

Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMAN 20 Jakarta

Yusriyah Qonita Amila Sholihah¹, Suprpto², Nurhikmah³, Nadiyah⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Jakarta, Indonesia

E-mail: yusriyahqonita31@gmail.com¹, ustadzsuprpto@gmail.com², gracehikmah@gmail.com³,
nadiyahdiyaa@gmail.com⁴

Article History:

Received: 08 Agustus 2026

Revised: 23 Agustus 2026

Accepted: 29 Agustus 2026

Kata Kunci: *Gadget Use, Learning Outcomes, Pendidikan Agama Islam, Quantitative Research, Secondary School Students*

Abstrak: Perkembangan teknologi digital menjadikan gadget sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas belajar peserta didik sehingga perlu dikaji pengaruhnya terhadap hasil belajar. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar peserta didik, mengetahui besarnya pengaruh tersebut, serta memahami pemanfaatan gadget dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 20 Jakarta. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif analitik korelasional. Populasi penelitian berjumlah 177 peserta didik kelas XI SMAN 20 Jakarta dengan sampel sebanyak 64 peserta didik yang ditentukan menggunakan rumus Slovin dan teknik cluster sampling. Instrumen penelitian berupa angket skala Likert mengenai penggunaan gadget serta tes pretest dan posttest hasil belajar. Data dianalisis menggunakan korelasi Product Moment. Hasil penelitian menunjukkan koefisien korelasi sebesar 0,235 dengan nilai signifikansi 0,031 dan koefisien determinasi sebesar 5,5 persen, yang menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan dengan tingkat hubungan yang lemah. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik, tetapi kontribusinya relatif kecil sehingga hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar pada dunia pendidikan, terutama dalam cara peserta didik memperoleh informasi, menggunakan media pembelajaran, dan mengakses berbagai sumber belajar. Proses pembelajaran tidak lagi hanya mengandalkan metode konvensional, tetapi semakin didukung oleh pemanfaatan teknologi digital yang memungkinkan peserta didik belajar secara lebih fleksibel dan interaktif. Dalam konteks ini, hasil belajar menjadi indikator penting untuk menilai keberhasilan proses pendidikan, baik dari aspek pemahaman konsep, pencapaian akademik, maupun kemampuan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, hasil belajar juga mencakup aspek sikap dan pengamalan nilai-nilai keagamaan, seperti etika dalam berinternet dan sikap toleransi. Namun demikian, penelitian pada tahun 2025 menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat menurunkan hasil akademik peserta didik sehingga berdampak

pada penurunan hasil belajar secara keseluruhan.

Fenomena meningkatnya penggunaan *gadget* semakin memperkuat pentingnya kajian mengenai pemanfaatannya dalam dunia pendidikan. Data perkembangan pengguna internet di Indonesia menunjukkan jumlah pengguna terus mengalami peningkatan sejak tahun 2015 hingga mencapai lebih dari 209 juta pengguna pada tahun 2023. Kondisi tersebut menggambarkan bahwa *gadget* telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat, termasuk peserta didik, baik sebagai sarana memperoleh informasi, berkomunikasi, maupun belajar. Berdasarkan Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2017, sebanyak 143,26 juta penduduk atau 54,68 persen populasi Indonesia menggunakan *smartphone* sebagai perangkat utama untuk mengakses internet (Atmowidjoyo et al., 2020). Di sisi lain, kelompok usia remaja merupakan pengguna *gadget* terbesar. Organisasi Kesehatan Dunia (*World Health Organization* atau WHO) mengelompokkan remaja pada rentang usia 10 sampai 19 tahun, sedangkan di Indonesia jumlah penduduk usia tersebut mencapai sekitar 43,5 juta jiwa atau sekitar 18 persen dari total populasi (Pahlevi et al., 2025). Tingginya penggunaan *gadget* pada kelompok usia sekolah menjadikan perangkat ini memiliki potensi besar dalam memengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik.

Meskipun *gadget* memiliki manfaat sebagai media pembelajaran, penggunaannya juga menimbulkan berbagai permasalahan. *Gadget* memungkinkan peserta didik mengakses materi pelajaran, mencari referensi, mengikuti evaluasi pembelajaran melalui aplikasi seperti *Gimkit*, *Kahoot*, dan *Wordwall*, serta menyusun bahan presentasi menggunakan *Canva*. Akan tetapi, penggunaan *gadget* yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran sering kali mengalihkan perhatian peserta didik ke media sosial, permainan daring, maupun aktivitas hiburan lainnya. Kondisi tersebut dapat mengurangi konsentrasi, menurunkan motivasi belajar, serta menghambat ketercapaian hasil belajar. Dengan demikian, hubungan antara penggunaan *gadget* dan hasil belajar tidak hanya ditentukan oleh intensitas penggunaan, tetapi juga oleh tujuan serta cara peserta didik memanfaatkan perangkat tersebut.

