PENGARUH *GADGET* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK (Studi Survei di SDN Cilncing 09 Jakarta)

Saiful Anwar[1], Nadiah[2], Kunaenih[3], Iswan[4]
[1,2,3,4] Pendidikan Agama Islam FAI Universitas Islam Jakarta
[1]Ipooel.anwar@gmail.com, [2]Nadiahdiyaa@gmail.com
[3]asnie2009@gmail.com , [4]toiswan1@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by observations conducted by the researcher regarding students at SDN 09 Cilincing, Jakarta. The issue addressed in this study stems from the high level of gadget usage among students, which can have both positive and negative impacts on learning outcomes. Gadgets serve not only as a source of entertainment but also as a medium for accessing information and supporting learning activities. However, uncontrolled gadget usage can affect students' concentration and academic achievement. This study aims to determine the influence of gadget usage on students' learning outcomes. A quantitative research method with a survey approach was employed, involving students from classes VI A and VI B. Data collection techniques included questionnaires, observation, and documentation. The study sample consisted of 60 students from SDN 09 Cilincing, Jakarta, selected using the saturated sampling technique (a method where the entire population is included in the sample). The results of the Product Moment coefficient test yielded an "rxy" (or "ro") value of 0.411. Meanwhile, the "rt" values from the table were 0.254 at the 5% significance level and 0.330 at the 1% significance level. Thus, it is evident that "ro" > "rt" at both the 5% and 1% significance levels. Consequently, the Alternative Hypothesis (Ha) is accepted, and the Null Hypothesis (Ho) is rejected. Based on these findings, it can be concluded that gadget usage influences the learning outcomes of students at SDN 09 Cilincing, Jakarta.

Keywords: Gadget Usage, Learning Outcomes, Students.

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakangi oleh hasil Observasi yang peneliti lakukan terhadap peserta didik di SDN 09 Cilincing Jakarta. Permasalahan dalam penelitian ini didasari oleh tingginya penggunaan *gadget* dikalangan peserta didik yang dapat memberikan dampak positif maupun negatif terhadap hasil belajar. *Gadget* tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media untuk mengakses informasi dan mendukung kegiatan pembelajaran. Namun, penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat mempengaruhi konsentrasi dan pencapaian hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap hasil belajar peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan survei yang melibatkan peserta didik dari kelas VI A dan VI B. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Sampel penelitian berjumlah 60 peserta didik SDN Cilincing 09 Jakarta yang dipilih dengan teknik sampling jenuh (teknik penentuan sampel dengan mengambil seluruh anggota pupulasi). Hasil

penelitian menunjukan bahwa jika dilihat dari uji koefisien Product Moment menghasilkan “rxy” atau “ro” sebesar 0,411. Sedangkan “rt” pada tabel signifikan 5% = 0,254 dan taraf signifikan 1% = 0,330. Dengan demikian dapat diketahui bahwa “ro” > “rt” baik pada signifikan 5% maupun 1%. Maka berdasarkan hasil tersebut Hipotesis Alternatif (Ha) diterima atau disetujui dan Hipotesis Nihil (Ho) ditolak atau tidak disetujui. Berdasarkan penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SDN Cilincing 09 Jakarta.

Kata Kunci: Penggunaan *Gadget*, Hasil Belajar, Peserta Didik

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam membentuk masyarakat yang maju dan berkembang. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan.

Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar yang berperan penting dalam mengembangkan potensi peserta didik serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sebagai bagian dari pembangunan nasional, pendidikan bertujuan membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di era globalisasi. (Arminsyah, 2023)

Meskipun pendidikan di Indonesia terus mengalami kemajuan melalui peningkatan angka partisipasi sekolah, program pendidikan gratis, dan digitalisasi pembelajaran, pemerataan pendidikan masih menjadi tantangan. Kesenjangan fasilitas, tenaga pendidik, dan akses teknologi antara wilayah perkotaan dan pedesaan masih cukup tinggi.

Penerapan teknologi digital telah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan pada era modern. Memasuki era Revolusi Industri 4.0, perkembangan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. (Sulaeman et al., 2025)

Salah satu bentuk teknologi yang banyak digunakan adalah gadget, yaitu perangkat yang memiliki berbagai fungsi untuk mempermudah akses informasi dan pembelajaran.

Gadget merupakan istilah dalam Bahasa inggris yang diartikan sebagai sebuah perangkat elektronik yang memiliki fungsi tertentu.

