a</sup>	.062	.054	.506

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget b. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Berdasarkan tabel hasil Determinasi Model Summary regresi linear di atas dapat menjelaskan bahwa besarnya nilai korelasi atau pengaruh adalah R sebesar 0,248. Sedangkan dari data output diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,062, yang mengandung arti bahwa pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa kelas VII dan VIII di SMPK BPK Penabur Taman Holis Indah adalah sebesar 6,2% sedangkan 93,8 % dipengaruhi oleh variable lainnya.

#### D. Coefficients

Koefisien merupakan tabel yang digunakan untuk melihat pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar.

**Tabel 7.** Coefficients Analisis Regresi Linear Sederhana

<i>Coefficients</i>						
<i>Model</i>		<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>		
		<i>B</i>	<i>St. Error</i>	<i>Beta</i>	<i>t</i>	<i>Sig</i>
<b>1</b>	(Constant)	3,291	.133		24.653	.000
	Penggunaan Gadget	-.185	.064	-.248	-2.874	.005

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

b. Dependent Variabel: Prestasi Belajar

Berdasarkan tabel 7 koefisien regresi linear sederhana, diperoleh nilai konstanta sebesar 3,291, yang berarti bahwa nilai konsisten partisipasi adalah sebesar 3,291, maka bisa diartikan bahwa jika variable penggunaan gadget bernilai 0 (konstan) maka variable prestasi belajar bernilai 3,291. Nilai koefisien regresi penggunaan gadget sebesar  $-0,185$  hal ini berarti bahwa koefisien nilai regresi tersebut bernilai negative, sehingga dapat disimpulkan bahwa apabila variable penggunaan gadget meningkat maka prestasi belajar akan menurun, atau sebaliknya bila penggunaan gadget menurun maka prestasi belajar akan meningkat. Berdasarkan nilai signifikansi dari tabel koefisien diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,005 < 0,05$ , dan nilai  $p < 0,05$  merupakan standar yang digunakan oleh peneliti dalam pengambilan sampel, dengan merujuk pada Tingkat kesalahan sebesar 5 %.

## **Pembahasan**

### **A. Karakteristik Responden berdasarkan Usia**

Distribusi frekuensi responden berdasarkan usia, menunjukkan rata-rata diperoleh rentan usia responden berada pada usia 12 - 13 tahun yakni 84 responden (65,6 %) yang merupakan responden terbanyak, dan rentan usia 14 - 15 tahun sebanyak 44 responden (34,4 %), hal ini sejalan dengan penelitian (Andi Suswani et al., 2020) tentang penggunaan gadget terhadap anak usia 12-13 tahun menjadi pengguna gadget tertinggi. Penggunaan gadget di kalangan remaja usia 13-14 tahun dapat memberikan dampak yang signifikan, baik positif maupun negatif, terhadap berbagai aspek kehidupan mereka, termasuk prestasi akademik, kesehatan fisik, dan kesehatan mental, Gadget memberikan akses ke berbagai sumber daya edukasi, seperti buku teks online, jurnal akademik, dan video edukasi, yang dapat melengkapi pembelajaran di kelas dan menyediakan bahan belajar yang beragam untuk siswa (Lin et al., 2021) akan tetapi menurut (Ramírez et al., 2021) Waktu yang dihabiskan untuk bermain game atau bersosialisasi di media sosial dapat mengganggu konsentrasi siswa pada tugas akademik dan mengurangi waktu yang tersedia untuk belajar.

Peneliti berasumsi bahwa Penggunaan gadget pada anak usia 12 - 15 tahun merupakan topik penting karena usia ini adalah masa remaja awal yang sangat dipengaruhi oleh teknologi digital. Gadget dapat memberikan banyak manfaat, seperti mendukung pembelajaran melalui aplikasi edukasi, e-book, dan video pembelajaran yang membantu anak-anak dalam memahami pelajaran. Selain itu, penggunaan gadget juga membantu anak mengembangkan keterampilan teknologi yang sangat diperlukan di era digital ini. Gadget juga memungkinkan anak untuk tetap terhubung dengan teman dan keluarga, terutama jika mereka berada jauh. Namun, ada juga dampak negatif dan risiko yang perlu diwaspadai. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan masalah kesehatan fisik, seperti gangguan penglihatan, postur tubuh yang buruk, dan kurangnya aktivitas fisik yang bisa menyebabkan obesitas. Selain itu, ada juga risiko gangguan kesehatan mental seperti kecanduan, gangguan tidur, dan paparan konten yang tidak sesuai. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk mengawasi dan membatasi penggunaan

gadget pada anak-anak mereka, memastikan mereka menggunakan teknologi dengan cara yang sehat dan seimbang.