Permasalahan tersebut juga ditemukan berdasarkan hasil *praobservasi* di SMAN 20 Jakarta. Penggunaan *gadget* di sekolah masih diperbolehkan sebagai sarana pendukung pembelajaran, seperti mencari referensi, menganalisis video pembelajaran melalui *YouTube*, mengikuti evaluasi berbasis aplikasi, dan menyusun presentasi. Namun, hasil wawancara dengan guru menunjukkan masih terdapat peserta didik yang menggunakan *gadget* untuk bermain gim atau membuka media sosial saat proses pembelajaran berlangsung sehingga mengurangi fokus belajar. Guru juga menjelaskan bahwa secara umum hasil belajar peserta didik masih berada pada kategori normal, tetapi terlihat adanya perbedaan antara peserta didik yang memanfaatkan *gadget* untuk menunjang pembelajaran dengan peserta didik yang lebih banyak menggunakan *gadget* untuk kepentingan di luar pembelajaran. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa cara penggunaan *gadget* berpotensi memengaruhi konsentrasi dan hasil belajar peserta didik sehingga perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan fenomena dan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar peserta didik, mengetahui besarnya pengaruh tersebut, serta memahami bagaimana peserta didik memanfaatkan *gadget* dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 20 Jakarta. Penelitian ini penting dilakukan karena penggunaan *gadget* telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas belajar peserta didik, tetapi pemanfaatannya belum sepenuhnya memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian terhadap pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam yang diukur melalui capaian *pretest* dan *posttest* pada peserta didik kelas XI SMAN 20 Jakarta, sehingga diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai pemanfaatan *gadget* secara lebih efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

.....

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif analitik korelasional. Pendekatan ini dipilih untuk menganalisis hubungan sekaligus pengaruh penggunaan *gadget* sebagai variabel bebas (X) terhadap hasil belajar peserta didik sebagai variabel terikat (Y). Variabel penggunaan *gadget* dimaknai sebagai seluruh aktivitas peserta didik dalam memanfaatkan perangkat elektronik seperti *smartphone*, *tablet*, atau perangkat sejenis, baik untuk kepentingan pembelajaran maupun di luar pembelajaran. Adapun hasil belajar dimaknai sebagai capaian kompetensi akademik peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang diukur melalui hasil *pretest* dan *posttest*. Analisis data dilakukan secara kuantitatif sehingga menghasilkan simpulan yang objektif berdasarkan hubungan antara kedua variabel penelitian.

Instrumen penelitian terdiri atas angket dan tes hasil belajar. Variabel penggunaan *gadget* diukur menggunakan angket skala Likert lima kategori, yaitu Sangat Setuju, Setuju, Kurang Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju, yang terdiri atas 20 butir pernyataan positif dan negatif. Indikator yang diukur meliputi durasi penggunaan *gadget* per hari, tujuan penggunaan *gadget* untuk pembelajaran maupun hiburan, serta pemanfaatan *gadget* dalam kegiatan pembelajaran. Variabel hasil belajar diukur menggunakan tes berupa soal *pretest* dan *posttest* pilihan ganda sebanyak 10 butir yang mencakup ranah kognitif C1 sampai C4, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, dan analisis, dengan rentang skor 0 sampai 100. Data dianalisis menggunakan teknik korelasi *Product Moment* untuk mengetahui kekuatan hubungan antara variabel X dan variabel Y. Interpretasi koefisien korelasi dilakukan berdasarkan kategori tingkat hubungan, kemudian dilanjutkan dengan pengujian hipotesis melalui perbandingan nilai signifikansi sesuai taraf nyata yang telah ditetapkan.

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas XI SMAN 20 Jakarta yang berjumlah 177 peserta didik. Populasi merupakan keseluruhan objek atau individu yang memiliki karakteristik tertentu sesuai dengan tujuan penelitian dan menjadi sumber data penelitian (Dewi et al., 2023). Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *cluster sampling* melalui pengacakan sederhana. Jumlah sampel ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan sebesar 10 persen sehingga diperoleh sampel sebanyak 64 peserta didik yang dijadikan responden dalam penelitian.

