



PENGARUH GADGET TERHADAP BELAJAR SISWA SMP DI NEGERI 3 HAMPARAN PERAK

THE INFLUENCE OF GADGETS ON STUDENTS' LEARNING IN STATE JUNIOR HIGH SCHOOL 3, HAMPARAN PERAK

Imelda Ariska¹, Isfah Nurhadillah Rizki²

Institut Syekh Abdul Halim Hasan Binjai

Email : imeldaariska111@gmail.com¹, isfahnurhadillahirizki@gmail.com²

Article Info

Article history :

Received : 18-05-2025

Revised : 20-05-2025

Accepted : 22-05-2025

Pulished : 25-05-2025

Abstract

This study aims to investigate the impact of gadget use on students' learning process. Gadgets are small electronic devices with practical and specific functions, which are now an important element in everyday life, including in education. In this study, the approach used was quantitative with a survey method, involving 15 students from class VIII of SMP Negeri 3 Hamparan Perak as research subjects. The results of data analysis processed with SPSS showed a very strong relationship between gadget use and student learning, with a correlation value (R) of 0.866 and a coefficient of determination (R²) of 0.750. The results of the F test and T test showed that the effect was statistically significant. These findings indicate that gadget use can have a positive impact on improving the quality of student learning, provided that its use is appropriate and directed. Therefore, gadgets can be used as a tool in the learning process to improve the effectiveness and efficiency of student learning.

Keywords : Gadgets, Learning Students

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki dampak yang ditimbulkan oleh pemakaian gadget terhadap proses pembelajaran siswa. Gadget adalah alat elektronik kecil dengan fungsi yang praktis dan spesifik, yang kini menjadi elemen penting dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode survei, melibatkan 15 siswa dari kelas VIII SMP Negeri 3 Hamparan Perak sebagai subjek penelitian. Hasil analisis data yang diproses dengan SPSS menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat antara pemakaian gadget dan pembelajaran siswa, dengan nilai korelasi (R) sebesar 0,866 dan koefisien determinasi (R²) sebesar 0,750. Hasil uji F dan uji T menunjukkan bahwa pengaruh tersebut signifikan secara statistik. Temuan ini menunjukkan bahwa pemakaian gadget dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas belajar siswa, dengan syarat penggunaannya tepat dan terarah. Oleh karena itu, gadget bisa dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses belajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran siswa.

Kata Kunci : Gadget, Pembelajaran, Siswa

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah hampir seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu inovasi teknologi yang paling berpengaruh adalah gadget, seperti smartphone, tablet, dan laptop, yang kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk bagi para pelajar. Gadget tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sumber informasi, media pembelajaran, dan hiburan.



Namun, meskipun memiliki berbagai manfaat, penggunaan gadget yang tidak bijak dapat menimbulkan dampak negatif terhadap proses belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu pola belajar siswa, mengurangi konsentrasi, dan menurunkan motivasi belajar mereka (Wahyuningrum Dkk, 2020). Selain itu, siswa yang terlalu asyik menggunakan fitur hiburan dalam gadget cenderung mengalami penurunan fokus dan prestasi belajar (Adelia Dkk, 2021).

Di sisi lain, jika digunakan secara bijak, gadget dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam proses belajar. Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa gadget mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama jika digunakan untuk mengakses materi pembelajaran yang relevan dan mendukung (Abida, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa gadget memiliki dua sisi, yaitu sebagai peluang dan tantangan dalam dunia pendidikan.

Di SMP Negeri 3 Hamparan Perak, pihak sekolah melarang siswa membawa gadget ke lingkungan sekolah karena kekhawatiran terhadap penyalahgunaannya selama jam belajar. Larangan ini muncul akibat banyaknya kasus siswa yang menggunakan gadget untuk bermain gim atau mengakses media sosial saat pelajaran berlangsung. Namun, jika penggunaan gadget diarahkan dan diawasi secara tepat, teknologi ini sebenarnya dapat menjadi sumber belajar yang bermanfaat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merumuskan judul miniriset: “Pengaruh Gadget terhadap Belajar Siswa di SMP Negeri 3 Hamparan Perak”, yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan gadget terhadap proses belajar siswa serta dampaknya, baik secara positif maupun negatif.