## B. Jenis Kelamin

Rata-rata jenis kelamin perempuan adalah 59 responden (46,1%), dan laki-laki merupakan responden terbanyak berdasarkan jenis kelamin yaitu 69 responden (53,9%). Sejalan dengan penelitian tentang ketergantungan penggunaan gadget yang dilakukan oleh (Andi Suswani et al., 2020) diperoleh laki-laki menjadi responden terbanyak. Dalam penelitian yang dilakukan (Liang et al., 2016) menyatakan bahwa laki-laki lebih cenderung mengalami kecanduan internet dibandingkan perempuan. Laki-laki menggunakan internet untuk hiburan dan mengurangi tekanan, sedangkan perempuan cenderung menggunakan internet untuk mencari tugas dan informasi tertentu.

Peneliti berasumsi mengapa laki-laki cenderung menghabiskan lebih banyak waktu dalam penggunaan gadget bisa didasarkan pada beberapa faktor. Pertama, minat yang lebih besar terhadap teknologi dan video game bisa menjadi faktor utama. Laki-laki sering kali tertarik dalam eksplorasi dan pencapaian dalam permainan yang tersedia melalui gadget, yang sering memerlukan waktu yang lebih lama untuk dimainkan dan dikuasai. Selain itu, partisipasi dalam komunitas online yang berfokus pada gaming juga dapat memperpanjang waktu yang dihabiskan di depan gadget, karena adanya interaksi sosial dan kompetisi dengan pemain lain. Faktor lain bisa meliputi tuntutan pekerjaan yang memerlukan keterlibatan dalam teknologi, serta aksesibilitas dan ketersediaan gadget yang memungkinkan laki-laki untuk menghabiskan lebih banyak waktu dalam penggunaan perangkat tersebut.

## C. Lama Penggunaan Gadget Pada Siswa-siswi Kelas VII dan VIII SMPK BPK Penabur Taman Holis Indah Bandung

Dari hasil penelitian yang dilakukan pada siswa SMPK BPK Penabur Taman Holis Indah Bandung menunjukkan bahwa penggunaan gadget berada pada kategori sedang dengan 66 responden 51,6%. *Smartphone* dan tablet memberikan akses mudah ke internet, media sosial, dan hiburan digital yang menarik bagi mereka. Selain itu, gadget juga digunakan untuk komunikasi dan interaksi sosial dengan teman-teman melalui pesan teks dan media sosial (Rashid et al., 2021).

Berdasarkan hasil penelitian dari (Lamanila et al., 2022) ditarik kesimpulan bahwa sebanyak 22,2% atau 22 siswa berada pada kelompok penggunaan gadget rendah, sebanyak 61,6% atau 61 siswa berada pada kelompok sedang, sementara 16,2% atau 16 siswa memiliki tingkat penggunaan gadget yang tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian dari (Rohma, 2023) terhadap peserta didik dengan angket 10 pernyataan, yang diberikan kepada 48 peserta didik yang bertindak sebagai responden, dengan jumlah keseluruhan nilai hasil angket untuk penggunaan gadget sebesar 1,892 dengan nilai terbesar 49 dan nilai terkecil 33 dengan nilai rata-rata sebesar 39,42 dari tabel distribusi frekuensi jumlah persentase terbesar yaitu 33% pada interval 39-41 dengan frekuensi 16 peserta

didik. Sedangkan persentase terkecil yaitu 2% pada interval 48-50 dengan frekuensi 1 peserta didik.