Prosedur penelitian diawali dengan studi kepustakaan melalui pengumpulan berbagai sumber tertulis berupa buku, jurnal, dan penelitian terdahulu yang relevan sebagai dasar penyusunan landasan teori, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian. Selanjutnya dilakukan penelitian lapangan melalui observasi terhadap penggunaan *gadget* peserta didik dalam proses pembelajaran, penyebaran angket untuk memperoleh data mengenai penggunaan *gadget*, serta dokumentasi berupa data hasil belajar peserta didik. Setelah seluruh data terkumpul, dilakukan analisis deskriptif kuantitatif menggunakan korelasi *Product Moment* untuk mengetahui hubungan dan besarnya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar peserta didik, kemudian dilanjutkan dengan pengujian hipotesis pada taraf signifikansi 5 persen sebagai dasar penarikan kesimpulan penelitian.

HASIL DAN KESIMPULAN

Deskripsi dan Analisis Data

1. Hasil Responden Penelitian

Responden pada studi ini ialah seluruh siswa beragama Islam kelas XI-2 dan XI-4, serta sebagian siswa kelas XI-1 SMAN 20 Jakarta. Pengambilan sampelnya mempergunakan teknik Sampel Klaster dengan jumlah sampel dihitung menggunakan rumus Slovin. Sebanyak 64 peserta

didik yang akan ikut berkontribusi dalam penelitian sebagai responden pada semester genap tahun ajaran 2025-2026.

Berdasarkan data demografi responden, bisa diidentifikasi responden laki-laki berjumlah 19 orang ataupun berpersentase 29,7%, sedangkan responden perempuan berjumlah 45 orang ataupun berpersentase 70,3%. Data demografi ini mengindikasikan, frekuensi responden perempuan lebih tinggi dibanding responden laki-laki.

Tabel 1. Data Demografi Responden

Data Demografi	Responden	Jumlah	Presentase
Jenis Kelamin	Laki-laki	19	29,69%
	Perempuan	45	70,31%
Total		64	100%

2. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif analitik korelasional. Dalam menghimpun datanya diterapkan teknik observasi, angket (kuesioner), dan tes hasil belajar berupa pretest dan posttest, serta dokumentasi.

Data variabel X (Penggunaan Gadget), diperoleh melalui angket dengan skala Likert yang terdiri atas 20 pertanyaan. Setiap komponen kuesioner dinilai oleh penulis berdasarkan skala Likert, Adapun skor untuk pernyataan yang bersifat positif: S (Sangat Setuju) = 5, S (Setuju) = 4, KS (Kurang Setuju) = 3, TS (Tidak Setuju) = 2, STS (Sangat Tidak Setuju) = 1. Untuk skor pernyataan bersifat negatif: S (Sangat Setuju) = 1, S (Setuju) = 2, KS (Kurang Setuju) = 3, TS (Tidak Setuju) = 4, STS (Sangat Tidak Setuju) = 5.

Sementara itu, data variabel Y (Hasil Belajar) didapat melalui perolehan pretest dan posttest berupa 10 soal pilihan ganda yang diberikan ke peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran guna menyelidiki peningkatan hasil belajar peserta didik. Di samping hal tersebut, penulis menggunakan Teknik dokumentasi untuk melengkapi data penelitian seperti dokumentasi kegiatan penelitian untuk mendukung pelaksanaan penelitian di SMAN 20 Jakarta. Proses pengumpulan data dilakukan melalui perantara guru PAI. Kuesioner, pretest dan posttest tersebut dikerjakan secara *offline* di sekolah menggunakan lembar kertas yang telah disediakan pada hari Senin, 18 Mei 2026, Selasa, 19 Mei 2026, dan Selasa, 9 Juni 2026.

Dalam rangka menganalisis data tentang efek “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Peserta Didik”, penulis mengikuti beberapa tahapan untuk menghasilkan tabel distribusi frekuensi:

a. Langkah 1: Pengolahan Data

Tabel 2. Jumlah Variabel X dan Variabel Y

N	=	64
$\sum X$	=	5005
$\sum Y$	=	5760
$\sum X^2$	=	394259
$\sum Y^2$	=	528200
$\sum XY$	=	451690

Mengacu tabel 2 tentang jumlah Variabel X dan Variabel Y, bisa diidentifikasi jumlah responden (N) sebanyak 64 siswa. Hasil pengolahan data mengindikasikan, total skor Variabel X, yaitu Penggunaan Gadget sebesar 5.005, sedangkan total skor Variabel Y, yaitu Hasil Belajar sebesar 5.760. Di samping hal tersebut, diperoleh jumlah kuadrat Variabel X sebesar 394.259 dan jumlah kuadrat Variabel Y sebesar 528.200. Adapun jumlah hasil perkalian antara Variabel X dan Y sebesar 451.690.

