

ANALISIS INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP NEGERI 1 TUKAK SADAI

Vera Wahyuni¹ Wenti²

¹IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung

²IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung

Info Artikel :

Diterima 12 Maret 2023
Direvisi 20 Maret 2023
Diterbitkan 30 April 2023

Kata Kunci:

Analisis, Gadget, Hasil Belajar

ABSTRAK

Penelitian ini berkaitan dengan peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Tukak Sadai yang memiliki gadget tersendiri. Penggunaan gadget yang cukup tinggi sehingga mengakibatkan hasil belajar peserta didik yang menurun. Penggunaan gadget yang mempengaruhi hasil belajar perlu diperhatikan agar hasil belajar peserta didik tidak menurun.. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis intensitas penggunaan gadget apakah memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Tukak Sadai. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Teknik pengumpulan data dengan angket dan dokumentasi. Sampel pada penelitian ini yakni seluruh peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Tukak Sadai yang berjumlah 42 orang. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan aplikasi SPSS Versi 25 dan menggunakan analisis regresi linier sederhana adapun uji yang digunakan diantaranya, uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji linearitas, dan analisis yang digunakan adalah regresi linier sederhana, uji t dan uji koefisien determinasi (R_2).

Berdasarkan output yang diolah melalui SPSS 25 diperoleh hasil $t_{hitung} = 2,248$ dengan nilai signifikansi sebesar $0,030 < 0,05$ dan dengan taraf signifikansi 5% uji dua pihak dan $df = N-1-1 = 2,021$, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima dengan signifikansi 5% artinya variabel penggunaan gadget memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik sebesar 11,2% dan sisanya 88,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

ABSTRACT

This research is related to class VIII students at SMP Negeri 1 Tukak Sadai who have their own gadgets. The use of gadgets is high enough to result in decreased student learning outcomes. It is necessary to pay attention to the use of gadgets that affect learning outcomes so that student learning outcomes do not decrease.

This research is a quantitative research. Data collection techniques with questionnaires and documentation.

Keywords:

Analysis, Gadget, Learning outcomes

The sample in this study were all 42 class VIII students at SMP Negeri 1 Tukak Sadai. The data obtained were analyzed using the SPSS Version 25 application and using simple linear regression analysis while the tests used included validity test, reliability test, normality test, homogeneity test, linearity test, and the analysis used was simple linear regression, t test and test coefficient of determination (R_2).

Based on the output processed through SPSS 25, the results obtained are $t_{count} = 2.248$ with a significance value of $0.030 < 0.05$ and with a significance level of 5% two-party test and $df = N-1-1 = 2.021$, it can be concluded that hypothesis H_0 is rejected and H_a accepted with a significance of 5% means that the gadget use variable has an influence on student learning outcomes by 11.2% and the remaining 88.8% is influenced by other factors not examined by researchers.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author.

Koresponden:

Wenti

Email: wentianuw634@gmail.com

PENDAHULUAN

Di era globalisasi sekarang ini, perkembangan teknologi sudah sangat maju. Dampak dari perkembangan teknologi secara tidak langsung sangat besar dalam kehidupan manusia dari berbagai aspek dan dimensi. Penemuan teknologi informasi berkembang dalam skala massal. Teknologi telah mengubah tatanan kehidupan masyarakat, dari masyarakat lokal menjadi masyarakat global. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi yakni munculnya *gadget*.

Saat ini *gadget* tergolong mudah untuk didapatkan oleh siapa saja termasuk anak-anak dan remaja. Ketertarikan orang pada *gadget* ataupun *gawai* disebabkan hal yang beragam, mulai dari untuk berbisnis, pendidikan, sosial media, hiburan dan bermain game.

Gadget yang didalamnya terdapat berbagai fitur yang menarik seperti instagram, facebook, whatsapp, hingga game online. Tidak menutup kemungkinan fitur-fitur tersebut akan terus berkembang di masa yang akan datang. Berbagai *gadget* baru dengan aplikasi *game* canggih pun bermunculan. (Henry, 2010; 114)

Sudah tidak dipungkiri lagi bahwa *gadget* merupakan bentuk nyata dari perkembangan iptek zaman sekarang. Tentunya dengan berkembangnya iptek, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku.

