

HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS TINGGI SD INPRES 7/83 MANURUNGE KECAMATAN ULAWENG KABUPATEN BONE

Satriani DH^{1*}, Asriadi², Zahra Paraditat Sauri Arabe³

¹Makassar State University, Makassar

²Makassar State University, Makassar

³Makassar State University, Makassar

*Corresponding Address: satriani.dh@gmail.com

Received: September 24, 2025

Accepted: Oktober 23, 2025

Online Published: Oktober 31, 2025

ABSTRACT

This study is a quantitative study with a correlational type that aims to describe use of *gadget* and learning achievement of high students in high grades, as well as to find out the significant relationship use of *gadget* with learning achievement high grade students of SD Inpres 7/83 Manurunge Ulaweng Subdistrict Bone Regency. The samples used in this study were grade IV, V and VI students of SD Inpres 7/83 Manurunge totaling 21 students, with non probability sampling technique. Research data were obtained through questionnaires and documentation. Data analysis techniques using descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. Based on the results of descriptive statistical analysis, it was obtained that the use of *gadget* were in the good category (76,73%). Meanwhile, students' learning achievement was in the good category with a percentage of 74,57%. The results of inferential statistical analysis show that there is a significant relationship between use of *gadget* and students' learning achievement with a correlation coefficient of 0,493 which is included in the medium category. So it can be concluded that there is a positive and significant relationship between the use of *gadget* and the learning achievement of high grade students of SD Inpres 7/83 Manurunge Ulaweng District Bone Regency.

Keywords: *Use of Gadgets. Learning Achievement*

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman terus berubah dari masa ke masa. Saat ini, dunia telah memasuki era baru yang dikenal sebagai Revolusi Industri 4.0 yang berfokus pada teknologi. Revolusi ini biasa disebut sebagai era digital karena tersebarnya informasi secara pesat, kemajuan teknologi digital yang luar biasa, dan hadirnya kecerdasan artifisial. Hal ini tentu berdampak pada berbagai sektor kehidupan, terutama bidang pendidikan. Pendidikan adalah suatu proses yang penting ditempuh dan tidak dapat dipisahkan bagi kehidupan manusia. Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki baik dalam aspek pribadi maupun dalam konteks masyarakat secara menyeluruh (Nurkholis, 2015).

Pendidikan diartikan sebagai suatu proses yang terstruktur dan terarah secara sistematis menuju pengembangan kepribadian peserta didik (Tirtarahardja, 2015). Hal tersebut tertuang dalam Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 6 menyatakan bahwa: Standar kompetensi lulusan pada satuan pendidikan jenjang pendidikan dasar memfokuskan pada: a) Mempersiapkan siswa menjadi anggota masyarakat yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, b) Penanaman karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dan c) Penumbuhan kompetensi literasi dan numerasi peserta didik untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Siswa yang sedang menempuh pendidikan memiliki tanggung jawab untuk belajar guna mengikuti program pengajaran dari sekolah. Melalui pendidikan, peserta didik dapat menjadikan dirinya menjadi lebih baik lagi dengan melakukan kegiatan belajar. Hasil dari belajar merupakan tujuan dalam pendidikan. Tujuan pendidikan dicapai melalui sebuah wadah untuk mengatur jalannya pendidikan di negara ini. Sekolah merupakan salah satu wadah untuk mengatur jalannya pendidikan di Indonesia. Pendidikan erat kaitannya dengan informasi. Peserta didik dapat memperoleh informasi dari berbagai macam cara seperti halnya sekarang, kita memasuki era dimana kemajuan teknologi sangat berkembang pesat diantaranya *gadget*. Dengan keunggulan *gadget* yang dapat mengakses informasi dengan mudah dan cepat. Oleh karena itu, dibutuhkan penggunaan *gadget* yang baik untuk siswa.

Iswidharmanjaya (2014), mengemukakan bahwa perangkat elektronik atau yang lebih dikenal sebagai *gadget* dirancang untuk memudahkan aktivitas manusia. Bagi siswa khususnya di Sekolah Dasar yang sudah *familiar* dengan teknologi, *gadget* dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam proses pembelajaran, baik melalui ponsel pintar, komputer, laptop maupun perangkat elektronik lainnya. *Gadget* dalam pemanfaatannya juga memiliki dampak terhadap prestasi belajar siswa. Marpaung (2016), menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh siswa melalui usaha belajar, berupa kemampuan dalam aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau angka.

