

## **Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Siswa**

Oleh:

**Hastin A. Harmain<sup>1</sup>, Said Subhan Posangi<sup>2</sup>, Rinaldi Datunsolang<sup>3</sup>**

PGMI FITK IAIN Sultan Amai Gorontalo, IAIN Sultan Amai Gorontalo, PGMI  
FITK IAIN Sultan Amai Gorontalo

Email: [hastinharmain@gmail.com](mailto:hastinharmain@gmail.com), [saidsubhan70@iaingorontalo.ac.id](mailto:saidsubhan70@iaingorontalo.ac.id),  
[rinaldidatunsolang@iaingorontalo.ac.id](mailto:rinaldidatunsolang@iaingorontalo.ac.id)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Teknik pengumpulan data yaitu kuesioner (angket) dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji regresi sederhana dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil analisis regresi sederhana dimana  $Y = a + bx = 3.278 + 0.957 X$ . Hal ini berarti jika tidak ada kenaikan nilai dari variabel X, maka nilai variabel Y adalah 3.278. selanjutnya, setiap penambahan 1 (satu) nilai variabel X akan memberikan peningkatan nilai pada variabel Y sebesar 0.957. Selain itu, berdasarkan hasil uji hipotesis, dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  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.

**Kata Kunci: Penggunaan *gadget*, Hasil Belajar**

### **ABSTRACT**

*This research aims to determine the effect of the use of gadgets on student learning outcomes. The type of research used in this research is quantitative. The data collection technique is a questionnaire (questionnaire) and documentation. The data analysis technique used in this study is a simple regression test and t test. The results showed that the results of a simple regression analysis where  $Y = a + bx = 3.278 + 0.957 X$ . This means that if there is no increase in the value of the X variable, the value of the Y variable is 3.278. Furthermore, each addition of 1 (one) value of variable X will increase the value of variable Y by 0.957. In addition, based on the results of the hypothesis test, it can be seen that the value of  $t_{count} > t_{table}$  or  $15.591 > 2.0301$ , then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, which means that the regression coefficient has a significant effect. Thus it is proven that the use of gadgets (X) influences student learning outcomes (Y) at SDN 05 Tilango.*

**Keywords: *Gadget use, Learning Outcomes***

## **PENDAHULUAN**

Wabah *corona virus disease* 2019 (Covid-19) yang telah melanda 215 negara di dunia, memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan. Untuk melawan Covid-19 Pemerintah telah melarang untuk berkerumun, pembatasan sosial (*social distancing*) dan menjaga jarak fisik (*physical distancing*), memakai masker dan selalu cuci tangan. Di Indonesia sendiri, menteri pendidikan dan kebudayaan mewajibkan penyelenggaraan pembelajaran di seluruh satuan pendidikan dilaksanakan dalam jaringan (*Daring*) sebagai upaya menanggulangi wabah tersebut<sup>1</sup>. Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah melarang setiap instansi pendidikan mulai dari pendidikan usia dini hingga perguruan tinggi untuk melakukan pembelajaran tatap muka (konvensional) dan memerintahkan untuk menyelenggarakan perkuliahan atau pembelajaran secara daring (Surat Edaran Kemendikbud Dikti No.1 tahun 2020)<sup>2</sup>.

Sekolah Dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan yang merasakan dampak dari pandemi COVID-19. Sekolah mulai mengubah strategi pembelajaran yang awalnya adalah tatap muka menjadi pembelajaran non-tatap muka atau ada yang menyebut pembelajaran *online* dan juga pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Pemanfaatan sistem pembelajaran *daring* merupakan salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk mengatasi permasalahan dan memudahkan siswa mengakses materi pembelajaran<sup>3</sup>.

