

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET DAN MINAT BELAJAR
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMP AL-AZHAR KOTA
BEKASI**

Yosse Amanda Pratama¹

Universitas Islam 45 Bekasi

yossebabe@gmail.com

Valisa Nur Ajizah²

Universitas Islam 45 Bekasi

valisanurajizah@gmail.com

Uswatun Hasanah³

Universitas Islam 45 Bekasi

uswatunhasanah@gmail.com

Muhammad Nur Ikhsan⁴

Universitas Islam 45 Bekasi

mnurikhsan@gmail.com

Rafika Rahmawati⁵

Universitas Islam 45 Bekasi

Fika.unismabekasi@gmail.com

DOI: 10.35719/adabiyah.v4i1.634

Abstrak

Gadget merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar, dan sebagai hiburan. Manfaat gadget lainnya yaitu dapat tersambung dengan internet dan siswa sudah mengenal fungsi internet. Hal ini mengakibatkan banyak siswa yang menyalahgunakan penggunaan internet untuk hal negatif, sehingga siswa harus selalu dalam pengawasan orang tua. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa sekolah menengah pertama. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif korelasional yang sifat datanya *expost facto*, yaitu suatu penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi dan kemudian melihat ke belakang kejadian yang berlalu untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menyebabkan timbulnya kejadian tersebut. Teknik yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket atau kuesioner untuk mendapat data dampak penggunaan gadget dan minat belajar terhadap hasil belajar. Penelitian ini dilaksanakan dengan subjek penelitian 20 orang siswa dan dibantu dengan guru SMP Al-Azhar Kota Bekasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget

tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Terdapat pengaruh Dampak Penggunaan Gadget dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar secara Signifikan Hal ini dapat dibuktikan dengan kuat nilai Sig = 0,000 dan F hitung = 12,788 F tabel = 3,591, Maka hal ini dapat dikatakan nilai dan F hitung > F tabel dan Sig 0,000 > 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa dampak penggunaan gadget dan minat belajar terhadap hasil belajar berpengaruh secara signifikan terhadap Hasil Belajar Siswa SMP AL-Azhar Kota Bekasi.

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Hasil Belajar, Minat Belajar

Abstract

Gadgets are electronic devices that are used as information media, learning media, and as entertainment. Another benefit of the gadget is that it can connect to the internet and students are familiar with the functions of the internet. This has resulted in many students misusing the use of the internet for negative things, so students must always be under the supervision of their parents. The purpose of this study was to analyze the effect of gadget use and interest in learning on junior high school students' learning outcomes. The type of research used in this research is quantitative research with a correlational descriptive approach, the nature of the data is ex post facto, namely a research conducted to investigate events that have occurred and then look back at past events to find out the factors that could have caused these events to occur. . The technique used by researchers in this study was to use a questionnaire to obtain data on the impact of using gadgets and learning interest on learning outcomes. This research was carried out with 20 students as research subjects and assisted by listening to teachers at Al-Azhar Middle School, Bekasi City. The results showed that the use of gadgets did not significantly influence student learning outcomes. There is a significant influence of the use of gadgets and learning interest on learning outcomes. This can be proven by the strong value of Sig = 0.000 and F count = 12.788 F table = 3.591. So this can be said to be the value and F count > F table and Sig 0.000 > 0,05. Based on these results, it can be concluded that the impact of using gadgets and learning interest on learning outcomes has a significant effect on Student Learning Outcomes at SMP AL-Azhar Bekasi City.

Keywords: Use Of Gadget, Learning Outcomes, Interest in Learning

Pendahuluan

Perkembangan zaman di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi semakin meningkat. Di era globalisasi, gadget merupakan teknologi yang sangat populer, dulu gadget hanya digunakan oleh kalangan menengah ke atas. Namun, kini gadget tidak hanya digunakan oleh orang-orang penting dan menengah keatas saja, tetapi pada zaman sekarang hampir semua kalangan memiliki gadget, dari orang dewasa serta anak-anak usia sekolah. Penggunaan gadget dalam dunia pendidikan menjadi topik yang perlu dikaji secara mendalam, karena tampaknya gadget hanya berguna untuk

berkirim pesan singkat (SMS), mendengarkan musik, menonton program audio visual dan bermain game.

