

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET (HANDPHONE) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 1 BILUHU

Anisa Mabunga^{1*}, Raflin Hinel², Abdulrahim Maruwae³, Ardiansyah⁴, Risca Marsanti Halid⁵

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Gorontalo

e-mail: anisamabunga88@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget (handphone) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 1 Biluhu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain asosiatif. Data penelitian diperoleh melalui observasi, penyebaran angket, dan dokumentasi. Populasi penelitian berjumlah 83 siswa, dengan sampel sebanyak 57 siswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Penggunaan gadget diukur melalui beberapa indikator, yaitu menambah pengetahuan, melatih kreativitas, mengganggu konsentrasi belajar, dan memengaruhi perilaku siswa. Hasil belajar siswa diukur berdasarkan nilai mata pelajaran IPS. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan regresi linear sederhana serta pengujian hipotesis melalui uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai t hitung sebesar 3,928 yang lebih besar daripada t tabel sebesar 2,004 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,219 menunjukkan bahwa penggunaan gadget memberikan kontribusi sebesar 21,9% terhadap hasil belajar siswa, sedangkan 78,1% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Dengan demikian, penggunaan gadget yang diarahkan secara tepat pada aktivitas pembelajaran dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Hasil Belajar, IPS

Abstract

This study aims to analyze the effect of gadget (mobile phone) usage on students' learning outcomes in Social Studies (IPS) at SMP Negeri 1 Biluhu. This study employed a quantitative approach with an associative research design. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation. The population consisted of 83 students, with a sample of 57 students selected using purposive sampling. Gadget usage was measured through several indicators, namely increasing knowledge, developing creativity, disrupting learning concentration, and influencing students' behavior. Students' learning outcomes were measured based on their Social Studies grades. The data were analyzed using descriptive statistics and simple linear regression, with hypothesis testing conducted using the t-test. The results showed that gadget usage had a positive and significant effect on students' learning outcomes. This was indicated by a t-value of 3.928, which was greater than the t-table value of 2.004, with a significance value of $0.000 < 0.05$. The coefficient of determination (R^2) was 0.219, indicating that gadget usage contributed 21.9% to students' learning outcomes, while the remaining 78.1% was influenced by other factors outside the scope of this study. Therefore, appropriately

directed gadget usage for learning activities can support the improvement of students' learning outcomes in Social Studies.

Keywords: Gadget Usage, Learning Outcomes, Social Studies.

Pendahuluan

Hasil belajar merupakan indikator utama dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Menurut Bloom (1956), hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang menunjukkan perubahan perilaku siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya mencerminkan pencapaian akademik, tetapi juga tingkat penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh peserta didik. Oleh karena itu, hasil belajar menjadi salah satu tolok ukur penting dalam menilai efektivitas proses pembelajaran.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Menurut Slameto (2015), faktor internal meliputi kondisi fisik dan psikologis siswa, sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, sekolah, serta perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu perkembangan teknologi yang saat ini sangat dekat dengan kehidupan siswa adalah penggunaan gadget. Gadget memberikan kemudahan dalam mengakses informasi, sumber belajar digital, dan sarana komunikasi yang dapat mendukung proses pembelajaran apabila dimanfaatkan secara tepat.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Dalam konteks pembelajaran, gadget dapat dimanfaatkan untuk mencari materi pelajaran, mengakses video pembelajaran, serta menyelesaikan tugas secara daring. Namun, penggunaan gadget yang tidak terkontrol berpotensi mengganggu konsentrasi belajar karena siswa lebih banyak menggunakannya untuk aktivitas hiburan seperti media sosial dan permainan daring. Fenomena meningkatnya penggunaan gadget di kalangan remaja menjadi perhatian dalam dunia pendidikan karena dapat memengaruhi aktivitas belajar siswa. Penggunaan gadget yang berlebihan diduga menyebabkan siswa kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar. Sebaliknya, penggunaan gadget yang tepat dapat menjadi sarana belajar yang efektif. Dengan demikian, pengaruh gadget terhadap hasil belajar masih memerlukan pembuktian empiris.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri 1 Biluhu, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih belum optimal. Data hasil Ulangan Tengah Semester menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Pada kelas VII tingkat ketuntasan belajar hanya mencapai 40%, kelas VIII sebesar 22%, dan kelas IX sebesar 35%. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa IPS masih tergolong rendah dan perlu mendapat perhatian. Selain itu, hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian siswa membawa dan menggunakan gadget di lingkungan sekolah. Meskipun penggunaan gadget diperbolehkan untuk menunjang pembelajaran, masih ditemukan siswa yang memanfaatkannya untuk aktivitas di luar kepentingan akademik, seperti mengakses media sosial dan hiburan. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget di kalangan siswa belum sepenuhnya diarahkan untuk mendukung kegiatan belajar.