Gadget bisa digunakan untuk hal-hal yang baik dan positif sesuai dengan kebutuhan dan keperluan peserta didik dalam membantu aktivitas sehari-hari. Hal tersebut sesuai dengan teori penggunaan dan kepuasan atau *uses and gratification theory* yaitu pengguna media ikut berperan aktif dalam memilih dan memanfaatkan media tersebut. (Chotimah, 2015; 63)

Gadget memiliki dampak positif bagi kehidupan manusia, namun dibalik dampak positif *gadget*, ada juga dampak negatif dalam penggunaannya, diantaranya adanya radiasi dalam *gadget* yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak, menurunkan daya aktif anak dan anak lebih sering berinteraksi bersama gadget daripada berinteraksi dengan orang lain.

Kecenderungan penyalahgunaan *gadget* akan nampak pada peserta didik yang tidak pernah bisa terlepas dari *gadget* mereka terlebih seperti *smartphone* dan tablet/ipad.

Adapun jenis *gadget* yang dominan dipakai oleh peserta didik adalah *smartphone*. Dimana alat elektronik ini memiliki segudang manfaat, mulai dari komunikasi, sosial media, game online dan lainnya. Di sisi lain, apabila *smartphone* ini disalahgunakan, maka akan berdampak negatif bagi penggunanya. karena pada dasarnya penggunaan gadget ini bisa untuk mempermudah peserta didik dalam berkomunikasi di era pandemi ini hingga untuk dapat mengatasi keterbatasan ilmu pengetahuan dan informasi yang tidak dijelaskan guru ketika di kelas.

Hampir seluruh peserta didik memiliki *gadget* pribadi, semenjak sekolah daring ini dimulai. Rata-rata para orang tua sudah membelikan anaknya *gadget* untuk dipergunakan dalam pembelajaran dan membantu dalam proses belajar mengajar.

Namun pada kenyataannya, *gadget* yang seharusnya digunakan untuk belajar justru salah dipergunakan, banyak peserta didik yang menggunakan *gadget* untuk bermain game online hingga bermain media sosial. Sehingga waktu dirumah yang seharusnya dipergunakan untuk belajar justru sebaliknya yaitu digunakan untuk bermain game online dan bermain sosial media.

Penggunaan *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 120 menit perhari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian). Pemakaian *gadget* dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian *gadget*. Kemudian, penggunaan *gadget* dengan kategori intensitas sedang jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit perhari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2-3 kali perhari setiap penggunaan. Selanjutnya, penggunaan *gadget* yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi 2 kali pemakaian. Pemakaian *gadget* bagi anak sudah seharusnya dibatasi, para orang tua harus bisa mengontrol anaknya, namun kurangnya perhatian dari orang tua sehingga lalai dalam mengontrol anaknya dalam menggunakan *gadget*.

Adapun hasil wawancara peneliti terhadap beberapa peserta didik di SMP Negeri 1 Tukak Sadai diperoleh hasil bahwa mereka menggunakan *gadget* lebih dari 120 menit perhari dan lebih dari 3 kali pemakaian dalam sehari. Maka dapat penulis simpulkan bahwa penggunaan *gadget* peserta didik di SMP Negeri 1 Tukak Sadai dikategorikan dengan intensitas tinggi.

Jika kegiatan belajar peserta didik terganggu dengan terlalu banyak bermain *gadget* maka akan berakibat pada penurunan hasil belajar peserta didik. Namun apabila peserta didik menggunakan *gadget* untuk menambah ilmu pengetahuan di kelas, maka tidak akan berakibat pada menurunnya hasil belajar.

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. (Susanto, 2015; 5) Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi tertentu.

