

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MINAT BELAJAR  
PESERTA DIDIK  
KELAS V DI SDN KLAMPOK**

Anandhita Stefhanie<sup>1</sup>, Widia Nur Jannah<sup>2\*</sup>, Erna Labudasari<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Cirebon

<sup>1</sup> widianurjannah87@gmail.com

**ABSTRACT**

*This research aims to determine whether there is an influence of gadget usage on the learning interest of fifth-grade students at SDN Klampok. This is a quantitative study that employs non-probability sampling, specifically using purposive sampling. The data collection instruments used were questionnaires and documentation during the research activities. The population includes all students at SDN Klampok, and the sample taken consists of 36 fifth-grade students from the school. Data processing was carried out through normality tests, linearity tests, and further data analysis using simple linear regression tests. The results of the study show that the calculated probability (Sig) value is 0.000 (sig.  $\leq \alpha$  0.05), and the t-test calculation yielded  $t_{\text{calculated}} = 5.600 > t_{\text{table}} = 2.032$ , thus rejecting the null hypothesis and accepting the alternative hypothesis ( $H_a$ ). This means that gadget usage does have an impact on the learning interest of fifth-grade students at SDN Klampok.*

*Keywords: Using Gadget, Learning Interest, Students.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik kelas V di SDN Klampok. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan teknik nonprobability sampling yang secara khususnya menggunakan purposive sampling. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi selama kegiatan penelitian. Dengan jumlah populasi yaitu seluruh peserta didik SDN Klampok dan sampel yang diambil adalah peserta didik kelas V SDN Klampok yang berjumlah 36 peserta didik. Sedangkan untuk pengolahan data dilakukan melalui tahap uji normalitas, uji linear, selanjutnya dilakukan analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil perhitungan diperoleh nilai probabilitas (*Sig*) sebesar 0,000 (*sig.*  $\leq \alpha_{0,05}$ ) dan uji t diperoleh  $t_{\text{hitung}} 5,600 > t_{\text{tabel}} 2,032$  dengan demikian  $H_a$  diterima. Artinya, ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik kelas V di SDN Klampok.

Kata kunci: Penggunaan *Gadget*, Minat Belajar, Peserta Didik

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan memiliki peran yang krusial dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, diharapkan dapat terlahir individu yang cerdas, damai, dan terbuka, sehingga tujuan peangunan nasional dapat tercapai. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang cepat memerlukan sumber daya manusia yang berkualitas. Jika kualitas sumber daya manusia rendah, hal ini akan menghambat kemajuan bangsa (Arwansyah & Wahyuni, 2019).

Proses belajar ini mencakup beberapa tahapan yang menyeluruh serta melibatkan upaya yang bersifat psikologis, sosial, dan pengembangan keterampilan. Belajar tidak hanya berkaitan dengan pelajaran, tetapi juga mencakup keterampilan, minat, persepsi, dan kebiasaan yang sering dilakukan (Muliani & Arusman, 2022).

Minat belajar memiliki peran yang sangat penting bagi pelajar, karena minat ini merupakan salah satu kunci untuk mendorong keaktifan mereka. Dengan minat belajar yang tinggi, pelajar akan menunjukkan keaktifan yang berasal dari

dalam diri mereka sendiri. Oleh karena itu, minat belajar berpengaruh terhadap hasil dan proses pembelajaran (Muliani & Arusman, 2022).

Minat belajar adalah salah satu faktor penting yang memengaruhi prestasi belajar peserta didik. Dalam proses pembelajaran, minat berperan sebagai motivator yang mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Peserta didik yang memiliki minat belajar akan dapat memusatkan perhatian mereka dalam pembelajaran, sehingga mampu berkonsentrasi dengan baik. Minat belajar setiap siswa dapat bervariasi, dan ada banyak faktor yang memengaruhi minat tersebut, salah satunya adalah penggunaan *gadget* (Setiawan, 2019). Perkembangan teknologi saat ini berlangsung dengan sangat cepat. Kemajuan ini membawa dampak, baik dampak positif maupun negative, diberbagai belahan dunia, termasuk Indonesia. Salah satu tandanya adalah semakin mudahnya melakukan komunikasi jarak jauh (Jannah, 2014).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi kebutuhan

Masyarakat terhadap keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan oleh peserta didik (Labudasari, 2023).