Pengguna *gadget* hampir dimiliki oleh setiap orang di berbagai kelompok usia. Menurut Widiawati, *gadget* mulai digunakan oleh orang dewasa usia 22 tahun ke atas, remaja usia 12-21 tahun, anak-anak usia 7-11 tahun dan lebih parahnya lagi *gadget* digunakan untuk anak usia 3-6 tahun yang belum sepatutnya untuk menggunakan *gadget* (Manumpil, dkk., 2019). *Gadget* memiliki beragam jenis seperti laptop, *smartphone*, konsol dan lain sebagainya. Salah satu jenis *gadget* yang umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah *gadget* berupa *smartphone* atau *handphone*.

Pengguna *gadget* berupa *smartphone* di Indonesia bertumbuh dengan pesat, dibuktikan dengan data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2023, terdapat 67,88% penduduk Indonesia yang berusia 5 tahun ke atas sudah memiliki *smartphone* pada tahun 2022. Persentase tersebut meningkat dibanding tahun sebelumnya pada tahun 2021 yang masih 65,87 %. Saat virus Covid-19 muncul di tahun 2020, penggunaan *smartphone* sempat menurun menjadi 62,84 %. Hal ini dikarenakan pendapatan berkurang atau hilang selama pandemi, sehingga membuat penduduk kesulitan untuk memenuhi kebutuhan mereka, termasuk *smartphone*. Namun, pada tahun 2021, saat situasi pandemi semakin memburuk dan beberapa aktivitas mulai berubah menjadi aktivitas yang dapat dilakukan dari rumah saja seperti kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara *online*. Karena itu, *smartphone* sudah menjadi suatu kebutuhan yang penting sehingga kepemilikan *smartphone* meningkat hingga mencapai 65,87% pada tahun 2021. Perkembangan ini berlanjut hingga tahun 2022.

Berdasarkan realita dinamika pembelajaran di Indonesia akibat wabah covid-19 sangat memengaruhi pelaksanaan pembelajaran, seperti pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan secara daring dari rumah (Mansyur, 2020). Hal tersebut menyebabkan siswa sudah terbiasa menggunakan *gadget* di rumah dengan fitur yang mendukung di dalam *gadget*.

Namun, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menghambat pencapaian belajar siswa. Adapun dampak dari penggunaan *gadget* yaitu memiliki dampak positif dan dampak negatif. Untuk dampak positifnya menurut Mujib dalam (Kurniawati, (2020) *gadget* dapat digunakan sebagai sumber belajar. Semakin sering siswa memanfaatkan *gadget* terutama untuk mengakses internet, potensi mereka untuk meraih prestasi belajar semakin besar. Handrianto juga mengemukakan dampak positif menggunakan *gadget* dapat mengembangkan kreativitas dan melatih kecerdasan anak (Kurniawati, 2020). Dengan stimulasi visual berupa gambar, tulisan, dan angka mampu merangsang kreativitas, kecerdasan, serta kemampuan kognitif

anak, termasuk membaca, berhitung, hingga kemampuan menyelesaikan masalah. Akan tetapi, selain memberikan manfaat *gadget* juga memberikan dampak negatif bagi siswa sehingga akan memberikan masalah dalam proses belajarnya. Penggunaan *gadget* secara berlebihan pada siswa juga sering menimbulkan masalah pada proses belajar sehingga siswa lebih mengandalkan *gadget* dari pada harus belajar (Manumpil, dkk., 2019).

