


Pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn d SMP Negeri 1 Karang Baru Kabupaten Aceh Tamiang
Khairani Ayunda, Ruslan, Ridayani

Universitas Syiah Kuala

khairaniayunda234@gmail.com ; Ruslan@usk.ac.id ; ridayani@usk.ac.id

Informasi artikel	ABSTRAK
Sejarah Artikel : Diterima November 2024 Revisi Desember 2024 Dipublikasikan Januari 2025	<p>Pada zaman modern saat ini, banyak sekolah yang memperbolehkan siswanya membawa <i>gadget</i> ke sekolah. Hal ini dilakukan untuk memudahkan pengajar dan siswa dalam mencari dan memperoleh informasi tentang materi dan bahan ajar yang berkaitan dengan setiap mata pelajaran. <i>Gadget</i> merupakan Perangkat elektronik buatan manusia yang hadir dengan beragam aplikasi yang memungkinkan pengguna membaca berita, mengobrol, mengakses informasi, dan terhubung. Di SMP Negeri 1 Karang Baru tepatnya di Gampong Bundar, Kecamatan Karang Baru, Kabupaten Aceh Tamiang, sudah mulai mengizinkan siswanya untuk menggunakan <i>Gadget</i> dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini memudahkan siswa dalam proses belajarnya tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa <i>gadget</i> juga dapat menghambat siswa untuk belajar. Penelitian ini bertujuan “ untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 1 Karang Baru Kabupaten Aceh Tamiang.” Di dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Sampel pada penelitian ini adalah jumlah populasi siswa kelas 8 yang kemudian dihitung menggunakan rumus slovin sehingga sampel berjumlah 66 sampel. Teknik pengumpulan data menggunakan penyebaran kuisioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>gadget</i> berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari nilai besaran angka koefisien determinasi sebesar 0,145 sehingga minat belajar dipengaruhi oleh <i>gadget</i> sebesar 14,5%, dimana pengaruhnya adalah dengan bantuan <i>gadget</i> pembelajaran PPKn menjadi lebih interaktif dan menarik. Penggunaan <i>gadget</i> dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi topik-topik PPKn yang lebih luas dan mendalam sesuai dengan minat peserta didik.</p>
Keywords : penggunaan <i>gadget</i> minat belajar	ABSTRACT <i>The influence of gadget use on students' interest in learning PPKn at SMP Negeri 1 Karang Baru, Aceh Tamiang District.</i> In today's modern era, many schools allow students to bring gadgets to school. This is done to make it easier for teachers and students to search for and obtain information about materials and teaching materials related to each subject. Gadgets are man-made electronic devices that come with a variety of applications that allow users to read news, chat, access information and connect. At SMP Negeri 1 Karang Baru, precisely in Gampong Bundar, Karang Baru District, Aceh Tamiang Regency, they have started to allow students to use gadgets in the learning process at school. This makes it easier for students in the learning process but does not rule out the possibility that gadgets can also hinder students from learning. This research aims "to identify the influence of gadget use on students' interest in learning in Civics subjects at SMP Negeri 1 Karang Baru, Aceh Tamiang Regency." In this research, researchers used quantitative research methods with a correlational research type. The sample in this study was the total population of grade 8 students which was then calculated using the Slovin formula so that the sample totaled 66 samples. The data collection technique uses questionnaire distribution. The research results show that the use of gadgets influences students' interest in learning. This can be seen from the value of the coefficient of determination of 0.145 so that interest in learning is influenced by gadgets by 14.5%, where the influence is that with the help of gadgets PPKn learning becomes more interactive and interesting. The use of gadgets in learning allows students to explore Civics topics more broadly and in depth according to students' interests.
How to Cite : Ayunda dkk., (2025). Pengaruh penggunaan Gadget terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn d SMP Negeri 1 Karang Baru Kabupaten Aceh Tamiang. <i>Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan</i> , 10(1), pp. 77-86. DOI: http://dx.doi.org/10.24269/jpk.v10.n1.2025.pp77-86	

 ✉ **Alamat korespondensi:**

PENDAHULUAN

Dalam mencapai keseimbangan dan keunggulan dalam pertumbuhan individu dan masyarakat memerlukan proses pendidikan. Pendidikan lebih fokus pada membantu orang atau komunitas mengembangkan kesadaran serta kepribadiannya di samping memberikan pengetahuan dan keterampilan (Nurkholis, 2013).

