
PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET PADA MASA PEMBELAJARAN JARAK JAUH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Indah Putri Jayanti¹, Budiaman², Sujarwo³

^{1,2,3}Universitas Negeri Jakarta

Email: indahputrijayanti_1407618070@mhs.unj.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara intensitas penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 139 Jakarta. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode survey melalui kuesioner yang diukur dengan menggunakan skala likert. Dalam penelitian ini, jumlah sampel yang digunakan adalah sebanyak 90 siswa yang dipilih menggunakan metode non-probability sampling dengan teknik purposive sampling sebagai penentu kriteria sampel. Pengujian statistik dalam penelitian ini, seluruhnya menggunakan bantuan dari software SPSS Statistics 25. Adapun berdasarkan pengolahan data yang didapat melalui para responden, didapatkan hasil uji T dengan nilai $T_{hitung} 3,124 > T_{tabel} 1,987$. Dengan nilai tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 139 Jakarta. Kemudian, berdasarkan model regresi linier yang digunakan yakni $Y' = 78,026 + 0,177X$. Dapat disimpulkan bahwa setiap terjadi penambahan satu nilai variabel bebas (X), maka akan meningkatkan nilai variabel terikat (Y) sebesar 0,177. Koefisien regresi ini bernilai positif, sehingga dapat diartikan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif.

Kata Kunci: Intensitas, Gadget, Hasil Belajar

Abstract

This study aims to determine whether there is an influence between the intensity of the use of gadgets on the learning outcomes of class VII students at SMP Negeri 139 Jakarta. The type of research used in this research is quantitative research with a survey method through a questionnaire which is measured using a Likert scale. In this study, the number of samples used was 90 students who were selected using non-probability sampling method with purposive sampling technique as a determinant of sample criteria. Statistical testing in this study, all using the help of SPSS Statistics 25 software. Meanwhile, based on the processing of the data obtained through the respondents, the results of the T test were obtained with the value of $T_{hitung} 3.124 > T_{tabel} 1.987$. With this value, it can be concluded that H_a is accepted, which means that there is a significant influence between the intensity of using gadgets on the learning outcomes of class VII students at SMP Negeri 139 Jakarta. Then, based on the linear regression model used, namely $Y' = 78.026 + 0.177X$. It can be concluded that every time there is an addition of one value of the independent variable (X), it will increase the value of the dependent variable (Y) by 0.177. This regression coefficient is positive, so it can be interpreted that it can be said that the direction of the influence of variable X on variable Y is positive.

Keywords: Intensity, Gadget, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia memang tidak pernah luput dari adanya masalah, bahkan belakangan ini sejak pandemi terjadi kualitas pendidikan di Indonesia semakin menunjukkan keprihatinannya. Hal ini tidak lain disebabkan oleh adanya masalah dalam sistem pendidikan di Indonesia yang pada akhirnya hal ini memberikan dampak kepada menurunnya kualitas pendidikan di Indonesia.

Di Indonesia sendiri, terdapat beberapa masalah yang menjadi penyebab menurunnya kualitas pendidikan di Indonesia di antaranya adalah kelemahan dalam sektor manajemen pendidikan, adanya kesenjangan sarana dan prasarana pendidikan di wilayah desa dan wilayah kota, masih rendahnya kualitas sumber daya manusia dalam hal ini yakni para pengajar, serta lemahnya evaluasi pembelajaran (Fitri, 2021).

Saat ini pandemi yang terjadi hampir di seluruh belahan dunia, menuntut kita sebagai manusia untuk beradaptasi dengan situasi dan kondisi yang baru. Berbagai kegiatan di segala aspek pun mulai berubah dari yang biasanya, termasuk proses kegiatan belajar mengajar di dunia pendidikan. Salah satunya yang membutuhkan perhatian besar ialah sistem pembelajaran yang seharusnya dilakukan secara tatap muka namun terpaksa diubah menjadi tatap maya.

Adanya transisi kegiatan pembelajaran dari yang semula tatap muka menjadi tatap maya, hal ini tentu berperan dalam menyumbang masalah baru bagi dunia pendidikan. Sistem pembelajaran konvensional yang sudah dijalankan sejak dahulu, membuat dunia pendidikan di Indonesia tidak semudah itu untuk beralih ke sistem pembelajaran blended learning maupun hybrid learning. Terlebih lagi hal ini terpaksa dilakukan dalam kondisi yang tidak siap dan serba mendadak sehingga pelaksanaan pembelajaran tatap maya yang selama ini dilakukan di masa pandemi, berjalan dengan berbagai hambatan.

Sejalan dengan adanya penerapan kebijakan berdasarkan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan, maka kegiatan belajar mengajar tatap muka ditiadakan. Sehingga sejak dikeluarkannya surat edaran tersebut pertama kali pada 9 Maret 2020, seluruh aktivitas pendidikan dialihkan menjadi jarak jauh.