Gadget adalah perangkat atau alat elektronik dengan fungsi tertentu yang telah mengubah cara manusia berkomunikasi dengan menembus ruang dan waktu. Sekarang ini gadget bukan lagi sekedar alat untuk komunikasi saja, namun gadget juga menjadi alat untuk hiburan melalui suara, tulisan, gambar dan video. Gadget adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pada seperangkat alat teknologi yang berkembang pesat dengan fungsi khusus. Contoh perangkat gadget adalah smartphone, iphone, komputer, laptop, dan tab.

Semakin canggih zaman maka semakin banyak gadget yang akan digunakan tentunya, apalagi sekarang ini semakin banyaknya aplikasi canggih yang berkembang dan terus berkembang pesat. Hal ini memungkinkan semakin banyak pula orang yang ingin memilih dan menggunakannya untuk kebutuhan dalam mencari dan mendapatkan informasi yang dibutuhkannya setiap harinya. Seperti yang diketahui, saat ini perkembangan gadget di Indonesia pertumbuhannya cukup pesat. Bahkan peminat gadget di Indonesia semakin bertambah dan hampir semua kalangan masyarakat gemar menggunakan gadget. Beberapa perusahaan gadget kini tengah berlomba-lomba untuk mengembangkan produk unggulan masing-masing agar menarik perhatian pengguna, salah satunya adalah peserta didik atau remaja milenial.

Pada mulanya memang penggunaan teknologi gadget saat ini mempunyai dampak positif dan negatif bagi anak, antara lain pembentukan mentalitas anak, yang dapat membantu anak menyesuaikan kecepatan permainan, mengolah strategi dan analisis dalam permainan, serta membantu anak mengembangkan kemampuan otak kanannya dalam meningkatkan pengawasan baik dari orang tua. Sebaliknya, dari beberapa pengaruh positif sebelumnya, jika dilihat lebih dekat faktor dominan lebih berorientasi pada pengaruh negatif terhadap perkembangan anak. Anak-anak biasanya mendapatkan gadget dari orang tuanya sebagai hiburan. Pada awalnya, penggunaan pertama penuh dengan fungsi audio saja, seperti musik, agar anak tidak bosan dan menjadi alat hiburan anaknya. Namun seiring berjalannya waktu, anak cenderung bosan dengan konten atau fitur yang ada sehingga menyebabkan anak lepas dari pengawasan orang tua. Dampaknya anak-anak akan menggunakan gadget untuk bermain game, nonton youtube dll, itu lebih asyik daripada digunakan untuk berkomunikasi. Anak-anak menjadi terlena dengan gadget dan mengabaikan pelajarannya.

Belajar adalah suatu proses perubahan pada diri manusia dan bentuk perubahan itu terwujud dalam peningkatan kualitas dan kuantitas perilaku seperti peningkatan keterampilan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, kemampuan keterampilan, berpikir dan kemampuan lainnya. Belajar juga dapat dikatakan sebagai hasil dari interaksi dan umpan balik. Seseorang dianggap telah mempelajari sesuatu jika dapat menunjukkan prestasi dalam dirinya. Misalnya seorang siswa sudah dapat membaca dan menulis, maka dapat dikatakan bahwa siswa tersebut telah berhasil secara akademik. Perubahan tingkah laku siswa, dari yang tidak bisa membaca atau menulis menjadi akhirnya bisa membaca dan menulis, merupakan hasil belajar.

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa dalam hal pengetahuan, sikap dan keterampilan serta perubahan pada diri siswa yang akan mengarah pada pemenuhan dan perkembangan yang lebih baik dan merupakan hasil kerjasama siswa, interaksi antara kegiatan belajar dan mengajar. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai individu setelah menjalani proses adaptasi dengan lingkungan dan pengalamannya (belajar). Siswa akan mencapai hasil akademik yang maksimal jika mereka bersungguh-sungguh dalam belajar. Kegiatan belajar yang dilakukan baik di sekolah maupun di rumah harus dilandasi oleh keinginan yang timbul dalam dirinya untuk tertarik belajar, minat yang dikemukakan adalah minat belajar. anak yang tertarik pada sesuatu yaitu belajar, maka anak akan berusaha sekuat tenaga untuk mencapai tujuan dari kegiatan belajarnya. Sehubungan dengan hal ini, faktor yang mendorong adanya hasil belajar adalah minat.

Minat belajar memegang peranan penting dalam menentukan hasil belajar anak. Siswa yang berminat belajar akan memusatkan perhatiannya pada pembelajaran. Dalam kegiatan belajar, minat mempunyai pengaruh yang besar terhadap kegiatan belajar. Jika siswa tidak memiliki minat dan perhatian yang besar terhadap mata pelajaran yang dipelajarinya, maka sulit untuk mengharapkan mereka rajin dan mencapai hasil akademik yang baik dalam mata pelajaran tersebut. Sebaliknya jika siswa belajar dengan minat dan perhatian yang tinggi terhadap mata pelajaran yang ia pelajari, siswa menggunakan gadget untuk berkomunikasi, mengakses media sosial, bermain game, dan mengakses hal-hal lain yang tidak terkait dengan tugas sekolah.