Penelitian penggunaan gadget pada siswa kelas VII dan VIII di SMPK BPK Penabur Taman Holis Indah Bandung, berada pada kategori sedang karena berbagai faktor. Pertama, aksesibilitas yang semakin mudah dan terjangkau membuat banyak siswa memiliki gadget pribadi seperti *smartphone* dan tablet. Selain itu, perkembangan teknologi dan internet yang pesat mendorong siswa untuk terhubung dengan dunia digital lebih sering, baik untuk keperluan sosial, edukasi, maupun hiburan. Platform media sosial, aplikasi permainan, dan konten *streaming* menjadi daya tarik besar yang sulit dihindari. Ditambah lagi, kebutuhan untuk tetap berkomunikasi dengan teman sebaya melalui aplikasi pesan instan juga meningkatkan frekuensi penggunaan gadget.

Faktor lingkungan juga berperan, di mana adanya tekanan dari teman sebaya atau tren terbaru mendorong remaja untuk selalu mengikuti perkembangan teknologi agar tidak merasa tertinggal. Selain faktor aksesibilitas yang mudah, pendidikan dan tugas sekolah juga berperan penting dalam tingginya penggunaan gadget di kalangan siswa. Banyak sekolah yang mulai mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa sering menggunakan gadget untuk mengakses bahan ajar, mengerjakan tugas, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran daring.

#### D. Prestasi Belajar Siswa Di SMPK BPK Penabur Taman Holis Indah Bandung

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil prestasi belajar siswa kelas 7 dan 8 di SMPK BPK Penabur Taman Holis Indah Bandung berada pada kategori Baik (B), dengan 93 responden sebanyak 72,7 %, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kurniawati, 2020) yang memperoleh peningkatan prestasi belajar pada siswa menjadi kategori baik.

Berdasarkan hasil penelitian dari (Lamanila et al.,2022) dapat disimpulkan bahwa sebanyak 9,1 % atau 9 siswa termasuk dalam kelompok prestasi belajar rendah, sebanyak 61,6 % atau 61 siswa termasuk dalam kelompok sedang, sementara 29,3 % atau 29 siswa memiliki tingkat prestasi belajar yang tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian dari (Rohma, 2023) terhadap peserta didik dengan angket 10 pernyataan, yang diberikan kepada 48 peserta didik yang bertindak sebagai responden, dengan jumlah keseluruhan nilai hasil angket untuk prestasi belajar pada anak sebesar 1959, dengan nilai terbesar 50 dan nilai terkecil 35. Dengan nilai rata-rata 40,81 dari tabel distribusi prestasi belajar pada anak jumlah persentase terbesar yaitu 60 % pada interval 38- 40 dengan frekuensi 29 peserta didik. Sedangkan persentase terkecil yaitu 2% pada interval 47-49 dan 50-52 dengan frekuensi 1 peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian dari (Hutauruk & Siahaan, 2022) Berdasarkan data prestasi belajar siswa mata pelajaran kewirausahaan yang diperoleh melalui uji tes yang dikerjakan oleh siswa kelas XI TKR SMK Swasta Teladan Tanah Jawa Tahun Ajaran 2020/2021. Responden yang diambil untuk penelitian ini berjumlah 70 orang siswa khusus kelas TKR 1 dan 2 di SMK Swasta Teladan Tanah Jawa.

Identifikasi kecenderungan atau tinggi rendahnya prestasi belajar siswa mata pelajaran kewirausahaan dalam penelitian ini dari nilai uji tes yang diperoleh oleh siswa kelas XI TKR di SMK Swasta Teladan Tanah Jawa Tahun Ajaran 2020/2021. Sesuai dengan data di atas dapat diperoleh bahwa semua siswa memperoleh nilai  $\geq 70$  maka semua siswa memiliki nilai mata pelajaran kewirausahaan yang tuntas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian yang akan dianalisis terdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan taraf signifikan 0,05 dengan ketentuan jika  $D_{max} < D_{\alpha}$  maka data berdistribusi normal.