Peserta didik yang terlalu sering menggunakan *gadget* cenderung menjadi malas untuk belajar, sehingga pendidik perlu memperhatikan penggunaannya di lingkungan sekolah. Dampak *gadget* terhadap minat belajar anak terlihat dari kecenderungan siswa yang malas membaca, yang sering kali disebabkan oleh kurangnya perhatian dan pengawasan orang tua saat anak menggunakan *gadget*. Hal ini membuat anak enggan melakukan aktivitas yang bermanfaat (Darwin, 2023). Ketergantungan peserta didik juga tampak saat proses pembelajaran berlangsung. Proses belajar masih didominasi oleh peran guru (berpusat pada guru). Minimnya inisiatif dari peserta didik membuat pembelajaran terasa kurang dinamis dan kurang interaktif. Selain itu, peserta didik cenderung mudah menyerah ketika merasa belum mampu menguasai materi Pelajaran (Labudasari & Rochmah, 2019).

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan sosial dan emosional peserta didik. Pada anak usia sekolah dasar, emosi yang umum dialami meliputi perasaan takut, cemas, marah, iri, merasa bersalah, sedih, penasaran, bahagia, serta perasaan sayang dan kasih (Labudasari et al., 2022).

Kedisiplinan sangat diperlukan oleh peserta didik agar mereka mampu mengatur waktu dengan bijak, menggunakan *gadget* sesuai kebutuhan pembelajaran, serta menghindari penggunaan berlebihan yang dapat mengganggu konsentrasi dan menurunkan minat belajar. Kedisiplinan adalah salah satu karakter penting yang perlu dimiliki oleh setiap individu, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Seseorang yang terbiasa hidup disiplin akan tumbuh menjadi pribadi dengan karakter yang tangguh dan bertanggung jawab (Jannah et al., 2022).

Berdasarkan hasil penelitian di SDN Klampok, Kabupaten Indramayu, diketahui bahwa tidak semua peserta

didik memiliki minat belajar yang baik. Misalnya, selama proses pembelajaran, tidak semua Peserta didik memperhatikan penjelasan dari guru. Setelah pembelajaran selesai, ada yang bermain dan ada pula yang asyik mengobrol sendiri, sering kali membahas pengalaman mereka dalam menggunakan *smartphone*.

Penelitian ini akan membahas pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik kelas V di SD N Klampok, Kabupaten Indramayu. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas V di SD N Klampok”.

## **B. Metode**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Menurut Sugiyono dalam Bakar & Kaddas (2021) metode kuantitatif adalah metode yang data penelitiannya berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik untuk menguji hipotesis yang telah disiapkan.

Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui

pengaruh variabel X (penggunaan *gadget*) terhadap variabel Y (minat belajar). Penelitian ini merupakan jenis penelitian survey, untuk mengumpulkan informasi penelitian ini menggunakan instrument angket dengan butir pernyataan yang akan disebarakan kepada 36 peserta didik pada kelas V. Angket penelitian ini berbentuk *skala likert*. *Skala Likert* sendiri adalah metode untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna. *Skala Likert* terdiri dari empat atau lebih item pertanyaan yang digabungkan untuk menghasilkan sebuah skor atau nilai yang mencerminkan karakteristik individu, seperti pengetahuan, sikap, dan perilaku (Syofian et al., 2015).

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan teknik *nonprobability sampling* yang secara khususnya menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Jailani et al. (2023) *Purposive sampling* adalah sebuah cara untuk mendapatkan sampel dengan memilih sampel di antara populasi sesuai dengan yang dikehendaki oleh peneliti. Pada teknik ini

peneliti memilih sampel *purposif* bertujuan secara subyektif.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji regresi linear sederhana untuk menguji hipotesis. Regresi linear sederhana dipakai ketika ada hubungan fungsional atau sebab-akibat antara satu variabel independen dan satu variabel dependen. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh satu variabel bebas terhadap variabel terikat (Sugiyono, 2013).