b. Langkah 2: Mencari Rentang Kelas (R) Variabel X dan Variabel Y

Tabel 3. Rentang Kelas Variabel X dan Variabel Y
RENTANG KELAS

Var. X	96	-	62	=	34
Var. Y	100	-	50	=	50

Rentang kelas ditentukan dengan cara mengurangi nilai tertinggi dengan nilai terendah pada setiap variabel. Pada Variabel X, nilai tertingginya Adalah 96 dan nilai terendahnya 62, sehingga $96 - 62 = 34$. Adapun pada Variabel Y, nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50, sehingga $100 - 50 = 50$. Jadi rentang kelas Variabel X Adalah 34, sedangkan rentang kelas Variabel Y Adalah 50.

c. Langkah 3: Menghitung Banyak Kelas Interval (K) Variabel X dan Variabel Y

Tabel 4. Banyak Kelas Interval (K) Variabel X dan Variabel Y

BK	=		$1 + 3.3 \log n$	
	=		$1 + 3.3 \log 64$	1,80618
	=		$1 + (3.3) (1.80618)$	
	=		$6,9604 =$	7

Mengacu tabel 4 , penentuan banyak kelas interval pada Variabel X dan Variabel Y dilakukan dengan menggunakan rumus Sturges, yaitu:

$$K=1+3,3 \log n$$

Jumlah responden yang diamati sejumlah 64 siswa, sehingga skor N = 64. Dari hasil perhitungan yang diperoleh, nilai logaritma 64 sebesar 1,80618. Selanjutnya nilai tersebut dikalikan dengan 3,3 sehingga menghasilkan 5,9604. Kemudian hasil tersebut ditambahkan dengan 1, sehingga diperoleh hasil sebesar 6,9604. Karena hasil yang diperoleh mendekati angka 7, maka banyak kelas interval yang dipergunakan dalam penyusunan table distribusi frekuensi Variabel X dan Variabel Y dibulatkan menjadi 7 kelas interval.

d. Langkah 4: Mencari Panjang Kelas Interval

Tabel 5. Mencari Panjang Kelas Interval (i)

Panjang kelas Interval Variabel X	=	$\frac{R}{BK}$	$\frac{34}{7}$	4,86	(5)
Panjang kelas Interval Variabel Y	=	$\frac{R}{BK}$	$\frac{50}{7}$	7,14	(8)

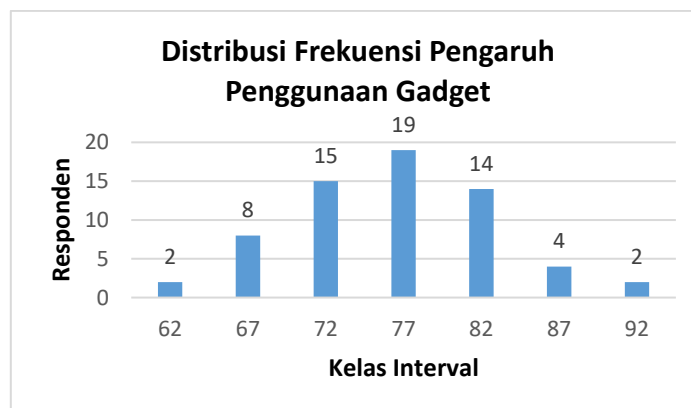
Rumus yang dipakai untuk menentukan panjang interval adalah Rentang (R) dibagi banyak kelas (BK). Untuk Variabel X, $R = 34$ dan $BK = 7$, maka hasil baginya adalah 4,86, lalu dibulatkan menjadi 5. Sementara Variabel Y, $R = 50$ dan $BK = 7$, maka hasil baginya adalah 7,14, lalu dibulatkan menjadi 8. Maka hasil panjang kelas interval yang diperoleh Variabel X dan Variabel Y berbeda.

e. **Langkah 5: Membuat Tabel Distribusi Frekuensi Variabel X dan Variabel Y**

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Variabel X

No	Kelas Interval		F	Nilai Tengah
1	62	66	2	64
2	67	71	8	69
3	72	76	15	74
4	77	81	19	79
5	82	86	14	84
6	87	91	4	89
7	92	96	2	94
Jumlah			64	