Pada penerapan pembelajaran *online* atau daring ini tidak lepas dengan penggunaan alat elektronik seperti *hand phone*, tablet, atau laptop dan juga koneksi internet yang dimanfaatkan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Di era pandemi COVID-19 ini pembelajaran dilaksanakan

---

<sup>1</sup> Mirawati Hutuji dan Asriyati Nadjamuddin, "Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Masa Pandemi COVID-19," *EDUCATOR: Directory of Elementary Education Journal* 2, no. 1 (2021): 43–57, <https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v2i1.144.h.45>

<sup>2</sup> Afreni Hamidah Ali Sadikin, "Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19 (Online Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic)," *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 6, no. 2 (2020): 215, <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>.

<sup>3</sup> Andri Anugrahana, "Hambatan, Solusi Dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar," *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10, no. 3 (2020), <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289.h.282-283>

secara virtual yaitu pembelajaran secara *online* dengan melakukan *live e-learning* melalui berbagai platform aplikasi yang tersedia seperti *Zoom*, *Google Meet*, *Google Classroom* yang merupakan mediaberbasis aplikasi yang dapat dioptimalkan untuk wadah pembelajaran (Syaharuddin, S. (2020)<sup>4</sup>.

Selama masa pandemi covid 19 ini, pembelajaran di sekolah-sekolah dilakukan secara *daring*, dimana *gadget* sebagai salah satu alat yang penting untuk kelanjutan proses pembelajaran dari sekolah. Dengan *gadget* guru dapat melaksanakan pembelajaran dan dapat membagikan tugas pada peserta didiknya, baik melalui *Zoom* atau pemberian tugas melalui kuis yang menggunakan link yang dikirim melalui *whatsapp* orangtua.

Pada abad ke-19 asal-usul dari kata "*Gadget*" pertama kali muncul. Menurut Kamus Inggris *Oxford*, terdapat bukti anekdotal untuk penggunaan *Gadget* sebagai nama tempat untuk menyimpan item teknis yang mana orang tidak dapat mengingat nama sebenarnya, hal ini berlangsung sejak tahun 1850-an.

*Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* (Bahasa Indonesia: acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, *handphone*, *game* dan lainnya<sup>5</sup>.

Menurut Widiawati dan Sugiman, *Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan<sup>6</sup>. Sementara itu, menurut

---

<sup>4</sup> A. Irawan Rafsanjani, "Kebijakan Pendidikan Di Era New Normal," OSF Preprints, 2020, <https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/29v6a>.

<sup>5</sup> Puji Asmaul Chusna, "PENGARUH MEDIA GADGET PADA PERKEMBANGAN KARAKTER ANAK," *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan* 17, no. 2 (2017): 315–30, <https://doi.org/https://doi.org/10.21274/dinamika.2017.17.2.315-330>.

<sup>6</sup> Dian Kurniawati, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa," *Edukatif: Jurnal*

Hudaya, *Gadget* merupakan sebuah perangkat atau alat elektronik yang memiliki fungsi khusus dalam penggunaannya yang telah mengubah perilaku komunikasi manusia dengan menembus ruang dan waktu<sup>7</sup>.

Dengan demikian, *Gadget* merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan teknologi terbaru yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah.

Penggunaan *Gadget* memiliki dampak positif dan juga dampak negatif. Dampak positif yaitu dapat membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dan analisis dalam permainan, dan membantu anak dalam meningkatkan kemampuan otak kanan selama dalam pengawasan yang baik oleh orang tua<sup>8</sup>. Sedangkan dampak negatifnya, jika siswa sering menggunakan gadget dengan berlebihan maka akan timbul permasalahan pada proses belajarnya karena disebabkan oleh ketergantungan kepada *gadget*<sup>9</sup>.

*The American Academy of Pediatrics* (AAP) menyatakan bahwa harus ada batas waktu yang diberikan oleh orang tua ketika anak-anak menghabiskan waktu di depan layar/*gadget*, yaitu satu atau dua jam per hari dan mencegah paparan media *screen* pada anak usia di bawah dua tahun. Kriteria pemakaian gadget pada anak usia 3-5 tahun disebut berlebihan bila pemakaiannya lebih dari satu jam. Observasi yang dilakukan oleh Sari dan Mitsalia terhadap anak usia 3–6 tahun, frekuensi penggunaan gadget paling sedikit 1 sampai 3 hari per minggu, 4 sampai 6 hari per minggu dan setiap hari menggunakan *gadget*<sup>10</sup>.

