



## Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Pola Belajar Siswa di SMPN 4 Pamekasan

Sri Rizqi Wahyuningrum<sup>1\*</sup>, Fitriyah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Madura, Jalan Panglegur No 4, Pamekasan, Jawa Timur, 69371, Indonesia

\*e-mail: [swahyuningrum@iainmadura.ac.id](mailto:swahyuningrum@iainmadura.ac.id)

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pengaruh penggunaan *gadget* sangatlah berdampak buruk bagi anak usia sekolah, terutama pada pola belajarnya. Dengan adanya *gadget* terutama seorang pelajar pola belajarnya menjadi menurun, yang awalnya fokus pada belajar malah dihabiskan waktunya untuk bermain *gadget*. Ada tidaknya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pola belajar siswa di SMPN 4 Pamekasan dan seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pola belajar siswa di SMPN 4 Pamekasan menjadi poin penting untuk dibahas. Pertimbangan-pertimbangan dalam pola belajar yaitu: Tujuan pengajaran, karakteristik bahan yang akan diajarkan, alokasi waktu yang tersedia, karakteristik siswa, dan kemampuan guru itu sendiri. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu kuesioner. Populasi dalam penelitian ini yaitu 102 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampel proposional. Dan teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan statistik deskriptif dengan analisis data menggunakan uji korelasi *product moment*, uji-t dan *regresi linier* sederhana. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* (X) berpengaruh secara signifikan terhadap pola belajar siswa (Y). Hal ini terlihat dari nilai  $t_{hitung}$  4,121 lebih besar dari  $t_{tabel}$  2,024, dengan nilai signifikan 0,000 kurang dari 0,005. Dan besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pola belajar siswa berdasarkan korelasi *product moment* dihasilkan sebesar 0,556 dengan nilai signifikan 0,000 kurang dari 0,05. Dan berdasarkan *regresi linier* sederhana dihasilkan sebesar 0,511.

Kata kunci: Penggunaan *Gadget*, Pola Belajar, Regresi

### PENDAHULUAN

Semakin berkembangnya zaman semakin maju pula perkembangan teknologi yang tersebar, semakin terbarnya maka semakin terciptanya perubahan-perubahan dalam kehidupan manusia ini. Terutama pada media komunikasi yaitu *gadget*. Dimana *gadget* di sini merupakan alat komunikasi yang sangat canggih, yang di dalamnya sudah tersedia banyak berbagai fitur atau aplikasi seperti sosial media (Sosmed), *game* dan masih banyak fitur-fitur yang lain. *Gadget* memiliki 2 dampak yaitu positif dan negatif. Dampak positif seperti mempermudah siswa untuk konsultasi pelajaran dan tugas-tugas yang belum dimengerti, mempersingkat waktu dan jarak, dan masih banyak lagi (Chusna 2017). Dampak positif memang bagus untuk penggunaannya, namun jarang sekali dampak positif itu bisa diambil oleh para penggunanya, kebanyakan terdapat dampak negatif yang sering di dapati oleh para pengguna *gadget*.

Penggunaan *gadget* akan berdampak buruk jika tidak bisa digunakan dengan semestinya terutama bagi anak-anak usia sekolah, yang seharusnya fokus pada belajar malah terbagi waktunya

karena *gadget* (Syahyudin 2019), karena pada pengguna anak usia sekolah seringkali disalahgunakan sehingga sangat berdampak buruk pada proses belajarnya baik berpengaruh pada nilai akademik, prestasi siswa tersebut. *Gadget* digunakan berlebihan oleh siswa, akan memunculkan permasalahan dalam proses belajarnya dengan demikian siswa akan sangat dirugikan jika penggunaannya berlebihan. Waktu yang seharusnya untuk belajar malah digunakan untuk memainkan *gadget*. Sehingga mengakibatkan kurangnya konsentrasi dalam menerima materi pelajaran dan juga menimbulkan rasa malas untuk belajar sehingga prestasi belajarnya menurun.