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pada Pasal 1 Ayat 2, pendidikan nasional dapat diartikan sebagai pendidikan yang berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yang merupakan kerangka budaya dan agama yang menyesuaikan dengan kebutuhan dunia modern.

Berdasarkan undang-undang tersebut dapat disimpulkan bahwa pancasiladan undang-undang dasar 1945 merupakan landasan bagi pendidikan nasional, hal tersebut karena pancasila dan juga undang-undang dasar 1945 dapat menyesuaikan antar kehidupan modern dengan budaya-budaya serta agama.

Kemajuan teknologi saat ini berkembang dengan sangat pesat dan semakin canggih. Perkembangan yang cepat ini telah membawa dunia ke era globalisasi yang maju dan modern. Di zaman modern ini, manusia dituntut untuk menyesuaikan diri dengan perubahan, di mana kehidupan menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien. Hal ini disebabkan oleh meningkatnya kebutuhan hidup yang semakin beragam dan kompleks. Oleh karena itu, berbagai alat diciptakan untuk mendukung kelancaran serta meringankan beban pekerjaan manusia, salah satunya adalah *gadget*. (Pebriana, 2017) menyatakan *gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia.

Kemajuan zaman di bidang ilmu teknologi semakin berkembang (Azizul dkk., 2020; Lestari, 2018). Teknologi yang sangat populer di era globalisasi ini adalah *gadget* (Dewi, 2019). Dulu, *gadget* hanya digunakan oleh kalangan menengah ke atas. Namun, saat ini penggunaannya tidak terbatas pada orang-orang penting saja, tetapi juga telah merambah ke anak-anak usia sekolah. Penggunaan *gadget*

dalam dunia pendidikan menjadi isu yang perlu dikaji secara mendalam, karena masih ada anggapan bahwa perangkat ini hanya bermanfaat untuk mengirim pesan singkat (SMS), mendengarkan musik, menonton tayangan audiovisual, dan bermain game (Angga dkk., 2020).

Gadget merupakan sebuah perangkat atau alat elektronik yang memiliki fungsi khusus dalam penggunaannya yang telah mengubah perilaku komunikasi manusia dengan menembus ruang dan waktu (Hudaya, 2018; Nizar & Hajaroh, 2019). Saat ini, *gadget* tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai media hiburan melalui suara, teks, gambar, dan video. Istilah "*gadget*" merujuk pada berbagai jenis perangkat teknologi yang terus berkembang dengan pesat dan dirancang dengan fungsi khusus (Hudaya, 2018).

Pendidikan digital adalah konsep atau metode pembelajaran yang memanfaatkan media multimedia, seperti komputer atau notebook, smartphone, video, audio, dan visual, untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Menurut (Kristiawan dkk., 2019) di bidang pendidikan, yang tidak hanya berkonsentrasi pada satu jenis teknologi saja, namun juga memanfaatkan berbagai macam teknologi, serta dengan mudah memanfaatkannya sesuai dengan tuntutan kurikulum Pembelajaran digital serta memiliki akses ke media elektronik dasar.

Di abad ke-21, *gadget* telah menjadi sumber belajar bagi para pelajar, terutama peserta didik. Dengan adanya *gadget*, mereka tidak perlu bersusah payah pergi ke perpustakaan untuk mencari referensi, karena semua informasi yang dibutuhkan dapat diakses dengan mudah. Hampir seluruh materi pembelajaran kini tersedia dalam *gadget*, mempermudah proses belajar.