Mengacu tabel 6, distribusi frekuensi Variabel X terdiri dari 7 kelas interval dengan jumlah responden sejumlah 64 siswa. Frekuensi tertinggi dihasilkan oleh interval 77-81 sejumlah 19 siswa, sementara frekuensi terendah dihasilkan oleh interval 62-66 dan 92-96, yaitu sebanyak 2 siswa. Temuan tersebut mengindikasikan, Sebagian besar skor Variabel X berada pada interval 77-81. Mengacu tabel yang tersaji, histogram frekuensi interval dari kelas tersebut digambarkan sebagai berikut:

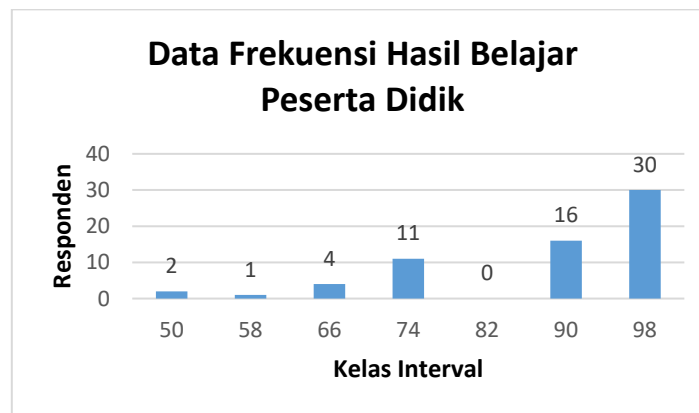


Gambar 1. Diagram Batang Pengaruh Penggunaan Gadget

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Variabel Y

No	Kelas Interval		F	Nilai Tengah
1	50	57	2	54
2	58	65	1	62
3	66	73	4	70
4	74	81	11	78
5	82	89	0	86
6	90	97	16	94
7	98	105	30	102
Jumlah			64	

Mengacu tabel 7 tentang distribusi frekuensi Variabel Y, bisa diidentifikasi data dikelompokkan ke dalam 7 kelas interval dengan jumlah responden sebanyak 64 siswa. Pada interval 50–57 terdapat 2 siswa dengan nilai tengah 54, sedangkan interval 58–65 memiliki frekuensi sebanyak 1 siswa dengan nilai tengah 62. Pada interval 66–73 terdapat 4 siswa dengan nilai tengah 70. Selanjutnya interval 74–81 memiliki frekuensi sebanyak 11 siswa dengan nilai tengah 78. Pada interval 82–89 terdapat 0 siswa dengan nilai tengah 86, sedangkan interval 90–97 memiliki frekuensi sebanyak 16 siswa dengan nilai tengah 94. Lalu terakhir ada interval 98-105 dengan frekuensi sebanyak 30 dan nilai tengah 102, yang merupakan frekuensi tertinggi pada tabel. Mengacu tabel diatas, histogram frekuensi interval dari kelas tersebut digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Batang Hasil Belajar Peserta

f. Langkah 6: Mencari Rata-Rata (Mean)

Tabel 8. Jumlah Variabel X dan Variabel Y

N	=	64
$\sum X$	=	5005
$\sum Y$	=	5760
$\sum X^2$	=	394259
$\sum Y^2$	=	528200
$\sum XY$	=	451690

Rumus berikut bisa dipergunakan sebagai cara penentuan skor rata-rata kedua variabel didasarkan data yang tercantum melalui tabel sebelumnya:

$$\frac{\text{Variabel X } \sum X}{n}$$

<u>5005</u>	78
64	

$$\frac{\text{Variabel Y } \sum Y}{n}$$

<u>5760</u>	90
64	

Berdasarkan rumus diatas, bisa diidentifikasi sigma X 5005 dibagi dengan N64, yang menghasilkan 78 dan bahwa sigma Y 5760 dibagi dengan N64, yang menghasilkan hasil 90.

g. Langkah 7: Mencari Angka Indeks Korelasi antara Variabel X dan Variabel Y (r_{xy})

Tabel 10. Angka Indeks Korelasi antara Variabel X dan Variabel Y

Mencari $r_{xy} =$

$$\frac{n \sum XY - (\sum X \sum Y)}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2] [n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$\frac{64.451690 - (5005.5760)}{\sqrt{[64.394259 - (5005)^2] [64.528200 - (5760)^2]}}$$

28908160	-	28828800		79360			
25232576	-	25050025	X	33804800	-	33177600	
182551			X	627200	=		
						114495987200	
338372,6							
0,234534	=	0,235					

Koefisien Korelasi = 23,45%
Koefisien Determinasi = 0,055006

Mengacu perolehan hitungan yang tersaji, dihasilkan skor korelasi antara variabel X (Pengaruh Penggunaan Gadget) dengan variabel Y (Hasil Belajar Peserta Didik) senilai 0,235 atau sebesar 23,45%. Hasil tersebut mengindikasikan, penggunaan gadget memengaruhi hasil belajar peserta didik.