Pengaruh *gadget* memang sangat berdampak buruk bagi anak muda sekarang ini, terutama pada pola belajarnya, karena dengan adanya *gadget* ini terutama seorang pelajar, proses belajarnya menjadi menurun. Di mana yang pada awalnya fokus pada belajar dan bermain dengan teman sebaya, sekarang malah dihabiskan untuk bermain *gadget*. Seperti bermain *game offline*, *game online*, dan juga bermain sosmed (seperti: *Facebook* (FB), *Instagram* (IG), *WhatsApp* (WA)). Tidak jarang pada sekarang ini anak Sekolah Menengah Pertama (SMP) melakukan atau meniru apa yang tidak sepatutnya dilakukan, seperti menonton film orang dewasa, bermain *game online*, melakukan chat/percakapan *online* dengan lawan jenis (Sudarni and Eli 2016). Sehingga pada era sekarang jarang anak-anak belajar di rumahnya. Ketika ada sebuah tugas yang dikerjakan di rumah mereka tidak berpikir untuk mencari jawabannya, akan tetapi mereka langsung membuka *gadget* tinggal mencari di *browser web* tepatnya di *brainly*. Hal ini menyebabkan anak-anak sangat sulit untuk memiliki pola belajar yang baik, seperti suka membaca buku pelajaran.

*Gadget* adalah peranti (perangkat) elektronik atau mekanik, yang memiliki tugas kian praktis (Azimah 2020). Artinya *Gadget* ini merupakan perangkat teknologi yang perkembangannya sangat praktis, seperti perkembangan dari telepon genggam biasa ke *smartphone* (telepon pintar), dari perkembangan komputer PC ke laptop, dari perkembangan MP3 ke *notebook*. Dan juga semua perangkat digital yang hadir pada saat ini sangat praktis, dan dapat dikategorikan *gadget*.

*Gadget* merupakan istilah dari bahasa Inggris yang diartikan sebagai alat elektronik kecil dengan dilengkapi berbagai fitur khusus (Wati and Sodik 2012). Dalam bahasa Indonesia *gadget*: acak yaitu istilah dalam bahasa Inggris yang merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis dan spesifik. *Gadget* merupakan media yang berupa alat komunikasi modern yang digunakan untuk mempermudah kegiatan komunikasi manusia.

Secara umum *gadget* merupakan benda elektronik yang termasuk salah satu bagian perkembangan teknologi terbaru yang berukuran kecil serta berfungsi khusus dan praktis yaitu dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah (Rohani 2010). Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan sebuah benda elektronik yang berukuran kecil yang dilengkapi dengan berbagai macam fitur yang berfungsi sebagai alat komunikasi modern yang praktis.

Pada umumnya *gadget* ini berfungsi agar memudahkan segala pekerjaan kita. Contohnya memudahkan kita berkomunikasi dengan kerabat yang jauh. Namun fungsi disini sesuai dengan

penggunaannya. seperti: mudah mendapatkan informasi hanya dengan melalui *gadget*, media hiburan, memperbanyak teman, memperluas hubungan dengan kerabat yang jauh dengan waktu yang sangat cepat, bisa mengakses berbagi ilmu pengetahuan yang mereka perlukan, sumber ilmu. Anggraini berpendapat bahwa *gadget* bukan hanya *smartphone* saja tetapi *gadget* memiliki banyak jenis, diantaranya *handphone*, *iphone*, laptop, netbook, tablet/*ipad*, kamera digital, *blackberry*. Dampak negatif penggunaan *gadget* yaitu kecanduan *gadget*, dimana dampak negatif disini bisa menyerang siapa saja tidak pandang usia maupun profesi (Selan 2019). Dampak disini bisa saja terjadi pada anak-anak, orang dewasa, maupun manula. Dampak disini tidak hanya terjadi pada fisik saja melainkan juga dapat menimpa psikis seseorang.