Peneliti berasumsi bahwa peningkatan prestasi siswa ke kategori baik sementara penggunaan gadget mereka sedang dapat disebabkan oleh beberapa faktor yang saling terkait. Penggunaan gadget memungkinkan akses yang lebih luas terhadap materi pendidikan dan sumber belajar yang bervariasi, seperti aplikasi pembelajaran dan tutorial online, yang membantu siswa memperdalam pemahaman mereka dalam pelajaran. Fleksibilitas waktu belajar yang ditawarkan oleh gadget juga memungkinkan siswa untuk mengembangkan pemahaman mereka di luar lingkungan kelas. Selain itu, interaktivitas dan keberagaman metode pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi siswa dan keterlibatan mereka dalam proses belajar, secara potensial meningkatkan prestasi akademis mereka. Meskipun demikian, perlu dipertimbangkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat membawa risiko, seperti gangguan terhadap konsentrasi dan interaksi sosial yang kurang, yang juga harus dikelola dengan bijak dalam konteks Pendidikan

#### E. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VII Dan VIII Di SMPK BPK Penabur Taman Holis Indah Bandung

Dari hasil penelitian diperoleh nilai sig  $0,005 < 0,05$  yang berarti terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa kelas VII dan VIII di SMPK BPK Penabur Taman Holis Indah Bandung, penelitian ini juga sejalan dengan studi kasus yang dilakukan oleh (Sandi et al., 2023) di mana adanya pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa. Hal ini pun sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurfadilah Istiqamah (2024) bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa, demikian juga penelitian yang dilakukan oleh Holilatu Rohma (2023) menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar.

Berdasarkan hasil penelitian dari (Purwantoro & Nafsah, 2023) Setelah melakukan analisis data sebagai jawaban dari permasalahan penelitian tentang pengaruh gadget terhadap hasil belajar siswa di SDN 05 Tilango, diperoleh hasil analisis regresi sederhana di mana  $Y = a + bx = 3.278 + 0.957 X$ . Selain itu, berdasarkan hasil uji hipotesis, dapat diketahui bahwa nilai thitung  $> t_{tabel}$  atau  $15.591 > 2.0301$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti koefisien regresi berpengaruh secara signifikan. Dengan demikian terbukti bahwa Penggunaan Gadget (X) berpengaruh terhadap Hasil Belajar Peserta Didik (Y) di SDN 05 Tilango.

Berdasarkan hasil penelitian dari (Lamanila et al., 2022) Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMK Negeri 10 Makassar, bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa SMK Negeri 10 Makassar. Ada pengaruh antara penggunaan gadget yang diperoleh dari angket dan prestasi belajar siswa dilihat dari nilai rapor tahun ajaran 2022/2023, hal ini dapat dilihat dari hasil persamaan regresi linear sederhana yaitu  $Y = 72,847 + 0,080X$  artinya setiap kenaikan koefisien regresi  $X$  0,080 menggambarkan bahwa tiap kenaikan sebesar 1% pada penggunaan gadget, bakal menyebabkan kenaikan sebesar 0,080 pada prestasi belajar. Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa di SMK Negeri 10 Makassar, dengan pengaruh sebesar 6,2%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa di SMK Negeri 10 Makasar.

Berdasarkan hasil penelitian dari (Rohma, 2023) didapatkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh terhadap prestasi belajar pada peserta didik, hal ini berdasarkan data yang telah didapat dan diuji menggunakan aplikasi SPSS 25 For windows. Hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai  $t$ -hitung=6.087 >  $t$ tabel 1.677 ( $t$ -tabel dapat dilihat dilampiran N 48) dan nilai signifikansi penggunaan gadget sebesar 0,000 yang mana  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar pada peserta didik di MI Hidayatul Muhtadi'in.

Berdasarkan hasil penelitian dari (Hutauruk & Siahaan, 2022b) variabel penggunaan Gadget dengan prestasi belajar berdistribusi normal. Penggunaan gadget efektif dalam meningkatkan prestasi belajar kewirausahaan siswa kelas XI di SMK Swasta Teladan Tanah Jawa 2020/2021 sebesar  $Y = 72,845 + 0,200 X$ . Hal ini dibuktikan bahwa konstanta sebesar 72,845 diartikan bahwa nilai konsisten variabel prestasi belajar sebesar 72,845. Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi ( $r^2$ ) diperoleh sebesar 0,600 yang berarti diketahui bahwa 60 % penggunaan Gadget efektif untuk meningkatkan prestasi belajar kewirausahaan siswa kelas XI di SMK Swasta Teladan Tanah Jawa 2020/2021.

Berdasarkan hasil penelitian dari (Wulandari, 2020) terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan gadget dengan kebiasaan belajar siswa kelas V SD Negeri Dabin VI Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes. Hal ini dibuktikan dengan nilai  $r$  hitung  $\geq$  tabel ( $0,450 \geq 0,163$ ). Nilai korelasi sebesar 0,554, sehingga kedua variabel tersebut dikatakan memiliki hubungan dengan kategori sedang.