Siswa semakin banyak menggunakan internet untuk tujuan pendidikan. Sebanyak 59,33% siswa memanfaatkan internet pada tahun 2020. Jumlah ini meningkat pesat dari 33,98% pada tahun 2016. Peningkatan penggunaan internet terjadi di semua tingkat pendidikan, dengan sekolah dasar sebagai yang terdepan. Dalam kurun waktu dua tahun, persentase anak sekolah dasar yang mengakses internet

mengalami peningkatan, dari 16,64% pada tahun 2018 menjadi 35,97% pada tahun 2020. Sementara itu, 73,4% siswa SMP, 91,01% siswa SMA, dan 95,3% mahasiswa perguruan tinggi (Hadya Jayani, 2021). Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2020, siswa tidak dapat melanjutkan kegiatan belajar mengajar di tengah wabah Covid-19 tanpa akses internet. Selain itu, internet juga dapat dimanfaatkan untuk jejaring sosial, mencari informasi, dan sebagai sarana hiburan.

Seseorang dapat mengakses internet dengan menggunakan *gadget* sebagai alat bantu dalam media online. Kemudahan dalam mencari berbagai berita dan informasi untuk meningkatkan kompetensi pemahaman kewarganegaraan. Selama pembelajaran PPKn berlangsung, guru memberikan tugas kepada siswa untuk menemukan, menganalisis, dan berdiskusi untuk menyempurnakan informasi yang dibutuhkan. Selain itu, Hal yang dibutuhkan untuk mengatasi masalah yang muncul dalam diskusi kelas adalah keterbukaan dalam berpendapat, kemampuan mendengarkan dengan baik, sikap saling menghormati, serta pemecahan masalah yang berbasis pemikiran kritis dan kolaboratif. (Suharmanto & sunarso, 2017).

Penggunaan media online untuk mengajarkan pendidikan kewarganegaraan adalah cara yang baik untuk membuat anak tertarik pada mata pelajaran tersebut. Untuk mencari informasi tentang suatu mata pelajaran, guru dan siswa memanfaatkan aplikasi Google untuk mengakses informasi terkait dengan pendidikan. Hal ini dilakukan agar guru dapat lebih mudah mencari berbagai informasi terkait pendidikan dan menjadi salah satu strategi pembelajaran aktif, termasuk presentasi, diskusi, dan eksplorasi sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih partisipatif (Sulaiman, 2017).

Teknologi pendidikan memainkan peran yang sangat penting dalam mengatasi masalah belajar, meningkatkan minat belajar, serta mempermudah dan memperkaya proses pembelajaran. (Sukayanti, dkk, 2018). Penggunaan *gadget* pada siswa sekolah yang dilakukan untuk mempermudah siswa mencari informasi terkait pendidikan, pada hakikatnya akan membentuk cara berpikir, berperilaku, dan bertindak siswa. Alhasil, *gadget* berdampak pada sikap kedisiplinan siswa dan juga minat belajarnya. Jika siswa serius dalam belajar, maka ia akan memperoleh hasil belajar yang sangat

baik. Minat belajar yang timbul dari dalam dirinya harus menjadi landasan dalam segala kegiatan belajar, baik yang dilakukan di rumah maupun di sekolah. Minat adalah apa yang dimaksudkan untuk dipahami. Siswa yang mempunyai minat belajar akan berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan kegiatan belajarnya apabila mempunyai minat belajar yang sungguh-sungguh(Hudaya, 2018).

Dampak penggunaan teknologi seperti media online di kelas oleh siswa tidak selalu berjalan dengan baik. Penggunaan *gadget* untuk mengakses sumber belajar berbasis internet terkadang juga memberikan dampak yang negatif. Siswa yang sering menggunakan ponsel cerdas mereka berisiko menjadi ketergantungan pada ponsel, penurunan konsentrasi belajar, tidak ingin mencari buku untuk dibaca, ditipu untuk menggunakan aplikasi lain, dan melihat konten online yang tidak pantas (Bahak Udun By Arifin & Warmak, 2023).