Berdasarkan pra-penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 30 dan 31 Juli 2024 di SD Inpres 7/83 Manurunge melalui observasi langsung di sekolah, ditemukan fakta bahwa siswa di sekolah tersebut yang berada di kelas tinggi sebagian besar memiliki dan sudah terbiasa menggunakan *gadget* dan mahir menggunakannya. Dalam hal ini *gadget* yang sering digunakan siswa adalah *smartphone*. Terkait dengan prestasi belajar, masih terdapat siswa yang prestasi belajarnya belum sesuai harapan. Informasi ini diperkuat melalui wawancara singkat kepada Ibu A selaku wali kelas VI, yang mengungkapkan bahwa meskipun guru telah berupaya menjelaskan dalam proses pembelajaran, masih terdapat beberapa kendala antara lain: (a) Siswa yang sering menggunakan *gadget* cenderung sulit memusatkan perhatian pada pelajaran, (b) guru menemukan bahwa tugas-tugas siswa yang sering menggunakan *gadget* menunjukkan kurangnya pemahaman mendalam, (c) siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, seperti bertanya dan berdiskusi. Namun beberapa siswa juga menggunakan *gadget* untuk mencari informasi yang berguna untuk pelajaran di sekolah, sehingga sangat membantu mereka dan memperkuat pemahamannya.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa yang mewakili kelas tinggi yaitu bahwa: (a) Siswa sering merasa sulit untuk fokus pada pelajaran ketika mereka tahu bahwa *gadget* mereka ada didekatnya, dan (b) Sebagian siswa merasa *gadget* mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pelajaran.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh Krisya (2019) membuktikan bahwa terdapat hubungan penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar anak sekolah di SD Negeri 4 Karangasem. *Gadget* telah menjadi penghambat bagi siswa yang menyebabkan mereka sering lupa akan tugas dan kewajibannya. Akibatnya, proses belajar di kelas terganggu, konsentrasi menurun, dan pemahaman materi pelajaran pun menjadi kurang optimal.

Penelitian serupa juga dikemukakan oleh Ula (2021) yang membuktikan bahwa ketergantungan siswa pada *smartphone* ditandai dengan perasaan cemas dan bosan ketika tidak bisa menggunakannya. Mereka cenderung mengabaikan lingkungan sekitar dan orang-orang di sekitarnya demi bermain *smartphone*. Selain itu, mereka menunjukkan reaksi marah ketika *smartphonenya* diambil. Sayangnya, kebiasaan ini berdampak buruk pada prestasi belajar mereka yang semakin menurun. Chaerani dkk., (2024) juga membuktikan bahwa *smartphone* mempunyai pengaruh positif dan negatif terhadap pemakainya. Penggunaan *smartphone* dengan baik dapat meningkatkan produktivitas. Namun penyalahgunaannya dapat berdampak negatif pada prestasi belajar. Kurangnya waktu belajar yang berkualitas akibat terlalu sering menggunakan *smartphone* dapat menyebabkan penurunan konsentrasi dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi SD Inpres 7/83 Manurunge Kecamatan Ulaweng Kabupaten Bone”.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Sugiyono (2022) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif merupakan suatu pendekatan penelitian yang mengandalkan data numerik untuk menguji hipotesis secara

sistematis. Data ini dikumpulkan dari sampel yang representatif menggunakan alat ukur khusus, kemudian dianalisis menggunakan metode statistik.

Penelitian korelasional bertujuan untuk menemukan korelasi atau hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya. Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti menggunakan penelitian korelasional karena terdapat lebih dari satu variabel tepatnya ada dua variabel dan peneliti ingin menguji hubungan atau korelasi antara variabel-variabel tersebut.

Populasi dianggap sebagai keseluruhan dari objek atau subjek yang memiliki karakteristik khusus yang dijadikan sebagai sumber data dalam penelitian. Objek ini bisa berupa orang, benda, peristiwa, tempat, atau konsep abstrak yang memiliki kesamaan ciri atau sifat tertentu. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas tinggi SD Inpres 7/83 Manurunge Kabupaten Bone yang berjumlah 21 siswa.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah non *probability sampling* yakni sampel jenuh. Sampel jenuh adalah teknik pengambilan sampel dengan menggunakan seluruh populasi sebagai sampel. Penggunaan teknik ini berlaku apabila jumlah populasi relatif kecil atau jumlah populasi di bawah seratus (Sugiyono, 2022).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket dan dokumentasi. Angket digunakan dalam penelitian ini karena memungkinkan peneliti mengumpulkan data secara efisien dari responden dalam waktu yang relatif singkat. Dokumentasi digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data yang bersifat dokumentatif, yaitu dokumentasi jumlah dan nama seluruh siswa kelas tinggi SD Inpres 7/83 Manurunge, serta dokumentasi prestasi belajar siswa yang dilihat melalui nilai rapor siswa.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teknis analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial dengan bantuan SPSS versi 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Ada dua hasil yang diuraikan dalam penelitian ini yaitu hasil analisis statistik deskriptif dan hasil analisis inferensial, kedua hal ini diuraikan sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif bertujuan untuk melihat gambaran penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar siswa kelas tinggi SD Inpres 7/83 Manurunge Kecamatan Ulaweng Kabupaten Bone. Analisis statistik deskriptif sesuai dengan variabel masing-masing, dipaparkan sebagai berikut:

a. Penggunaan *Gadget* Kelas Tinggi SD Inpres 7/83 Manurunge Kecamatan Ulaweng Kabupaten Bone