Penulis menerapkan jenis statistik parametrik berupa korelasi dalam menganalisis data tersebut. Selanjutnya, hasil yang diperoleh dari perhitungan non-parametrik menggunakan SPSS akan dibandingkan dengan uraian hasil yang telah disajikan di atas:

Tabel 11. Statistik Deskriptif Variabel X dan Y

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PengaruhP enggunaan Gadget	64	62	96	78,20	6,729
HasilBelaja rPesertaDid ik	64	50	100	90,00	12,472
Valid N (listwise)	64				

Mengacu tabel 11 di atas, bisa diidentifikasi jumlah responden (N) sebanyak 64 individu pada jenjang kelas XI yang mengikuti riset ini. Pada Variabel X (Pengaruh Penggunaan Gadget), skor angket yang dihasilkan menghasilkan skor terendah 62 dan tertinggi 96, dengan rata-rata hitung 78,20, kemudian dibulatkan ke atas menjadi 79. Serta standar deviasi 6,73. Sementara itu, Variabel Y (Hasil Belajar Peserta Didik) menghasilkan skor minimum 50, maksimum 100, dengan rata-rata 90,00 dan standar deviasi 13. Hasil statistik deskriptif tersebut sesuai dengan hasil perhitungan manual pada Langkah 2 (rentang kelas) dan Langkah 6 (nilai rata-rata).

Tabel 1. Analisis Korelasi Variabel X terhadap Variabel Y

Model Summary									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.235 ^a	.055	.040	12,222	.055	3,609	1	62	.062

Mengacu perolehan analisis pada Tabel 12, dihasilkan skor koefisien korelasi (R) senilai 0,235. Nilai tersebut mengindikasikan, terdapat hubungan yang bersifat positif antara Variabel X (Pengaruh Penggunaan Gadget) dengan Variabel Y (Hasil Belajar Peserta Didik). Namun, tingkat hubungan antara kedua variabel tergolong lemah. Temuan tersebut mengindikasikan, penggunaan gadget memengaruhi hasil belajar peserta didik, tetapi pengaruh yang diberikan relatif kecil.

Nilai *R Square* senilai 0,055 mengindikasikan, variabel Penggunaan Gadget memberikan kontribusi pengaruh senilai 5,5% pada hasil belajar peserta didik. Sementara itu, sebesar 94,5% dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya yang bukan variabel yang diteliti.

Adapun skor *Adjusted R Square* senilai 0,040 mengindikasikan, pasca diterapkan penyesuaian terhadap jumlah sampel dan jumlah variabel penelitian, kapabilitas variabel Penggunaan Gadget guna menjelaskan variasi hasil belajar peserta didik menjadi sebesar 4,0%. Nilai ini mengindikasikan, kontribusi penggunaan gadget terhadap hasil belajar relatif kecil.

Berikutnya, skor *Std. Error of the Estimate* senilai 12,222 mengindikasikan besarnya tingkat kesalahan prediksi model regresi. Makin kecilnya skor tersebut, bisa dikatakan makin baik kapabilitas modelnya guna memprediksikan variabel dependen, yaitu hasil belajar peserta didik.

Tabel 13. Hasil Analisis Korelasi Variabel X terhadap Variabel Y

Correlations			
		PengaruhP enggunaan Gadget	HasilBelaja rPesertaDid ik
PengaruhP enggunaan Gadget	Pearson Correlation	1	.235
	Sig. (2- tailed)		.062
	N	64	64
HasilBelaja rPesertaDid ik	Pearson Correlation	.235	1
	Sig. (2- tailed)	.062	
	N	64	64

Mengacu perolehan analisis korelasi antara Variabel X (Penggunaan Gadget) dengan Variabel Y (Hasil Belajar Peserta Didik), dihasilkan skor *Pearson Correlation* senilai 0,235. Nilai tersebut mengindikasikan terdapatnya hubungan positif dengan tingkat hubungan yang tergolong lemah. Di samping hal tersebut, dihasilkan skor signifikansi (*Sig. 1-tailed*) senilai 0,031 yang kurang dari taraf signifikansi 0,05 ($0,031 < 0,05$). Artinya, bisa diambil simpulan terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dan hasil belajar peserta didik, yang mengartikan Hipotesis Nihil (H_0) ditolak dan Hipotesis Alternatif (H_a) diterima.