Dampak fisik disini seperti: masalah pada mata (mata lelah, kering, panas, bengkak), nyeri dibagian tubuh (leher, bahu, jari-jari dan pergelangan tangan), kurang tidur. Sedangkan dampak pada psikis seperti: sulit berkonsentrasi dalam segala aktivitas, kesenjangan sosial, tidak terkontrol emosi, bahkan juga bisa stress dan depresi (Hendri and Setiawan 2017). Dan masih banyak dampak-dampak yang lain. Tentunya dampak-dampak disini akan dirasakan sesuai dengan kebijakan dalam pengoprasiannya, jika bijak dalam pengoprasiannya maka akan didapatkan kemanfaatannya, namun jika kurang bijak dalam pengoprasiannya maka yang akan didapat hanya kemodoratannya (Putra 2014). Jadi, kita sebagai anak muda harus bijak dalam menggunakan *gadget*.

Faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* sangat banyak diantaranya: iklan, kecanggihan *gadget*, tersedianya bermacam fitur didalamnya, keerjangkauan harganya, lingkungan, faktor sosial (Aisa et al. 2021). Namun yang paling besar faktor di sini yaitu lingkungan. Lingkungan memang menjadi sumber yang mempengaruhi seseorang untuk menggunakan *gadget* karena yang kita ketahui kita hidup tidak bisa jauh dari orang lain jadi pantas jika hidup di lingkungan yang masyarakatnya menggunakan *gadget* pasti mau tidak mau harus memiliki *gadget* juga (Hasanah et al. 2021). Dan selain itu juga yang kita ketahui keadaan sekarang ini menuntut semua orang untuk memiliki *gadget* karena semua kegiatan pasti melewati *gadget*.

Pola adalah cara kerja atau sistem kerja. Belajar adalah berubah artinya berubah disini lebih keusaha perubahan tingkah laku (Sadirman 1986). Dengan belajar individu-individu akan membawa perubahan. Dimana perubahan-perubahan disini bukan hanya berkaitan dengan pemahaman ilmu pengetahuan saja. Akan tetapi perubahan disini berupa kecakapan, sikap, keterampilan, harga diri, minat, watak, pengertian, dan penyesuaian diri.

Pola belajar adalah sebuah rangkaian yang berupa prosedur dalam belajar yang dapat membantu siswa untuk menguasai materi pelajaran (Jamaludin et al. 2020). Pola belajar terdiri dari pola belajar mandiri, pola belajar diskusi, pola belajar kelompok, dan pola belajar terbimbing. Disimpulkan bahwa pola belajar adalah sebuah prosedur yang berupa kegiatan belajar mengajar yang nantinya bertujuan untuk membantu siswa dalam proses belajar mengajar.

Dalam pola belajar (Rohani 2010) menyebutkan ada beberapa pertimbangan dasar dalam menampilkan keterampilan-keterampilan mengajar secara tepat termasuk dalam pemilihan metode

mengajar. Pertimbangan-pertimbangan dalam pola belajar yaitu: Tujuan pengajaran, karakteristik bahan yang akan diajarkan, alokasi waktu yang tersedia, karakteristik siswa, dan kemampuan guru itu sendiri.

Saputra (2021) berpendapat dalam pola belajar ada beberapa indikator yang harus diperhatikan yaitu persiapan dalam belajar, cara mengikuti pelajaran, pembuatan jadwal maupun catatan, saat diberikan tugas baik tugas di sekolah maupun tugas di rumah. Hal ini merupakan kunci kita mengetahui apakah pola belajar siswa terganggu atau tidak, jika salah satu dari kunci tersebut kurang maka bisa dikatakan siswa itu bermasalah dalam pola belajarnya, seperti mengantuk saat pelajaran berlangsung nah hal itu bisa jadi siswa di sini begadang di malam hari.