Hal ini tentu saja menyebabkan siswa kehilangan waktunya dalam menggunakan gadget tersebut dan melupakan tugas utama siswa untuk belajar. Minat belajar siswa dapat diukur dengan beberapa indeks. Beberapa faktor minat

belajar yaitu perasaan senang, tertarik, semangat belajar, rajin belajar dan mengerjakan PR, rajin dan disiplin belajar, memiliki jadwal belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar siswa di sekolah SMP Al-Azhar.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif korelasional yang sifat datanya *expost facto*, yaitu suatu penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi dan kemudian melihat ke belakang kejadian yang berlalu untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menyebabkan timbulnya kejadian tersebut. (Sugiyono, 2016) Lokasi penelitian ini dilakukan di SMP AL-Azhar Kota Bekasi Dengan waktu penelitian satu bulan terhitung sejak bulan November sampai dengan Desember 2022.

Populasi adalah “wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”(Sugiono, 2018) Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa SMP AL-Azhar Kelas 8 yang berjumlah 20 responden. Peneliti hanya mengambil sampel yaitu 20 reponden dari beberapa kelas 8 yang ada di sekolah SMP Al-Azhar tersebut. dengan ketentuan pengambilan sampel atas dasar tujuan tertentu sehingga memenuhi keinginan dan kepentingan peneliti.

Teknik yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket atau kuesioner untuk mendapat data dampak penggunaan gadget dan minat belajar terhadap hasil belajar dengan menggunakan Skala Likert dengan 5 opsi yaitu : Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-Ragu (RR), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Analisis data menggunakan regresi ganda, dengan terlebih dahulu dilakukan uji normalitas, uji linieritas, uji multikolineritas, dan uji heterokedasitas.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Uji Validitas

Untuk mengetahui Dampak Penggunaan Gadget dan minat belajar Terhadap Hasil Belajar dapat dilihat dari analisi regresi berganda. Analisis yang digunakan

dalam penelitian ini adalah analisis Regresi linier berganda dengan 3 variabel yaitu Dampak Penggunaan Gadget (X1), dan Minat Belajar (X2), Terhadap Hasil Belajar (Y). Hasil analisis deskriptif setiap variabel dengan 32 item pertanyaan awalnya, kemudian dilakukan uji Validitas ada beberapa item yang tidak valid maka peneliti menghapus beberapa item yang tidak valid tersebut, dan sisa item pertanyaan yang valid itu 18 item pertanyaan dengan 20 responden.

2. Reabilitas

Tabel 1. Hasil uji Reabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.911	18

Berdasarkan tabel 1 diatas hasil Uji Reabilitas, didapat nilai cronbach's alpha sebesar 0,911, yang artinya variabel yang digunakan dalam penelitian sudah reliable, maka bisa untuk ditindak lanjuti.

3. Uji Distribusi Frekuensi

Tabel 2. Hasil Analisis Data Deskriptif Variabel

Statistik		TOTAL.X1.X2	HASIL BELAJAR
N	Valid	20	20
	Missing	0	0
Mean		64.20	11.00
Std. Error of Mean		2.752	.562
Median		66.00	12.00
Mode		67	12
Std. Deviation		12.306	2.513
Variance		151.432	6.316
Range		58	10
Minimum		22	4
Maximum		80	14
Sum		1284	220

Berdasarkan Tabel diatas bahwa, menunjukkan suatu peroleh angket Dampak Penggunaan Gadged dan Minat Belajar memiliki skor total sebesar 1284, Skor tertinggi dari perolehan angket Dampak Penggunaan Gadged dan Minat Belajar = 80, Skor terendah = 22, Rata-rata = 151,432, Modus = 67 dan Median = 66.