Interpretasi Data

Mengacu perolehan perhitungan di atas, bisa diidentifikasi terdapat hubungan positif senilai 0,235 antara Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. Skor tersebut mengindikasikan, hubungan antara kedua variabel bersifat positif dengan tingkat hubungan yang tergolong lemah. Adapun cara yang dapat dipergunakan sebagai cara menafsirkan hubungan antara dua variabel yang diamati di antaranya:

1. Interpretasi sederhana dari koefisien korelasi *Product Moment*

Tabel 14. Interpretasi Data

Besarnya "r" Product Moment (rxy)	Interpretasi
0,00 – 0,20	Antara variabel X dan Y memang memperlihatkan korelasi, tapi korelasinya sangat lemah ataupun rendah, yang mengartikan korelasinya bisa dibiarkan (diasumsikan tidak memperlihatkan korelasi antara variabel X dan Y).
0,20 – 0,40	Antara variabel X dan Y memperlihatkan korelasi yang lemah / sangat rendah.
0,40 – 0,70	Antara variabel X dan Y memperlihatkan korelasi yang sedang / cukup.
0,70 – 0,90	Antara variabel X dan Y terdapat memperlihatkan korelasi yang kuat / tinggi.
0,90 – 1,00	Antara variabel X dan Y memperlihatkan korelasi yang sangat kuat / sangat tinggi.

2. Interpretasi koefisien korelasi "r" *Product Moment* mengacu tabel skor "r" *Product Moment* yang tersedia

Penulis menyusun dua jenis hipotesis, yaitu Hipotesis Nihil (H_0) dan Hipotesis Alternatif (H_a), untuk mengetahui hubungan antara variabel yang diteliti. Adapun rumusan hipotesis pada studi ini di antaranya:

- Hipotesis Nihil (H_0): Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara Pengaruh Penggunaan Gadget dengan Hasil Belajar Peserta Didik.
- Hipotesis Alternatif (H_a): Terdapat hubungan yang signifikan antara Pengaruh Penggunaan Gadget dengan Hasil Belajar Peserta Didik.

Mengacu perolehan perhitungan dihasilkan skor koefisien korelasi (r) senilai 0,235 yang mengindikasikan hubungan positif dengan kategori lemah antara penggunaan gadget dan hasil belajar peserta didik. Skor koefisien determinasi (R^2) senilai 0,055 atau 5,5%, yang berarti penggunaan gadget memberikan kontribusi sebesar 5,5% terhadap hasil belajar peserta didik, sementara 94,5% lainnya berasal dari pengaruh faktor yang bukan model yang diamati.

Selanjutnya, mengacu perolehan analisis korelasi dihasilkan skor signifikansi (*Sig. 1-tailed*) senilai 0,031. Dikarenakan skor signifikansinya kurang dari taraf signifikansi 0,05 ($0,031 < 0,05$), maka hubungan antara Pengaruh Penggunaan Gadget dan Hasil Belajar Peserta Didik dinyatakan signifikan secara statistik. Dengan demikian, Hipotesis Nihil (H_0) ditolak dan Hipotesis Alternatif (H_a) diterima. Temuan tersebut mengindikasikan, terdapat hubungan positif yang signifikan antara Pengaruh Penggunaan Gadget dengan Hasil Belajar Peserta Didik, meskipun tingkat hubungan yang ditunjukkan tergolong lemah.

Implementasi Hasil Penelitian

Mengacu temuan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh temuan bahwa Penggunaan Gadget berhubungan positif dan signifikan pada Hasil Belajar Peserta Didik, dengan nilai koefisien korelasi senilai 0,235. Nilai tersebut mengindikasikan, hubungan antara variabel Penggunaan Gadget dan Hasil Belajar Peserta Didik tergolong berkategori lemah, namun tetap memiliki hubungan yang signifikan secara statistik.

Temuan studi ini menyajikan gambaran bahwa penggunaan gadget pada aktivitas pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor yang berhubungan dengan hasil belajar peserta didik. Gadget yang dipergunakan secara tepat dapat mendukung kegiatan belajar melalui akses terhadap berbagai sumber informasi, media pembelajaran, serta materi yang bisa mendukung peserta didik pada proses penyerapan pemahaman materi. Namun, karena tingkat hubungan yang diperoleh tergolong lemah, penggunaan gadget bukan merupakan faktor tunggal penentu kesuksesan belajar, melainkan terdapat faktor lainnya yang bukan menjadi objek penelitian yang juga berefek pada hasil belajar peserta didik.

