

HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN GADGET DENGAN SEMANGAT BELAJAR

Nur Indah Febriyani, Nur Hasbullah Prayitno, Umniatuzzahro

Universitas Islam Negeri Salatiga, Indonesia

Universitas Islam Negeri Salatiga, Indonesia

Universitas Islam Negeri Salatiga, Indonesia

Email: nurindahfebriyani21076@gmail.com, nurhasbull@gmail.com, umniatuzzahro8@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.46773/muaddib.v6i4.1251>

Abstrack :

This research aims to explore the relationship between gadget use and students' enthusiasm for learning. This research uses quantitative methods with a correlational approach. The research sample consisted of 100 junior high school students in Semarang Regency. Data was collected through a questionnaire designed to measure the frequency and type of gadget use as well as the level of student enthusiasm for learning. The data analysis technique used is simple linear regression analysis. The research results show that there is a significant negative relationship between gadget use and students' enthusiasm for learning. These findings indicate that the higher the intensity of gadget use, the lower the level of student enthusiasm for learning. In addition, in-depth analysis reveals that the use of gadgets for non-academic purposes has a greater impact on reducing enthusiasm for learning than the use of gadgets for academic purposes. Based on the results of this research, it is recommended that parents and educators supervise and limit students' use of gadgets to increase their enthusiasm for learning.

Key words: use of gadgets, enthusiasm for learning, junior high school students.

Abstrak :

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi hubungan antara penggunaan gadget dan semangat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Sampel penelitian terdiri dari 100 siswa sekolah menengah pertama di Kabupaten Semarang. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang dirancang untuk mengukur frekuensi dan jenis penggunaan gadget serta tingkat semangat belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara penggunaan gadget dengan semangat belajar siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, semakin rendah tingkat semangat belajar siswa. Selain itu, analisis mendalam mengungkapkan bahwa penggunaan gadget untuk keperluan non-akademis memiliki dampak yang lebih besar terhadap penurunan semangat belajar dibandingkan penggunaan gadget untuk keperluan akademis. Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar orang tua dan pendidik mengawasi dan membatasi penggunaan gadget pada siswa untuk meningkatkan semangat belajar mereka.

Kata kunci: penggunaan gadget, semangat belajar, siswa sekolah menengah pertama.

PENDAHULUAN

Dalam era digital seperti sekarang, perangkat elektronik merupakan elemen penting dalam keseharian manusia, termasuk bagi para pelajar

(Hendrawati et al., 2018). Penggunaan perangkat elektronik berupa smartphone, tablet, dan laptop merupakan aspek penting dalam kehidupan. Perangkat tersebut tidak hanya dimanfaatkan untuk keperluan hiburan dan komunikasi, tetapi juga berperan sebagai alat bantu penting dalam proses pembelajaran (Nurhayati, 2023). Gadget menyediakan beragam fitur dan aplikasi yang dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan, terutama dalam mendukung proses pembelajaran (Woods, 2024).

Salah satu tantangan utama dalam penerapan gadget di lingkungan edukasi adalah potensi distraksi yang dapat mengganggu konsentrasi siswa (Ningsih, 2022). Aplikasi hiburan, media sosial, dan permainan yang tersedia pada gadget sering kali menjadi daya tarik kuat bagi para siswa, terutama mereka yang belum sepenuhnya mampu mengendalikan diri (Ambarwati, T. & Budiningsih, 2023). Ketika siswa terlalu terbawa oleh aktivitas-aktivitas tersebut, mereka dapat kehilangan fokus serta motivasi untuk belajar (Yannuansa, 2020).