4. Uji Simultan

Tabel 4. Koefisien Regresi Variabel X1,X2 dan Secara Bersama Terhadap Variabel Y

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	72.087	2	36.043	12.788	.000a
	Residual	47.913	17	2.818		
	Total	120.000	19			

a. Predictors: (Constant), MINAT BELAJAR, DAMPAK PENGGUNAAN GADGED

b. Dependent Variable: HASIL BELAJAR

Pada tabel 4 diatas terlihat bahwa nilai Sig = 0,000 dan F hitung = 12,788, sedangkan F tabel = 3,591. Karena nilai Sig < 0,05 dan F hitung > F tabel maka H1 diterima dan HO ditolak yang berarti bahwa koefisien regresi tersebut signifikan. Berarti bahwa terdapat pengaruh signifikan variabel bebas Dampak Penggunaan Gadget (X1) dan Minat Belajar (X1) secara bersama-sama Terhadap Hasil Belajar (Y). setelah dari pengujian korelasi dan regresi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Dampak Penggunaan Gadget (X1) dan Minat Belajar (X2) secara bersama-sama terhadap Hasil Belajar (Y).

5. Uji Heteroskedastisitas

Tabel 7. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	1.839	1.267		1.451	.165		
	DAMPAK PENGGUNAAN GADGED	.040	.065	.222	.610	.550	.420	2.378
	MINAT BELAJAR	-.067	.070	-.348	-.955	.353	.420	2.378

a. Dependent Variable: ABRESID

Dalam uji Heteroskedastisitas (Glejser) suatu data dapat dikatakan tidak terjadi Gejala Heteroskedastisitas apabila nilai Sign. >0.05 . Berdasarkan hasil uji Heteroskedastisitas (Glejser) dapat diketahui bahwa variabel independen memiliki nilai Sig. >0.05 , artinya artinya tidak terjadi Gejala Heteroskedastisitas atau Asumsi Uji Heteroskedastisitas sudah terpenuhi.

6. Uji Normalitas

Tabel 6. Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parametersa	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.58800118
Most Extreme Differences	Absolute	.186
	Positive	.081
	Negative	-.186
Kolmogorov-Smirnov Z		.831
Asymp. Sig. (2-tailed)		.495
a. Test distribution is Normal.		

Menurut Ghazali (2016) uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah pada suatu model regresi, suatu variabel independen dan variabel dependen ataupun keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak normal. Dalam uji Normalitas (Kolmogorov Smirnov) suatu data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila nilai Asymp. Sig. (2-tailed) >0.05 . Berdasarkan tabel hasil uji Normalitas (Kolmogorov Smirnov), dapat diketahui bahwa data yang disebar memiliki nilai Asymp. Sig. (2-tailed) >0.05 , artinya Data Berdistribusi Normal, karena nilai signifikansi yang didapat lebih besar dari 0.05.

7. Uji T Varsial

Tabel 5. Perhitungan Garis Regresi Variabel X1 dan X2 Secara Bersama Terhadap Variabel Y

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	.989	2.030		.487	.632
DAMPAK PENGGUNAAN GADGED	.104	.104	.236	.997	.333
MINAT BELAJAR	.277	.113	.580	2.456	.025

a. Dependent Variable: HASIL BELAJAR

Pada tabel 5 diatas bahwa nilai Sig = 0,333 dan T hitung = 0,997 dan T tabel = 2,110, karena nilai Sig > 0,05 dan T hitung < T tabel maka X1 tidak berpengaruh terhadap Variabel Y. maka dapat disimpulkan bahwa terdapat tidak berpengaruh Dampak Penggunaan Gadget (X1) secara bersama Terhadap Hasil Belajar (Y).

Kemudian dilihat lagi dari tabel 5 dan Variabel X2 bahwa nilai Sig = 0,025 dan T hitung = 2,456 dan T tabel = 2,110, karena nilai Sig < 0,05 dan T hitung > T tabel maka dapat disimpulkan bawah X2 Berpengaruh signifikan Terhadap Variabel Y.

8. Uji Korelasi Berganda

Tabel 3. Koefisien Korelasi Varuabel X1, dan X2 Secara Bersama Terhadap Variabel Y

Model	R	R Square	Adjusted Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.775 a	.601	.554	1.67882	.601	12.788	2	17	.000

a. Predictors: (Constant), MINAT BELAJAR, DAMPAK PENGGUNAAN GADGED

b. Dependent Variable: HASIL BELAJAR

Dari tabel 3 diatas terlihat bahwa koefisien korelasi ganda Pengaruh Variabel bebas Dampak Penggunaan Gadget (X1) dan Minat Belajar (X2) secara bersama-sama terhadap Hasil Belajar (Y) adalah sebesar 0,775. Perhitungan pegujian signifikasi diperoleh bahwa koefisien korelasi tersebut signifikan, dengan kata lain terdapat pengaruh yang signifikan variabel bebas Dampak Penggunaan Gadget (X1) dan Minat Belajar (X2) secara bersama-sama terhadap Hasil Belajar (Y). sedangkan koefisien determinasinya sebesar 60,1% menunjukkan kontribusi Dampak Penggunaan Gadget dan Minat Belajar secara Bersama-sama Terhadap Hasil Belajar 60,1%. Dari tabel diatas diperoleh persamaan garis regresi yang mempresentasikan pengaruh variabel X1 dan X2 terhadap Variabel Y, yaitu $= 0,989 - 0,104 X1 + 0,277 X2$.