### C. Hasil

Penelitian ini dilakukan di SDN Klampok dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas V di SDN Klampok”. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Klampok jenis *gadget* yang paling banyak digunakan oleh peserta didik kelas V adalah handphone (*smartphone*).

Untuk pemahaman yang lebih mendalam, perlu dilakukan perhitungan distribusi frekuensi. Ini dilakukan dengan membagi interval kelas menjadi empat kategori sehingga dapat digunakan rumus menurut (Sudjana, 2010).

$$\text{Interval} = \frac{\text{Jawaban tertinggi} - \text{Jawaban terendah}}{\text{Banyaknya kelas interval}}$$

$$\text{Interval} = \frac{4-1}{4} = \frac{3}{4} = 0,75$$

Berdasarkan hasil interval yang telah diperoleh, pembagian interval dalam kategori sebagai berikut:

**Tabel 1. Pembagian Interval**

Interval	Kategori
1 – 1,75	Rendah
1,76 – 2,5	Sedang
2,6 – 3,25	Tinggi
3,26 – 4	Sangat Tinggi

Sumber: Sudjana (2010)

Untuk mengetahui responden masuk dalam kategori rendah, sedang, tinggi ataupun sangat tinggi. Maka skor dari semua pernyataan dijumlahkan lalu dibagi dengan jumlah pernyataan. Kemudian hasil dapat dicocokkan ke dalam interval.

Penggunaan *gadget* peserta didik di SDN Klampok diperoleh hasil dalam kategori tinggi. Hal ini dapat dilihat pada perhitungan angket penggunaan *gadget* pada indikator waktu penggunaan memiliki rata-rata interval sebesar 3,1

dengan kategori tinggi. Pada indikator peraturan penggunaan memiliki skor rata-rata interval sebesar 3,2 dengan kategori tinggi. Pada indikator aplikasi yang digunakan memiliki skor rata-rata interval sebesar 3,2 dengan kategori tinggi.

Pada perhitungan angket minat belajar peserta didik di SDN Klampok diperoleh hasil dalam kategori tinggi. Hal ini dapat dilihat pada angket minat belajar peserta didik pada indikator perhatian memiliki skor rata-rata interval sebesar 3,3 dengan kategori tinggi, pada indikator ketertarikan skor rata-rata interval 2,8 dengan kategori tinggi. Pada indikator rasa senang skor rata-rata interval sebesar 3,2 dengan kategori tinggi, dan pada indikator keterlibatan skor rata-rata interval sebesar 3 dengan kategori tinggi.

Meskipun *gadget* memiliki potensi sebagai alat bantu pembelajaran, tetap diperlukan peran aktif orang tua dalam mendampingi dan mengawasi penggunaannya agar tidak disalahgunakan untuk aktivitas yang tidak berkaitan dengan pembelajaran. Pola asuh merupakan cara yang

diterapkan oleh orang tua untuk memberikan dukungan kepada anak dalam upaya meraih tujuan dan cita-cita yang diharapkannya. Melalui penerapan pola asuh yang tepat, diharapkan anak dapat tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter baik, berakhlak mulia, serta memiliki semangat tinggi dalam menuntut ilmu, sehingga mampu meraih prestasi gemilang sesuai dengan perkembangan dan pertumbuhannya (Fariha et al., 2024).

### **1. Uji Normalitas**

Dalam penelitian ini, uji normalitas diterapkan pada dua variabel, yaitu variabel bebas penggunaan *gadget* dan variabel terikat minat belajar. Uji dilakukan menggunakan metode *Shapiro-Wilk*, dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05.

Jika hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka data dianggap berdistribusi normal, yang berarti memenuhi syarat untuk dilakukan analisis lanjutan. Namun jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka data tidak berdistribusi normal, sehingga perlu pertimbangan metode analisis yang sesuai.