Rismala dkk. (2021) menjabarkan bahwa “penggunaan *gadget* secara berlebihan juga dapat membawa dampak negatif, penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak terkontrol dapat berdampak negatif pada motivasi belajar siswa.” Kamaruddin dkk. (2023) menambahkan bahwa “salah satu konsekuensinya adalah penurunan semangat belajar, yang dikhawatirkan akan mempengaruhi prestasi akademik siswa secara signifikan. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat menimbulkan masalah kesehatan fisik dan mental pada siswa.” Misalnya, paparan layar gadget dalam waktu terlalu lama dapat mengakibatkan kelelahan mata, sakit kepala, serta gangguan tidur. Kondisi ini berpotensi memengaruhi kinerja akademik dan semangat belajar siswa secara keseluruhan (Konsentrasi et al., 2021).

Fricticarani dkk. (2023) menjabarkan bahwa “perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan mendasar dalam dunia pendidikan.” Perangkat elektronik memungkinkan siswa untuk mengakses beragam sumber informasi dan bahan pembelajaran secara daring, serta memfasilitasi komunikasi dengan guru dan rekan sekelas (Hamzah, 2021). Namun demikian, penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan dapat

menyebabkan gangguan konsentrasi dan penurunan motivasi belajar. Siswa sering kali terdistraksi oleh berbagai aplikasi hiburan, media sosial, dan permainan yang tersedia pada perangkat mereka (Ambarwati, T. & Budiningsih, 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi korelasi antara pemanfaatan gadget dan tingkat minat belajar siswa dalam konteks sekolah menengah. Dengan memahami dinamika tersebut, tujuannya adalah untuk mengidentifikasi strategi efektif yang dapat memanfaatkan potensi positif gadget dalam memfasilitasi proses pembelajaran sekaligus memitigasi dampak negatifnya. Artikel ini akan menyajikan temuan-temuan dari tinjauan komprehensif literatur yang relevan, menguraikan metodologi penelitian yang digunakan, menganalisis data yang dikumpulkan, dan mendiskusikan implikasi temuan-temuan ini bagi para pendidik dan pembuat kebijakan di bidang pendidikan. Melalui penelitian ini diproyeksikan dapat dicapai pemahaman yang komprehensif terkait integrasi gadget secara optimal ke dalam lingkungan belajar untuk meningkatkan motivasi dan semangat siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian kuantitatif digunakan dalam penelitian ini, yang nantinya akan menganalisa hubungan antara penggunaan gadget dengan semangat belajar. Sugiyono dalam (Sutisna, 2020) menjelaskan bahwa "metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data dan menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Jenis penelitian kuantitatif dilakukan dalam rangka pengujian hipotesis yang menyandarkan kesimpulan hasilnya pada suatu probabilitas (Kemungkinan). Dengan Metode kuantitatif akan diperoleh signifikansi perbedaan kelompok atau signifikansi hubungan antar variabel yang diteliti."

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode yang akan digunakan melibatkan perbandingan nilai korelasi atau r-hitung dari variabel penelitian dengan nilai yang ada pada r-tabel. Suatu item dianggap valid jika memenuhi syarat minimum yang ditentukan oleh tabel product moment (Sugiyono, 2017). Adapun kriteria untuk menentukan validitas suatu kuesioner yaitu:

- a. "Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka pertanyaan dinyatakan valid.
- b. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka pertanyaan dinyatakan tidak valid."

Item	R hitung	R tabel	Keterangan
X.1	0.249	0.1966	Valid
X.2	0.437	0.1966	Valid
X.3	0.400	0.1966	Valid
X.4	0.372	0.1966	Valid
X.5	0.366	0.1966	Valid
X.6	0.290	0.1966	Valid
X.7	0.486	0.1966	Valid
X.8	0.442	0.1966	Valid
X.9	0.348	0.1966	Valid
X.10	0.361	0.1966	Valid
Y.1	0.292	0.1966	Valid
Y.2	0.371	0.1966	Valid
Y.3	0.492	0.1966	Valid
Y.4	0.554	0.1966	Valid
Y.5	0.568	0.1966	Valid
Y.6	0.422	0.1966	Valid
Y.7	0.407	0.1966	Valid
Y.8	0.395	0.1966	Valid
Y.9	0.537	0.1966	Valid
Y.10	0.576	0.1966	Valid

Berdasarkan table diatas dapat diambil kesimpulan bahwa "seluruh item pertanyaan kuesioner terkait Semangat Belajar Siswa (Y) diperoleh data diatas R Tabel (1.966) sesuai kriteria sehingga dapat dinyatakan pertanyaan kuesioner mengenai variable Semangat Belajar Siswa (Y) secara keseluruhan dinyatakan valid."