Sejalan dengan penelitian (Zega & Harefa, 2023), menyimpulkan bahwa adanya pengaruh negative penggunaan gadget dengan hasil kegiatan belajar siswa di SMA Negeri 2 Gunung ditoli. Hal ini dibuktikan dengan pengujian hipotesis dengan uji korelasi product moment diperoleh  $t$ tabel sebesar 0,1398.  $t$ hitung = 0,147989 >  $t$ tabel = 0,1398, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gadget dengan hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Gunungsitoli.

Penelitian yang dilakukan (Turap et al., n.d.) menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa di SMP Al – Faqih

Sumber Nyamplong , Pamekasan. Hal ini di buktikan dengan hasil perhitungan koefisien determinasi diperoleh nilai R square adalah 0,386. Hal ini menunjukkan bahwa presentase sumbangan pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar sebesar 38,6% dan hasil perbandingan t hitung dan t tabel diketahui t hitung = 4,340 dan nilai t tabel sebesar 0,3494. Atau  $4,340 > 0,3494$ . Selanjutnya dalam uji linieritas diperoleh nilai signifikansi linierity sebesar 0,000 atau  $p < 0,05$ .

Berdasarkan hasil penelitian dari (Gadget et al., 2024) menyimpulkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa kelas XII pada mata pelajaran Sosiologi di SMAN 1 Sukaraja Kabupaten Bogor. menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) adalah sebesar 0,006 lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05.

Hasil penelitian (Pirmansyah, 2023), menunjukkan bahwa sebagian besar yang sering menggunakan gadget dengan prestasi belajar baik sebanyak 16 responden (50%), sedangkan sebagian kecil yang sering menggunakan gadget dengan prestasi belajar cukup sebanyak 2 responden (6.25%), dengan  $p\text{Value}=0.0105 < 0.05$ , dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan gadget dengan prestasi belajar.

Penelitian yang dilakukan (Astuti & Sembiring, 2019), Berdasarkan data yang diperoleh dapat diketahui bahwa penggunaan gadget sebesar 0,011 dimana bila terjadi peningkatan penggunaan gadget maka akan menurunkan hasil belajar siswa, sebaliknya bila terjadi penurunan penggunaan gadget maka akan meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu penggunaan akan gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Selanjutnya, data yang telah dihitung dengan menggunakan bantuan SPSS for windows versi 19 telah diperoleh hasil pada variable entered menggunakan metode enter. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel bebas dimasukkan ke dalam metode regresi dengan mengabaikan besar kecilnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Dengan hasil model summary  $R = 11,30$  dan  $R\text{ Square} = 0,023$

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Caron & Markusen, 2016), bahwa ada pengaruh penggunaan dengan prestasi belajar siswa pada pembelajaran PAI. Hal ini di buktikan dengan hasil uji Regresi Linear diperoleh hasil perhitungan tHitung penggunaan gadget 3,083 dengan derajat bebas (df) =  $N-2 = 27 - 2 = 25$  , maka didapatkan ttabel sebesar 1,7081 sehingga dapat ditarik Kesimpulan bahwa tHitung > ttabel yaitu  $3,083 > 1,7081$ . Besarnya pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa pada pembelajaran PAI sebesar 27,5 %.

Peneliti berasumsi bahwa prestasi siswa yang meningkat ke kategori baik meskipun penggunaan gadget mereka sedang karena beberapa alasan. Gadget memberikan akses mudah ke berbagai sumber belajar digital, seperti e-book, video tutorial, dan aplikasi pendidikan, yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan lebih mendalam di luar jam sekolah. Selain itu, pembelajaran melalui gadget sering kali lebih interaktif dan menarik, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Fleksibilitas waktu yang diberikan oleh gadget memungkinkan siswa untuk mengatur jadwal belajar mereka sendiri, sehingga mereka dapat menghabiskan lebih banyak waktu untuk memahami materi

yang sulit. Selain itu, kemampuan teknologi yang dikembangkan melalui penggunaan gadget dapat membantu siswa dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah dengan lebih efisien dan efektif. Meskipun penggunaan gadget yang berlebihan dapat membawa risiko, jika digunakan secara bijak dan seimbang, gadget dapat menjadi alat yang sangat berguna untuk meningkatkan prestasi akademis siswa.