Sesuai dengan namanya, kegiatan pembelajaran jarak jauh sudah dipastikan akan dilaksanakan dari rumah masing-masing. Atau saat ini bisa juga disebut dengan istilah BDR (Belajar Dari Rumah). Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dari jarak jauh, pastinya membutuhkan berbagai fasilitas-fasilitas pendukung untuk menunjang kegiatan belajar. Fasilitas-fasilitas atau sarana dan prasarana ini lah yang kemudian menjadi salah satu permasalahan utama selain model dan metode pembelajaran yang digunakan.

Hal serupa juga diungkapkan dalam penelitian terdahulu, bahwa masih terdapat beberapa masalah untuk menjaga kesinambungan pendidikan nasional. Masalah-masalah inilah yang kemudian masih membutuhkan perhatian khusus untuk menjawab tantangan model pembelajaran jarak jauh (PJJ). Adapun masalah-masalah yang disebutkan oleh Indahri adalah permasalahan infrastruktur teknologi, kurikulum, serta kapasitas guru (Indahri, 2020).

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh Kemendikbud setelah 3 bulan kegiatan pembelajaran jarak jauh (PJJ) berjalan, hanya ada sebesar 51% kegiatan PJJ yang berjalan dengan efektif (Indahri, 2020). Hal ini dikarenakan adanya permasalahan yang dialami oleh sejumlah siswa yang tidak mempunyai akses teknologi, keterbatasan gadget, jaringan internet yang tidak stabil dan memadai, serta aplikasi dan media pembelajaran yang sulit diakses.

Kemudian selain adanya keterbatasan akses internet, permasalahan lain yang kerap kali diperbincangkan ialah ketidakjelasan kurikulum pada masa pembelajaran jarak jauh (PJJ). Kemudian masalah lain yang muncul dalam masa pandemi ini ialah ketidaksiapan para guru dalam literasi digital untuk pembelajaran jarak jauh (PJJ). Berdasarkan data menurut Ikatan Guru Indonesia (IGI) dalam Indahri, tercatat sebesar 60% guru di Indonesia memiliki kemampuan yang sangat buruk dalam penggunaan teknologi informasi saat mengajar (Indahri, 2020).

Dari banyaknya permasalahan-permasalahan dalam dunia pendidikan, baik yang sudah ada sejak dahulu atau yang baru muncul ketika masa pandemi ini. Sebenarnya beberapa permasalahan telah ditemukan solusinya, bahkan selama pandemi ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah mengeluarkan berbagai kebijakan sebagai bentuk upaya mengatasi permasalahan-permasalahan pendidikan di masa pandemi. Dalam kurun waktu kurang lebih 9 bulan, terdapat lebih dari 10 kebijakan yang menjadi upaya pemerintah untuk memberikan solusi atas permasalahan yang ada.

Kendati demikian nyatanya masalah baru yang muncul akibat adanya pembelajaran jarak jauh (PJJ), tidak berhenti disitu begitu saja. Beberapa masalah lain yang juga menyita perhatian banyak orang ialah kesulitan yang dialami oleh orang tua untuk mendampingi anaknya belajar dari rumah. Selain ketidaksiapan sekolah karena terpaksa mentransformasikan bentuk kegiatan menjadi secara daring (dalam jaringan). Ketidaksiapan orang tua juga menjadi salah satu faktor yang pada akhirnya menjadi kendala bagi para orang tua siswa dalam mendampingi anak-anaknya belajar dari rumah.

Tidak dapat dipungkiri bahwa kegiatan pembelajaran daring yang dilakukan selama ini memang lebih fleksibel, dikarenakan keterbatasan pihak sekolah dan guru untuk memantau kegiatan siswa/i nya yang belajar dari rumah. Oleh karena itu para siswa merasa lebih memiliki keleluasaan dalam kegiatan pembelajaran, dan disinilah peran orang tua dibutuhkan untuk

membimbing proses belajar dari rumah.

Senada dengan hasil penelitian terdahulu, bahwa selain kendala yang dialami oleh guru dan pihak sekolah, orang tua murid selama ini juga mengalami kendala yang sama. Dalam penelitian ini disebutkan beberapa hambatan yang para orang tua alami semasa mendampingi anaknya belajar dari rumah (Utami, 2020). Hambatan-hambatan ini di antaranya adalah:

- 1) Susah sinyal ketika pembelajaran berlangsung, sehingga anak mudah terdistraksi dan tidak fokus,
- 2) Mahalnya biaya yang perlu dikeluarkan untuk membeli kuota sebelum adanya bantuan kuota dari pemerintah,
- 3) Orang tua yang kurang paham dengan materi yang diberikan oleh guru, sehingga tidak maksimal dalam mengajar anak,
- 4) Tidak adanya fasilitas penunjang pembelajaran, dalam hal ini adalah handphone, sehingga proses pembelajaran menjadi sangat sulit karena harus pinjam handphone kerabat atau saudara. Selain itu bila membutuhkan komunikasi dengan orang tua murid yang lain terpaksa harus bertanya langsung, lantaran tidak memiliki alat komunikasi.