Sementara itu, terkait durasi penggunaan *gadget* pada anak, berdasarkan

---

*Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2020): 79–84, <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/download/78/pdf.h.80>

<sup>7</sup> Adeng Hudaya, “Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik,” *2018* 2 (4AD), <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>.

<sup>8</sup> Muhammad Muslih Rispa Nurhalipah, Marisca Yustiana, Saeni Saeni, “Pengaruh Gadget Terhadap Minat Belajar Pada Anak-Anak,” *Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF)* 1, no. 1 (2020): 172–77, <http://jurnal.upnyk.ac.id/index.php/semnasif/article/view/4098>.

<sup>9</sup> Kurniawati, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa.”

<sup>10</sup> Amy Asma Mitsalia Tria Puspita Sari, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TKIT Al Mukmin,” *PROFESI (Profesional Islam)* 13, no. 2 (2018), <https://doi.org/https://doi.org/10.26576/profesi.124>.

hasil penelitian yang dilakukan oleh Christiany Judhita, durasi penggunaan gadget dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

1. Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari.
2. Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari.
3. Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari<sup>11</sup>.

Pada masa sekarang ini, proses pembelajaran tidak terlepas dari penggunaan *gadget*. *Gadget* ini dapat digunakan untuk membagikan materi pelajaran dan penugasan pada siswa. Namun, sebagian peserta didik menggunakan *gadget* tanpa pengawasan orang tua, mereka menggunakan *gadget* untuk memainkan *game online* dan menonton video dalam waktu yang lama dan tidak mau lagi belajar. Hal ini tentu akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik tersebut. Menurut Hamalik, hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang dapat diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya<sup>12</sup>.

Sementara itu, Gagne mendefinisikan hasil belajar sebagai perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar<sup>13</sup>. Bagi Gagne belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku. Selain itu, ia juga menekankan bahwa belajar merupakan suatu upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui instruksi. Instruksi yang dimaksud adalah perintah atau arahan dan bimbingan dari

---

<sup>11</sup> Ummi Muthi'ah, "PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MINATBELAJAR PESERTA DIDIK KELAS ATAS DI SD ISLAMMARGOLEMBO KABUPATEN LUWU TIMUR" (UIN ALAUDDIN MAKASSAR, 2021).

<sup>12</sup> Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014).h. 27

<sup>13</sup> Dewi Monalisa Kadir dan Asriyati Nadjamuddin, "Penerapan Metode Example Non Example Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika," *EDUCATOR : Directory of Elementary Education Journal* 1, no. 2 (2020): 107–21, <https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v1i2.166>.

seorang pendidik atau guru<sup>14</sup>.

Hasil belajar terbagi atas beberapa bentuk, yaitu:

1. Pemahaman konsep

Bloom mengartikan pemahaman yaitu seberapa besar peserta didik mampu menyerap, menerima, serta memahami pelajaran yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik, atau sejauh mana peserta didik dapat mengerti, memahami apa yang ia lihat, yang dibaca, yang dirasakan, atau yang ia alami berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan<sup>15</sup>.

2. Keterampilan proses

Setiawati dan Usman mengemukakan bahwa keterampilan proses adalah keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan fisik, mental, serta sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu peserta didik. Keterampilan merupakan kemampuan menggunakan nalar, pikiran, serta perbuatan yang secara efisien dan efektif untuk mencapai suatu dari hasil tertentu, termasuk kreativitas<sup>16</sup>.

3. Sikap

Sikap atau attitude adalah suatu kecenderungan untuk bereaksi dengan cara tertentu terhadap suatu perangsang atau situasi yang dihadapi. Bagaimana reaksi seseorang jika ia terkena suatu rangsangan baik mengenai orang, benda atau situasi mengenai dirinya<sup>17</sup>. Hubungan hasil belajar peserta didik, dengan sikap ini lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep.