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Penggunaan_Gadget	.100	36	.200 <sup>*</sup>	.957	36	.176
Minat Belajar	.096	36	.200 <sup>*</sup>	.970	36	.431

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Pada penelitian ini hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* untuk variabel Penggunaan *Gadget* menunjukkan nilai statistik sebesar 0,957 dengan jumlah sampel (df) sebanyak 36 dan nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,176. Karena nilai signifikansi > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data penggunaan *gadget* berdistribusi normal. Sedangkan untuk variabel minat belajar menghasilkan nilai statistik sebesar 0,970 dengan df sebanyak 36, serta nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,431. Nilai signifikansi > 0,05 menunjukkan bahwa data minat belajar juga berdistribusi normal.

## 2. Uji Linearitas Data

Jika nilai signifikansi pada *Deviation from Linearity* > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat penyimpangan yang signifikan dari linearitas, sehingga hubungan antara penggunaan *gadget* dan minat belajar dinyatakan linier. Sebaliknya, jika nilai

signifikansinya < 0,05, maka terdapat penyimpangan dari garis linier, yang berarti hubungan antar variabel tidak linier. Pengujian linearitas dalam penelitian ini digunakan uji *tes for linearity* dengan bantuan SPSS versi 24.

**Tabel 3. Hasil Uji Linearitas**

ANOVA Table						
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat_	Between (Combined)	526.939	14	37.638	2.162	.054
Belajar	Groups	Linearity	428.256	1	428.256	24.598 .000
*	Deviation from Linearity	98.683	13	7.591	.436	.937
Penggunaan_Gadget	Within Groups	365.617	21	17.410		
	Total	892.556	35			

Berdasarkan tabel 3 hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa hubungan linear yang signifikan antara kedua variabel. Hal ini ditunjukkan oleh nilai F sebesar 24.598 dengan signifikansi 0.000, yang berarti hubungan antara minat belajar dan penggunaan *gadget* bersifat linear dan signifikan.

Selanjutnya, pada uji *Deviation from Linearity*, didapatkan nilai F sebesar 0.436 dengan signifikansi 0.937. Nilai signifikansi yang jauh di atas 0.05 ini menunjukkan bahwa tidak terdapat penyimpangan signifikan dari hubungan linear. Dengan kata lain, bentuk hubungan antara kedua variabel

mengikuti pola garis lurus secara konsisten. hasil uji linearitas menunjukkan bahwa terdapat hubungan linear yang signifikan antara minat belajar dan penggunaan *gadget*, dan hubungan tersebut tidak mengalami penyimpangan dari linearitas karena *Deviation from Linearity* > 0,05 (0,937 > 0,05).

### 3. Uji Regresi Linear Sederhana

Apabila nilai signifikansi < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar. Sebaliknya, jika nilai signifikansinya > 0,05, maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

Berikut tabel hasil uji regresi linear sederhana dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 24.

**Tabel 4. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana**

Model	Coefficients <sup>a</sup>		Beta	t	Sig.
	Unstandardized Coefficients B	Std. Error			
1	(Constant)	20.387	5.748		3.547 .001
	Penggunaan_Gadget	.777	.139	.693	5.600 .000

a. Dependent Variable: Minat\_Belajar

Berdasarkan hasil perhitungan tabel 4 dapat diperoleh persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut:

$$Y = 20,387 + 0,777X$$

Konstanta memiliki nilai B = 20,387 dengan standar error sebesar 5,748. Nilai  $t_{hitung} = 3,547$  dengan signifikansi (Sig.) = 0,001, yang menunjukkan bahwa konstanta tersebut signifikan secara statistik. Artinya, ketika variabel Penggunaan *Gadget* bernilai nol, maka nilai minat belajar diprediksi sebesar 20,387.

Variabel penggunaan *gadget* memiliki nilai koefisien regresi (B) sebesar 0,777 dengan standar error sebesar 0,139. Nilai  $t_{hitung}$  sebesar 5,600 dan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000, yang berarti bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar. Koefisien ini juga bernilai positif, yang menunjukkan bahwa semakin tinggi penggunaan *gadget*, maka semakin tinggi pula minat belajar, dengan asumsi bahwa penggunaan *gadget* dimanfaatkan untuk hal-hal yang mendukung pembelajaran.

Nilai *Standardized Coefficient* (Beta) sebesar 0,693 menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memberikan kontribusi sebesar 69,3% terhadap perubahan minat belajar, dalam satuan standar.