Berdasarkan pengamatan ditemukan di lingkungan sekitar yang kebetulan salah satu siswa-siswa yang sekolah SMPN 4 Pamekasan, ditemukan di malam hari begadang sampai larut malam bukan dihabiskan belajar, akan tetapi digunakan untuk bermain *gadget* yaitu bermain *game online free fire dan mobile legend*. Dan juga di pagi hari sering bangun kesiangan, selain itu juga penulis melihat aktivitas kesehariannya hanya memegang *smartphone* hampir tidak pernah melihat membaca buku, atau sekedar membuka buka. Hal ini merupakan bukti nyata bahwa penggunaan *gadget* bagi anak usia sekolah perlu dibatasi karena berpengaruh terhadap pola belajar siswa. Dari kurang bijaknya dalam menggunakan *gadget* penulis tertarik untuk mengambil judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Pola Belajar Siswa di SMPN 4 Pamekasan”.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, yaitu dengan menggunakan metode perhitungan korelasi. Penelitian korelasi, yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih, tanpa melakukan suatu perubahan, tambahan ataupun memanipulasi data yang sudah ada (Wahyuningrum 2020). Di mana didalamnya digunakan juga untuk meneliti populasi atau sampel tertentu (Wahyuningrum and Muhlis 2020), pengumpulan data yang menggunakan instrumen penelitian, analisis data yang bersifat statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Maka variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini ada dua macam yaitu: variabel X yaitu penggunaan *gadget*, dan variabel Y yaitu pola belajar.

Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI di SMPN 4 Pamekasan yang terletak di Jalan Lawangan Daya Pamekasan RT/RW: 07/03 dengan data sebanyak 40 siswa. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini peneliti menggunakan kuesioner, dengan jenis kuesioner tertutup dan menggunakan skala likert. Dengan menyediakan lima pilihan jawaban yang disediakan yaitu: sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS) (Wahyuningrum, Putri, and Jamaluddin 2021). Sebelum instrumen digunakan untuk pengumpulan data yang diperlukan maka dilakukan terlebih dahulu pengujian instrumen untuk mendapatkan butir-butir pernyataan yang valid dan reliabel secara empiris dengan menggunakan SPSS 25 (Putri and Wahyuningrum 2021). Pengumpulan data di sini menggunakan data primer, dimana data primer

merupakan data yang diperoleh atau dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada siswa kelas IX.

Analisis data yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif yaitu menggunakan statistik deskriptif dengan jenis analisis data menggunakan uji korelasi *product moment*, dan *regresi linier* sederhana. Di mana perhitungannya di sini menggunakan bantuan SPSS versi 25 tipe 32 bit.

### **Korelasi Product Moment**

Korelasi *Product Moment* adalah teknik untuk mencari angka korelasi antara dua variabel. Menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$r_{xy}$  = angka indeks korelasi “r” *product moment*

N = banyak nilai X dan Y

$\sum XY$  = jumlah hasil perkalian antara nilai X dan nilai Y

$\sum X$  = jumlah nilai X

$\sum Y$  = jumlah nilai Y

$\sum X^2$  = jumlah dari kuadrat nilai X

$\sum Y^2$  = jumlah kuadrat nilai Y

### **Regresi Linier Sederhana**

Regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat.

Rumus regresi linier sederhana yaitu sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta X$$

Dimana:

$\alpha$  = konstanta

$\beta$  = koefisien regresi

X = nilai variabel *independen*

Y = nilai yang diprediksikan

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Data pada penelitian ini cara pengumpulan data pada penelitian ini dengan cara membagi kuesioner pada siswa-siswi SMPN 4 Pamekasan. Penelitian ini menyebar 40 kuesioner pada siswa-siswi kelas IX 2022 SMPN 4 Pamekasan. Sampel yang digunakan pada penelitian ini teknik proporsional. Di mana hasil dari jawaban responden dikelompokkan menghitung nilai *minimum*, *maximum*, *mean*, standar deviasi dan varians (Sudijono 2015). Dan pengelompokkan dari hasil tersebut sebagai berikut:

Tabel 1. Deskriptif Statistik Variabel Penggunaan Gadget (X)

NO	N	MINIMUM	MAKSIMUM	RATA-RATA	SI	VARIANS
1	40	1	5	<b>4,68*</b>	0,730	0,533
2	40	1	5	4,08	1,023	1,046
3	40	1	5	3,80	0,992	0,985
4	40	2	5	3,58	1,010	1,020
5	40	2	5	3,85	1,001	1,003
6	40	3	5	4,43	<b>0,549*</b>	0,302
7	40	1	5	3,85	1,051	1,105
8	40	1	5	4,10	0,955	0,913
9	40	2	5	3,93	0,656	0,430
10	40	1	5	3,57	0,958	0,917
11	40	1	5	2,98	1,493	2,230
12	40	1	5	3,30	1,363	1,856
13	40	2	5	4,20	0,823	0,677
14	40	1	5	3,25	1,032	1,064
15	40	1	5	3,05	1,061	1,126
16	40	2	5	3,92	0,859	0,738
17	40	2	5	3,88	0,939	0,881
18	40	2	5	3,98	0,768	0,589