Pwmbahasan

1. Dampak penggunaan gadget dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa

Berdasarkan hasil penelitian bahwa simultan dari dampak penggunaan gadget dan minat belajar menunjukkan bahwa terdapat pengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar. Implikasi dari hasil analisis tersebut adalah semakin tinggi penggunaan gadget dan minat belajar maka semakin tinggi pula hasil belajarnya. Sebaliknya semakin rendah penggunaan gadget dan minat belajarnya maka semakin rendah pula hasil belajarnya. Hasil belajar siswa SMP Al-Azhar kota Bekasi berdasarkan hasil tabulasi jawaban responden sebesar 60,0% hal ini termasuk cukup bagus. Atinya dampak penggunaan gegdet dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa SMP Al-Azhar kota Bekasi disini tentunya mempunyai hasrat yang sangat tinggi dan keinginan untuk berhasil, harapan dan cita-cita masa depan, dorongan dan kebutuhan bela-jar, penghargaan dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif.

Hal ini seperti penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dian Kurniawati tentang penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa,(Kurniawati, 2020) penelitian oleh Siti Nurhasanah dan A.Sobandi,(Nurhasanah & Sobandi, 2016) tentang minat belajar terhadap

hasil belajar siswa, Hal ini tidak terlepas dari teori Balitbang tentang fungsi gadget antara lain: 1) sebagai alat komunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun keluarga, 2) sebagai penunjang bisnis, 3) sebagai pengubah batas sosial masyarakat, dan 4) sebagai alat penghilang stres. Jika intensitasnya tidak diikuti dengan penggunaan yang tepat, khususnya untuk siswa yang masih duduk di bangku SD, SMP, SMA, hal tersebut dapat memengaruhi minat belajarnya. Hal ini dapat mengganggu prestasi belajar di sekolah.

2. Dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa secara persial penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa SMP Al-Azhar kota Bekasi tidak terdapat pengaruh. Implikasinya semakin rendah tingkat penggunaan gadget maka dapat akan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh temuan dengan hasil penelitian karena nilai $Sig > 0,05$ dan $T \text{ hitung} < T \text{ tabel}$ maka X_1 tidak berpengaruh terhadap Variabel Y.

Sejalan dengan Priantno dan Marantika Mujib mengemukakan bahwa menggunakan gadget dapat memberikan dampak yang positif dapat digunakan sebagai media belajar siswa sehingga mendapatkan hasil belajar yang dicapai. Hal ini sesuai dengan pendapat yang menyatakan bahwa penggunaan gadget dapat mendukung kegiatan belajar dengan salah satunya menggunakan browser untuk mencari sumber pelajaran selain buku.

Secara teori yang dikemukakan oleh Risky Septia Dkk bahwa gadget memiliki manfaat sebagai sarana belajar anak. Manfaatnya antara lain untuk belajar berbicara dengan cara memperlihatkan video pengenalan yang selanjutnya bisa ditirukan oleh anak, belajar menghitung, mengenal huruf, mengenal binatang, dan lain sebagainya. Belajar dengan menggunakan gadget tentunya akan lebih menarik karena terdapat banyak fitur yang menarik yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar. Siswa akan bersemangat belajar ketika dirinya merasa senang dan tertarik. (Rizky Septia Harahap, Rosma Elly, 2018)

3. Minat belajar terhadap hasil belajar siswa

Bedasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa secara persial penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa SMP Al-Azhar kota Bekasi, Terdapat pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar, implikasi dari penelitian ini semakin bagus minat belajar siswa, maka semakin bagus pula hasil belajar yang diperoleh oleh siswa, hal ini didukung oleh hasil data yang sudah dipaparkan pada penelitian ini dengan nilai $T_{hitung} = 2,456$ dan $T_{tabel} = 2,110$, Maka $T_{hitung} > T_{tabel}$ dan Nilai $Sig = 0,025 > 0,05$.