Penelitian terdahulu menunjukkan hasil yang beragam mengenai pengaruh

penggunaan gadget terhadap hasil belajar. Astuti dan Dharmayasa (2023) menemukan bahwa penggunaan gadget dapat memengaruhi perilaku dan sikap belajar siswa. Doloksaribu et al. (2019) menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan cenderung berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Sementara itu, Kurniawati (2020) menyimpulkan bahwa pengaruh gadget terhadap hasil belajar dapat bersifat positif maupun negatif tergantung pada cara penggunaannya. Perbedaan temuan tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara penggunaan gadget dan hasil belajar masih bersifat kontekstual. Sebagian besar penelitian sebelumnya dilakukan pada jenjang sekolah dasar dan sekolah menengah atas, sedangkan penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di tingkat SMP, khususnya pada sekolah yang berada di wilayah pedesaan seperti SMP Negeri 1 Biluhu, masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Biluhu.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Biluhu, Kabupaten Gorontalo, pada periode September 2025 sampai Juni 2026. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian asosiatif untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Populasi penelitian berjumlah 83 siswa yang terdiri atas siswa kelas VII, VIII, dan IX SMP Negeri 1 Biluhu. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Sampel penelitian berjumlah 57 siswa yang berasal dari kelas VII dan VIII, sedangkan siswa kelas IX digunakan sebagai responden uji coba instrumen penelitian. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan gadget (X), sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar siswa (Y). Penggunaan gadget diukur melalui indikator menambah pengetahuan, melatih kreativitas, mengganggu konsentrasi belajar, dan memengaruhi perilaku siswa. Hasil belajar siswa diukur menggunakan nilai mata pelajaran IPS yang diperoleh dari data sekolah.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, dan dokumentasi. Angket disusun menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya pada responden uji coba. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji normalitasnya. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa. Besarnya kontribusi variabel penggunaan gadget terhadap hasil belajar dianalisis melalui koefisien determinasi, sedangkan signifikansi pengaruh diuji menggunakan uji t dengan taraf signifikansi 0,05.

Hasil dan Pembahasan

Bagian ini menyajikan hasil penelitian yang diperoleh dari analisis data serta pembahasan mengenai temuan penelitian. Hasil penelitian dipaparkan berdasarkan pengolahan data yang telah dilakukan, sedangkan pembahasan berisi interpretasi terhadap temuan penelitian dengan mengaitkannya pada teori dan hasil penelitian terdahulu yang relevan.

Hasil Penelitian

Pengujian Instrumen Penelitian

Pengujian instrumen penelitian dilakukan sebelum instrumen digunakan dalam proses pengumpulan data. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan instrumen sehingga data yang diperoleh dapat dipercaya dan sesuai dengan tujuan penelitian. Instrumen penelitian yang baik harus memenuhi syarat valid dan reliabel agar mampu mengukur variabel penelitian secara tepat dan konsisten.

Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan instrumen penelitian dalam mengukur variabel yang diteliti. Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur data secara tepat sesuai dengan tujuan penelitian. Pengujian validitas dalam penelitian dengan bantuan program IBM SPSS Statistics Version 22 Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas yaitu dengan membandingkan nilai *r hitung* dengan *r tabel*. Nilai *r tabel* diperoleh berdasarkan rumus derajat kebebasan (df) = $n - 2$. Dengan jumlah responden sebanyak 26 orang, maka diperoleh nilai $df = 2$ sehingga nilai *r tabel* pada taraf signifikansi 5% sebesar 0,3882. Item pernyataan dinyatakan layak apabila nilai *r hitung* > *r tabel* dan bernilai positif.