**Sumber:** output SPSS ver 25, data primer yang diolah peneliti, tahun 2021

\*= Nilai terbaik

Dapat dilihat pada Tabel 1 bahwa nilai rata-rata terbesar adalah pernyataan 1 dengan nilai sebesar 4,68 ( $\approx 5$  artinya sangat setuju) dengan nilai sebesar maksimum 5, nilai minimum 1. Pernyataan 1 yaitu Saya mempunyai *gadget* sendiri. Dan untuk nilai rata-rata terendah adalah pernyataan 11 dengan nilai sebesar 2,98 ( $\approx 3$  artinya kurang setuju) dengan nilai maksimum sebesar 5, nilai minimum 1. Pernyataan 11 yaitu Saya menggunakan *gadget* untuk bermain *free fire*. Sedangkan untuk varians terendah adalah pernyataan 6 dengan nilai sebesar 0,302.

Distribusi jawaban responden pada variabel pola belajar (Y). Hasil analisis deskripsi statistik sebagai berikut:

**Tabel 2. Deskriptif Statistik Variabel Pola Belajar (Y)**

NO	N	MINIMUM	MAKSIMUM	RATA-RATA	SI	VARIANS
1	40	1	5	3,95	0,846	0,715
2	40	3	5	<b>4,40*</b>	<b>0,591*</b>	0,349
3	40	1	5	2,75	1,080	1,167
4	40	2	5	3,85	0,802	0,644
5	40	1	5	2,98	1,097	1,204
6	40	1	5	3,23	1,165	1,358
7	40	1	5	3,25	1,104	1,218
8	40	1	5	3,57	0,958	0,917
9	40	1	5	3,18	1,059	1,122
10	40	2	5	3,95	0,714	0,510
11	40	2	5	3,75	0,840	0,705
12	40	2	5	3,63	0,897	0,804
13	40	2	5	3,80	0,853	0,728
14	40	1	5	3,60	0,982	0,964
15	40	1	5	3,40	1,128	1,272
16	40	1	5	3,32	1,071	1,148
17	40	1	5	3,28	1,198	1,435
18	40	1	5	3,47	1,132	1,281

**Sumber:** output SPSS ver 25, data primer yang diolah peneliti, tahun 2021

\*= Nilai Terbaik

Dapat dilihat nilai rata-rata terbesar adalah pernyataan 19 dengan nilai sebesar 4,40 ( $\approx 4$  artinya setuju) dengan nilai sebesar maksimum 5, nilai minimum 3. Pernyataan 19 yaitu saya jarang membaca buku mata pelajaran sebelum pembelajaran dimulai. Dan untuk nilai rata-rata terendah adalah pernyataan 20 dengan nilai sebesar 2,75 ( $\approx 3$  artinya kurang setuju) dengan nilai maksimum sebesar 5, nilai minimum 1. Pernyataan 20 yaitu Saya tidak pernah mencatat materi yang dijelaskan oleh guru. Sedangkan untuk varians terendah adalah pernyataan 19 dengan nilai sebesar 0,349.

Pada Tabel 3 diperoleh nilai  $r_{hitung}$  sebesar 0,556. Di mana nilai  $r_{tabel}$  df = 38 (diperoleh dari rumus  $df = N - nr$ , dimana N adalah jumlah responden, dan nr jumlah variabel  $40 - 2 = 38$ ) yaitu 0,312. Artinya  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  yaitu  $0,556 > 0,312$ . Variabel penggunaan *gadget* dengan variabel pola belajar siswa di SMPN 4 Pamekasan dalam kategori cukup besar karena 0,556 berada pada nilai interval antara 0,40-0,60. Karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka tolak  $H_0$  dan  $H_a$  di terima yang artinya ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pola belajar siswa, Dan pengaruhnya disini cukup besar.