#### **4. Uji t**

Pengambilan keputusan dalam uji t didasarkan pada nilai signifikansi (*Sig.*) atau nilai probabilitas. Jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap minat belajar. Sebaliknya, jika nilai signifikansi  $\geq 0,05$ , maka penggunaan *gadget* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar peserta didik.

Berdasarkan tabel hasil uji regresi linier sederhana di atas nilai t untuk konstanta adalah 3,547 dengan nilai signifikansi 0,001. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka konstanta bermakna secara statistik. Artinya, ketika variabel penggunaan *gadget* bernilai nol, nilai minat belajar tetap berada pada angka yang signifikan, yaitu sekitar 20,387.

Sedangkan nilai t untuk variabel penggunaan *gadget* adalah 5,600 dengan nilai signifikansi 0,000. Karena nilai t cukup besar dan nilai signifikansi jauh di bawah 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa variabel Penggunaan *Gadget* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar

Dimana  $t_{tabel}$  dapat dihitung pada tabel *t-test*, dengan taraf signifikansi 5%  $df = 34$  (karena diperoleh dari rumus  $n-2$  dimana n adalah jumlah responden  $36-2 = 34$ ) maka diperoleh  $t_{tabel} = 2,032$  sehingga diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik kelas V di SDN Klampok.

#### **5. Koefisien determinasi (KD)**

Dalam penelitian ini, koefisien determinasi ditunjukkan oleh nilai R Square ( $R^2$ ) yang diperoleh dari hasil analisis regresi linear sederhana.

Nilai  $R^2$  menunjukkan proporsi dari total variabilitas dalam minat belajar yang dapat dijelaskan oleh penggunaan *gadget*. Semakin besar nilai  $R^2$ , maka semakin besar pula kontribusi

penggunaan *gadget* dalam memengaruhi minat belajar. Sebaliknya, jika nilai  $R^2$  kecil, maka pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar juga cenderung rendah.

**Tabel 5. Hasil Uji Koefisien Determinasi**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.693 <sup>a</sup>	.480	.465	3.695

a. Predictors: (Constant), Penggunaan\_Gadget

Berdasarkan tabel 5 hasil yang diperoleh nilai R sebesar 0,693, yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang kuat dan positif antara variabel penggunaan *gadget* dengan minat belajar.

Sedangkan nilai R Square sebesar 0,480 mengindikasikan bahwa sebesar 48% variasi dalam minat belajar dapat dijelaskan oleh variabel penggunaan *gadget*, sedangkan sisanya sebesar 52% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dimasukkan dalam model ini.

Setelah disesuaikan dengan jumlah sampel dan prediktor, nilai *Adjusted R Square* menjadi 0,465, yang berarti bahwa secara nyata, model dapat menjelaskan 46,5% dari perubahan yang terjadi pada minat belajar.

Adapun nilai *Standard Error of the Estimate* sebesar 3,695 menunjukkan besar rata-rata kesalahan prediksi model terhadap nilai minat belajar. Semakin kecil nilai ini, semakin akurat model dalam melakukan prediksi.

#### **D. Pembahasan**

Berdasarkan uji normalitas penggunaan *gadget* dan minat belajar peserta didik yang menggunakan *Shapiro-Wilk* didapatkan hasil berdistribusi normal. Selanjutnya, peneliti melakukan uji linearitas variabel penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik. Berdasarkan hasil uji linearitas diketahui nilai *sig. deviation from Linearity* sebesar 0,937 maka dapat disimpulkan bahwa kedua variabel mempunyai hubungan yang linier karena *deviation from linearity* > 0,05. Selanjutnya, peneliti dapat melakukan pengujian hipotesis. Pada pengujian hipotesis peneliti dapat melakukan uji regresi linier karena pada uji linearitas didapatkan hasil bahwa kedua variabel mempunyai hubungan yang linier.

Dalam penelitian ini, analisis regresi yang digunakan adalah analisis regresi linier sederhana. Variabel penggunaan

*gadget* memiliki nilai koefisien regresi (B) sebesar 0,777 dengan standar error sebesar 0,139. Nilai  $t_{hitung}$  sebesar 5,600 dan nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,000, yang berarti bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar.