Sedangkan dalam Bahasa Indonesia *gadget* disebut dengan gawai. Gawai tersebut merupakan sebuah benda canggih yang menghasilkan berbagai aplikasi yang berguna.(Rosyada, Amrina, syah, 2023)

Gadget didesain lebih pintar karena memiliki fitur lengkap dibandingkan dengan teknologi normal pada masanya. Dari banyaknya jenis *gadget* yang diciptakan, *handphone* adalah salah satu bantuk *gadget* yang paling banyak digunakan, karena bentuknya yang kecil, praktis dan mudah dibawa kemana-mana. (Magdalena, 2021)

Dalam bidang pendidikan, penggunaan *gadget* memiliki tujuan untuk mempermudah akses terhadap informasi, mempercepat proses pembelajaran, serta membantu penyelesaian tugas. Sebagai media berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) yang terhubung dengan internet, *gadget* seperti laptop, tablet, maupun telepon pintar dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa untuk memperoleh sumber belajar tambahan, mengakses berbagai referensi, serta memperluas wawasan dan pengetahuan. (Widiastuti et al., 2023)

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat diwujudkan melalui penggunaan aplikasi berbasis Android. Ketersediaan smartphone Android yang dimiliki oleh sebagian besar peserta didik memberikan peluang untuk mengintegrasikan aplikasi pembelajaran sebagai media pendukung proses belajar. (Syahrullah, 2020)

Namun, penggunaan gadget pada peserta didik tidak selalu dimanfaatkan untuk tujuan pendidikan. Banyak peserta didik lebih sering menggunakannya untuk bermain gim, menonton video, atau aktivitas hiburan lainnya. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan kecanduan, mengurangi fokus belajar, dan berdampak pada penurunan hasil belajar peserta didik.

Belajar merupakan proses yang dilakukan secara terencana dan berkesinambungan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melalui proses belajar yang baik, peserta didik diharapkan mampu memperoleh hasil belajar yang optimal. Dengan demikian, kualitas proses belajar menjadi salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan hasil belajar.(Nadiah, 2017)

Hasil belajar merupakan capaian yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari diri peserta didik, sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan belajar, keluarga, dan sekolah.(Prayogi et al., 2024)

Hasil belajar tidak hanya diukur dari kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran, tetapi juga mencakup perubahan sikap, perilaku, dan keterampilan yang diperoleh selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, keberhasilan belajar dapat dilihat dari perkembangan peserta didik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang tercermin melalui hasil penilaian dan perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pendidik, orang tua, dan pihak sekolah dalam mengoptimalkan penggunaan gadget untuk mendukung proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *deskriptif analistik korelasional,* karena metode penelitian ini bertujuan untuk menemukan ada tidaknya pengaruh dan apabila ada pengaruhnya, berapa besar pengaruhnya penggunaan *gadget* (Variabel X) terhadap hasil belajar peserta didik (Variabel Y) sekolah dasar kelas VI SDN Cilincing 09 Jakarta Utara.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VI SDN Cilincing 09 Jakarta Utara yang berjumlah 60 orang yang terdiri dari kelas VI-A sebanyak 30 orang dan kelas VI-B sebanyak 30 orang.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel jenuh (total sampling), yaitu teknik penentuan sampel dengan menggunakan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian. Teknik ini umumnya diterapkan apabila jumlah populasi relatif kecil sehingga memungkinkan seluruh anggota populasi untuk diteliti.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

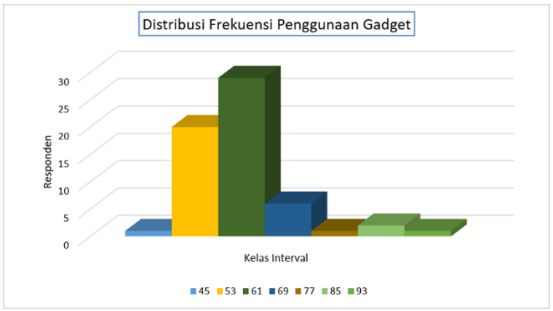
Dalam melaksanakan analisis data Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik, Peneliti mengajukan kuesioner kepada 60 siswa. Variabel X (Penggunaan *Gadget*) terdiri dari 20 pernyataan dan Variabel Y (Hasil Belajar Peserta Didik) terdiri dari 20 pernyataan. Data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui pengaruh *Gadget* terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil analisis disajikan sebagai berikut.