Penilaian hasil belajar peserta didik mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan pada peserta didik. Dengan dilakukannya penilaian ini, maka guru dapat mengukur tingkat pemahaman atau penguasaan peserta didik pada ilmu pengetahuan yang telah diajarkan guru, tidak hanya ilmu pengetahuan saja, tetapi juga sikap dan keterampilan yang telah dicontohkan guru.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Tukak Sadai bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI menurun, hal tersebut tentu menjadi salah satu penyebab dari seringnya bermain *gadget*. Peneliti memilih siswa kelas VIII dikarenakan merupakan kelas pertengahan dari kelas VII dan kelas IX. siswa kelas VII baru menyelesaikan pendidikan dasar sehingga memungkinkan masih membawa sifat pada saat itu. Sedangkan kelas IX harus mempersiapkan ujian akhir. Oleh karena itu, peneliti memilih siswa kelas VIII untuk dijadikan objek penelitian.

Jika dilihat dari beberapa dampak penggunaan *gadget* terkait dengan hasil belajar peserta didik, peneliti memfokuskan kajian pada pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Tukak Sadai karena dari hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan oleh peneliti, sebagian besar peserta didik di SMP Negeri 1 Tukak Sadai ini sudah memiliki *gadget*. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti terdorong untuk mengangkat permasalahan tentang “**Analisis Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII pada Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Tukak Sadai**”

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Jenis Penelitian

Berdasarkan jenis permasalahan dalam penelitian, maka peneliti menggunakan jenis penelitian asosiatif kausal dimana penelitian kausal bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antar variabel. (Abdullah, 2015; 123-124)

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angket sebagai instrumen untuk menganalisis bagaimana intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri Tukak Sadai.

Adapun pendekatan yang peneliti gunakan yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif lebih menekankan kepada aspek proses atau aspek semacam suatu tindakan yang dilihat dari pendekatan statistik, serta mulai dari pengumpulan data, penampilan, penafsiran sampai hasilnya banyak dituntut menggunakan

angka-angka. (Arikunto. 2002; 10) Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui. (Kasiram, 2010: 172)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat di mana peneliti akan melakukan penelitian, adapun lokasi penelitiannya yaitu di SMP Negeri 1 Tukak Sadai, Kab Bangka Selatan, Terletak di Jl. Raya Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan. Sedangkan waktu penelitian ini dilaksanakan pada saat dikeluarkannya surat izin penelitian dari Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung yaitu tanggal 08 desember 2022 sampai dengan 28 desember 2022.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah seluruh peserta didik SMP Negeri 1 Tukak Sadai yang berjumlah 42 orang.

2. Sampel

Jumlah sampel pada penelitian ini yaitu 42 peserta didik, karena jumlah sampelnya kurang dari 100 maka pengambilan sampel dalam penelitian ini diambil semuanya, sehingga sampel ini dinamakan sampel jenuh.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2011:38)

Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Independen (Bebas)

Variabel indeviden (bebas) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).

2. Variabel Dependen (Terikat)

Variabel dependen (terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel independen (bebas).

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien jika peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. (Sugiyono, 2016 ; 142)

Skala yang digunakan yaitu menggunakan skala *likert*. Pada angket ini peneliti mengelompokkan jawaban menjadi 4 point, yaitu dengan kategori Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

2. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya bahan-bahan tertulis. Dokumen sebagai metode berarti peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya.

Metode dokumentasi dilakukan guna memperoleh data tertulis tentang jumlah peserta didik, jumlah kelas, nilai raport dan data lain yang diperlukan berupa dokumen-

dokumen yang berkaitan dengan penggunaan gadget dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI.

F. Teknis Analisis Data

Teknik analisis data merupakan langkah-langkah yang digunakan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan hasil belajar Peserta Didik kelas VIII pada Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Tukak Sadai.

1. Uji Prasyarat

- a. Uji normalitas ini bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual berdistribusi normal atau tidak. (Syofian Siregar, 2015; 49).

Adapun pengambilan kesimpulan dari hasil uji normalitas dapat dilihat sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka dinyatakan data berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka dinyatakan data berdistribusi tidak normal.