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor Internal, yaitu faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor ini meliputi :

a. Faktor psikologis, yaitu faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik siswa.

b. Faktor psikologis, yaitu faktor yang berkaitan dengan keadaan psikologis atau jiwa seseorang. Seperti intelegensi, motivasi, perhatian, minat, bakat dan kesiapan belajar.

2. Faktor Eksternal, yaitu faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang berasal dari luar diri siswa. Faktor ini meliputi :

a. Lingkungan sosial keluarga, yaitu dorongan orang tua. Orang tua sangat berperan penting terhadap keberhasilan belajar siswa.

b. Lingkungan sekolah, yaitu guru, para staf administrasi dan teman-teman sekelas siswa.

---

<sup>14</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: PT FajarInterpratama Mandiri, 2016).h. 1

<sup>15</sup> Ahmad Susanto.h. 6

<sup>16</sup> Ahmad Susanto.h. 7

<sup>17</sup> M. Ngali Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Rosda, 2017).h. 141

c. Lingkungan masyarakat<sup>18</sup>.

Berdasarkan hasil obeservasi awal yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa penggunaan *gadget* pada peserta didik tidak hanya digunakan untuk kegiatan pembelajaran, akan tetapi banyak peserta didik yang malah kecanduan melakukan permainan *game online*. Pihak sekolah dalam hal ini guru telah melakukan berbagai upaya termasuk bekerja sama dengan orang tua untuk mencegah hal ini terjadi, akan tetapi masih terdapat peserta didik yang mengalami kecenderungan kecanduan terhadap *gadget*. Hal inilah yang mendasari penulis untuk melakukan penelitian ini.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono, Penelitian kuantitatif adalah metode yang menggunakan data-data numerik dan menggunakan metode statistik untuk pengolahan datanya<sup>19</sup>. Sugiyono juga menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, penelitian ini digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan<sup>20</sup>.

Penelitian ini dilakukan di SDN 05 Tilango Kecamatan Tilango Kabupaten Gorontalo. Penelitian ini diawali dengan kegiatan studi pendahuluan, kemudian dilanjutkan dengan uji coba instrumen sekaligus pengambilan data, terakhir peneliti melakukan pengolahan data.

Menurut Endang Mulyatiningsih populasi adalah badan utama yang

---

<sup>18</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, ed. Anang Solihin Wardan, Cet. 23 (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2019),h. 129

<sup>19</sup> Sri Susanti Ollie and Amalia Rizki Pautina, "PENGARUH METODE DISCOVERY LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR IPA MATERI SIKLUS MAKHLUK HIDUP" 1, no. 1 (2020): 73–89, <https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v1i1.71>.h. 79

<sup>20</sup> Nurianti Lasompo dan Asriyati Nadjamuddin, "Pengaruh Komunikasi Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *EDUCATOR : Directory of Elementary Education Journal* 1, no. 1 (2020): 24–40, <https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v1i1.36>.

merangkum hasil penelitian<sup>21</sup>. Dengan demikian populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Dalam penelitian ini, populasi berjumlah 200 orang peserta didik. Selanjutnya, teknik pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive Sampling*. Teknik pengambilan sampel ini dipilih karena peneliti menetapkan kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi sampel-sampel yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun kriteria yang dimaksud adalah peserta didik yang menggunakan *gadget* dengan durasi tinggi, yaitu lebih dari 5 jam perhari. Dengan kriteria tersebut diperoleh 37 orang peserta didik yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan tersebut.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik kuesioner (angket) dan dokumentasi. Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui gambaran yang akurat tentang penggunaan *gadget* pada peserta didik dengan menggunakan skala Likert. Untuk penskoran dalam kuesioner ini, sebagai berikut:

Sl = Selalu diberi skor 4

Sr = Sering diberi skor 3

KK = Kadang-kadang diberi skor 2

TP = Tidak Pernah diberi skor 1

Selanjutnya, sebelum menyusun instrumen penelitian, peneliti menetapkan kisi-kisi, sebagai berikut:

---

<sup>21</sup> Dkk Siti Hidayana, "Pengaruh Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman," *EDUCATOR (DIRECTORY OF ELEMENTARY EDUCATION JOURNAL)* 2, no. 1 (2021): 58–81, <https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v2i1.152.h.66>

**Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen**

VARIABEL	INDIKATOR	DESKRIPSI	NO ITEM
Penggunaan Gadget	1) Pemanfaatan Gadget	a. Kepemilikan Gadget	1,2,3
		b. Waktu penggunaan Gadget	4,5,6
		c. Penggunaan Gadget	7,8,9, 10, 11,12
	2) Dampak positif	d. Komunikasi menjadilebih praktis	13,14,15,16
		e. Mudah mengaksesinternet	17,18,19, 20
	3) DampakNegatif	f. Segi kesehatan	21,22, 23, 24
		g. Segi sosial	25, 26, 27, 28, 29, 30

Untuk validasi instrumen, terlebih dahulu peneliti melakukan uji coba instrument di SDN 04 Limboto dan hasilnya, 30 item pertanyaan untuk variabel X (Penggunaan *Gadget*) dinyatakan valid, sedangkan untuk variabel Y (Hasil Belajar) peneliti menggunakan nilai semester siswa. Sedangkan untuk mengukur relibitas instrument peneliti menggunakan rumus *Alpha Crounbach* dengan bantuan SPSS. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh koefisien *alpha cronbach* yaitu sebesar 0.744, hasil ini menunjukkan bahwa instrument Variabel X tersebut reliabel karena  $0.744 > 0.05$ .

Selanjutnya dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang kondisi lingkungan dan data tentang hasil belajar siswa, dalam hal ini hasil belajar siswa menggunakan data nilai UTS.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji regresi sederhana dan uji t, namun sebelumnya peneliti melakukan uji normalitas data untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data hasil penelitian.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **1. Uji Normalitas Data**

Uji normalitas adalah uji yang bertujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu distrubusi data. Uji normalitas data memiliki kedudukan yang sangat penting dalam penelitian kuantitatis sebab uji normalitas akan menentukan penggunaan metode analisis statistik yang akan digunakan dalam

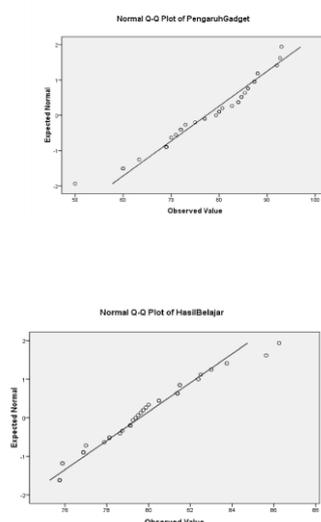
penelitian<sup>22</sup>. Untuk menguji normalitas data pada penelitian ini, menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan taraf signifikan 0.05 melalui program SPSS, untuk hasil perhitungan normalitas data dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2**  
**Uji Normalitas**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pengaruh Gadget terhadap Hasil Belajar	.122	37.181	.955	.955	37.135	
	.087	37.200*	.955	.955	37.145	

*Lilliefors Significance Correction*

Berdasarkan hasil pengujian normalitas data, diperoleh nilai signifikan variabel pengaruh Gadget (X) sebesar 0.135, nilai signifikansinya 0.05, dengan demikian  $0.135 > 0.05$  maka data untuk variabel Pengaruh *Gadget* (X) berdistribusi normal. Demikian juga variabel Hasil Belajar Peserta Didik (Y), nilai signifikansinya ialah 0.145, sehingga  $0.145 > 0.05$ , maka data untuk variabel Hasil Belajar Peserta Didik (Y) juga berdistribusi Normal. Untuk lebih jelas, gambaran sebaran data hasil perhitungan normalitas data, dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 1**  
**Sebaran Data Hasil Uji Normalitas**

<sup>22</sup> Herson Anwar dan Lian G. Otoya, *Statistika Pendidikan Teori Dan Aplikasi*, 1st ed. (Gorontalo: Sultan Amai Press IAIN Gorontalo, 2015).