Berdasarkan data yang diperoleh dari angket penggunaan *gadget* kelas tinggi SD Inpres 7/83 Manurunge Kecamatan Ulaweng Kabupaten Bone yang telah dibagikan kepada 21 siswa sebagai responden dengan jumlah pernyataan sebanyak 25 dan terdapat 4 alternatif jawaban yang dapat dipilih yakni selalu, sering, kadang-kadang dan tidak pernah. Dalam analisis ini, data akan dijelaskan secara singkat melalui ukuran-ukuran statistik seperti *mean*, *median*, *modus*, *range*, dan *standar deviation*. Data penggunaan *gadget* (variabel X) diolah menggunakan SPSS versi 25. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.1 hasil olah data berikut:

Tabel 4.1 Deskripsi Statistik Penggunaan Gadget Kelas Tinggi SD Inpres 7/83 Manurunge Kecamatan Ulaweng Kabupaten Bone

Penggunaan Gadget	
N	21
Mean	76,71
Median	76,00
Mode	75
Std. Deviation	2,935
Range	11
Minimum	71
Maximum	82

Sumber: Hasil Olah Data Penggunaan *Gadget* dengan SPSS 25

Berdasarkan tabel 4.1 yang menampilkan deskripsi skor penggunaan *gadget* kelas tinggi SD Inpres 7/83 Manurunge Kecamatan Ulaweng Kabupaten Bone, diketahui bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan *gadget* cukup konsisten. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata, *median*, modus yang hampir sama, serta penyebaran data yang relatif sempit. Artinya sebagian besar siswa memberikan penilaian yang serupa terhadap penggunaan *gadget*.

Untuk memudahkan perhitungan, terlebih dahulu dibuat tabel distribusi frekuensi penggunaan *gadget*. Adapun tabel distribusi frekuensi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Penggunaan *Gadget* Siswa Kelas Tinggi SD Inpres 7/83 Manurunge Kecamatan Ulaweng Kabupaten Bone

Interval	<i>fi</i>	<i>xi</i>	<i>fi.xi</i>	<i>Percent</i>
71-72	1	71,5	71,5	4,76
73-74	3	73,5	220,5	14,29
75-76	8	75,5	604	38,10
77-78	3	77,5	232,5	14,29
79-80	3	79,5	238,5	14,29
81-82	3	81,5	244,5	14,29
Total	21		1611,5	100,00

Sumber: Hasil Olah Data *Microsoft Excel 2021*

Secara singkat tabel di atas menunjukkan distribusi frekuensi penggunaan *gadget* siswa kelas tinggi SD Inpres 7/83 Manurunge Kecamatan Ulaweng Kabupaten Bone. Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa frekuensi terendah terletak pada interval nilai 71-72 dengan frekuensi 1 yang artinya sebanyak 1 responden siswa yang memperoleh skor angket penggunaan *gadget* dalam rentang tersebut. Sedangkan frekuensi tertinggi terletak pada interval 75-76 dengan frekuensi sebanyak 8 yang artinya sebanyak 8 responden siswa memperoleh skor angket dalam rentang tersebut.

Untuk menentukan kategori penggunaan *gadget* siswa, dilakukan analisis persentase untuk mengetahui jumlah skor yang diperoleh siswa secara keseluruhan. Berdasarkan hasil pengolahan data pada tabel 4.2 di atas dapat diketahui jumlah skor yang diperoleh $\sum fi.xi = f$ yaitu 1611,5 dan nilai yang diharapkan (N) yaitu jumlah responden dikali skor maksimal yakni 21×100 , sehingga:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{1611,5}{2100} \times 100\%$$

$$P = 76,73\%$$

Hasil analisis persentase tersebut kemudian disesuaikan dengan pedoman konversi penggunaan *gadget* siswa yang ditetapkan pada tabel 3.3 (halaman 30), sehingga dapat diperoleh bahwa penggunaan *gadget* siswa kelas tinggi SD Inpres 7/83 Manurunge Kecamatan Ulaweng Kabupaten Bone berada pada kategori baik (B) karena terletak pada rentang 66% - 79%.

b. Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi SD Inpres 7/83 Manurunge Kecamatan Ulaweng Kabupaten Bone

Data prestasi belajar siswa kelas tinggi SD Inpres 7/83 Manurunge Kecamatan Ulaweng Kabupaten Bone, diperoleh melalui dokumentasi nilai rata-rata rapor siswa kelas tinggi semester Ganjil tahun Ajaran 2024/2025. Data prestasi belajar (Variabel Y) diolah menggunakan SPSS Versi 25. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel hasil olah data berikut:

Tabel 4.3 Deskripsi Statistik Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi SD Inpres 7/83 Manurunge Kecamatan Ulaweng Kabupaten Bone

Prestasi Belajar	
N	21
Mean	77,90
Median	78,00
Mode	76
Std. Deviation	4,194
Range	15
Minimum	71
Maximum	86

Sumber: Hasil Olah Data Prestasi Belajar dengan SPSS 25

Tabel di atas menyajikan deskripsi statistik skor prestasi belajar siswa kelas tinggi SD Inpres 7/83 Manurunge Kecamatan Ulaweng Kabupaten Bone. Diketahui bahwa prestasi belajar siswa kelas tinggi berada pada tingkat yang cukup baik. Hal ini terlihat dari nilai mean 77,90 dan nilai median 78, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai yang hampir serupa. Selain itu, nilai yang paling sering muncul adalah 76, menandakan bahwa banyak siswa mencapai skor tersebut. Dengan standar deviasi yang relatif sempit, yaitu 4,194, ini mengindikasikan bahwa prestasi belajar siswa tidak terlalu bervariasi dan cenderung konsisten.

Untuk memudahkan perhitungan, terlebih dahulu dibuat tabel distribusi frekuensi skor prestasi belajar. Adapun tabel distribusi frekuensi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi SD Inpres 7/83 Manurunge Kecamatan Ulaweng Kabupaten Bone

Interval	<i>f_i</i>	<i>x_i</i>	<i>f_i.x_i</i>	Percent
71 - 73	3	72	216	14,29
74 - 76	5	60	300	23,81
77 - 79	6	78	468	28,57
80 - 82	4	81	324	19,05

83 - 85	1	84	84	4,76
86 - 88	2	87	174	9,52
Total	21		1566	100,00

Sumber: Hasil Olah Data *Microsoft Excel 2021*

Secara singkat tabel di atas menunjukkan distribusi frekuensi prestasi belajar siswa kelas tinggi SD Inpres 7/83 Manurunge Kecamatan Uluweng Kabupaten Bone. Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa frekuensi terendah terletak pada interval nilai 83-85 dengan frekuensi 1 yang artinya sebanyak 1 responden siswa mendapat nilai rata-rata rapor dengan nilai 83 sampai 85. Sedangkan frekuensi tertinggi terletak pada interval 77-79 dengan frekuensi sebanyak 6 yang artinya sebanyak 6 responden siswa mendapatkan nilai rata-rata rapor dengan nilai antara 77 sampai 79.

Untuk menentukan kategori prestasi belajar siswa, dilakukan analisis persentase untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa secara keseluruhan. Berdasarkan hasil pengolahan data pada tabel 4.5 di atas dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh $\sum f_i.x_i = f$ yaitu 1566 dan nilai yang diharapkan (N) yaitu jumlah responden dikali skor maksimal yakni 21×100 , sehingga:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{1566}{2100} \times 100\%$$

$$P = 74,57\%$$

Hasil analisis persentase tersebut kemudian disesuaikan dengan pedoman konversi prestasi belajar siswa kelas tinggi SD Inpres 7/83 Manurunge Kecamatan Uluweng Kabupaten Bone berada pada kategori baik (B) karena terletak pada rentang 66% - 79%.