- b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis independent sample t test dan anova. Asumsi yang mendasari dalam analisis varian (Anova) adalah bahwa varian dari populasi adalah sama. (Usmadi 2020 ; 51)

Untuk menentukan homogenitas digunakan pedoman berikut ini:

1. Signifikansi uji (α) = 0,05
2. Jika nilai sig $> \alpha$, maka variansi setiap sampel sama (homogen)
3. Jika sig $< \alpha$, maka variansi setiap sampel tidak sama (tidak homogen)

- c. Uji Linieritas Data

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel *independent* (X) dan variabel *dependent* (Y) mempunyai hubungan linier atau tidak secara signifikan (Budiono 2009; 261-263)

3. Uji Hipotesis Penelitian

- a. Uji Analisis Regresi Linear Sederhana

Adapun bentuk persamaan dari regresi linier sederhana adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Y : nilai yang diprediksikan

a : konstanta

b : koefisien regresi

X : intensitas penggunaan *gadget*

- b. Uji Koefisien Regresi Sederhana (Uji T)

Uji t ini digunakan untuk menguji signifikan pengaruh. Adapun formula uji t sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

keterangan:

t = *t*_{hitung} (distribusi tabel t pada $\alpha = 0,05$ dan dk = n-2)

r = koefisien korelasi

n = jumlah sampel

adapun hasil dari hipotesis t_{hitung} di bandingkan dengan t_{tabel} dengan kriteria pengujian berikut ini: (Ghozali, 2016; 56)

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada $\alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima (berpengaruh)
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada $\alpha = 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak (tidak berpengaruh)
- 3) Jika $Sig > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak
- 4) Jika $Sig < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

c. Uji Koefisien Determinasi (R_2)

Koefisien determinasi R_2 dapat dipakai untuk memprediksi seberapa besar pengaruh kontribusi variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y) dengan syarat hasil uji F dalam analisis regresi bernilai signifikan. Besarnya nilai koefisien determinasi R_2 hanya antara 0-1 ($0 < R_2 < 1$). Semakin kecil nilai koefisien determinasi R_2 berarti pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen semakin lemah. Jika nilai koefisien determinasi R_2 semakin mendekati 1 berarti pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) semakin kuat

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Data

1. Variabel Penggunaan Gadget

Peneliti melakukan penelitian dengan cara menyebarkan angket kepada responden. Berikut ini tabel hasil dari perhitungan skor angket yang telah diisi oleh peserta didik.

Tabel. 1 Hasil Pengisian Angket Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Peserta Didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Tukak Sadai

Skor	Frekuensi
72	1
79	3
80	3
81	7
82	4
83	8
84	6
85	4
86	2
87	2
91	2

Untuk mengetahui intensitas penggunaan *gadget* pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Tukak sadai peneliti telah menyebarkan angket terhadap 42 peserta didik dengan

jumlah item soal sebanyak 25 soal dengan menggunakan skala likert 4 alternatif jawaban. Setelah dihitung menggunakan aplikasi Excel 2013 diperoleh hasil *mean* 83, *median* = 83, *modus* = 83, standar deviasi = 3,2.

Data variabel penelitian perlu dikategorikan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (Azwar, 2012; 4)

- a. Kelompok rendah, semua responden yang mempunyai skor lebih rendah dari skor rata-rata minus 1 standar deviasi ($X < M - 1 SD$)
- b. Kelompok sedang, semua responden yang mempunyai skor antara skor rata-rata minus 1 standar deviasi dan skor rata-rata plus 1 standar deviasi ($(M - 1 SD) \leq X < (M + SD)$)
- c. Kelompok tinggi, semua responden yang mempunyai skor sebanyak skor rata-rata plus 1 (+1) standar deviasi ($X \geq M + SD$)

Untuk mempermudah dalam menentukan kategori rendah, sedang, dan tinggi berikut ini tabel interval dari penggunaan *gadget*.

Tabel.1 Data Interval Penggunaan Gadget

Kategori	Rumus	Interval
Rendah	$X < M - 1SD$	$X < 80$
Sedang	$M - 1SD < X < M + 1SD$	$80 < X < 83$
Tinggi	$M + 1SD \geq X$	$83 \geq X$

Setelah diperoleh tabel interval, selanjutnya hasil untuk penggunaan *gadget* bisa dilihat pada diagram di bawah ini:

Diagram 1. Kategori Penggunaan Gadget



Berdasarkan perhitungan data yang diperoleh dari hasil angket penggunaan *gadget*, diperoleh hasil sebanyak 4 peserta didik kategori rendah dengan persentase 4%, kategori sedang sebanyak 22 peserta didik dengan persentase 22% dan 16 peserta didik termasuk kategori tinggi dengan persentase 16%. Dapat penulis simpulkan dari hasil persentase penggunaan *gadget* peserta didik di SMP Negeri 1 Tukak Sadai berada pada kriteria sedang.