Variabel X (Psenggunaan Gadget)

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel di atas, Hasil pengujian menunjukkan bahwa item pernyataan P1 sampai dengan P20 memperoleh nilai *r hitung* yang lebih besar dari nilai *r tabel*. Dengan demikian, seluruh item pernyataan dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian dalam mengukur variabel yang diteliti. Instrumen penelitian dikatakan reliabel apabila memberikan hasil pengukuran yang konsisten meskipun digunakan pada waktu dan kondisi yang berbeda. Dengan demikian, uji reliabilitas digunakan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat keandalan yang baik sebagai alat pengumpulan data. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics Version 22 melalui metode *Cronbach's Alpha*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas yaitu apabila nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60 maka instrumen penelitian dinyatakan reliabel.

Tabel 1 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

No	Variabel	Cronbach's alpha	Syarat	Keterangan
1	Penggunaan Gadget	0.880	0.60	Reliabel

Sumber: Data Olahan SPSS, 2026

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel di atas, Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,880 > 0,60, sehingga seluruh item pernyataan pada instrumen penelitian dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Analisis Statistik Deskriptif

Salah satu analisis yang dilakukan adalah analisis deskriptif yang bertujuan untuk melihat gambaran awal mengenai objek/variabel yang diteliti. Analisis deskriptif yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis Mean yaitu untuk mengetahui nilai rata-rata dari variabel yang diteliti beserta setiap indikatornya, sehingga analisis deskriptif ini dapat menggambarkan

secara umum data yang telah dikumpulkan dilapangan. Menurut Sudjana (2016: 138) mean berarti nilai rata-rata yang mencirikan sekelompok bilangan. Mean dipetakan ke rentang skala dengan menggunakan interval.

Variabel X (Penggunaan Gadget)

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif pada Variabel X (Penggunaan Gadget), diperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 4,02 yang berada pada kategori baik. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget oleh anak berada pada tingkat yang cukup tinggi dan memberikan berbagai dampak dalam kehidupan sehari-hari. Indikator menambah pengetahuan anak memperoleh rata-rata sebesar 4,33 dengan kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa gadget banyak dimanfaatkan sebagai sumber informasi dan sarana belajar. Indikator melatih kreativitas anak juga memperoleh rata-rata 4,33 dengan kategori sangat baik, menandakan bahwa penggunaan gadget dapat membantu anak mengembangkan ide, keterampilan, dan kreativitas melalui berbagai aplikasi edukatif. Sementara itu, indikator mengganggu konsentrasi belajar memperoleh rata-rata 3,71 dengan kategori baik, yang mengindikasikan bahwa penggunaan gadget masih berpotensi mengurangi fokus anak dalam belajar apabila tidak digunakan secara bijak. Pada indikator mempengaruhi perilaku anak diperoleh rata-rata 3,70 dengan kategori baik, yang menunjukkan adanya pengaruh gadget terhadap pembentukan sikap dan perilaku anak. Meskipun demikian, pengaruh tersebut masih berada pada tingkat yang terkendali sehingga tidak mendominasi perkembangan anak secara keseluruhan. Dengan demikian, penggunaan gadget pada responden cenderung memberikan manfaat yang lebih besar dibandingkan dampak negatifnya, terutama dalam mendukung pengetahuan dan kreativitas anak.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian yang digunakan dalam analisis regresi berdistribusi normal atau tidak. Data yang berdistribusi normal merupakan salah satu syarat dalam pengujian statistik sehingga hasil analisis yang diperoleh dapat dipercaya dan layak digunakan dalam penelitian.

Pengujian normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas yaitu apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

			Unstandardized Residual
N			57
Normal Parameters ^{a,b}			
Mean			.0000000
Std. Deviation			1.58537476
Most	Extreme	Absolute	.088
Differences		Positive	.071
		Negative	-.088
Test Statistic			.088

Asymp. Sig. (2-tailed)

.200^{c,d}

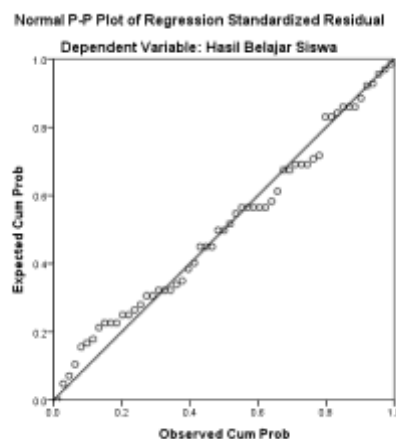
- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Data Olahan SPSS, 2026

Berdasarkan hasil uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,200 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data residual pada penelitian ini berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas dalam model regresi telah terpenuhi sehingga data layak digunakan untuk analisis selanjutnya.