Sementara itu hasil penelitian lain juga menyebutkan hambatan-hambatan lain yang dialami oleh para orang tua murid selama mendampingi anaknya belajar. Yakni, bahwa orang tua yang bekerja sangat kesulitan mengatur waktu untuk bekerja dan mendampingi anak belajar, belum lagi harus membagi waktu untuk mengerjakan pekerjaan rumah juga (Hakim & Azis, 2021).

Kemudian masalah selanjutnya yang juga muncul akibat adanya pemberlakuan kebijakan pembelajaran daring, adalah penggunaan gadget atau smartphone yang lebih intens dibanding saat pandemi belum terjadi. Hal ini telah diungkapkan oleh Huixi Dong dalam (Ratulangi et al., 2021), bahwa selama pandemi terjadi, penggunaan internet telah berkembang pesat baik dalam aspek frekuensi maupun durasi.

Pendapat tersebut juga didukung oleh (Ratulangi et al., 2021), dalam hasil penelitiannya yang menjelaskan bahwa terdapat peningkatan penggunaan smartphone khususnya internet pada pelajar di masa pandemi ini. Fenomena ini dikhawatirkan akan berdampak pada kecanduan atau adiksi gadget maupun internet pada pelajar yang melaksanakan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Hal ini dikarenakan keterbatasan pengajar untuk memantau secara langsung penggunaan internet oleh siswa/i nya, sehingga penggunaan internet menjadi tidak terkontrol di antara para pelajar.

Selanjutnya pendapat lain mengungkapkan bahwa terjadinya peningkatan intensitas penggunaan gadget di masa pandemi ini, membuat anak-anak mulai kecanduan gadget (Maria & Novianti, 2020). Hal ini kemudian didukung oleh pendapat dari Chang dalam (Maria & Novianti,

2020), yang menyebutkan bahwa terdapat 4 (empat) aspek perilaku kecanduan, di antaranya adalah compulsion (kompulsif), withdrawal (penarikan diri), tolerance (toleransi), dan interpersonal and health-related problems (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan). Dan dari keempat aspek tersebut, aspek compulsion atau aspek kompulsif lah yang paling dominan dalam perilaku kecanduan anak ini. Compulsion atau kompulsif sendiri merupakan kecenderungan atau dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu secara terus-menerus.

Adanya peningkatan intensitas dalam penggunaan gadget dan internet di masa pandemi ini, selain memberikan dampak kecanduan nyatanya juga memberikan dampak terhadap perkembangan psikologis anak. Hal ini diungkapkan dalam sebuah penelitian yang menyebutkan bahwa anak yang menggunakan smartphone lebih dari 2 (dua) jam perhari tanpa pengawasan orang tuanya, mengalami perubahan dari aspek sosial, emosional, dan moral. Kecanduan gadget ini membuat anak menjadi malas belajar, mudah marah, meniru perilaku yang tidak berfaedah, hingga menghabiskan waktu seharian untuk bermain game (As-Tsauri et al., 2021).

Di SMP Negeri 139 Jakarta sendiri, sekolah yang akan menjadi lokasi penelitian ini. Beberapa siswanya yang duduk di bangku kelas VII mengatakan bahwa selama pembelajaran jarak jauh berlangsung, mereka mengakui adanya peningkatan intensitas penggunaan gadget. Fakta ini peneliti dapatkan ketika peneliti sedang melakukan pra-penelitian pada bulan Oktober lalu. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa beban belajar yang bertambah dan kegiatan-kegiatan lain yang diadakan oleh sekolah, membuat mereka menjadi lebih sering menggunakan gadget untuk menunjang proses kegiatan tersebut.

Terlebih lagi saat kegiatan pembelajaran tatap muka (PTM) belum dibuka, segala bentuk kegiatan yang diadakan oleh sekolah, semuanya harus dilakukan dengan menggunakan dukungan gadget sebagai perangkat elektronik. Di luar kegiatan belajar atau kegiatan-kegiatan lain yang diadakan oleh sekolah, mereka juga mengakui bahwa interaksi antar siswa juga dilakukan dengan menggunakan bantuan gadget, baik itu interaksi individu dengan individu maupun individu dengan kelompok.