Gadget tidak hanya berdampak negatif terhadap pendidikan siswa, tetapi juga berdampak negatif terhadap psikologi siswa seperti hobby dan kehidupan sosial. Dampak yang terjadi pada diri siswa dapat berupa konflik intrafisik atau merasa kurangnya kontrol yang diakibatkan karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain *gadget*(Endro, 2015).

Sebagian besar siswa sekolah menggantungkan *gadget* dengan alasan dapat membantu menyelesaikan tugas. Saniyyah, dkk (2021) Pemanfaatan *gadget* secara efektif dapat memberikan berbagai dampak positif. *Gadget* yang canggih dapat membantu anak dalam mengasah kreativitas dan meningkatkan kecerdasan mereka. Manfaat lain dari penggunaan *gadget* adalah tersedianya berbagai aplikasi edukatif, seperti Google, yang memungkinkan akses ke materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Selain itu, platform seperti YouTube juga menyediakan berbagai informasi dan konten menarik yang dapat memperluas wawasan anak.

Selain berdampak positif bagi penggunaannya, *gadget* juga bisa memberikan dampak negatif. Misalnya, mereka memungkinkan ruang informasi tanpa batas, yang membuat pencarian menjadi lebih mudah. Selain mengurangi buta teknologi seseorang, sumber informasi yang dibutuhkan juga memudahkan proses pembelajaran karena berupa program kompleks yang terdapat di dalam *gadget* seperti internet, jejaring sosial,

game, dan lain sebagainya.(Maya, 2017) Dampak positif dari penggunaan *gadget* antara lain membantu perkembangan imajinasi siswa, melatih kerja otak sehingga meningkatkan kecerdasan, serta meningkatkan kepercayaan diri saat berhasil memenangkan sebuah game. Selain itu, *gadget* juga berperan dalam mengembangkan kemampuan membaca, berhitung, dan melatih keterampilan pemecahan masalah.

Namun, di balik berbagai kelebihan tersebut, penggunaan *gadget* juga memiliki dampak negatif. Radiasi yang dipancarkan oleh *gadget* dapat merusak jaringan saraf dan otak anak jika digunakan secara berlebihan. Selain itu, penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat mengurangi kemampuan anak dalam berinteraksi dengan orang lain, membuat mereka lebih individualis dan nyaman dalam zona pribadinya. Akibatnya, sikap peduli terhadap teman atau orang lain bisa berkurang, yang dapat memengaruhi perilaku sosial siswa. Selain itu, penyalahgunaan *gadget* juga dapat membuat siswa terlalu bergantung pada teknologi dalam menyelesaikan tugas, sehingga kurang mengembangkan kemandirian dalam belajar.

Selain itu, dampak lain dari penggunaan *gadget* yang berlebihan pada siswa menurut (Chusna & Al-Muslihun, 2017) Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak negatif, seperti menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan siswa dalam menyelesaikan tugas yang seharusnya dapat mereka lakukan sendiri. Selain itu, kemudahan akses internet melalui *gadget* juga berisiko memperlihatkan konten yang belum sesuai dengan usia siswa sekolah, yang dapat memengaruhi perkembangan mereka secara negatif. Banyak anak yang mulai kecanduan *gadget* hingga melupakan interaksi sosial dengan lingkungan sekitar. Hal ini dapat berdampak pada psikologis mereka, terutama menyebabkan krisis kepercayaan diri. Saat ini, berbagai dampak negatif penggunaan *gadget* mulai terlihat pada anak-anak, seperti hiperaktivitas, kesulitan fokus dalam mengikuti pelajaran, serta penurunan hasil belajar. (Damayanti dkk., 2020) saat ini tampak beberapa gejala dampak *gadget* yang dialami anak-anak, seperti hiperaktif, gagal fokus dalam mengikuti pelajaran, hasil belajar yang menurun, dll.