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Variabel X

No	Kelas Interval		F	Nilai Tengah
1	45	52	1	48,5
2	53	60	1	56,5
3	61	68	20	64,5
4	69	76	29	72,5
5	77	84	6	80,5
6	85	92	1	88,5
7	93	100	2	96,5
Jumlah			60	

Berdasarkan tabel di atas, skor yang memiliki 7 kelas interval diantaranya kelas interval 45 sampai 52 sebanyak 1 responden, 53 sampai 60 sebanyak 1 responden, 61 sampai 68 sebanyak 20 responden, dan kelas interval 69 sampai 76 sebanyak 29 responden, kelas interval 77 sampai 84 sebanyak 6, dan 85 sampai 92 sebanyak 1 responden, kelas interval 93 sampai 100 sebanyak 2 responden. Secara keseluruhan, jumlah frekuensi adalah 60. Berdasarkan tabel di atas, histogram frekuensi interval dari kelas tersebut digambarkan sebagai berikut:

Gambar 1 Distribusi Frekuensi Variabel X



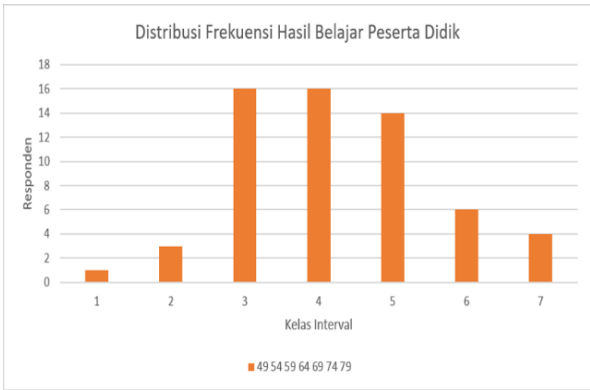
Tabel 2 Distribusi Frekuensi Variabel Y

No	Kelas Interval		F	Nilai Tengah
1	49	53	1	51
2	54	58	3	56
3	59	63	16	61
4	64	68	16	66
5	69	73	14	71
6	74	78	6	76
7	79	83	4	81
Jumlah			60	

Berdasarkan tabel di atas, skor yang memiliki 7 kelas interval diantaranya kelas interval 49 sampai 53 sebanyak 1 responden, 54 sampai 58 sebanyak 3 responden, 59 sampai 63 sebanyak 16 responden, dan kelas interval 64 sampai 68 sebanyak 16 responden, kelas interval 69 sampai 73 sebanyak 14, dan 74 sampai 78 sebanyak 6 responden, kelas interval 79 sampai 83 sebanyak 4 responden. Secara keseluruhan, jumlah frekuensi adalah 60. Berdasarkan tabel di atas,

histogram frekuensi interval dari kelas tersebut digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2 Distribusi Frekuensi Variabel Y



Tabel 3 Jumlah Variabel X dan Y

N	=	60
∑X	=	4249
∑Y	=	4008
$\sum X^2$	=	304879
$\sum Y^2$	=	270302
∑XY	=	285148

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata dari dua variabel di atas yaitu dengan menggunakan rumus :

Variabel X $\frac{\sum X}{n}$ | 4249 / 60 | 71

Variabel Y $\frac{\sum Y}{n}$ | 4008 / 60 | 67

Berdasarkan rumus di atas, kita dapat mengetaui bahwa sigma X 4249 dibagi dengan N 60 yang menghasilkan 70,82 dibulatkan menjadi 71, dan bahwa sigma Y 4008 dibagi dengan N 60 yang menghasilkan 66,8 dibulatkan menjadi 67.