Selain itu karena pandemi yang terjadi tidak kunjung usai, hampir seluruh siswa di kelas VII-B dan VII-C mengeluhkan tentang betapa jenuhnya berada di dalam rumah sepanjang hari. Beberapa dari mereka mengaku tidak bisa keluar rumah sama sekali karena lingkungan rumahnya sangat ketat akan protokol kesehatan. Sehingga mau tidak mau mereka terpaksa mengalihkan rasa jenuhnya melalui gadget.

Oleh sebab itu, jika sebelumnya gadget bukanlah benda yang wajib dimiliki oleh para siswa karena penggunaannya yang hanya diperuntukan untuk bermain game atau berselancar di sosial media, kini mereka merasa bahwa gadget menjadi kebutuhan pokok yang wajib mereka miliki. Karena tanpa adanya gadget proses kegiatan belajar yang dilakukan secara jarak jauh akan semakin terasa tidak maksimal. Dengan demikian, mereka merasa bahwa penggunaan gadget

yang semula hanya untuk mencari kesenangan atau hiburan kini juga bertambah menjadi alat penunjang pembelajaran. Sehingga mau tidak mau intensitas penggunaan gadget di masa pandemi ini menjadi lebih sering atau meningkat dibanding sebelumnya.

Setelah menguraikan kompleksitas masalah-masalah yang muncul selama masa pandemi ini, baik dilihat dari sudut pandang sekolah, guru, siswa, hingga orang tua. Hal ini ternyata memberikan pandangan baru bagi peneliti bahwa transformasi kegiatan pembelajaran yang kini dilaksanakan secara daring (dalam jaringan) memiliki banyak sekali problem, yang bahkan hingga saat ini masih ada yang belum teratasi.

Banyaknya dampak negatif yang disebabkan oleh adanya faktor kecanduan gadget yang disebabkan oleh meningkatnya intensitas penggunaan smartphone, tidak dapat dipungkiri lagi bahwa hal ini memungkinkan adanya pengaruh buruk terhadap motivasi belajar siswa yang kemudian berdampak pada laporan hasil belajar siswa. Seorang anak yang menjadi malas belajar dan acuh terhadap lingkungan sekitarnya, sudah dapat dipastikan akan semakin malas untuk belajar karena telah mendapatkan kesenangan baru dari smartphone yang digunakan. Terlebih lagi kegiatan sekolah yang dilaksanakan dari rumah memberikan ruang kebebasan yang tidak terbatas, membuat seorang anak akan semakin merasa bebas untuk melakukan apapun karena tidak akan dipantau oleh guru atau pihak sekolahnya.

Berdasarkan uraian-uraian masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti tertarik untuk melihat lebih jauh tentang pengaruh intensitas penggunaan gadget di masa pandemi, khususnya bagi kehidupan para peserta didik. Sehingga penelitian ini akan memfokuskan penelitian untuk melihat apakah intensitas penggunaan gadget yang terjadi di masa pandemi ini berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Untuk itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget di Masa Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 139 Jakarta”.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 139 Jakarta”. Kemudian selanjutnya, hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan hipotesis asosiatif yaitu hipotesis yang menunjukkan dugaan tentang hubungan dua variabel atau lebih. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho :Tidak ada pengaruh antara intensitas penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa Kelas VII di SMP Negeri 139 Jakarta.

Ha :Ada pengaruh antara intensitas penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa Kelas VII di SMP Negeri 139 Jakarta.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif yaitu bertujuan untuk mengungkapkan pengaruh antarvariabel dan dinyatakan dalam angka serta menjelaskannya dengan teori-teori yang telah ada dan menggunakan teknik analisa data yang sesuai dengan variabel dalam penelitian. Variabel yang diteliti yaitu intensitas penggunaan gadget sebagai variabel independen atau bebas (X) dan hasil belajar siswa sebagai variabel dependen atau terikat (Y).

Metode pengumpulan data menggunakan metode survei. Metode survei ini merupakan penelitian yang mengambil sampel dari suatu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data yang pokok. Langkah dari metode survei ini terdiri dari pengumpulan data, pengklasifikasian data, dan analisis data kemudian membuat kesimpulan dan terakhir menyusun laporan dari rangkaian penelitian yang sudah dilakukan dengan tujuan untuk menggambarkan dan melihat suatu hubungan atau pengaruh dan kaitan antar variabel.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi yang dijadikan objek penelitian ini adalah siswa–siswi Kelas VII-A hingga VII-J di SMP Negeri 139 Jakarta periode tahun ajaran 2021-2022. Adapun pemilihan populasi ini didasarkan dengan adanya fakta bahwa masa-masa siswa kelas VII merupakan fase transisi dari jenjang sekolah dasar menuju jenjang sekolah menengah. Adanya transisi ini tentunya berpengaruh pada beban belajar siswa yang mulai bertambah dari yang sebelumnya pada saat berada di jenjang sekolah dasar.