Saat ini, banyak sekolah yang memperbolehkan siswanya membawa *gadget* ke sekolah. Hal ini dilakukan untuk memudahkan

pengajar dan siswa dalam mencari dan memperoleh informasi tentang materi dan bahan ajar yang berkaitan dengan setiap mata pelajaran. Selain memiliki keinginan yang kuat untuk belajar, siswa perlu berperilaku efektif selama proses belajar guna memfasilitasi keberhasilan belajar dan meningkatkan kemampuan fokusnya. Selain memberikan manfaat dalam proses pembelajaran, *gadget* juga dapat mempengaruhi konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Seperti pada penelitian yang dilaksanakan oleh (Prabu&Kaddas,2021) di sekolah MIN Negeri 1 Kota Makassar terdapat beberapa permasalahan, Salah satu permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran adalah rendahnya minat belajar siswa. Di awal pelajaran, siswa memang memperhatikan penjelasan guru, namun setelah beberapa menit, perhatian mereka mulai teralihkan. Banyak siswa yang lebih tertarik bermain *gadget* atau berbicara dengan teman sebangku daripada fokus pada materi yang disampaikan.

Saat sesi diskusi, siswa sering mengobrol di luar topik, dan ketika diminta menyampaikan hasil diskusi, mereka justru meminta perpanjangan waktu karena belum menyelesaikan tugas. Selain itu, ketika guru meminta siswa untuk mengemukakan pendapat, hanya sedikit yang berani berbicara. Pada waktu istirahat, tidak semua siswa tertarik membaca buku di perpustakaan, yang menunjukkan berkurangnya minat belajar mereka. Hal ini dapat berdampak negatif pada proses pembelajaran dan perkembangan akademik siswa.

Di SMP Negeri 1 Karang Baru tepatnya di Gampong Bundar, Kecamatan Karang Baru, Kabupaten Aceh Tamiang, sudah mulai mengizinkan siswanya untuk menggunakan *Gadget* dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini memudahkan siswa dalam proses belajarnya tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa *gadget* juga dapat menghambat siswa untuk belajar. Dalam hal ini ada baiknya para guru untuk dapat selalu mendampingi siswa dalam menggunakan *gadget* karena jika tanpa didampingi guru siswa akan lebih senang bermain game atau media sosial dibandingkan belajar atau mengerjakan tugas. Nanti akan terlihat apakah *gadget* tersebut dapat mempengaruhi minat belajar siswa secara positif atau negatif.

Namun jika penggunaan *gadget* semakin pesat dan tidak dikelola dengan baik, hal tersebut

tidak akan meningkatkan motivasi belajar siswa, namun justru sebaliknya. Mereka terkena dampak negatif yang berlebihan akibat penggunaan *gadget*. Dampak negatif *gadget* saat ini banyak dirasakan di banyak institusi pendidikan, baik negeri maupun swasta, yang lebih condong pada game online. *Gadget* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan minat belajar anak.

Oleh sebab itu, tujuan penulis adalah melihat apakah pengaruh penggunaan *gadget* mempengaruhi minat belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi (*ccorrelational*). Menurut Sugiyono (2017) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data dan bersifat kuanatitatif atau statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang mencoba menjawab permasalahan dengan menguji teori yang ada dengan menganalisisnya dan dinyatakan dalam angka, dan kemudian dapat ditarik kesimpulan (Sugiono, 2021).

Populasi dan sampel pada penelitian meliputi jumlah populasi sebesar 197 siswa dan jumlah sampel sebanyak 66 siswa. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Karang Baru yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Data Siswa Kelas VIII

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VIII-A	30 orang
2	VIII-B	29 orang
3	VIII-C	30 orang
4	VIII-D	27 orng
5	VIII-E	29 orang
6	VIII-F	24 orang
7	VIII-G	28 orang
	Jumlah	197 orang

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui penyebaran kuesioner atau angket dengan menggunakan skala Likert. Dalam penelitian ini akan memberikan Angket diisi oleh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Karang Baru dengan total 30 item

pernyataan. Jenis data yang dihasilkan berupa data.