Temuan tersebut juga memberikan implikasi bagi pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Bagi guru, penggunaan gadget dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pendukung pembelajaran yang inovatif. Guru bisa mengarahkan peserta didik agar menggunakan gadget secara bijak, yaitu sebagai sarana dalam menelusuri informasi, mengakses materi pembelajaran, dan mendukung aktivitas belajar. Pada konteks ini, guru memegang peranan krusial sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik agar penggunaan gadget memengaruhi positif pada proses pembelajaran.

Bagi peserta didik, pemakaian gadget bisa menyajikan pengalaman belajar yang lebih luas apabila digunakan dengan tujuan yang tepat. Peserta didik dapat memanfaatkan gadget untuk meningkatkan pemahaman materi, mencari referensi tambahan, serta mendukung kegiatan belajar secara mandiri. Namun, peserta didik juga perlu memiliki kemampuan dalam mengatur penggunaan gadget agar tidak mengganggu konsentrasi dan aktivitas belajar.

Di samping hal tersebut, bagi pihak sekolah, temuan yang dihasilkan bisa menjadi acuan pertimbangan guna memperkuat mutu dijadikan pembelajaran lewat pemanfaatan teknologi secara efektif. Sekolah dapat memberikan arahan dan fasilitas yang mendukung penggunaan gadget sebagai media pembelajaran agar teknologi dapat digunakan secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar.

Dengan demikian, temuan studi ini mengindikasikan, Penggunaan Gadget berelasi dengan Hasil Belajar Peserta Didik, meskipun kontribusi yang diberikan tergolong kecil. Temuan tersebut mengindikasikan, penggunaan gadget dapat menjadi salah satu pendukung dalam proses pembelajaran, tetapi peningkatan hasil belajar tetap dipengaruhi oleh berbagai faktor lainnya yang mesti diperhatikan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 20 Jakarta. Hasil analisis korelasi *Product Moment* menghasilkan koefisien korelasi sebesar 0,235 dengan nilai signifikansi 0,031 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis alternatif diterima. Meskipun demikian, tingkat hubungan yang diperoleh berada pada kategori lemah dengan nilai koefisien determinasi sebesar 5,5 persen. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dapat mendukung hasil belajar apabila dimanfaatkan secara tepat dalam kegiatan pembelajaran, seperti mencari referensi, mengakses materi, dan mengikuti evaluasi berbasis teknologi. Sebaliknya, penggunaan *gadget* untuk aktivitas di luar pembelajaran berpotensi mengurangi konsentrasi belajar sehingga hasil belajar tetap dipengaruhi oleh berbagai faktor lain di luar variabel yang diteliti.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya melibatkan peserta didik kelas XI SMAN 20 Jakarta dengan jumlah sampel 64 responden serta hanya mengkaji satu variabel bebas, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, kontribusi penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar masih relatif kecil sehingga terdapat faktor lain yang belum dianalisis

.....

dalam penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, memperluas lokasi penelitian, serta menambahkan variabel lain yang berpotensi memengaruhi hasil belajar. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dan sekolah dalam mengoptimalkan penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran sekaligus menyusun strategi pengawasan agar pemanfaatannya tetap terarah sehingga mampu mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR REFERENSI

- Atmowidjoyo, S., Sulaeman, M., Marlina, Y., Nahuda, Nadiah, & Suprpto. (2020). The effect of using gadget in academic procrastination and its impact on junior high school students' achievement. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(6), 7021–7027.
- Dewi, I., Khotimah, H., Nasution, R., Zulpan, Hariyati, T., & Rusli, A. (2025). Teori populasi dan pengambilan sampel. *Jurnal Literasiologi*, 14(2), 1–9.
<https://doi.org/10.47783/literasiologi.v14i2.1026>
- Ningsih, S., & Shanie, A. (2023). Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 52–61.
<https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i2.10126>
- Pahlevi, F. R., Zahra, W. H., Rosita, & Ramadlani, A. S. (2025). Literature review: Pengaruh pengetahuan seksual dalam keluarga terhadap perilaku penyimpangan dan sikap pelecehan seksual pada remaja. *JoCE: Journal of Community Education*, 5(1), 42–51.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan intensitas pemanfaatan *gadget* dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 722–731. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v5i2.4821>
-