Beban belajar yang bertambah, media pembelajaran yang lebih beragam, tugas-tugas sekolah yang mulai lebih kompleks, serta kegiatan-kegiatan penunjang pembelajaran lainnya membuat siswa kelas VII mengalami peningkatan intensitas penggunaan *gadget*. Maka dari itu peneliti memilih siswa kelas VII untuk dijadikan populasi penelitian, karena karakteristik yang dibutuhkan sudah sangat sesuai dengan kebutuhan penelitian ini. Berikut merupakan rincian tabel populasi:

Tabel 1
Jumlah Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa
VII-A	36 orang
VII-B	36 orang
VII-C	36 orang
VII-D	36 orang
VII-E	36 orang

VII-F	36 orang
VII-G	36 orang
VII-H	36 orang
VII-I	36 orang
VII-J	35 orang
Total	359 Orang

Sampel adalah sebagian kecil dari populasi yang digunakan sebagai objek atau subjek penelitian. Menurut Arikunto jika jumlah populasinya kurang dari 100 orang, maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan dari jumlah populasi, namun jika populasinya lebih besar dari 100 orang maka bisa diambil 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasinya. Mengacu pada pendapat tersebut, maka penelitian ini akan menggunakan sampel sebanyak 25% dari jumlah populasi. Hal ini dikarenakan jumlah populasi dalam penelitian ini lebih dari 100 orang, yakni tepatnya 359 orang. Mengacu pada teori tersebut, jumlah sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$n = 25\% \times N$$
$$n = 25/100 \times 359$$
$$n = 89,75$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka jumlah sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 90 orang yang diambil dari siswa kelas VII di SMP Negeri 139 Jakarta. Adapun teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik non probability sampling, yaitu teknik yang tidak memberi peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Sedangkan cara pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling purposive, yaitu teknik penentuan sampel dengan mempertimbangkan kriteria tertentu. Adapun kriteria untuk penentuan sampel yang harus dipenuhi adalah:

- 1) Siswa kelas VII di SMP Negeri 139 Jakarta yang menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari.
- 2) Siswa kelas VII di SMP Negeri 139 Jakarta yang menggunakan gadget minimal 2 kali perhari dengan durasi 60 menit dalam sekali penggunaan.

Uji Coba Instrumen

- 1) Uji Validitas

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan rumus korelasi product moment (r) dari Pearson dengan taraf signifikansi 5%. Artinya butir pertanyaan dinyatakan valid apabila dari r hitung $> r$ tabel. Sedangkan apabila nilai r hitung $< r$ tabel, maka instrumen dinyatakan tidak valid. Kemudian penelitian ini juga menggunakan degree of freedom atau derajat kebebasan

yang berasal dari jumlah sampel ($df=n-2$).

2) Uji Reliabilitas

Uji realibilitas adalah pengujian terhadap ketepatan atau konsistensi dari kuesioner dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach. Penggunaan rumus ini disesuaikan dengan teknik analisis butir soal yang dilakukan pada setiap item instrumen. Realibilitas suatu alat pengukur adalah derajat ketepatan alat tersebut dengan mengukur apa saja yang diukurnya. Realibilitas juga menunjukkan ada tingkat keterandalan sesuatu. Realibilitas artinya dapat dipercaya.

Pengujian reliabilitas instrumen ini juga akan menggunakan bantuan software SPSS statistiks 24. Selanjutnya untuk menguji keandalan instrumen, maka pengambilan keputusan akan dilakukan dengan menggunakan pedoman interpretasi nilai r dari Suharsimi Arikunto, berikut merupakan rinciannya:

Tabel 2
Interpretasi Nilai r

Nilai r	Interpretasi
$r_{11} < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r_{11} < 0,60$	Cukup kuat
$0,60 \leq r_{11} < 0,80$	Kuat
$0,80 \leq r_{11} < 1,00$	Sangat Kuat

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif, hal ini dikarenakan data-data yang dipaparkan dalam penelitian ini adalah berupa angka-angka. Teknik analisis data kuantitatif juga dibedakan menjadi 2 (dua) jenis, yaitu teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial. Namun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik inferensial, yakni teknik statistik yang digunakan untuk menarik kesimpulan tentang karakteristik populasi berdasarkan data sampel. Teknik statistik inferensial juga terbagi menjadi 2, yaitu teknik statistik inferensial parametrik dan statistik inferensial non parametrik.

Adapun teknik analisis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik parametrik. Pemilihan jenis teknik analisis data ini ditentukan dengan mempertimbangkan rumusan masalah atau hipotesis dalam penelitian, apakah hipotesis dalam penelitian ini bersifat asosiatif atau komparatif. Kemudian pemilihan teknik ini juga mempertimbangkan jenis datanya, apakah data dalam penelitian ini bersifat nominal dan ordinal atau interval dan rasio.