METODE PENELITIAN

Artikel ini membahas tentang Pengaruh Gadget Terhadap Belajar Siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan untuk mengukur dan menganalisis hubungan antar variabel secara objektif dan sistematis. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kuantitatif, yang bertujuan untuk memberikan gambaran secara faktual dan akurat mengenai fenomena yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan

Gadget merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut perangkat atau alat elektronik berukuran kecil yang dirancang dengan fungsi khusus serta praktis dalam penggunaannya. Beberapa pendapat menyatakan bahwa gadget adalah benda elektronik yang ukurannya relatif kecil dan mudah dibawa ke mana saja, sehingga menjadikannya sebagai perangkat portabel. Hal ini karena gadget dapat digunakan tanpa harus terhubung secara langsung dengan sumber listrik melalui stopkontak, menjadikannya lebih fleksibel dan efisien dalam berbagai situasi. Gadget adalah salah satu hasil nyata dari perkembangan teknologi, di mana berbagai inovasi terbaru diterapkan untuk membantu dan mempermudah aktivitas manusia sehari-hari. Dengan kata lain, jika teknologi merupakan istilah umum yang mencakup berbagai hal, maka gadget adalah bagian khusus dari teknologi yang fokus pada perangkat fungsional dan portabel. Sejak awal kemunculannya, gadget telah berkembang pesat dan menghasilkan berbagai jenis perangkat, terutama smartphone, yang tampil dengan fitur-fitur modern, canggih, dan mengesankan.



Perangkat-perangkat ini dirancang untuk memberikan kenyamanan, efisiensi, dan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, mencerminkan kemajuan teknologi digital masa kini. Penemu gadget pertama di dunia diketahui adalah seorang tokoh jenius bernama Nathan Stubblefield, yang dikenal sebagai pelopor dalam pengembangan teknologi komunikasi nirkabel. Kontribusinya menjadi tonggak penting dalam sejarah kemajuan perangkat elektronik portabel. Jika dibandingkan dengan perkembangan gadget masa kini, khususnya telepon seluler, maka akan terlihat perbedaan yang sangat mencolok dari segi desain, bentuk, hingga ukuran. Telepon seluler pertama yang diciptakan memiliki ukuran yang cukup besar dan bentuk yang jauh dari kata praktis, tidak seperti telepon seluler modern saat ini yang dirancang sangat ringkas, ringan, dan bahkan cukup kecil untuk dimasukkan ke dalam saku pakaian. Selain itu, telepon seluler masa kini memiliki kemampuan konektivitas yang luar biasa, memungkinkan pengguna untuk terhubung ke jaringan komunikasi dari hampir seluruh penjuru dunia, sesuatu yang tentu sangat revolusioner jika dibandingkan dengan kemampuan terbatas dari versi awal perangkat ini. Meskipun bentuk awal dari gadget, khususnya telepon nirkabel, belum sempurna sekarang, namun penemuan tersebut merupakan fondasi penting dari seluruh kemajuan teknologi komunikasi yang kita nikmati saat ini. Dari titik inilah, sejarah perkembangan gadget dimulai dan terus berevolusi, membawa kita menuju era digital yang semakin canggih dan tanpa batas (Pudyastuti, 2023).

Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses perubahan yang berlangsung secara relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku seseorang, yang muncul sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Proses pembelajaran ini terjadi melalui interaksi antara rangsangan (stimulus) dan tanggapan (respon), yang saling memengaruhi hingga tercipta pemahaman atau keterampilan baru. Belajar bukan sekadar mengumpulkan informasi, tetapi juga mencakup usaha untuk memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan, memperbaiki sikap dan perilaku, serta memperkuat karakter atau kepribadian seseorang. Dalam konteks keilmuan tradisional, proses memperoleh kesadaran atau pengetahuan melalui interaksi manusia dengan lingkungannya dikenal sebagai pengalaman. Dalam kehidupan sehari-hari, aktivitas belajar menjadi bagian yang tidak terpisahkan. Baik secara sadar maupun tidak, manusia senantiasa terlibat dalam proses belajar, baik secara individu maupun bersama kelompok. Hampir semua kegiatan yang kita lakukan sehari-hari memiliki unsur pembelajaran di dalamnya. Pengalaman yang terus-menerus dialami secara berulang akan membentuk pemahaman dan menghasilkan pengetahuan, atau bahkan menjadi kumpulan pengetahuan yang lebih luas dan mendalam. Pengalaman yang berulang akan membentuk pemahaman, menghasilkan pengetahuan, dan bahkan menjadi kumpulan pengetahuan yang lebih luas dan lebih dalam. Fungsi yang dipelajari adalah:

1. Sistem pembelajaran merupakan suatu kesatuan yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berkaitan dan tersusun secara terorganisir. Komponen-komponen tersebut mencakup tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, materi atau bahan ajar yang akan disampaikan, strategi serta metode pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi, media atau alat bantu yang mendukung proses pembelajaran, pengelolaan atau pengorganisasian kelas agar kegiatan belajar berjalan efektif, proses penilaian untuk mengukur pencapaian hasil belajar, serta langkah-langkah tindak lanjut seperti remediasi bagi siswa yang belum mencapai target, dan pengayaan bagi siswa yang telah melampaui capaian pembelajaran. Semua elemen ini bekerja secara terpadu untuk mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal.



2. Pembelajaran sebagai suatu proses merupakan rangkaian aktivitas yang secara sistematis dilakukan oleh guru dengan tujuan membantu siswa dalam mencapai pemahaman dan keterampilan belajar. Proses ini mencakup beberapa tahapan penting. Pertama, tahap persiapan, yang melibatkan perancangan program pengajaran untuk jangka waktu tertentu seperti satu tahun atau satu semester, penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), serta penyiapan berbagai perlengkapan pendukung seperti alat peraga, instrumen evaluasi, buku-buku, dan media pembelajaran lainnya. Kedua, tahap pelaksanaan, yaitu menjalankan proses pembelajaran di kelas sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Keberhasilan siswa dalam mengikuti proses belajar sangat ditentukan oleh pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran yang diterapkan, serta dipengaruhi oleh dedikasi, filosofi kerja, dan komitmen guru dalam mengajar, termasuk cara pandang dan sikapnya terhadap siswa. Ketiga, tahap tindak lanjut setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada tahap ini, guru dapat memberikan program pengayaan bagi siswa yang sudah memahami materi dengan baik, ataupun memberikan bimbingan remedial bagi siswa yang mengalami kesulitan belajar, agar mereka dapat mengejar ketertinggalan dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Ariani, 2022).

Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Sampel terdiri dari 15 orang siswa, yaitu siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Hamparan Perak, yang terdiri dari dua variabel x dan y (Pengaruh gadget terhadap belajar siswa) yang terdiri dari 30 pertanyaan. Berikut tabel data pada Model Summary yang di peroleh dari data SPSS sebagai berikut.

Tabel Ringkasan Model Summary

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.866 ^a	.750	.730	3.189

a. Predictors: (Constant), Gadget

Tabel diatas memperjelas besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0,866 dan dijelaskan besarnya prosentase pengaruh variabel bebas terhadap variabel terkait yang disebut koefisien determinasi yang merupakan hasil dari pengkuadratan R . Dari ouput tersebut diperoleh koefisien determinasi (R^2) sebesar 0.750, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (Gadget) terhadap variabel terkait (Gadget) adalah sebesar 86,6% sedangkan sisa nya yakni 13,4 % dipengaruhi oleh faktor – faktor lainnya variabel x .



Hasil Uji F

ANOVA

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	395.770	1	395.770	38.910	.000 ^a
	Residual	132.230	13	10.172		
	Total	528.000	14			

a. Predictors: (Constant), Gadget

b. Dependent Variable: Belajar siswa

Pada bagian ini Anova dari hasil uji f diatas yang dapat diketahui bahwa nilai f sangat penting yang dimana tabel ini menjelaskan apakah ada pengaruh yang nyata (signifikan) antara variabel x dan variabel y. Dari data tersebut terlihat bahwa f di hitung sebesar 38.910 dengan tingkat signifikan atau probabilitas $0,000 < 0,000$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penguatan karakter siswa.