2. Variabel Hasil Belajar

Variabel Hasil Belajar peneliti dapatkan dari Nilai Raport Semester ganjil Peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Tukak Sadai. Untuk lebih rinci nya dapat dilihat dair tabel dibawah ini:

Tabel 2 Data Nilai Raport Semester Ganjil Kelas VIII SMP Negeri 1 Tukak Sadai

Skor	Frekuensi
79	1
80	8
81	1
82	6
83	3
84	6
85	8
86	1
87	3
88	1
89	1
92	3

(sumber: data nilai raport kelas VIII SMP Negeri 1 Tukak Sadai)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil belajar peserta didik yang memiliki rata-rata (*mean*) 83,9, nilai tengah (*median*) 84, nilai yang paling sering muncul (*mode*) 85, *standard deviation* 3,35, nilai maksimum 92 dan nilai minimum 79.

Selanjutnya, untuk mempermudah dalam menarik kesimpulan maka data hasil belajar dikelompokkan menjadi 3 kategori yakni rendah, sedang dan tinggi. Berikut kategori dalam bentuk interval.

Tabel IV. 3 Data Interval Hasil Belajar

Kategori	Rumus	Interval
Rendah	$X < M - 1SD$	$X < 81$
Sedang	$M - 1SD < X < M + 1SD$	$81 < X < 87$
Tinggi	$M + 1SD \geq X$	$87 \geq X$

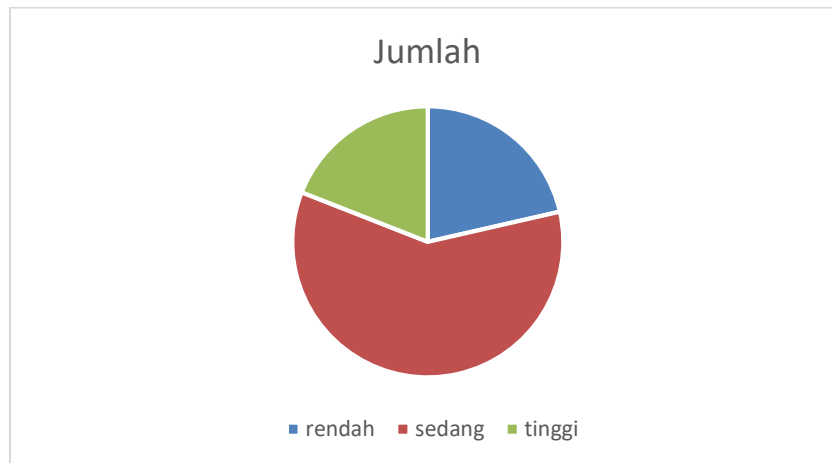
Keterangan:

X = Skor Total

M = Median

SD = Standar Deviasi

Diagram . 1 Hasil Belajar Peserta Didik



Berdasarkan Diagram.2 di atas menunjukkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI. Dapat disimpulkan bahwa untuk kategori rendah sebanyak 9 peserta didik dengan persentase 9%, untuk kategori sedang sebanyak 25 peserta didik dengan persentase 25% dan kategori tinggi sebanyak 8 peserta didik dengan persentase 8%.

B. Uji Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas

Sebelum data dianalisis, terlebih dahulu untuk menguji normalitas dari jawaban angket yang telah diisi oleh peserta didik. Tujuan dilakukannya pengujian ini yakni untuk mengetahui sebaran data apakah berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		42
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.04133667
Most Extreme Differences	Absolute	.110
	Positive	.110
	Negative	-.097
Test Statistic		.110
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: output SPSS Versi 25.

Berdasarkan hasil data diatas didapatkan nilai signifikan sebesar 0,200. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan yang sudah ditetapkan, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat dipastikan bahwa data tersebut berdistribusi normal. dengan hasil uji normalitas yang terdapat pada tabel sebesar $0,200 > 0,05$, maka hal ini menunjukkan bahwa data penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar di atas berdistribusi normal.