Adapun Indikator pada variabel Y (minat belajar) di adaptasi dari penelitian yang dilakukan oleh (Ninda Ramadhani,2021) dengan judul “Hubungan Minat Belajar dan Perhatian Orang Tua Dengan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas Tinggi SDN 1 Gantiwarno”.

Tabel 2 Indikator pada Minat Belajar

No	Sub Variabel	Indikator
1	Rasa suka dan ketertarikan terhadap hal yang dipelajari	Siswa senang mengikuti pelajaran Siswa tidak merasa bosan ketika belajar Siswa selalu hadir saat pelajaran.
2	Keinginan peserta didik untuk belajar	Siswa aktif dalam diskusi dan aktif bertanya Siswa aktif menjawab pertanyaan dari guru.
3	Perhatian terhadap minat belajar	Siswa mendengarkan ketika guru menjelaskan materi Siswa mencatat materi yang telah dijelaskan oleh guru.
4	Keantusiasan serta partisipasi dan keaktifan dalam belajar	Siswa antusias dalam mengikuti pelajaran Siswa tidak menunda tugas dari guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian data penelitian dari masing-masing variabel menggunakan program IBM SPSS Versi 22. Berdasarkan hasil kuesioner yang disebarkan kepada Siswa kelas 8 di SMP Negeri 1 Karang Baru, penulis memperoleh data karakteristik responden yang terdiri dari jenis kelamin dan kelas responden sebagai berikut: (1) Jenis kelamin: banyaknya responden berdasarkan “jenis kelamin” yaitu responden yang berjenis kelamin pria sebanyak 25 orang (38%) dan responden yang berjenis kelamin wanita sebanyak 41 orang (62%); (2) kelas : dari 66 responden yang menjadi mayoritas Dari kelompok kelas , responden yang ada di dominasi oleh 4 kelas yaitu Kelas A, Kelas B, Kelas C dan Kelas E yaitu sebanyak 10 orang per kelas atau sekitar 15,2%. Sedangkan untuk kelas

D dan kelas G sebanyak 9 orang perkelas atau sekitar 13,6% dan terakhir kelas F sebanyak 8 atau sekitar 12,1%.

Adapun hasil dari angket minat belajar sebagai berikut ini:

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS	Total
1	Saya merasa mudah memahami materi ketika guru menjelaskannya di kelas	66,6	33,3	-	-	100%
2	Saya merasa senang ketika mengikuti pelajaran di kelas	65,1	27,2	3,0	-	100%
3	Saya tidak pernah merasa bosan ketika mengikuti pelajaran di kelas	53,0	42,2	4,54	-	100%
4	Saya sering bertanya kepada guru saat ada materi yang tidak saya mengerti	46,9	42,4	7,5	3,0	100%
5	Saya aktif terlibat dalam kelompok diskusi atau kerja sama tim.	33,3	45,4	19,6	1,5	100%
6	Saya sering menjawab pertanyaan dari guru terkait materi belajar	34,8	30,3	27,7	9,0	100%
7	Saya senang datang ke sekolah dan mengikuti pelajaran setiap hari.	39,3	36,3	18,1	6,0	100%
8	Saya merasa tertarik saat mendengarkan penjelasan guru tentang materi pelajaran.	33,3	45,4	13,6	9,0	100%
9	Saya senang ketika menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru	48,4	43,9	4,5	3,0	100%
10	Saya selalu mencatat setiap detail yang disampaikan oleh guru agar tidak melewatkan informasi penting.	40,9	37,8	18,1	3,0	100%
11	Saya merasa termotivasi untuk belajar setiap hari	43,9	51,5	3,0	1,5	100%
12	Saya selalu menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru sesegera mungkin.	50	46,9	1,5	1,5	100%
13	Saya jarang absen dari kelas kecuali ada alasan yang sangat penting.	56	36,3	4,5	3,0	100%
14	Saya merasa senang ketika berhasil menjawab pertanyaan dari guru dengan benar	53	39,3	6,0	1,5	100%
15	Saya memiliki kebiasaan untuk menyelesaikan tugas dari guru sesegera mungkin setelah diberikan.	48,4	42,4	7,5	1,5	100%