Selanjutnya, normalitas data juga dapat dilihat melalui grafik Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual pada gambar berikut.

Gambar 1 Hasil Uji Normalitas dengan P-P Plot



Berdasarkan grafik Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual, terlihat bahwa titik-titik residual menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal. Hal ini menunjukkan bahwa pola distribusi data mendekati distribusi normal. Meskipun terdapat beberapa titik yang sedikit menyimpang dari garis diagonal, penyimpangan tersebut masih dalam batas wajar sehingga tidak mengganggu asumsi normalitas. Dengan demikian, berdasarkan hasil grafik Normal P-P Plot dapat disimpulkan bahwa data residual pada model regresi berdistribusi normal, sehingga asumsi normalitas telah terpenuhi dan model regresi layak digunakan untuk analisis lebih lanjut.

Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam penelitian. Analisis ini bertujuan untuk melihat arah hubungan serta besarnya pengaruh variabel Penggunaan Gadget (X) terhadap Hasil belajar siswa (Y). Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics pada tabel berikut.

Tabel 3 Hasil Uji Analisis Regresi Sederhana
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	59.269	5.491		10.794	.000
Pengaruh Penggunaan Gadget	.268	.068	.468	3.928	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa

Sumber: Data Olahan SPSS, 2026

Berdasarkan Tabel hasil analisis regresi sederhana diatas, diperoleh nilai konstanta (*a*) sebesar 59,269 dan nilai koefisien regresi (*b*) sebesar 0,268. Dengan demikian, persamaan regresi sederhana dalam penelitian ini yaitu: $Y = 59,269a + 0,268X$ Berdasarkan persamaan regresi tersebut, dapat dijelaskan bahwa nilai konstanta sebesar 59,269 menunjukkan bahwa apabila variabel penggunaan gadget (handphone) bernilai 0, maka hasil belajar siswa sebesar 59,269. Selanjutnya, nilai koefisien regresi variabel penggunaan gadget (handphone) sebesar 0,268 bernilai positif, yang menunjukkan bahwa semakin tinggi penggunaan gadget (handphone), maka hasil belajar siswa juga cenderung mengalami peningkatan. Sebaliknya, apabila penggunaan gadget menurun, maka hasil belajar siswa juga cenderung menurun. Hubungan positif tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget (handphone) memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah variabel penggunaan gadget (handphone) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t dengan bantuan program IBM SPSS Statistics.

Uji T

Uji t dilakukan untuk mengetahui pengaruh secara parsial variabel penggunaan gadget (handphone) terhadap hasil belajar siswa. Pengujian dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistics menggunakan taraf signifikansi 0,05. Dasar pengambilan keputusan dalam uji t yaitu apabila nilai t hitung lebih besar dari t tabel dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis diterima. Sebaliknya, apabila nilai t hitung lebih kecil dari t tabel dan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka hipotesis ditolak.

Nilai t tabel diperoleh menggunakan rumus derajat kebebasan ($df = n - k$), di mana *n* adalah jumlah sampel dan *k* adalah jumlah variabel. Dalam penelitian ini jumlah sampel sebanyak 57 dan jumlah variabel sebanyak 2, sehingga diperoleh:

$df = n - k = 57 - 2 = 55$. Berdasarkan nilai $df = 55$ pada taraf signifikansi 0,05, maka diperoleh nilai t tabel sebesar 2,004. (titik presentase distribusi t tabel tercantum di lampiran). Untuk hasil pengujian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis (Uji T)
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	59.269	5.491		10.794	.000
Pengaruh Penggunaan Gadget	.268	.068	.468	3.928	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa

Sumber: Data Olahan SPSS, 2026

Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 3,928 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($3,928 > 2,004$) dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga variabel penggunaan gadget (handphone) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gadget (handphone) terhadap hasil belajar siswa diterima.