Uji Reliabilitas

Dalam konteks pengukuran instrumen penelitian, keakuratan dan keandalan suatu kuisioner dapat dinilai dari konsistensi atau stabilitas jawaban responden dari waktu ke waktu. Salah satu metode untuk menilai keandalan adalah menggunakan Cronbach Alpha. Ghozali menjelaskan bahwa "suatu variabel dianggap reliabel jika menghasilkan nilai koefisien Cronbach Alpha

Nilai	Keterangan
$r_{11} < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r_{11} < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq r_{11} < 0,90$	Tinggi
$0,90 \leq r_{11} < 1,00$	Sangat tinggi

yang tinggi." (Darma, n.d.)

Variabel	Cronbach Alpha	Keterangan
Semangat Belajar (Y)	0.584	Reliabel
Penggunaan Gadget (X)	0.680	Reliabel

Berdasarkan table 3.3 diatas dijelaskan hasil uji reliabilitas Penggunaan Gadget (X1) sebesar (0. 680) dan Semangat Belajar (Y) sebesar (0.584). Disimpulkan bahwa "seluruh hasil data kuesioner mempunyai tingkat reliabilitas yang baik".

Uji Normalitas

Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka nilai residual berdistribusi normal

Jika nilai $< 0,05$, maka nilai residual tidak berdistribusi normal

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Semangat Belajar (Y)	.095	100	.026	.976	100	.060
Penggunaan Gadget (X)	.111	100	.004	.977	100	.074

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil analisis diatas diperoleh nilai signifikan Y (0.060) > (0.05) maka dinyatakan berdistribusi normal, X (0.74) > (0.05) maka dinyatakan berdistribusi normal.

Teknik Analisis Pengumpulan Data

Data pada penelitian ini akan diungkapkan dalam format tabel untuk mempermudah analisis dan pemahaman, sehingga penyajian data menjadi lebih terstruktur. Metode analisis statistik data telah dipilih dengan mempertimbangkan tujuan penelitian. Teknik analisis statistik yang diterapkan meliputi penggunaan koefisien determinasi parsial, koefisien determinasi simultan, serta pengujian hipotesis baik parsial maupun simultan (Icam Sutisna, 2020).

Analisis Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi R² digunakan untuk menilai sejauh mana sampel mampu menjelaskan data yang digunakan. R² mengukur seberapa besar variabilitas dalam variabel dependen yang dapat dijelaskan oleh variabel independen. Nilai R² berkisar antara 0 hingga 1, di mana nilai yang tinggi, khususnya antara 0,7 hingga 1, menunjukkan bahwa "variabel independen secara signifikan menjelaskan variabel dependen". Dalam penelitian ini, digunakan adjusted R square, yang telah disesuaikan, sebagai indikator untuk menilai dampak penambahan variabel independen terhadap model persamaan (Ismail, 2015).

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.388 ^a	.151	.124	4.035

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget (X)

Merujuk hasil analisis diatas diperoleh persentase keragaman variable jumlah semangat belajar yang dapat dijelaskan oleh variable Penggunaan Gadget (X) adalah 15.1% sedangkan selebihnya 84.9% itu sisanya dijelaskan variable lain diluar penelitian ini.

Uji parsial (Uji T) untuk mengetahui pengujian hipotesis penelitian.

a. "Pengujian hipotesis pertama

H1 : Pemahaman Pendidikan Agama Islam dalam semangat belajar Siswa.

- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bahwa pemahaman pendidikan agama islam mempunyai hubungan dalam semangat belajar siswa.
- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya bahwa pemahaman pendidikan agama islam tidak mempunyai hubungan dalam semangat belajar siswa.

b. Pengujian hipotesis kedua

H2 : Pengarahan Orang tua dalam semangat belajar siswa

- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bahwa pengarahan orang tua mempunyai hubungan dalam semangat belajar siswa.
- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya bahwa pengarahan orang tua tidak mempunyai hubungan dalam semangat belajar siswa.

c. Pengujian hipotesis ketiga

H3 : Penggunaan Gadget dalam semangat belajar siswa

- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bahwa penggunaan Gadget mempunyai hubungan dalam semangat belajar siswa.
- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya bahwa penggunaan Gadget tidak mempunyai hubungan dalam semangat belajar siswa."

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	22.619	3.974		5.691	.000
Penggunaan Gadget (X)	.154	.123	.128	1.257	.212

a. Dependent Variable: Semangat Belajar (Y1)

Uji T X

Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai t hitung (1.257) < t table (1.985) dan sig (0.212) > (0.050) maka disimpulkan maka Ho diterima dan Ha ditolak, artinya bahwa “pengarahan orang tua tidak mempunyai hubungan dalam semangat belajar siswa.”

Uji Signifikansi Simultan (Uji F)

Uji F digunakan untuk mengetahui hubungan antara pemahaman pendidikan agama islam, pengarahan orang tua, dan penggunaan gadget dalam semangat belajar siswa. Pengujian ini membandingkan nilai Fhitung dengan Ftabel (Amiruddin, 2016), dengan ketentuan sebagai berikut:

- Jika Fhitung > Ftabel, maka Ho ditolak dan Ha diterima.
- Jika Fhitung < Ftabel, maka Ho diterima dan Ha ditolak.

Adapun kriteria pengujinya adalah sebagai berikut:

- a. Taraf signifikansi = 0,05 ($\alpha = 5\%$)
- b. Derajat kebebasan (degree of freedom) df = n-k
- c. Ftabel yang nilainya dari daftar tabel distribusi F”

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	277.624	3	92.541	5.683	.001 ^b
Residual	1563.126	96	16.283		
Total	1840.750	99			

a. Dependent Variable: Semangat Belajar (Y)

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget (X)

Berdasarkan hasil analisis table diatas diapatkan nilai F hitung (5.683) > F table (3.939) dan nilai sig (0.001) < (0.05) maka disimpulkan bahwa "Ho ditolak dan Ha diterima".

Analisis regresi linier berganda digunakan dalam studi ini untuk mengevaluasi seberapa besar dampak variabel independen terhadap variabel dependen. Variabel-variabel ini diintegrasikan ke dalam suatu model persamaan untuk memahami hubungan mereka secara komprehensif (Bakhtiar & Marwan, 2016).

$$Y = a + b_1x_1 + e$$

Di mana :

X1 : Penggunaan Gadget

Y : Semangat Belajar Siswa

a : Konstanta

b1 : Koefisien regresi antara penggunaan gadget dengan semangat belajar siswa

e : error

Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Semangat Belajar Siswa di SMPN 3 Ambarawa

Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai t hitung (1.257) < t table (1.985) dan sig (0.050) > (0.050) maka disimpulkan maka Ho diterima dan Ha ditolak, artinya bahwa "pengarahan orang tua tidak mempunyai hubungan dalam semangat belajar siswa".

KESIMPULAN

Pentingnya pikiran dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah

ditetapkan tidak bisa diabaikan. Motivasi yang kuat dapat memengaruhi orientasi belajar anak, sehingga mereka mengetahui arah yang jelas dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar muncul ketika anak merasa tertarik dan berkeinginan untuk belajar. Oleh karena itu, motivasi baik dari dalam diri anak maupun dari lingkungan eksternal perlu ada agar mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Salah satu strategi untuk meningkatkan motivasi anak adalah dengan mengatur pemberian insentif secara tepat sesuai kebutuhan mereka, tanpa memberikan insentif secara berlebihan atau terlalu lama. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk menetapkan batasan dan mengontrol penggunaan insentif agar semangat belajar anak tetap terjaga.