Dalam tahap ini peneliti menggunakan 2 (dua) tahap uji untuk menjawab rumusan

masalah dan hipotesis penelitian, dengan menggunakan uji sebagai berikut: (1) Uji Persyaratan Analisis meliputi; (a) Uji Normalitas, dan (b) Uji Linearitas. (2) Pengujian Hipotesis meliputi: (a) Koefisien Korelasi. (b) Koefisien Determinasi; (c) Uji T; dan (d) Analisis Regresi Linier Sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum menyebarkan kuesioner kepada anggota sampel, peneliti telah melakukan uji coba instrumen kepada 30 responden untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen yang digunakan. Dalam tahap uji coba instrumen ini, peneliti melakukan 3 (tiga) kali pengujian kepada responden. Hasilnya peneliti mendapatkan 31 butir soal yang valid dari total 50 butir soal yang diujikan. Artinya terdapat 19 butir soal yang tidak valid atau gugur. Butir soal yang gugur ini tidak peneliti uji coba kembali, karena 31 butir soal yang valid ini sudah mewakili masing-masing indikator yang ingin diungkap, yakni indikator perhatian, penghayatan, durasi, dan frekuensi. Sehingga instrumen ini masih layak digunakan tanpa harus menguji kembali 19 butir soal yang belum valid atau gugur.

Untuk menentukan validitas dari setiap butir soal yang diujikan, peneliti mengacu kepada rumus korelasi product moment (r) yakni $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dari 50 butir soal yang diujikan, hanya terdapat 31 butir soal yang memenuhi kriteria untuk dikatakan valid. Sedangkan 19 butir soal lainnya tidak bisa dikatakan valid karena besaran nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$. Kemudian untuk menguji reliabilitas atau pengujian terhadap ketepatan atau konsistensi dari kuesioner, peneliti menggunakan rumus Alpha Cronbach.

Setelah melakukan pengolahan data menggunakan bantuan dari software SPSS Statistics 25, didapatkan hasil nilai r sebesar 0,897, yang apabila diinterpretasikan menggunakan pedoman interpretasi nilai r menurut Arikunto, nilai r berada pada rentang $0,80 \leq r < 1,00$, sehingga reliabilitas pada instrumen penelitian ini termasuk dalam kategori sangat kuat.

Setelah rangkaian uji coba instrumen telah dilakukan, tahap selanjutnya adalah penyebaran kuesioner kepada anggota populasi. Dalam penyebaran kuesioner yang kedua ini, peneliti menentukan kriteria yang harus dipenuhi oleh setiap responden. Hasil yang didapatkan dari penyebaran kuesioner dalam tahap ini adalah sebanyak 151 responden memenuhi kriteria sehingga mereka mengisi kuesioner yang dibuat oleh peneliti.

Dari 151 responden yang mengisi kuesioner pada tahap ini, hanya 90 responden yang akhirnya dipilih untuk menjadi anggota sampel. Penentuan jumlah anggota sampel ini juga telah menyesuaikan dengan teknik sampling yang digunakan. Hal mengacu pada pendapat Arikunto bahwa jika jumlah populasi dalam penelitian lebih dari 100 orang, maka jumlah sampel yang digunakan bisa diambil 25% dari jumlah populasinya. Karena dalam penelitian ini jumlah populasinya adalah sebanyak 359 orang, maka jumlah anggota sampel yang dapat digunakan adalah sebanyak 90 orang.

Kemudian setelah mendapatkan sejumlah anggota sampel, peneliti melanjutkan pengolahan data menggunakan bantuan dari software SPSS Statistics 25, untuk melakukan uji persyaratan analisis dan uji hipotesis. Setelah rangkaian uji dilakukan untuk mendapat jawaban atas hipotesis yang diajukan, maka peneliti menyajikan ringkasan hasil uji beserta dengan interpretasinya yang dimuat dalam tabel berikut ini untuk memudahkan pembaca dalam memahami hasil uji.

Tabel 3
Hasil Uji Statistik

UJI PERSYARATAN ANALISIS	
Uji Normalitas Nilai signifikansi $0,067 > 0,05$	Normal
Uji Linearitas Nilai signifikansi $0,953 > 0,05$ Nilai $F_{hitung} 0,484 < F_{tabel} 3,95$	Hubungan Linier
UJI HIPOTESIS	
Koefisien Korelasi $R = 0,316$	Korelasi rendah
Koefisien Determinasi $R^2 = 0,100$	Besarnya pengaruh 10%
Uji T Nilai $T_{hitung} 3,124 > T_{tabel} 1,987$ Nilai signifikansi $0,002 < 0,05$	Terdapat pengaruh secara signifikan
Analisis Regresi Linier Sederhana $Y' = 78,026 + 0,177X$	Jika terjadi penambahan 1 nilai variabel bebas (X) maka akan meningkatkan nilai variabel terikat (Y) sebesar 0,177.