Hasil Uji T

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	26.497	.916		28.939	.000
	Gadget	-.129	.021	-.866	-6.238	.000

a. Dependent Variable: Belajar siswa

Hipotesis pertama dalam penelitian ini dari nilai adalah Gadget berpengaruh terhadap penguatan belajar siswa. Berdasarkan tabel coefficients diatas dapat kita lihat bahwa nilai koefisien regresi x sebesar 28.939, menunjukkan bahwa setiap peningkatan suatu unit pada kualitas gadget akan menyebabkan peningkatan variabel y sebesar -6.238. pada penguatan belajar siswa, dimana nilai t hitung lebih besar dari t tabel dengan taraf signifikan alpha (α). Selanjutnya dapat

dilihat dari nilai signifikan pada tabel diatas, dimana nilai signifikan yang di dapat adalah 0,000 yang mana lebih kecil dari nilai signifikan (α) yaitu sebesar 0,000, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis pertama (H_a) diterima dan (H_o) ditolak. Artinya bahwa Gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap belajar siswa, yang membuktikan hipotesis penelitian ini bahwa belajar siswa yang terstruktur dengan baik dapat berkontribusi positif pada pembentukan karakter siswa.

KESIMPULAN

Gadget adalah sebuah perangkat elektronik berukuran kecil yang dirancang dengan fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya. Dalam pengertian lain, gadget juga dapat dipahami sebagai alat elektronik yang ringan dan mudah dibawa ke mana-mana, menjadikannya sangat



fleksibel untuk digunakan dalam berbagai situasi. Karena sifatnya yang portabel, gadget tidak bergantung pada sambungan langsung ke sumber listrik, sehingga dapat digunakan kapan saja dan di mana saja sesuai kebutuhan. Gawai ini merupakan bagian dari kemajuan teknologi yang terus berkembang dan selalu menghadirkan berbagai inovasi baru yang bertujuan untuk mempermudah dan mendukung aktivitas manusia sehari-hari, baik dalam hal komunikasi, hiburan, pekerjaan, maupun pembelajaran. Dengan kata lain, teknologi dapat dipahami sebagai bidang ilmu yang sangat luas, sedangkan gadget merupakan salah satu bentuk penerapan spesifik dari teknologi tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Di era modern ini, telah banyak bermunculan berbagai jenis gadget dan smartphone yang dilengkapi dengan teknologi canggih serta fitur-fitur unggulan. Kehadiran gadget dan smartphone kini telah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia, bahkan dianggap sebagai kebutuhan pokok, terutama di tengah arus pertukaran informasi yang berlangsung dengan sangat cepat. Manusia membutuhkan perangkat yang mampu menunjang aktivitas komunikasi, akses informasi, dan berbagai keperluan lainnya secara efisien. Penemu gadget pertama dikenal sebagai seorang tokoh jenius bernama Nathan Stubblefield. Jika dilihat dari segi bentuk dan ukuran, telepon seluler pertama di dunia sangat berbeda dibandingkan dengan ponsel modern saat ini yang ramping, ringan, dan cukup kecil untuk dimasukkan ke dalam saku, serta memiliki kemampuan untuk terhubung hampir di seluruh wilayah dunia. Meskipun bentuk awalnya masih sederhana dan terbatas, dari sinilah perkembangan teknologi komunikasi nirkabel bermula dan terus mengalami kemajuan hingga mencapai bentuknya yang kita kenal sekarang.

Belajar adalah suatu proses atau kegiatan untuk mendapatkan pengetahuan, mengembangkan keterampilan, memperbaiki sikap, perilaku, dan menguatkan kepribadian. Dalam hal ini, untuk memahami atau memperoleh pengetahuan, dalam pandangan ilmu pengetahuan tradisional, interaksi manusia dengan alam disebut sebagai pengalaman. Dalam kehidupan sehari-hari, hampir tidak ada momen yang tidak melibatkan belajar, baik saat seseorang melaksanakan aktivitas sendirian maupun dalam kelompok tertentu. Disadari atau tidak, sebenarnya banyak dari kegiatan sehari-hari kita adalah bentuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Kurniawati, D. (2020). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa*. Edukatif: Jurnal Ilmu.
- Nurlina Ariani Hrp, & dkk. (2022). *Belajar dan pembelajaran*. Jawa Barat: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Pudyastuti, R. R. (2023). *Pengguna gadget bagi anak*. Lombok: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Rosvita, E., & Andhika, D. (2023). *Operasional variabel dalam penelitian pendidikan*.
- Susanti, S. (2024). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa Ad Durrah*.