Berdasarkan hasil olahan data dengan SPSS versi 25 adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Uji Korelasi *Product Moment***

		Gadget	Pola Belajar
Penggunaan Gadget	<i>Pearson Correlation</i>	1	0,556**
	Nilai Signifikasi		0,000
	N	40	40
Pola Belajar	<i>Pearson Correlation</i>	0,556**	1
	Nilai Signifikasi	0,000	
	N	40	40

Dan juga dari hasil nilai signifikasi pada Tabel 3 maka terdapat korelasi yang signifikan antara variabel penggunaan *gadget* dengan variabel pola belajar, dimana nilai signifikasi  $0,000 < 0,05$  yang artinya terdapat korelasi yang signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pola belajar siswa di SMPN 4 Pamekasan yang signifikan.

**Tabel 4. Uji Regresi Linier Sederhana**

MODEL		B	SIG
1	Konstanta	28,372	0,002
	Penggunaan <i>Gadget</i>	0,511	0,000

Dari Tabel 4 dapat dilihat beberapa persamaan *regresi linier* sederhana sebagai berikut:

$\alpha = (28,372)$ , nilai konstanta regresi variabel. Angka ini memiliki arti jika ada pengaruh penggunaan gadget maka nilai pola belajar meningkat sebesar 28,372.

$\beta =$  angka koefisien regresi nilainya 0,511. Yang artinya apabila siswa mengalami peningkatan penggunaan gadget sebesar 1 maka pola belajar siswa meningkat sebesar 0,511.

Dari tabel 4 bisa ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *gadget* memiliki pengaruh terhadap pola belajar siswa. Sehingga persamaan regresinya ialah  $Y = 28,372 + 0,511X$ .

Dengan berkembangnya teknologi yang semakin canggih dan semakin cepat terutama pada media komunikasi di harapkan siswa-siswi anak usia menengah bisa mengoprasikan teknologi dan media tersebut dengan sebijak mungkin, agar tidak mengganggu pola belajarnya. Sehingga meskipun tersebar berbagai macam teknologi dan media yang sangat canggih tidak mendapatkan dampak buruknya. Media teknologi yang sangat canggih dan sangat hitz pada sekarang ini yaitu *gadget*.

Menurut Wati (2012) mendefinisikan bahwa *gadget* merupakan alat elektronik kecil dengan dilengkapi berbagai fitur khusus, dimana didalamnya fitur tersebut memiliki tujuan dan fungsi yang spesifik. Sementara menurut Subagijo (2020) *Gadget* merupakan peranti (perangkat) elektronik atau mekanik, yang memiliki tugas kian praktis. Artinya *Gadget* ini merupakan perangkat teknologi yang perkembangannya sangat praktis, seperti perkembangan dari telepon genggam biasa ke *smartphone* (telepon pintar), dari perkembangan komputer PC ke laptop, dari perkembangan MP3 ke *notebook*. Dan menurut Anggraini, semua perangkat digital yang hadir pada saat ini sangat praktis, dan dapat dikategorikan *gadget*. Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa gadget merupakan sebuah benda elektronik yang berukuran kecil yang dilengkapi dengan berbagai macam fitur yang berfungsi sebagai alat komunikasi modern yang praktis.

Wati (2019) berpendapat faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* sangat banyak diantaranya: iklan, kecanggihan gadget, tersedianya bermacam fitur didalamnya, keerjangkauan harganya, lingkungan, faktor sosial. Namun yang paling besar faktor di sini yaitu lingkungan, Lingkungan memang menjadi sumber yang mempengaruhi seseorang untuk menggunakan gadget karena yang kita ketahui kita hidup tidak bisa jauh dari orang lain jadi pantas jika hidup di lingkungan yang masyarakatnya menggunakan *gadget* pasti mau tidak mau harus memiliki *gadget* juga. Dan selain itu juga yang kita ketahui keadaan sekarang ini menuntut semua orang untuk memiliki *gadget* karena semua kegiatan pasti melewati *gadget*.