Sumber : Hasil Olah Data Peneliti 2022

Pembahasan

Pada data hasil uji di atas dapat diketahui bahwa sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terdapat uji persyaratan analisis yang harus dipenuhi. Apabila dalam pengujian persyaratan analisis didapati data tidak berdistribusi secara normal dan hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) tidak berpola linier, maka pengujian hipotesis tidak dapat dilakukan. Dari tabel di atas diketahui bahwa hasil uji persyaratan analisis data berdistribusi normal dan hubungan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) berpola linier, maka pengujian hipotesis dapat dilakukan.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini memiliki 4 (empat) jenis uji. Langkah yang pertama adalah uji koefisien korelasi, yakni digunakan untuk mengukur kekuatan hubungan antara variabel penelitian yang dinyatakan dengan nilai koefisien korelasi (r). Pada uji koefisien korelasi ini didapati nilai (r) sebesar 0,316. Artinya apabila diinterpretasikan dengan mengacu pada tabel interpretasi koefisien korelasi (r) (Tabel 4.6) maka hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) memiliki korelasi yang rendah.

Selanjutnya pengujian hipotesis yang kedua adalah uji koefisien determinasi, yaitu jenis uji yang dilakukan untuk melihat besarnya angka kontribusi yang ditunjukkan variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) yang disimbolkan dengan R² atau R square. Dalam uji koefisien determinasi ini didapati nilai R² adalah sebesar 0,100 yang berasal dari hasil pengkuadratan nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,316. Dari hasil uji koefisien determinasi ini dapat diambil kesimpulan bahwa besaran pengaruh antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) adalah sebesar 10%. Hal ini menunjukkan bahwa 90% lainnya disebabkan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Berikutnya pengujian hipotesis yang ketiga adalah Uji T (t-test) yang digunakan untuk melihat apakah variabel bebas (X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat (Y). Pada tabel hasil uji di atas (Tabel 4.11) dapat diketahui besaran nilai $T_{hitung} 3,124 > T_{tabel} 1,987$ dan nilai signifikansi $0,002 < 0,05$. Maka mengacu pada kaidah pengujian dapat disimpulkan bahwa H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

Selanjutnya pengujian hipotesis yang terakhir adalah analisis regresi linier sederhana, yakni digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) yang sebelumnya sudah dianalisis dengan menggunakan penghitungan koefisien korelasi. Selain itu analisis regresi linier sederhana juga dilakukan

untuk melihat arah hubungan kausalitas antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Pada tabel hasil uji statistik diketahui besaran nilai Fhitung sebesar 9,757 dengan nilai signifikansi 0,002. Hal ini jika mengacu pada pedoman pengambilan keputusan, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima yang artinya model analisis regresi linier sederhana dapat digunakan dalam memprediksi variabel terikat (Y) hasil belajar yang dipengaruhi oleh variabel bebas (X) intensitas penggunaan gadget. Hal ini dikarenakan besaran nilai signifikansi $0,002 < \alpha=0,05$.

Mengacu pada hal tersebut maka model regresi yang dihasilkan adalah $Y^{\wedge}=78,026+0,177X$. Maka dengan ini dapat disimpulkan bahwa setiap penambahan 1 nilai variabel intensitas penggunaan gadget (X) intensitas penggunaan gadget, maka hal ini akan meningkatkan nilai variabel hasil belajar (Y) sebesar 0,177. Kemudian dikarenakan koefisien regresi tersebut bernilai positif, maka dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif

SIMPULAN

Berdasarkan hasil uji koefisien korelasi (r) dalam penelitian ini, diketahui besaran nilai (r) adalah sebesar 0,316 artinya hubungan atau korelasi antara variabel (X) dengan variabel (Y) adalah rendah. Selanjutnya berdasarkan hasil uji koefisien determinasi atau R^2 , besaran nilai R^2 adalah sebesar 0,100 yang artinya besaran pengaruh yang disumbangkan oleh faktor intensitas penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa adalah 10%. Hal ini menandakan bahwa hasil belajar peserta didik disebabkan oleh 90% faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kemudian berdasarkan hasil Uji T (t-test) didapatkan nilai T_{hitung} adalah sebesar 3,124 dan nilai T_{tabel} adalah sebesar 1,987. Kemudian berikutnya diketahui juga nilai signifikansi sebesar 0,002. Apabila mengacu pada kaidah pengujian maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima yang artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Hal ini dikarenakan nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ atau nilai signifikansi $< \alpha=0,05$. Berikutnya berdasarkan hasil uji analisis regresi sederhana, didapatkan hasil berupa nilai signifikansi sebesar 0,002, artinya nilai signifikansi $0,002 < \alpha=0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan model analisis regresi linier sederhana dapat digunakan untuk memprediksi variabel terikat (Y).