Dilihat gambar grafik normal Q-Q Plot juga didapatkan hasil bahwa variabel X dan Y terlihat sebaran data yang berkumpul disekitar garis uji yang mengarah ke kanan atas, hanya sedikit data yang terletak jauh dari sebaran data. Berdasarkan kedua fakta diatas dalam pengujian normalitas data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini terdistribusi secara normal.

## **2. Uji Regresi**

Regresi atau peramalan ialah suatu proses memperkirakan secara sistematis tentang apa yang paling mungkin terjadi dimasa yang akan datang berdasarkan informasi masa lalu dan sekarang yang dimiliki agar kesalahan dapat dipekecil. Regresi dapat juga diartikan sebagai usaha memperkirakan perubahan. Sebagai media peramalan, regresi tidak memberikan jawaban pasti tentang apa yang terjadi, melainkan berusaha mencari pendekatan apa yang terjadi. Sehingga dapat dipahami bahwa fungsi utama dari regrei ialah mengemukakan tentang keingintahuan apa yang terjadi dimasa depan untuk memberikan konstribusi dalam penentuan keputusan yang terbaik<sup>23</sup>.

Sebagaimana telah dibuktikan melalui uji korelasi bahwa variabel X memiliki hubungan terhadap variabel Y dengan koefisien sebesar 0.930. Berdasarkan hasil uji korelasi tersebut, maka dapat dilakukan proses analisis regresi antara pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Adapun hasil analisis regresi pengaruh variabel X terhadap variabel Y di SDN 05 Tilango, dapat dilihat pada tabel berikut:

---

<sup>23</sup> Noor Rahman Rauf, "Pengaruh Etos Kerja Pegawai Tata Usaha Terhadap Kualitas Pelayanan Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Kota Gorontalo" (IAIN Sultan Amai Gorontalo, 2018).

**Tabel 3  
Hasil Analisis Regresi**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta	T	Sig.
1 (Constant)	3.278	4.958		.661	.513
Pengaruh Gadget	.957	.061	.930	15.591	.000

Berdasarkan tabel hasil analisis regresi diatas, dapat digambarkan bahwa persamaan regresi dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut:  $Y = a + bx = 3.278 + 0.957 X$ . Konstanta sebesar 3.278 menyatakan jika tidak ada kenaikan nilai dari variabel X, maka nilai variabel Y adalah 3.278. Koefisien regresi sebesar 0.957 menyatakan bahwa setiap penambahan 1 (satu) nilai variabel X akan memberikan peningkatan nilai pada variabel Y sebesar 0.957.

### 3. Uji t

Uji t digunakan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya, uji hipotesis menjadi hal yang sangat penting dalam penelitian kuantitatif, sebab ujian hipotesis akan memutuskan apakah asumsi yang kita buat berdasarkan parameter populasi dalam penelitian ini benar atau salah. Kepastian tentang benar dan salah yang dibuat, akan berpengaruh terhadap sampel yang diambil dari populasi yang terdapat dalam penelitian ini. Adapun Uji t pada penelitian ini akan menguji signifikansi konstanta dan variabel X (Pengaruh *Gadget*). Kriteria uji koefisien regresi dari variabel Pengaruh Gadget (X) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik (Y) ialah sebagai berikut:

Ha :  $p \neq 0$ , : terdapat pengaruh yang signifikan antara Penggunaan Gadget dan Hasil Belajar Peserta Didik.

Ho :  $p = 0$ , : tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara Penggunaan Gadget dan Hasil Belajar Peserta Didik.

Kaidah keputusan:

Jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima, artinya koefisien regresi signifikan.