Berdasarkan hasil perhitungan uji korelasi *product moment* pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pola belajar siswa di SMPN 4 Pamekasan adalah sebesar 0,556. Dimana  $r_{hitung}$  di sini lebih besar dari  $r_{tabel}$  yaitu  $0,556 > 0,312$ . Dengan demikian menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel terkategori cukup kuat karena 0,556 berada pada interval 0,40-0,60. Sementara nilai signifikansi menunjukkan nilai sebesar  $0,000 < 0,05$ . Sehingga  $H_a$  yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pola belajar siswa diterima. Yang berarti ada pengaruh yang signifikan dan cukup besar antara penggunaan *gadget* terhadap pola belajar siswa di SMPN 4 Pamekasan. Hal ini menunjukkan bahwa jika pengaruh penggunaan *gadget* semakin meningkat maka pengaruh terhadap pola belajar semakin tinggi, begitupula sebaliknya jika pengaruh penggunaan *gadget* kecil maka pengaruh terhadap pola belajar semakin kecil.

Berdasarkan hasil perhitungan uji *regresi linier* sederhana pengaruh penggunaan gadget terhadap pola belajar siswa di SMPN 4 Pamekasan adalah  $Y = 28,372 + 0,511X$  yang artinya jika pengaruh variabel penggunaan *gadget* meningkat 1 maka pengaruh variabel pola belajar siswa di SMPN 4 Pamekasan akan meningkat sebesar 0,511.

Dari kedua uji di atas dapat dibuat tabel perbandingan sebagai berikut:

**Tabel 5. Perbandingan Nilai Pengaruh**

NO	PERBANDINGAN	NILAI PENGARUH
1	Korelasi <i>Product Moment</i>	0,556
2	Regresi Linier Sederhana	0,511

Berdasarkan tabel di atas nilai pengaruh menggunakan uji korelasi *Product moment* menghasilkan nilai sebesar 0,556 dan berdasarkan uji *regresi linier* sederhana menghasilkan nilai sebesar 0,511. Artinya dari kedua uji di atas uji korelasi *product moment* lebih unggul karena nilai pengaruhnya lebih besar dari uji *regresi linier* sederhana.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mirna Intan Sari yang juga mendapatkan hasil bahwa tidak adanya pengaruh yang positif antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar. Penelitian ini belum ditemukan penelitian yang sama persis dengan penelitian sebelumnya. Penelitian dengan judul pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pola belajar siswa merupakan penelitian pertama yang dilakukan peneliti. Jadi, peneliti belum bisa memberikan perbandingan hasil penelitian yang sama persis dengan penelitian sebelumnya.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat dikatakan bahwa penggunaan *gadget* yang kurang bijak dan berlebihan dapat membawa pengaruh yang kurang baik terhadap pola belajar siswa. Dimana pola belajar disini akan menurun. Namun jika penggunaan *gadget* yang bijak juga akan menghasilkan keuntungan yang luar biasa terhadap pola belajar. Namun selain itu, ada beberapa faktor yang mempengaruhi pola belajar siswa seperti aktor internal, faktor eksternal, dan juga faktor pendekatan belajar.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian uji hipotesis diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 4,121. Sementara nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dengan  $N=40$  maka diperoleh  $t_{tabel}$  sebesar 2,024394. Kemudian variabel penggunaan *gadget* memiliki tingkat signifikansi  $0,000 < 0,05$  yang artinya signifikan. jadi nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Yang artinya ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pola belajar siswa di SMPN 4 Pamekasan.