## Kesimpulan

Setelah melakukan analisis data sebagai jawaban dari permasalahan penelitian tentang pengaruh gadget terhadap prestasi belajar siswa kelas VII dan VIII SMP BPK Penabur taman holis Indah Bandung, diperoleh hasil analisis regresi linear dengan nilai signifikansi dari tabel koefisien diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,005 < 0,05$  atau  $p < 0,05$  dan dari determinasi Model Summary regresi linear menjelaskan bahwa besarnya nilai koefisien determinasi (R Square) adalah sebesar 0,062, yang mengadung arti bahwa terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa kelas VII dan VIII di SMPK BPK Penabur Taman Holis Indah, sebesar 6,2% sedangkan 93,8% dipengaruhi oleh variabel lain.

## Daftar Pustaka

- Astuti, D. P., & Sembiring, B. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 3 Kota Jambi. *Scientific Journals of Economic Education*, 53(9), 1689–1699. <http://dx.doi.org/10.33087/sjee.v3i2.57>
- Caron, J., & Markusen, J. R. (2016). *Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Pembelajaran Pai Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Di Smp N 6 Semarang Tahun 2022/2023 Skripsi*.
- Erlizah. (2022). Gadget, P. P., Hasil, T., Siswa, B., Mata, P., Sosiologi, P., Sman, D., Kabupaten Bogor, S., Ramdani, D., & Mesra, R. (2024). Nomor 3. Halaman 207-223. <https://doi.org/10.64924/fkmrtz75>.
- Hutauruk, G. M., & Siahaan, R. O. Y. D. (2022a). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK Swasta Teladan Tanah Jawa. *Wadah Ilmiah Penelitian Pengabdian Untuk Nommensen*, 1(April), 15–20.
- Lamanila, S., Djafri, N., Abdul Razak, I., & Sumar, W. T. (2022). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Student Journal of Educational Management*, 7(2), 239–248. <https://doi.org/10.37411/sjem.v2i2.1634>
- Novitasari, N. (2019). Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 167–188. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v3i2.77>
- Nurmalasari, & Wulandari, D. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi that are easy to carry anywhere for. *Ilmu Pengetahuan Dan*

- Teknologi Komputer*, 3(2), 1–8.  
<https://ejournal.nusamandiri.ac.id/index.php/jitk/article/view/350>
- Pirmansyah, T. (2023). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Pada Siswa Smpn 1 Kronjo -Tangerang Tahun 2021. 1*, 1–9.
- Purwanto, F., & Nafsah, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Gawai (Gadget) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *IJEB: Indonesian Journal Education Basic*, 1(2), 113–120. <https://doi.org/10.61214/ijeb.v1i2.58>
- Rahmatia, & Azis. (2024). Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah (MTs). *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 10(1). <https://doi.org/10.55340/japm.v10i1.1515>
- Rashid, S. M. M., Mawah, J., Banik, E., Akter, Y., Deen, J. I., Jahan, A., Khan, N. M., Rahman, M. M., Lipi, N., Akter, F., Paul, A., & Mannan, A. (2021). Prevalence and impact of the use of electronic gadgets on the health of children in secondary schools in Bangladesh: A cross-sectional study. *Health Science Reports*, 4(4), 1–9. <https://doi.org/10.1002/hsr2.388>
- Rohma, H. (2023). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Di Mi Hidayatul Muhtadi'in Kp. Nanggung Desa Bangunjaya Kecamatan Cigudeg Kabupaten Bogor*.
- Sandi, M. O., Arafat, Y., & Heldayani, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Sdn 13 Muaradua. *Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandir*, 09, 410–421. <https://doi.org/10.48175/ijarsct-13062>
- Turap, T., Merupakan, T. B., Lebih, T. B., & Turap, T. D. (n.d.). *Deskripsi, Pembuktian Hipotesis, Dan Pembahasan*. 1–17.
- Wulandari, J. I. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget dan Kebiasaan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Dabin VI Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes. *Skripsi*.
- Zega, B. R., & Harefa, A. R. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 2 Gunungsitoli. *Journal on Education*, 06(01), 5357–5363. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3715>