Jika nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya koefisien regresi tidak signifikan.

**Tabel 4**  
**Koefisien**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	3.278	4.958			.661.513
Pengaruh Gadget	.957	.061	.930		15.591.000

Dependent Variable: HasilBelajar

Berdasarkan tabel coefficient diatas, pada kolom Unstandardized Coefficient, nilai X (Penggunaan Gadget) sebesar 957 dan nilai  $t_{hitung}$  nya sebesar 15.591, dengan derajat kebebasan =  $n-2 = 37-2 = 35$  dan  $\alpha = 0.05$  sehingga diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2.0301$ . Sehingga nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $15.591 > 2.0301$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti koefisien regresi berpengaruh secara signifikan. Dengan demikian terbukti berdasarkan Uji t bahwa Penggunaan Gadget (X) berpengaruh terhadap Hasil Belajar PesertaDidik (Y) di SDN 05 Tilango.

Penelitian ini dilakukan pada 37 orang siswa di SDN 05 Tilango, penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh *gadget* terhadap hasil belajar siswa selama masa pandemi. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizky Septia Harahap, dkk dimana berdasarkan hasil perhitungan  $r_{hitung} (0,555) > r_{tabel} (0,374)$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  di tolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh<sup>24</sup>.

Selain itu, penelitian serupa juga menunjukkan bahwa Secara bersama-sama

<sup>24</sup> Intan Safiah Rizky Septia Harahap, Rosma Elly, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa: Elementary Education Research* 3, no. 1 (2018): 119–26, <https://jim.unsyiah.ac.id/pgsd/article/view/8649>.

penggunaan gadget dan perubahan perilaku memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap prestasi belajar dengan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,216 > 3,17$ ) dengan nilai sig ( $0,048 < 0,05$ )<sup>25</sup>.

Penggunaan *gadget* memiliki dampak yang positif dan negatif. Dampak positif *gadget* antara lain : memudahkan mencari materi pelajaran, memudahkan dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain di masa pandemi, serta sebagai sarana hiburan. Selain itu, *gadget* juga berdampak negatif pada penggunanya, diantaranya membuat ketergantungan, mengakibatkan masalah psikologis dan masalah sosial, penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat mengakibatkan menurunnya penglihatan. Penggunaan *gadget* yang tanpa pengawasan dari orang tua dan guru akan berdampak buruk pada siswa, walaupun penggunaan *gadget* bukan pada jam pelajaran, jika dilakukan tanpa pengawasan dari orang tua dan guru akan mengakibatkan timbulnya hal-hal negatif pada siswa.

## **KESIMPULAN**

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 dimana  $Y = a + bx = 3.278 + 0.957 X$ . Selain itu, berdasarkan hasil uji hipotesis, dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  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.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Ahmad Susanto. *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2016.

Ali Sadikin, Afreni Hamidah. "Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19

---

<sup>25</sup> Putri Lestari, "Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Perubahan Perilaku Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa SMK Tritech Informatika Medan 2019/2020" (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2019), [http://repository.umsu.ac.id/bitstream/handle/123456789/14838/Pengaruh Penggunaan Gadget dan Perubahan Perilaku terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa SMK Tritech Informatika Medan 2019-2020.pdf?sequence=1](http://repository.umsu.ac.id/bitstream/handle/123456789/14838/Pengaruh%20Penggunaan%20Gadget%20dan%20Perubahan%20Perilaku%20terhadap%20Prestasi%20Belajar%20Akuntansi%20Siswa%20SMK%20Tritech%20Informatika%20Medan%202019-2020.pdf?sequence=1).