Koefisien Determinasi (R²)

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui besarnya kontribusi atau pengaruh penggunaan gadget (handphone) (X) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Y). Pengujian dilakukan dengan menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Koefisien Determinasi
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.468 ^a	.219	.205	1.600

a. Predictors: (Constant), Pengaruh Penggunaan Gadget

b. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa

Sumber: Data Olahan SPSS, 2026

Berdasarkan hasil analisis regresi diperoleh nilai R Square sebesar 0,219. Atau sebesar 21,9%. Hal ini menunjukkan bahwa variabel penggunaan gadget (handphone) memberikan kontribusi pengaruh sebesar 21,9% terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan sisanya sebesar 78,1% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti motivasi belajar, lingkungan belajar, dukungan orang tua, metode pembelajaran, minat belajar, disiplin belajar, serta faktor internal dan eksternal lainnya.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Biluhu. Temuan ini mengindikasikan bahwa gadget tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi dan hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mendukung proses belajar siswa. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa penggunaan gadget berada pada kategori baik dengan rata-

rata sebesar 4,02. Indikator menambah pengetahuan dan melatih kreativitas memperoleh nilai tertinggi dibandingkan indikator lainnya. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa memanfaatkan gadget untuk mencari informasi, mengakses materi pembelajaran, serta mengembangkan kreativitas melalui berbagai aplikasi dan sumber belajar digital. Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Waliid (2020) yang menyatakan bahwa gadget dapat meningkatkan pengetahuan dan kreativitas siswa melalui kemudahan akses informasi dan sumber belajar digital. Selain itu, penggunaan gadget juga mendukung proses belajar yang lebih fleksibel karena siswa dapat memperoleh informasi kapan saja dan di mana saja.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Astuti dan Sembiring (2019) yang menjelaskan bahwa teknologi informasi dan komunikasi mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui kemudahan akses informasi dan sumber belajar. Dalam penelitian ini, siswa memanfaatkan gadget untuk mencari materi pelajaran, mengakses video pembelajaran, serta menyelesaikan tugas sekolah sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Penelitian ini sejalan dengan temuan Harmain Posangi dan Datunsolang (2022) yang menyimpulkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan gadget secara tepat dapat menjadi sarana pendukung pembelajaran yang efektif pada berbagai jenjang pendidikan. Meskipun demikian, hasil penelitian ini berbeda dengan penelitian Saroinsong (2016) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat memberikan dampak negatif terhadap aktivitas belajar siswa. Perbedaan hasil tersebut menunjukkan bahwa pengaruh gadget terhadap hasil belajar sangat bergantung pada intensitas dan tujuan penggunaannya. Gadget akan memberikan dampak positif apabila digunakan untuk aktivitas akademik, namun dapat memberikan dampak negatif apabila lebih banyak digunakan untuk hiburan dan aktivitas non-pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget yang dimanfaatkan secara tepat mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru dan orang tua perlu memberikan arahan serta pengawasan agar penggunaan gadget lebih banyak diarahkan pada aktivitas yang mendukung pembelajaran sehingga manfaat yang diperoleh dapat lebih optimal.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan gadget (handphone) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Biluhu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan nilai t hitung sebesar 3,928 lebih besar daripada t tabel sebesar 2,004 dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa dapat diterima. Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan koefisien regresi sebesar 0,268 yang bernilai positif. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan penggunaan gadget yang diarahkan pada aktivitas yang mendukung pembelajaran cenderung diikuti oleh peningkatan hasil belajar siswa. Selanjutnya, nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,219 menunjukkan bahwa penggunaan gadget memberikan kontribusi sebesar 21,9% terhadap hasil belajar siswa, sedangkan 78,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Dengan demikian, penggunaan gadget dapat menjadi salah satu sarana yang mendukung peningkatan hasil belajar siswa apabila digunakan secara tepat dan terarah. Oleh

karena itu, guru dan orang tua perlu memberikan arahan dan pengawasan agar penggunaan gadget lebih banyak dimanfaatkan untuk mencari informasi, mengakses sumber belajar, mengembangkan kreativitas, dan menyelesaikan tugas akademik.