Tabel 4 Angke Indeks Kolerasi antara Variabel X dan Variabel Y

$$r_{xy} = \frac{n.\sum XY - (\sum X.\sum Y)}{\sqrt{[n.\sum X^2 - (\sum X)^2]\,[n.\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$\frac{60.285148 - (4249.4008)}{\sqrt{[60.304879 - (4249)^2]\,[60.270302 - (4008)^2]}}$$

17108880	17029992	**78888**				
18292740	-	18054001	X	16218120	=	**16064064**
238739			X	154056	=	
						36779175384
191779,0						
0,41135	=	0,411				
Koefisien Kolerasi		=		**41%**		
Koefisien Determinasi		=		**0,16920761**		

Berdasarkan perhitungan di atas, maka diperoleh hasil kolerasi antara Variabel X Penggunaan *Gadget* dengan Variabel Y Hasil Belajar Peserta Didik sebesar **0,411** atau **41%**. Artinya bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar peserta didik. Peneliti menggunakan kolerasi, yaitu jenis statistik paramerik, untuk menghitung data analisis di atas. Selanjutnya, peneliti akan membandingkan hasil perhitungan non-paramerik SPSS 26 dengan hasil yang disebutkan di atas : Analisis Kolerasi Variabel X dan Variabel Y.

Tabel 5 Descriptive Statistic

Model Summary									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Error of the Estimate	Change Statistics				
					Square Change	F Change	df1	df2	Change
1	411[a]	0,169	0,155	6,065	0,169	11,813	1	58	0,001
a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget									

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana yang ditampilkan tabel model summary, diperoleh nilai koefisien kolerasi (R) sebesar **0,411** yang hasil ini sudah sesuai dengan perhitungan statistik paramerik yang dapat dilihat pada tabel 4.

Nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar **0,169** mengindikasi bahwa sebesar 16,9 atau dibulakan menjadi 17% variasi, perubahan dalam hasil belajar peserta didik dapat dijelaskan oleh variabel penggunaan *gadget*. Sedangkan sisanya, yaitu sebesar 83,1 atau 83% dipengaruhi oleh berbagai faktor lain di luar penggunaan *gadget*, antara lain seperti motivasi belajar, minat belajar, kecerdasan, disiplin belajar, lingkungan sekolah dan keluarga, dan metode pembelajaran dari guru.

Tabel 6 Collerations

Correlations			
		Penggunaan Gadget	Hasil Belajar Peserta Didik
Penggunaan Gadget	Pearson Correlation	1	.411**
	Sig. (2-tailed)		0,001
	N	60	60
Hasil Belajar Peserta Didik	Pearson Correlation	.411**	1
	Sig. (2-tailed)	0,001	
	N	60	60
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

Berdasarkan hasil output diatas, diperoleh nilai koefisien kolerasi sebesar **0,411** atau **41%**. Nilai tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup kuat antara Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik.

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,411 yang menunjukkan hubungan cukup kuat antara penggunaan gadget dan hasil belajar peserta didik. Interpretasinya sebagai berikut:

Tabel 7 Interpretasi Data

Besarnya "r" Produck Moment	Interprestasi
0,00 – 0,20	Antara varibel X dan Y memang korelasi terdapat korelasi, akan tetapi korelasi itu sangat lemah atau sangat rendah, sehingga korelasi itu diabaikan (dianggap tidak ada korelasi antara variabel X dan variabel Y).
0,20 – 0,40	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang lemah/sangat rendah.
0,40 – 0,70	**Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang sedang/cukupan.**
0,70 – 0,90	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang kuat/tinggi.
0,90 – 1,00	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang sangat kuat/sangat tinggi.

Dengan menggunakan perhitungan di atas, rxy adalah **0,411** yang menunjukkan adanya hubungan positif antara penggunaan *gadget* (Variabel X) dan hasil belajar peserta didik (Variabel Y). Nilai tersebut berada pada interval **0,40 – 0,70** sehingga berdasarkan pedoman interpretasi koefisien korelasi termasuk dalam kategori **sedang atau cukup kuat**, yang berarti penggunaan *gadget* memiliki pengaruh yang cukup kuat terhadap hasil belajar peserta didik.

Interpretasi terhadap angka indeks kolerasi "r" Product Moment yang dapat dilihat pada tabel nilai "r" Product Moment

Peneliti membuat Hipotesis (Ha) dan Hipotesis Nihil (Ho) untuk melihat pengaruh dua variabel tersebut. Hipotesis–hipotesis tersebut adalah:

a. Hipotesis Nihil (Ho) : Tidak terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar peserta didik.
b. Hipotesis Alternative (Ha) : Terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar peserta didik.