Gambar 1. Hasil Angket Minat Belajar

Uji validitas

Uji validitas adalah alat ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keakuratan suatu instrumen. Instrumen yang valid memiliki angka validitas yang tinggi, sedangkan instrumen yang kurang valid akan menunjukkan angka validitas yang rendah.

Tabel 2 Hasil Uji Validitas Variabel X

Pernyataan/ Pertanyaan	R- Tabel	R- Hitung	Validitas
X1	0,306	,691	Valid
X2	0,306	,626	Valid
X3	0,306	,530	Valid
X4	0,306	,594	Valid
X5	0,306	,651	Valid
X6	0,306	,532	Valid
X7	0,306	,680	Valid
X8	0,306	,380	Valid
X9	0,306	,539	Valid
X10	0,306	,601	Valid
X11	0,306	,670	Valid
X12	0,306	,684	Valid
X13	0,306	,711	Valid
X14	0,306	,476	Valid
X15	0,306	,605	Valid

Tabel 3 Hasil Uji Validitas Variabel Y

Pernyataan/ Pertanyaan	R- Tabel	R- Hitung	Validitas
Y1	0,306	,575	Valid
Y2	0,306	,696	Valid
Y3	0,306	,766	Valid

Y4	0,306	,435	Valid
Y5	0,306	,801	Valid
Y6	0,306	,784	Valid
Y7	0,306	,746	Valid
Y8	0,306	,864	Valid
Y9	0,306	,747	Valid
Y10	0,306	,812	Valid
Y11	0,306	,831	Valid
Y12	0,306	,564	Valid
Y13	0,306	,532	Valid
Y14	0,306	,494	Valid
Y15	0,306	,567	Valid

Dari data tabel diatas yang diperoleh berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa semua angka valid karena hasil $r^{hitung} < r^{tabel}$. Hasil menunjukkan bahwa setiap item pada instrumen atau rhitung memiliki nilai lebih dari hasil rtabel sehingga hasil pada uji validitas dinyatakan valid.

Uji Reabilitas

Uji reliabilitas adalah metode yang digunakan untuk mengukur konsistensi suatu kuesioner yang berfungsi sebagai indikator dari variabel atau konstruk dalam penelitian.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,868	15

Cronbach's Alpha	N of Items
,917	15

Gambar 2. Uji Hasil Reabilitas Variabel X dan Y

Pada hasil uji reabilitas pada variabel X dan Y diatas menunjukkan bahwa pada variabel X menunjukkan bahwa kuisisioner penggunaan gadget sudah reliabel karena nilai *cronbach alpha* lebih besar dari 0,60 yaitu 0,868. Sedangkan pada variabel Y menunjukkan bahwa kuisisioner penggunaan gadget sudah reliabel karena nilai *cronbach alpha* lebih besar dari 0,60 yaitu 0,917. Dapat disimpulkan bahwa hasil dari uji reabilitas yaitu reliabel.

Uji Psyarat Analisis

Pada hasil Uji Normalitas penelitiannya ini memiliki kriteria pengujian yang digunakan adalah H0 diterima apabila Sig.> 0,05. Hasil Uji