2. Homogenitas

Uji homogenitas data ini dilakukan untuk melihat apakah varian dari sampel itu sama atau berbeda. Untuk menguji sampel sama atau berbeda ini menggunakan *homogeneity of variance*

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Y	Based on Mean	1.397	6	30	.248
	Based on Median	.823	6	30	.561
	Based on Median and with adjusted df	.823	6	16.569	.568
	Based on trimmed mean	1.174	6	30	.346

Sumber data: output SPSS Versi 25

Berdasarkan data di atas didapatkan hasil nilai sig. 0,248 lebih besar dari 0,05. Jadi data tersebut dinyatakan memiliki variansi sampel yang sama atau homogeny.

3. Uji Linearitas

Uji linearitas untuk mengetahui apakah dua variabel yang diuji memiliki hubungan yang linear atau signifikan. Dalam hal ini peneliti menggunakan Anova Tabel. Adapun hasil dari perhitungannya menggunakan SPSS 25 dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5 Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Hasil belajar * Penggunaan gadget	Between Groups	(Combined)	192.935	11	17.540	2.247	.039
		Linearity	47.904	1	47.904	6.136	.019
		Deviation from Linearity	145.031	10	14.503	1.858	.093
	Within Groups		234.208	30	7.807		
	Total		427.143	41			

Sumber data: output SPSS Versi 25

Berdasarkan output diatas. Dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas di atas dapat dilakukan dengan dua cara yakni melihat nilai signifikansi dan nilai F. berikut penjelasan lebih rincinya:

- 1) Berdasarkan nilai signifikansi (sig): dari *output* di atas, didapatkan hasil nilai *Deviation from Linearity* Sig adalah $0,093 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear secara signifikan antara variabel penggunaan *gadget* (x) dengan variabel hasil belajar (y).
- 2) Berdasarkan nilai F: dari *ouput* di atas, didapatkan nilai F_{hitung} adalah sebesar $1.858 < F_{tabel} 4,08$. Karena nilai F_{hitung} lebih kecil dari nilai F_{tabel} maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan linear secara signifikansi antara variabel penggunaan *gadget* (x) dengan variabel hasil belajar (y).

C. Hasil Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk memprediksi atau menguji pengaruh suatu variabel bebas atau variabel *independent* terhadap variabel

terikat atau variabel *dependent*. Adapun hasil dari perhitungannya menggunakan SPSS versi 25 berikut ini:

Tabel .6 Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	55.796	12.048		4.631	.000
X	.322	.143	.335	2.248	.030

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber data: output SPSS Versi 25.

Berdasarkan analisis data dengan menggunakan SPSS 25, maka diperoleh hasil persamaan regresi linier sederhana berikut ini:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 55.796 + 0,322X$$

Persamaan tersebut dapat diterjemahkan:

- (1) Konstanta sebesar 55,796 memiliki arti bahwa nilai konstanta variabel hasil belajar sebesar 55,796
- (2) Koefisien regresi X sebesar sebesar 0,322 X menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai Penggunaan *gadget*. Maka nilai hasil belajar atau variabel Y nya bertambah 0,322 koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga bisa dilakukan arah pengaruh variabel X dan Y adalah positif.
- (3) Tanda (+) pada koefisien regresi tersebut menunjukkan adanya pengaruh positif variabel terhadap variabel Y serta menunjukkan adanya peningkatan variabel Y yang didasarkan pada perubahan variabel X.

b. Uji Koefisien Regresi Linear Sederhana (Uji T)

Dalam sebuah penelitian uji T dapat digunakan untuk mengetahui apakah dalam model regresi pada penggunaan *gadget* memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dengan hipotesis penelitian:

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI

H_0 :Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI.

Berdasarkan output yang diolah menggunakan SPSS 25 dapat diketahui bahwa nilai $t_{hitung} = 2,248$ dengan nilai signifikansi sebesar $0,30 > 0,05$ dan dengan taraf signifikansi 5% uji dua pihak dan $df = N-1-1 = 2,0s21$. Sesuai dengan kriteria jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,248 > 2,021$) hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat dikatakan terdapat pengaruh yang signifikan antara Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII pada Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Tukak Sadai sebesar 11,2 % dan 88,2 % dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti

c. Uji Koefisien Determinasi (R_2)

Pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y) dapat dilihat dari uji koefisien determinasi R_2 dengan syarat hasil uji F dalam analisis regresi linier sederhana bernilai signifikan. Berikut penyajian data dari uji koefisien determinasi R_2 .