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Pada penelitian ini, dilakukan pengujian menggunakan program SPSS versi 25 dengan uji *Shapiro-Wilk* yang bertujuan untuk mengetahui sebaran data yang diolah berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas pada variabel yaitu penggunaan *gadget* (variabel X) dengan prestasi belajar (variabel Y), dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas

Variabel Penelitian	<i>Asymp.Sig (2-tailed)</i>	Keterangan
Penggunaan <i>Gadget</i>	0,367	$0,367 > 0,05 = \text{Normal}$
Prestasi Belajar	0,701	$0,701 > 0,05 = \text{Normal}$

Sumber: Hasil Olah Data SPSS 25

Berdasarkan tabel 4.6 diketahui bahwa variabel penggunaan *gadget* memperoleh nilai signifikansi (*Asymp.Sig 2-tailed*) sebesar 0,367 yang lebih besar dari 0,05. Sedangkan variabel prestasi belajar memperoleh nilai signifikansi (*Asymp.Sig 2-tailed*) sebesar 0,701 yang juga lebih besar dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua data variabel penelitian tersebut berdistribusi normal dan dapat dianalisis lebih lanjut menggunakan metode yang memerlukan data normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menunjukkan data sampel yang diambil berasal dari populasi yang memiliki varian yang sama. Hasil homogenitas menunjukkan uji transformasi data kedua variabel penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas

Variabel Penelitian	Sig.	Keterangan
Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Prestasi Belajar	0,219	$0,219 > 0,05 = \text{Homogen}$

Sumber: Hasil Olah Data SPSS 25

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas menggunakan uji *Lavena Statistic*, dapat diketahui nilai signifikansi yang diperoleh yaitu 0,219. Nilai signifikansi 0,219 lebih besar dari 0,05 maka varian kelompok data adalah sama. Maka dapat disimpulkan bahwa data variabel penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar memiliki varian yang sama (homogen).

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini dimaksudkan untuk menguji kebenaran hipotesis yang telah diajukan, yaitu ada atau tidak ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar siswa kelas tinggi SD Inpres 7/83 Manurunge Kecamatan Ulaweng Kabupaten Bone. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan program SPSS versi 25 dengan rumus *Pearson Product Moment*.

Tabel 4.7 Hasil Uji Korelasi *Pearson Product Moment*

Correlations		Penggunaan <i>Gadget</i>	Prestasi Belajar
Penggunaan <i>Gadget</i>	Pearson Correlation	1	,493*
	Sig. (2-tailed)		,023
	N	21	21
Prestasi Belajar	Pearson Correlation	,493*	1
	Sig. (2-tailed)	,023	
	N	21	21

Sumber: Hasil Olah Data SPSS 25

Berdasarkan tabel 4.8 diperoleh koefisien korelasi antara penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar sebesar 0,493 dan nilai signifikansi 0,023 lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Diterimanya H_1 dan ditolaknya H_0 berarti terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar siswa kelas tinggi SD Inpres 7/83 Manurunge Kecamatan Ulaweng Kabupaten Bone.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pada bagian A, ditemukan hubungan positif dan signifikan antara penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar siswa kelas tinggi SD Inpres 7/83 Manurunge Kecamatan Ulaweng Kabupaten Bone. Oleh karena itu, pembahasan penelitian ini disajikan sebagai berikut:

1. Penggunaan *Gadget* Kelas Tinggi SD Inpres 7/83 Manurunge Kecamatan Ulaweng Kabupaten Bone

Hasil analisis data memberikan gambaran mengenai penggunaan *gadget* siswa kelas tinggi SD Inpres 7/83 Manurunge Kecamatan Ulaweng Kabupaten Bone. Penelitian ini

menggunakan instrumen berupa angket yang disebarakan kepada 21 siswa sebagai responden. Angket tersebut disebarakan kepada siswa pada tanggal 24 April 2025. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki skor rata-rata sebesar 76,71 dengan nilai median 76 dan modus 75. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan penilaian yang relatif seragam terhadap penggunaan *gadget*.

Berdasarkan hasil analisis presentase, diketahui bahwa sebagian besar siswa (76,73%) memberikan penilaian bahwa penggunaan *gadget* berada pada kategori baik karena terletak pada rentang 66% - 79%.. Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah memenuhi beberapa aspek dalam penggunaan *gadget* yang meliputi aspek memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *gadget*, frekuensi penggunaan *gadget*, durasi penggunaan *gadget*, serta dampak penggunaan *gadget*.