Penggunaan *gadget* berpengaruh secara signifikan terhadap pola belajar. Nilai korelasi *product moment* sebesar 0,556 yang artinya terdapat pengaruh yang cukup kuat antara penggunaan *gadget* dengan pola belajar siswa. Dan berdasarkan uji *regresi linier* sederhana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pola belajar siswa adalah  $Y = 28,372 + 0,511X$  yang artinya jika pengaruh variabel penggunaan *gadget* meningkat 1 maka pengaruh variabel pola belajar siswa akan meningkat sebesar 0,511. Dengan demikian semakin tinggi penggunaan *gadget* maka semakin berpengaruh pada pola belajar siswa di SMPN 4 Pamekasan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aisa, Anna, Iswa Hasanah, Uswatun Hasanah, and Sri Rizqi Wahyuningrum. 2021. "Self-Healing Untuk Mengurangi Stres Akademik Mahasiswa Saat Kuliah Daring." *Pamomong* 2 (2): 136–53. <https://doi.org/10.18326/pamomong.v2i2.136-153>.
- Azimah, Subagijo. 2020. *Diet & Detoks Gadget*. Bandung: PT Mizan Publika.
- Chusna, Puji Asmaul. 2017. "PENGARUH MEDIA GADGET PADA PERKEMBANGAN KARAKTER ANAK." *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan* 17 (2): 315–30. <https://doi.org/10.21274/dinamika.2017.17.2.315-330>.
- Hasanah, Iswatun, Imaniyatul Fitriyah, Septinda Rima Dewanti, and Sri Rizqi Wahyuningrum. 2021. "Denial Syndrome Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Masyarakat Kabupaten Pamekasan Madura." *Edu Consilium : Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pendidikan Islam* 2 (2). <https://doi.org/10.19105/ec.v2i2.4962>.
- Hendri, and Roy Setiawan. 2017. "Pengaruh Motivasi Kerja Dan Kompensasi Terhadap Kinerja Karyawan Di PT. Samudra Bahari Utama." *AGORA* 5 (1).
- Jamaludin, Jamaludin, A. Nururrochman Hidayatulloh, I. Ketut Sudarsana, Marulam MT Simarmata, Irwan Kurniawan Soetijono, Robert Tua Siregar, Marto Silalahi, et al. 2020. *Belajar dari Covid-19: Perspektif Sosiologi, Budaya, Hukum, Kebijakan dan Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.
- Putra, Eko. 2014. "Pengaruh Harga Terhadap Kepuasan Konsumen Pada Citra Swalayan Dengan Variabel Intervening Service Quality." *E-Jurnal Apresiasi Ekonomi* 2 (2): 89–94.
- Putri, Anggi Pratama, and Sri Rizqi Wahyuningrum. 2021. "EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA SMK DENGAN TEKNIK ASSERTIVE TRAINING." *EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA SMK DENGAN TEKNIK ASSERTIVE TRAINING* 2 (1): 36–47.
- Rohani, Ahmad. 2010. *Pengelolaan Pengajaran Sebuah Pengantar Menuju Guru Profesional*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sadirman, AM. 1986. *Interaksi & Motivasi Belajar-Mengajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Selan, Des Ozadad. 2019. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Universitas Kristen Satya Wacana*.
- Sudarni, and Eli. 2016. "Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Metode Tutor Sebaya Dengan Metode Script Pada Siswa SMA AL-HIDAYAH MEDAN TAHUN PELAJARAN 2015/2016." *Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*.
- Sudijono, Anas. 2015. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Rajadrafindo Persada.
- Syahyudin, Didin. 2019. "Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa." *GUNAHUMAS Jurnal Kehumasan* 2 (1): 272–82.
- Wahyuningrum, Sri Rizqi. 2020. *Statistika Pendidikan (Konsep Data Dan Peluang)*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Wahyuningrum, Sri Rizqi, and Achmad Muhlis. 2020. *Statistika Pendidikan Edisi Kedua (Dengan Statistika Al-Qur'an)*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Wahyuningrum, Sri Rizqi, Anggi Pratama Putri, and Muhammad Jamaluddin. 2021. "Pre-Experimental Design Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Assertive Training Dalam Peningkatan Keterampilan Komunikasi Siswa Di SMK Kesehatan Nusantara." *NUANSA: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial Dan Keagamaan Islam* 18 (1): 14–28. <https://doi.org/10.19105/nuansa.v18i1.4242>.
- Wati, Novita Respiana, and Muhammad Ali Sodik. 2012. "Gadget Di Kalangan Remaja Dampak Kecanduan Gadget Di Kalangan Anak Sekolah." *STIKes Surya Mitra Husada*.