- (Online Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic).” *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 6, no. 2 (2020): 215. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>.
- Anugrahana, Andri. “Hambatan, Solusi Dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10, no. 3 (2020). <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>.
- Chusna, Puji Asmaul. “PENGARUH MEDIA GADGET PADA PERKEMBANGAN KARAKTER ANAK.” *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan* 17, no. 2 (2017): 315–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.21274/dinamika.2017.17.2.315-330>.
- Herson Anwar dan Lian G. Otoya. *Statistika Pendidikan Teori Dan Aplikasi*. 1st ed. Gorontalo: Sultan Amai Press IAIN Gorontalo, 2015.
- Hudaya, Adeng. “Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik.” 2018 2 (4AD). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>.
- Kurniawati, Dian. “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2020): 79–84. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/download/78/pdf>.
- Lestari, Putri. “Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Perubahan Perilaku Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa SMK Tritech Informatika Medan 2019/2020.” Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2019. [http://repository.umsu.ac.id/bitstream/handle/123456789/14838/Pengaruh Penggunaan Gadget dan Perubahan Perilaku terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa SMK Tritech Informatika Medan 2019-2020.pdf?sequence=1](http://repository.umsu.ac.id/bitstream/handle/123456789/14838/Pengaruh%20Penggunaan%20Gadget%20dan%20Perubahan%20Perilaku%20terhadap%20Prestasi%20Belajar%20Akuntansi%20Siswa%20SMK%20Tritech%20Informatika%20Medan%202019-2020.pdf?sequence=1).
- Muthi’ah, Ummi. “PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MINATBELAJAR PESERTA DIDIK KELAS ATAS DI SD ISLAMMARGOLEMBO KABUPATEN LUWU TIMUR.” UIN ALAUDDIN MAKASSAR, 2021.
- Nadjamuddin, Dewi Monalisa Kadir dan Asriyati. “Penerapan Metode Example Non Example Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika.” *EDUCATOR : Directory of Elementary Education Journal* 1, no. 2 (2020): 107–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v1i2.166>.
- Nadjamuddin, Mirawati Hutuji dan Asriyati. “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Masa Pandemi COVID-19.” *EDUCATOR : Directory of Elementary Education Journal* 2,

no. 1 (2021): 43–57. <https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v2i1.144>.

Nurianti Lasompo dan Asriyati Nadjamuddin. “Pengaruh Komunikasi Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa.” *EDUCATOR : Directory of Elementary Education Journal* 1, no. 1 (2020): 24–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v1i1.36>.

Oemar Hamalik. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.

Olii, Sri Susanti, and Amalia Rizki Pautina. “PENGARUH METODE DISCOVERY LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR IPA MATERI SIKLUS MAKHLUK HIDUP” 1, no. 1 (2020): 73–89. <https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v1i1.71>.

Purwanto, M. Ngalm. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosda, 2017.

Rafsanjani, A. Irawan. “Kebijakan Pendidikan Di Era New Normal.” OSF Preprints, 2020. <https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/29v6a>.

Rauf, Noor Rahman. “Pengaruh Etos Kerja Pegawai Tata Usaha Terhadap Kualitas Pelayanan Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Kota Gorontalo.” IAIN Sultan Amai Gorontalo, 2018.

Rispa Nurhalipah, Marisca Yustiana, Saeni Saeni, Muhammad Muslih. “Pengaruh Gadget Terhadap Minat Belajar Pada Anak-Anak.” *Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF)* 1, no. 1 (2020): 172–77. <http://jurnal.upnyk.ac.id/index.php/semnasif/article/view/4098>.

Rizky Septia Harahap, Rosma Elly, Intan Safiah. “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa: Elementary Education Research* 3, no. 1 (2018): 119–26. <https://jim.unsyiah.ac.id/pgsd/article/view/8649>.

Siti Hidayana, Dkk. “Pengaruh Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman.” *EDUCATOR (DIRECTORY OF ELEMENTARY EDUCATION JOURNAL)* 2, no. 1 (2021): 58–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v2i1.152>.

Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Edited by Anang Solihin Wardan. Cet. 23. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2019.

Tria Puspita Sari, Amy Asma Mitsalia. “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TKIT Al Mukmin.” *PROFESI (Profesional Islam)* 13, no. 2 (2018). <https://doi.org/https://doi.org/10.26576/profesi.124>.