Terkait hasil analisis data yang telah dijelaskan menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* oleh siswa memenuhi indikator fungsi dan manfaat, durasi, frekuensi, serta dampak penggunaan *gadget* secara positif terhadap prestasi belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Wulandari dan Rahmawati (2020) yang menyatakan bahwa *gadget* dapat menjadi alat bantu belajar yang efektif apabila digunakan sesuai tujuan edukatif dan dengan pengawasan yang tepat. Dalam konteks ini, siswa terbukti mampu memanfaatkan berbagai fitur dan aplikasi pada *gadget*, seperti video pembelajaran dan akses internet untuk mencari materi pelajaran. Hal tersebut memperluas sumber belajar siswa dan memberikan variasi media yang menarik bagi mereka dalam memahami materi pelajaran.

Frekuensi penggunaan yang teratur juga justru membantu siswa mengembangkan kebiasaan belajar mandiri di luar jam sekolah. Penggunaan *gadget* bukan hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk menyelesaikan tugas sekolah. Bahkan, waktu penggunaan *gadget* untuk pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, karena mereka merasa lebih tertarik dan nyaman belajar melalui media digital. Menurut Pratiwi dan Handayani (2019), penggunaan *gadget* yang terkontrol dapat berkontribusi positif terhadap pencapaian akademik, terutama jika disertai dengan penggunaan konten yang relevan dengan kurikulum.

Sementara itu, *gadget* membantu siswa mengakses materi lebih cepat, mengulang pelajaran, dan mendapatkan bantuan visual/audio yang mendukung proses belajar. Ini sejalan dengan pernyataan Kusumawati (2020) yang menegaskan bahwa *gadget* dapat berdampak positif terhadap hasil belajar apabila digunakan secara tepat guna. Oleh karena itu, penting bagi sekolah dan orang tua untuk terus membimbing siswa dalam menggunakan *gadget* secara bijak, agar potensi positifnya dapat dimaksimalkan dalam mendukung prestasi belajar.

2. Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi SD Inpres 7/83 Manurunge Kecamatan Ulaweng Kabupaten Bone

Hasil analisis data memberikan gambaran mengenai prestasi belajar siswa kelas tinggi SD Inpres 7/83 Manurunge Kecamatan Ulaweng Kabupaten Bone. Penelitian ini menggunakan dokumentasi sebagai metode untuk menentukan skor prestasi belajar siswa kelas tinggi yang diperoleh melalui analisis data dokumentasi nilai rata-rata rapor dari seluruh siswa kelas tinggi, yaitu sebanyak 21 siswa.

Analisis statistik deskriptif yang telah dilakukan menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa kelas tinggi SD Inpres 7/83 Manurunge Kecamatan Ulaweng Kabupaten Bone berada pada kategori yang baik. Dari 21 siswa yang dianalisis, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 77,90 dengan median 78. Hal ini menunjukkan bahwa distribusi nilai cukup seimbang, dimana separuh siswa memiliki nilai di bawah 78 dan separuh lainnya diatasnya. Modus atau nilai yang

paling sering muncul adalah 76, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa mencapai nilai tersebut.

Berdasarkan hasil analisis persentase, diketahui bahwa nilai persentase prestasi belajar siswa sebesar 74,57% yang berada pada kategori baik karena terletak pada rentang 66 - 79%. Tinggi rendahnya prestasi belajar siswa tidak dapat dilepaskan dari pengaruh berbagai faktor. Salsabila (2020) menyatakan bahwa terdapat dua faktor utama yang mempengaruhi pencapaian prestasi belajar siswa yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) meliputi kesehatan fisik, psikologis dan motivasi dan faktor dari luar diri siswa (eksternal) meliputi lingkungan fisik sekolah, lingkungan sosial sekolah dan lingkungan sosial keluarga.

Salah-satu faktor yang diasumsikan memiliki hubungan dalam penelitian ini yaitu motivasi belajar sebagai faktor internal yang berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Penggunaan gadget dapat mempengaruhi tingkat motivasi siswa, baik secara negatif maupun positif. Motivasi belajar merupakan penggerak utama siswa dalam mencapai prestasi belajar. Jika siswa memiliki motivasi tinggi, maka cenderung akan mengatur waktu penggunaan *gadget* secara bijak agar tidak mengganggu kegiatan belajar. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Susanti dan Yuliana (2020) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat menurunkan motivasi belajar siswa, karena waktu belajar mereka tergantikan dengan aktivitas bermain *game* atau media sosial. Namun, jika digunakan secara tepat, gadget juga dapat menunjang pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa.

3. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi SD

Inpres 7/83 Manurunge Kecamatan Ulaweng Kabupaten Bone

Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar siswa kelas tinggi SD Inpres 7/83 Manurunge Kecamatan Ulaweng Kabupaten Bone. Hubungan positif tersebut ditunjukkan pada koefisien korelasi sebesar 0,493. Jika dikonversi pada tabel interpretasi koefisien korelasi menurut Sugiyono (2022) maka hubungan penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar siswa kelas tinggi SD Inpres 7/83 Manurunge Kecamatan Ulaweng Kabupaten Bone tergolong kategori sedang karena berada pada interval 0,40-0,59. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin baik penggunaan *gadget* maka semakin tinggi pula prestasi belajar siswa.

Hasil korelasi dalam penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan *gadget* berperan penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Mutia dan Pratama (2020), yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* yang diarahkan untuk tujuan edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar dan mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran, yang pada akhirnya berdampak positif pada prestasi belajar. Selain itu, temuan Kurniawati (2020) juga menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa *gadget* dapat berkontribusi positif terhadap prestasi belajar siswa. Namun, perlu dipahami penggunaan *gadget* bukanlah satu-satunya faktor yang memengaruhi prestasi belajar. Prestasi belajar siswa juga dipengaruhi oleh berbagai faktor lainnya, baik faktor internal maupun faktor eksternal.

Faktor internal meliputi kecerdasan intelektual siswa, minat, motivasi belajar, serta kondisi psikologis siswa. Sementara itu, faktor eksternal mencakup dukungan orang tua, lingkungan sosial, ketersediaan sarana dan prasarana belajar, serta kondisi sekolah secara keseluruhan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memainkan peran yang signifikan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Namun, keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh satu aspek saja. Faktor-faktor internal dan eksternal siswa juga memberikan pengaruh yang besar. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pembelajaran perlu dilakukan

secara menyeluruh, tidak hanya dengan mengembangkan keterampilan guru, tetapi juga dengan memperhatikan kondisi psikologis, kecerdasan, serta dukungan lingkungan yang dimiliki oleh setiap siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan *gadget* siswa kelas tinggi SD Inpres 7/83 Manurunge Kecamatan Ulaweng Kabupaten Bone dikategorikan Baik (B).
2. Prestasi belajar siswa kelas tinggi SD Inpres 7/83 Manurunge Kecamatan Ulaweng Kabupaten Bone dikategorikan Baik (B).
3. Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar siswa kelas tinggi SD Inpres 7/83 Manurunge Kecamatan Ulaweng Kabupaten Bone, dengan nilai korelasi 0,493 yaitu kategori sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaerani, R., Suciningsih, S., Malindra Kelana, F., & Rakhmania, R. (2024). Analisis Penggunaan Smartphone Terhadap Prestasi Akademik Siswa SD. *Khazanah Pendidikan*, 18(1), 95. <https://doi.org/10.30595/jkp.v18i1.20661>.
- Iswidharmanjaya, D. & B. A. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Bisakimia.
- KBBI. (2024). *Terampil*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id>.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78–84. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>
- Kusumawati, D. (2020). *Literasi Digital dalam Dunia Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mansyur, A. R. (2020). Dampak COVID-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran Di Indonesia. *Education and Learning Journal*, 1(2), 113. <https://doi.org/10.33096/eljour.v1i2.55>.
- Manumpil, B., Ismanto, Y., & Onibala, F. (2019). Hubungan Penggunaan Sistem. *ejournal Keperawatan (e-Kep)*, 3(April), 15–30. <https://media.neliti.com/media/publications/112721-ID-hubungan-penggunaan-gadget-dengan-tingka.pdf>.
- Marpaung, J. (2016). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 2(2), 13–17. <https://doi.org/10.33373/kop.v2i2.302>.
- Mutia, F., & Pratama, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Belajar Siswa di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 112-120.
- Nurkholis. (2015). *Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi*. 1(1), 24–44.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2021). *Peraturan pemerintah Republik Indonesia No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI.
- Pratiwi, A., & Handayani, S. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 55-63.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, N., & Yuliana, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 75-84.
- Ula, W. R. R. (2021). Dampak Kecanduan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Tunas Nusantara*, 3(1), 290–298.
- Wulandari, T., & Rahmawati, Y. (2020). Pengaruh Media Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(3), 101-110.