Pengujian hipotesis di atas dilakukan dengan membandingkan nilai "r" hasil perhitungan, atau "r" observasi (ro), dengan nilai "r" yang tercantum dalam tabel "r" product moment (rt). Sebelum perbandingan dilakukan, langkah pertama yang harus ditempuh adalah menentukan derajat kebebasan (df atau *Degrees of Freedom*) dengan menggunakan rumus, berikut : Df = N – nr

Keterangan: Df = Degress of Freedom
N = Number of Case
Nr = Banyaknya Variabel yang dikolerasikan

Jumlah total sampel dalam penelitian ini adalah 60 responden, yang merupakan peserta didik aktif di SDN Cilincing 09. Dengan demikian, nilai N = 60. Karena penelitian ini menganalisis korelasi antara dua

variabel, yaitu variabel X dan Y, maka jumlah variabel yang dikorelasikan (nr) adalah 1. Oleh karena itu, derajat kebebasan (df) dihitung dengan rumus Df = N – nr = 60 – 1 = 59. Berdasarkan tabel "*r*" Product Moment, diketahui bahwa pada df 59, nilai "*r*" pada taraf signifikansi 5% adalah 0,254 dan pada taraf 1% adalah 0,330. Dengan demikian dapat diketahui bahwa ro > rt baik pada taraf signifikan 5% maupun 1%, maka Hipotesis Alternatif (Ha) diterima atau disetujui**,** artinya **terdapat Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik.**

D. Kesimpulan

Menurut hasil analisis, besarnya pengaruh penggunaan *gadget* (Variabel X) terhadap hasil belajar peserta didik (Variabel Y) sebesar 0,411. Hal ini terlihat dari nilai ro yang diperoleh peneliti sebesar 0,411 yang lebih tinggi dibandingkan nilai rt pada taraf signifikan 5% adalah 0,254 dan pada taraf 1% adalah 0,330. Karena ro > rt pada kedua tingkat signifikan tersebut, maka Hipotesis Nihil (H_0) ditolak dan Hipotesis Alternatif (Ha) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar peserta didik.

Strategi dalam penggunaan *gadget* yang baik untuk peserta didik, yaitu : Menggunakan *gadget* untuk mengakses materi pembelajaran, mencari informasi, dan mendukung penyelesaian tugas sekolah, Mengatur waktu penggunaan *gadget* secara seimbang antara kegiatan belajar, istirahat, dan aktivitas lainnya agar tidak menimbulkan ketergantungan, Meningkatkan pengawasan dan pendampingan dari orang tua serta guru dalam penggunaan *gadget* agar peserta didik dapat memanfaatkannya secara positif, Memanfaatkan *gadget* sebagai sarana untuk mengembangkan pengetahuan, kreativitas, dan keterampilan yang dapat mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Arminsyah, Kunaenih. (2023). *Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Terhadap Peningkatan Kemampuan Soft Skill Peserta Didik (Studi Survey Di SMKN 34 Jakarta)*. *5*(1), 247–251.

Magdalena, I. dkk. (2021).

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET PADA RENDAHNYA POLA PIKIR PADA ANAK USIA SEKOLAH (6-12 TAHUN) DI SDN GEMPOL SARI KABUPATEN TANGERANG. *3*, 166–177.

Nadiah. (2017). *HUBUNGAN PENERAPAN METODE COOPERATIVE LEARNING Nadiah APPLICATION OF COOPERATIVE LEARNING METHOD WITH Nadiah*. *1*(2), 148–154.

Prayogi, R. A., Ulfah, M., Agama, P., Universitas, I., & Jakarta, I. (2024). *Implementasi perencanaan penilaian hasil belajar di smpn 156 jakarta pusat*. *2*(2), 74–81.

Rosyada, Amrina, syah, zulkarnain. (2023). Gadget dan Perkembangan karakter Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Citra Pendidikan 3*, *03*.

Sulaeman, M., Maulana, A. R., Hissi, F., & Alifah, P. (2025). *Implementasi Teknologi Digital dalam Pendidikan Agama di Sekolah Dasar Juara : Upaya Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran*. *04*(1), 205–219.

Syahrullah, D. (2020). Strategi Pembelajaran Era 4.0. *Penelitian*, 1–6.

Widiastuti, I. S., Ilmu, P., Sosial, P., Islam, U., Maulana, N., & Ibrahim, M. (2023). *Dinamika Sosial : Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial PEMANFAATAN GADGET DALAM MENDUKUNG PROSES Pemanfaatan Gadget Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Sosiologi Izza Sekar Widiastuti pengetahuan dan teknologi telah maju dan berkembang secara praktis . 2*(3), 290–300.