Secara teori yang dikemukakan oleh Charli, Minat belajar sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat, siswa tidak siswa yang kurang berminat dalam belajar. Dalam belajar diperlukan suatu pemusatan perhatian agarapa yang dipelajari dapat dipahami. Dalam meningkatkan minat belajar siswa, proses pembelajaran dapat dilakukan dengan penciptaan yang lain, pendidikan sebagai penghubung dua sisi, di satu sisi individu yang sedang tumbuh dan disisi lain nilai sosial, intelektual, dan moral yang akhirnya menjadi tanggung jawabpendidik untuk mendorong individu tersebut. Setiap orangtua yang menyekolahkan anaknya menginginkan anaknya meraih nilai yang baik. Namun untuk mencapai hal itu bukanlah suatu hal yang mudah.(Charli et al., 2019)

Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan yang sudah peneliti paparkan dapat diambil kesimpulan bahwasanya:

Terdapat pengaruh Dampak Penggunaan Gadget dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar secara Signifikan Hal ini dapat dibuktikan dengan kuat nilai $Sig = 0,000$ dan $F_{hitung} = 12,788$ $F_{tabel} = 3,591$, Maka hal ini dapat dikatakan nilai dan $F_{hitung} > F_{tabel}$ dan $Sig 0,000 > 0,05$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak yang berarti bahwa koefisien regresi tersebut signifikan.

Tidak terdapat pengaruh Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar secara Signifikan, hal ini dapat dibuktikan nilai $T_{hitung} = 0,997$ dan $T_{tabel} = 2,110$, dan nilai $Sig = 0,333 > 0,05$

Terdapat pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar, dibuktikan dengan nilai $T_{hitung} = 2,456$ dan $T_{tabel} = 2,110$, Maka $T_{hitung} > T_{tabel}$ dan Nilai Sig = $0,025 > 0,05$

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan di atas dan sebagai keterbatasan yang dimiliki penulis dalam penelitian ini, maka penulis akan mengemukakan beberapa saran dalam penelitian ini sebagai harapan yang ingin dicapai sekaligus kelengkapan dalam penyusunan skripsi ini sebagai berikut :

1. Diharapkan peserta didik dapat mengontrol penggunaan gadget saat berada di sekolah agar peserta didik dapat berkonsentrasi dengan baik dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.
2. Diharapkan pihak sekolah dapat mengawasi serta mengontrol penggunaan gadget peserta didik agar suasana pembelajaran lebih kondusif.
3. Mengingat keterbatasan dalam penelitian ini diharapkan ada penelitian lanjutan dengan jumlah sampel yang lebih besar lagi tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar peserta, serta faktor-faktor lain yang menunjang minat belajar peserta didik yang lebih baik.

Referensi

- Astin Nikmah. (2010). Dampak Penggunaan Hand Phone terhadap Prestasi Siswa. *Ejurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya*, 5, 1-9.
- Akbar Ali. (2015). *Menguasai Internet Plus Pembuatan Web*. Bandung: M2S. 13.
- Alo Liliweri. (2011). *Komunikasi Serba Ada Serba Makna* Jakarta: Prenada Media Group. 128.
- Beauty Manumpil. (2015). Yudi Ismanto dan Onibala Franly. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado. *Ejurnal Keperawatan (e-Kep)*, 13(2), 1-6.
- Casdari. (2006). *Peningkatan Minat Belajar Anak*. Malang: Bayumedia. 5.

- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(2), 52–60. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, cet. 3.
- Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Jakarta: Bisakimia, 2014. 8-9.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 79–84. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/78>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2001). *Media Pengajaran* Bandung: Sinar Baru. 39.
- Rizky Septia Harahap, Rosma Elly, I. S. (2018). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 12 BANDA ACEH. PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 12 BANDA ACEH, 3(1), 119–126. <http://jim.usk.ac.id/pgsd/article/view/8649>
- Syaiful Bahri Djamarah. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta. 167.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. 121.
- Syaiful Bahri Djamarah. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.2.
- Syamsul Arifin. (2017). The Effect of Gadget Smartphone Utility and Learning Facility on Economics Learning Achievement,' *Academic (Online)*. 1(3). 1-8.
- Sherief Salbino. (2013). *Buku Pintar Gadget Android Untuk Pemula*. Lembar langit Indonesia. 47.
- Widiawati. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Daya Kembang Anak'*, *Skripsi*. Jakarta: Universitas Budi Luhur.106.
- Wiesma Novitasari, W. Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak Usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*. 5(3). 182-186.
- W. S. Winkel. (2004). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama. 30.