Tabel. 7 Hasil Nilai Koefisien Determinasi (R²)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.335 ^a	.112	.090	3.07912

a. Predictors: (Constant), x

Sumber data: output SPSS Versi 25

Berdasarkan pada tabel summary, diperoleh nilai R *square* sebesar 0,112 atau 11,2%. Dengan adanya nilai R tersebut dijelaskan bahwa hasil belajar peserta didik dengan penggunaan gadget sebesar 11,2% Sedangkan sisanya sebesar 88,8% disebabkan oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh penulis. Berdasarkan kriteria pengujian koefisien determinasi R₂ dengan nilai 0,112 berada pada rentang (0 - 0,49), sehingga dapat dikatakan hubungan antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar memiliki korelasi yang lemah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dipaparkan dalam penelitian ini, dapat peneliti ambil kesimpulan bahwa berdasarkan perolehan t_{hitung} 2,248 dengan nilai signifikansi sebesar $0,030 < 0,05$ dan dengan taraf signifikansi 5% uji dua pihak dan $df = N-1-1 = 2,021$. Dengan demikian t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,248 > 2,021$) hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat dikatakan terdapat pengaruh antara Intensitas Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII pada Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Tukak Sadai sebesar 11,2 % dan 88,2 % dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

Adapun hasil dari koefisien regresi X sebesar 0,322 X menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai penggunaan *gadget*. Maka nilai hasil belajar bertambah 0,322. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dilakukan arah pengaruh variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) adalah positif. Jadi dalam proses pembelajaran Penggunaan *gadget* berpengaruh sebesar 11,2% terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dan disetiap 1% yang berpengaruh ini dapat bernilai 0,322. Dari analisis yang diperoleh menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dengan judul Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Tukak Sadai, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Pada penelitian ini diharapkan pihak sekolah lebih bisa mengarahkan serta mengajarkan peserta didik untuk bisa meningkatkan hasil belajar ketika di dalam kelas. Khususnya bagi para guru juga harus mampu memahami macam-macam metode dalam pembelajaran, media yang baik dan cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena kemungkinan besar hal tersebut juga bisa mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

2. Bagi peserta didik

Peserta didik harus lebih rajin dalam belajar sehingga hasil belajar bisa di tingkatkan lagi serta mengurangi pemakaian *gadget* untuk hal-hal yang tidak

bermanfaat seperti bermain *game*, namun penggunaan *gadget* untuk menambah pengetahuan yang tidak dijelaskan guru ketika di dalam kelas, karena keterbatasan waktu belajar di kelas jadi penggunaan waktu dirumah untuk belajar dan mengeksplorasi ide-ide serta pengetahuan melalui *gadget*.

3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan informasi serta referensi untuk penelitian berikutnya yang ada kaitannya dengan penggunaan *gadget* dan hasil belajar.

REFERENSI

- Abdullah, Ma'ruf. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2015
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Yogyakarta: PT Rineka Cipta, 2002
- Azwar, Saifuddin. *Penyusunan Skala Psikologi: Edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012
- Budiono. *Statistika Untuk Penelitian Edisi Ke-2*. Surakarta: Sebelas Maret University Press, 2009
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23; Edisi 9*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2016
- Henry, Samuel. *Panduan Praktis Bagi Orangtua Dalam Medampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum, 2010
- Siregar, Syofian. *Statistika Paramterik Untuk Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual Dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Cet ke-23. Bandung: Alfabeta, 2016
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2015
- Chotimah, Chusnul. *Komunikasi Pendidikan*. Tulungagung: IAIN Tulungagung Press, 2015
- Kasiram, Moh. *Metode Penelitian Kuantitatif-Kualitatif*. Malang: UIN MALIKI Press, 2010
- Usmadi. "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)" 7, no. 1 (2020): 50–62