Kemudian berdasarkan hasil model regresi linier yang didapatkan, yakni $Y^{\wedge}=78,026+0,177X$. Dapat diartikan bahwa setiap penambahan 1 nilai variabel bebas (X) maka akan meningkatkan nilai variabel terikat (Y) sebesar 0,177. Adapun arah hubungan kausalitas antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) adalah positif, karena nilai koefisien B atau koefisien arah regresi bertanda positif.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran yang peneliti rekomendasikan, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk siswa, sebaiknya jangan terlalu bergantung kepada gadget untuk menunjang proses pembelajaran. Karena apabila penggunaan gadget yang berlebihan tanpa adanya pantauan dari orangtua/wali, hal ini bisa memberikan pengaruh yang buruk untuk siswa. Salah satunya adalah enggan untuk berpikir sendiri ketika mendapatkan tugas dari sekolah. Hal ini dikarenakan siswa sudah terbiasa menggunakan bantuan gadget untuk mempermudah mereka dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah.
- 2) Untuk guru, mengingat dalam hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh terhadap hasil belajar yang disebabkan oleh intensitas penggunaan gadget. Maka bagi para guru khususnya para wali kelas, perlu diadakannya controlling atau pengawasan setidaknya satu kali dalam seminggu. Hal ini juga akan sangat membantu para orangtua/wali yang kesulitan memantau anak-anaknya dirumah akibat bekerja. Pada dasarnya penggunaan gadget sangatlah membantu kita dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam proses kegiatan belajar mengajar, terlebih lagi dalam kondisi pandemi seperti ini. Namun, penggunaan gadget yang tidak bijak dan berlebihan, tentunya hal ini juga bisa memberikan banyak sekali dampak dan pengaruh negatif bagi para siswa. Oleh sebab itu diharapkan adanya kerjasama antara orangtua dengan guru disekolah untuk memantau penggunaan gadget yang dilakukan oleh siswa sehari-hari.
- 3) Untuk peneliti berikutnya, diharapkan peneliti juga membahas faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan dalam penelitian ini hanya terdapat 10% pengaruh yang disumbangkan oleh faktor intensitas penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa. Maka dalam penelitian selanjutnya, diharapkan para peneliti mengkaji lebih dalam terkait faktor-faktor apa saja yang menjadi pengaruh terbesar dalam hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, Eka, Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak (Serayu Publishing, 2019)
- As-Tsauri, M. S., Arifin, B. S., & Tarsono. (2021). Penggunaan Smartphone Berkelanjutan di Masa Pandemi COVID 19 Terhadap Perkembangan Psikologis Anak. *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 3(1), 14–22.
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617–1620.
- Hakim, M. F. Al, & Azis, A. (2021). Peran Guru dan Orang Tua: Tantangan dan Solusi dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemic COVID-19. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 4(1), 16–25.
- Indahri, Y. (2020). Permasalahan Pembelajaran Jarak Jauh di Era Pandemi. *Info Singkat: Kajian Singkat Terhadap Isu Aktual Dan Strategis*, XII(12).
- Janah, Masrinda Mar'atul, Muhibuddin Fadhli, and Dian Kristiana, 'Hubungan Intensitas Menonton Youtube Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun', *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3.2 (2019), 110–16
- Kumalasari, Resky Indah Tantri, Syaad Padmanthara, and Triyanna Widiyaningtyas, 'Persepsi Guru Tentang Moodle Serta Dampak Pembelajarannya Terhadap Siswa SMKN Di Banyuwangi', *Jurnal Pendidikan*, 4.2 (2019), 14
- Maria, I., & Novianti, R. (2020). Efek Penggunaan Gadget pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Anak. *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), 74–81.
- Ratulangi, A. G., Kairupan, B. H. R., & Dundu, A. E. (2021). Adiksi Internet Sebagai Salah Satu Dampak Negatif Pembelajaran Jarak Jauh Selama Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Biomedik*, 13(3), 251–258. <https://doi.org/https://doi.org/10.35790/jbm.13.3.2021.31957>
- Siste, Kristiana, Enjeline Hanafi, Lee Thung Sen, Hans Christian, Adrian, Levina Putri Siswidiani, and others, 'The Impact of Physical Distancing and Associated Factors Towards Internet Addiction Among Adults in Indonesia During COVID-19 Pandemic: A Nationwide Web-Based Study', *Frontiers in Psychiatry*, 11 (2020)
- Utami, E. W. (2020). Kendala dan Peran Orangtua dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 471–477.