Maka, dapat dilihat pada probabilitas pada hasil uji t diperoleh nilai probabilitas (*sig*) sebesar 0,000 ( $sig. 0,000 \leq \alpha_{0,05}$ ) maka diperoleh  $t_{hitung} 5,600 > t_{tabel} 2,032$  dengan demikian  $H_a$  diterima.

Sedangkan nilai koefisien determinasi sebesar 0,480 yang artinya variabel penggunaan *gadget* memberikan kontribusi sebesar 48% terhadap variabel minat belajar peserta didik. Sedangkan sisanya sebesar 52% disebabkan oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh penulis.

### **E. Kesimpulan**

Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap pembelajaran yang menggunakan teknologi, seperti video pembelajaran, aplikasi edukasi, dan game edukatif. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis teknologi

cenderung lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar.

Didapatkan persamaan regresi linier sederhana yaitu:  $Y = 20,387 + 0,777X$ . Artinya nilai (a) atau konstanta sebesar 20,387 nilai ini menunjukkan bahwa pada saat penggunaan *gadget* (X) bernilai nol atau tidak meningkat, maka minat belajar peserta didik (Y) akan bernilai 20,387 koefisien regresi nilai (b) sebesar 0,777 (positif) yaitu menunjukkan pengaruh yang searah yang artinya jika penggunaan *gadget* ditingkatkan sebesar satu satuan maka akan meningkatkan minat belajar peserta didik sebesar 0,777 satuan.

Hasil perhitungan diperoleh nilai probabilitas (*Sig*) sebesar 0,000 ( $sig. \leq \alpha_{0,05}$ ) dan uji t diperoleh  $t_{hitung} 5,600 > t_{tabel} 2,032$  dengan demikian  $H_a$  diterima. Artinya, ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik kelas V di SDN Klampok.

### **Daftar Pustaka**

Arwansyah, & Wahyuni, S. (2019). *Pengaruh Penggunaan Smartphone Dan Minat Belajar Terhadap*

- Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan SMK Al-Wasliyah Pasar Senenmedan T.A 2018/2019.*
- Bakar, I. P. S., & Kaddas, B. (2021). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Min 1 Kota Makassar.* 2(1), 57–66. <https://E-Journal.Faiuim.Ac.Id/Index.Php/Dir/asatislamiah>
- Darwin. (2023). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN 12 Muntei Tahun Ajaran 2022/2023* (Vol. 5).
- Fariha, S., Nurhabibah, P., & Nur Jannah, W. (2024). Analisis Pola Asuh Orang Tua Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5).
- Jailani, Ms., Jeka, F., & Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (2023). *Populasi Dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) Dalam Pendekatan Praktis.*
- Jannah, W. N. (2014). *Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah (Aspek Metakognitif) Dan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa Sekolah Dasar.* 14.
- Jannah, W. N., Faiz, A., & Pradina, Q. (2022). *Penerapan Karakter Kedisiplinan Di Mi Nihayatul Amal Gunungsari Kabupaten Cirebon.*
- Labudasari, E. (2023). Kurikulum Merdeka: Teori Dan Praktik Di Sekolah. In *Indonesia Emas Group.*
- Labudasari, E., Pd, M., Sriastria, W., & Pd, S. (2022). *Perkembangan Emosi Pada Anak Sekolah Dasar.*
- Labudasari, E., & Rochmah, E. (2019). Pengaruh Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Karakter Mandiri Siswa Di SDN Kanggraksan Cirebon. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1), 57–63. <https://doi.org/10.25273/Pe.V9i1.4254>
- Muliani, D. R., & Arusman. (2022). Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/Jrpm.V2i2.1684>
- Setiawan, I. P. B. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sd Inpres Tamalanrea li Makassar. In *Algazali International Journal of Educational Research* (Vol. 2, Issue 1).
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.*
-

Sugiyono, P. D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D.*

Syofian, S., Setyaningsih, T., & Syamsiah, N. (2015). *Otomatisasi Metode Penelitian Skala Likert Berbasis Web.*