Daftar Pustaka

- Adi, H. I., Suwarno, S., & Innayah, R. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Plumpang. *Oportunitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen, Kewirausahaan dan Koperasi*, 1(01), 1-6.
- Amri, M. I. U., Bahtiar, R. S., & Pratiwi, D. E. (2020). Dampak penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi anak sekolah dasar pada situasi pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 14-23.
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar. *Journal of educational review and research*, 1(2), 86-91.
- Ardiansyah, A., Arsyad, Y., & Hafid, R. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Mind Mapping terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 9(3), 645–651.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astuti, D. M. D. W., & Dharmayasa, I. P. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Siswa di SMA Negeri 2 Busungbiu. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 16(3), 459-467.
- Astuti, D. P., & Sembiring, B. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 3 Kota Jambi. *SJEE (Scientific Journals of Economic Education)*, 3(2), 1-8.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: Longman.
- dasar. *Fibonacci: jurnal pendidikan matematika dan matematika*, 4(1), 25- 36.
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Doloksaribu, R., et al. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa: Studi kasus di sekolah menengah. *Prosiding Konferensi Nasional Pendidikan*, 2(1), 78-92
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-68.
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku remaja dalam keluarga. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(2), 182-194.
- Gagné, R. M., Briggs, L. J., & Wager, W. W. (1992). *Principles of Instructional Design*. Fort Worth: Harcourt Brace Jovanovich.
- Harmiyanti, I. D., & Astuti, R. (2024). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(4), 1-11.
- Hasanah, U., & Kumalasari, D. (2015). Dampak penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78-84.

- Marniati. 2023. Buku Kiat Pembelajaran Kontesktual Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa. Surabaya: CV Pustaka MediaGuru.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program, 5(2).
- Maruwae, A., 2022. Telaah Hasil Belajar : Strategi Pembelajaran Dan Gaya Kognitif. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Motoh, T. C., & Susanti, K. (2022). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII Smp Negeri 3 Tolitoli. Jurnal Teknologi Pendidikan Madako, 1(1), 1-17.
- Ardiansyah, A., Arsyad, Y., & Hafid, R. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Mind Mapping terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 9(3), 645–651.
- Astuti Puji Dewi, S. B. (2019). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 3 KOTA JAMBI. *Scientific Journals of Economic Education*, 3(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33087/sjee.v3i2.57>
- Hinelo, R., Muktirizka, S. A., Prabowo, H., Mariani, M., & Maharani, A. (2024). Strategic human resource management to improve the performance of the financial status of the financial institutes. *Economic Annals-XXI/Ekonomičnij Časopis-XXI*, 212(11/12), 56.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Edusaintek*, 2(2), 182.
- Ningsih, A., Mahmud, M., Bahsoan, A., Hasiru, R., Koniyo, R., Polamolo, C., & Halid, R. M. (2024). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Pemanfaatan Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 7 Gorontalo. *Journal of Economic and Business Education*, 2(2), 120–130.
- Nurhalipah, R., Yustiana, M., Saeni, S., & Muslih, M. (2020, December). Pengaruh gadget terhadap minat belajar pada anak-anak. In Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF) (Vol. 1, No. 1, pp. 172-177).
- Pew Research Center. (2022). Teens, social media and technology 2022. <https://www.pewresearch.org/internet/2022/08/10/teens-social-media-and-technology-2022/>
- Rais, M. F., & Syafruddin, S. (2020). Analisis Dampak Kegiatan Ekstrakurikuler Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Adabiah Padang. *Jurnal JPDO*, 3(6), 7-15.
- Ramdani, D., & Mesra, R. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMAN 1 Sukaraja Kabupaten Bogor. *ETIC (EDUCATION AND SOCIAL SCIENCE JOURNAL)*, 1(3), 207-233.
- Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). Penggunaan Gadget sebagai sumber belajar mempengaruhi hasil belajar pada mata kuliah matematik
- Sari, W., Machmud, H., & Anhusadar, L. (2024). Pengawasan Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Jurnal BOCAH (Borneo Early Childhood Education and Humanity)*.
- Slameto. (2015). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sugiyono, 2017. Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif, Dan R&D. Bandung: ALFABETA, CV.
- Sulastri, S., Imran, I., & Firmansyah, A. (2014). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 3(1), 113571.
- UNICEF. (2023). Children in a digital world: The state of the world's children 2023. <https://www.unicef.org/reports/state-worlds-children-2023>
- Wahyuni, V. (2023). ANALISIS INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII PADA MATA PELAJARAN PAI. *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 68- 81.
- WALIID, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Siswa Di SMP 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