Berdasarkan hasil penelitian dan diskusi di atas, penggunaan perangkat teknologi dapat memiliki dampak signifikan pada motivasi belajar anak. Ketergantungan anak pada penggunaan perangkat dapat mengurangi semangat belajar mereka, yang berpotensi menyebabkan penurunan prestasi akademik. Namun, jika digunakan dengan bijak, perangkat tersebut dapat berperan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan prestasi anak. Oleh karena itu, pentingnya peran orang dewasa, seperti orang tua atau lansia, dalam mengawasi dan mengatur penggunaan waktu anak dengan perangkat teknologi sangat diperlukan. Mereka dapat memberikan akses kepada anak sesuai dengan kebutuhan pendidikan mereka, seperti untuk mencari informasi tambahan atau memperluas pemahaman terhadap materi yang sulit dipelajari di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, T. & Budiningsih, C. A. (2023). Dampak Negatif Penggunaan Gadget terhadap Remaja. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol. 29 No(1), 1-10.
- Amiruddin. (2016). Metodelogi Studi Islam. In *Jurnal At-Tarbiyah* (Vol. 2, p. 89).
- Bakhtiar, N., & Marwan. (2016). Metodologi Studi Islam I. *Metodologi Studi Islam*, 175.
- Darma, B. (n.d.). *STATISTIKA PENELITIAN MENGGUNAKAN SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji*

- t, Uji F, R2).* GUEPEDIA.
- Fricticarani, A., Hayati, A., R, R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56–68. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>
- Hamzah, J. (2021). *Hubungan Penggunaan Gadget Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ipa Siswa Di SD Negeri PAI Kota Makassar*.
- Hendrawati, T. D., Wicaksono, Y. D., & Andika, E. (2018). Internet of Things: Sistem Kontrol-Monitoring Daya Perangkat Elektronika. *JTERA (Jurnal Teknologi Rekayasa)*, 3(2), 177. <https://doi.org/10.31544/jtera.v3.i2.2018.177-184>
- Icam Sutisna. (2020). Statistika Penelitian. *Universitas Negeri Gorontalo*, 1–15.
- Ismail, N. (2015). Metodologi Penelitian Untuk Studi Islam. In *Metodologi Penelitian Untuk Studi Islam* (p. 63).
- Kamaruddin, I., Leuwol, F. S., Putra, R. P., Aina, M., Suwarma, D. M., & Zulfikhar, R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah. *Journal on Education*, 6(1), 307–316.
- Konsentrasi, T., Kelelahan Mata, K., Motivasi Belajar Siswa di SMKN, dan, & Malang, K. (2021). *Determinan Penggunaan Gadget* STRADA PRESS.
- Ningsih, W. (2022). *Al-Mafahim : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Tantangan Dan Kesulitan Guru , Orang Tua Dan Siswa Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka pada Era New Normal Pandemi Covid-19*. 5, 1–7.
- Nurhayati. (2023). Penggunaan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini Di Raudhatul Atfhal Al-Ikhlas Kota Singkawang. *Agustus*, 1(3), 485–500.
- Purwanza, S. W., Wardhana, A., Mufidah, A., Renggo, Y. R., Hudang, A. K., Setiawan, J., & Darwin. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi. In *Media Sains Indonesia* (Issue March).
- Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(01), 46–55.

<https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Issue January).

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Setiyamawi (ed.)). Alfabeta.

Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., Soehaditama, J. P., & Nuraeni. (2024).

Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multi Disiplin*, 3(1), 1-12.

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Woods, P. (2024). Gadget. *Nature Astronomy*, 8(2), 263.

<https://doi.org/10.1038/s41550-024-02201-2>

Yannuansa, O. N. (2020). *Pengaruh Gadget Pada Anak-Anak* (Issue 55).