Normalitas, menunjukkan bahwa nilai sig. Sebesar 0,200 dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga H_0 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa residual regresi bersifat normal. Sedangkan untuk hasil uji linearitas memiliki kriteria pengujian yang digunakan adalah H_0 ditolak apabila $\text{sig} < 0,05$. Berdasarkan hasil uji linearitas (Uji Anova Tabel) menunjukkan bahwa nilai *sig linearity* untuk minat belajar pada data tersebut adalah sebesar $0,002 < 0,05$, sehingga keputusan ujinya adalah menolak H_0 dan nilai sig deviation from linearity data tersebut adalah sebesar $0,382 > 0,05$. Oleh karena itu, pada hasil uji linearitas terdapat hubungan yang linear pada signifikan antara variabel X (Penggunaan *Gadget*) dan variabel Y (Minat Belajar). Hasil uji linearitas yang signifikan adalah indikator yang sesuai bahwa regresi linear merupakan pendekatan yang sesuai untuk menjelaskan hubungan antara variabel independen (X) dan Variabel dependen (Y).

Regresi linear sederhana

Berdasarkan output regresi pada tabel Model Summary, diperoleh nilai koefisien korelasi *pearson* (R) sebesar 0,381 atau juga sama dengan 38,1%. Angka tersebut memiliki arti bahwa terdapat hubungan yang positif dan berpengaruh secara signifikan antara penerapan penggunaan gadget terhadap minat belajarsiswa adalah 38,1% dan sisanya dipengaruhi oleh hal diluar penelitian. Untuk mengkaji apakah model tersebut sudah layak, maka perlu dilakukan pengkajian hubungan linearitas anatara variabel penggunaan gadget dengan variabel minat belajar.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk menentukan apakah koefisien regresi yang diperoleh signifikan atau tidak signifikan, yaitu apakah hubungan yang ditemukan antara variabel-variabel tersebut dapat diandalkan atau hanya terjadi karena kebetulan. Hipotesis penelitian ini adalah:

H_a : Penggunaan gadget pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 1 Karang Baru dapat memberi pengaruh terhadap minat belajar siswa.

H_0 : Penggunaan gadget pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 1 Karang Baru tidak dapat memberi pengaruh terhadap minat belajar siswa.

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	13,413	9,888		1,356	,180
X	,641	,195	,381	3,295	,002

a. Dependent Variable: y

Gambar 3. Hasil Uji Hipotesis

Dari hasil uji hipotesis di atas bahwa dikatakan t_{hitung} sebesar 3,295 dengan signifikansi 0,002, sedangkan t_{tabel} untuk $df = n - 2$ atau $df = 66 - 2 = 64$ adalah 1,6691. Maka $3,295 > 1,6691$ dan nilai signifikansi $0,002 < 0,05$. Kriteria pengujian yang digunakan oleh H_0 ditolak apabila $\text{Sig.} < 0,05$. Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai sebesar 0,002 yang mana memiliki signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan *Gadget* berpengaruh signifikansi pada minat belajar. Besar pengaruhnya sesuai dengan persamaan regresi yakni apabila penggunaan *gadget* (X) mengalami peningkatan sebesar satu satuan maka minat belajar (Y) akan meningkat sebesar 0,641 satuan.

Dari hasil uji hipotesis pada tabel di atas diperoleh F_{hitung} sebesar $10,854 > 3,99$, dengan nilai $\text{Sig} 0,002 < 0,05$ sehingga H_a diterima, yang berarti ada pengaruh secara simultan pada variabel penggunaan *gadget* (X) terhadap variabel minat belajar (Y). Sehingga signifikan dan regresi dapat digunakan.

Uji Koefisien Determinasi

Untuk mengetahui kontribusi variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y), perlu dilakukan uji koefisien determinasi. Perhitungan koefisien determinasi dilakukan dengan cara mengkuadratkan koefisien korelasi antara kedua variabel tersebut. Diketahui koefisien korelasi diatas sebesar 381 dengan *R Square* sebesar 0,145. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa sebesar $r^2 \times 100\% = 0,1452 \times 100\% = 14,5\%$ sedangkan 85,5% dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian.

Koefisien determinasi (R^2) sebesar 14,5% menunjukkan bahwa minat belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan gadget sebesar 14,5%, dimana pengaruhnya adalah dengan bantuan gadget pembelajaran PPKn menjadi lebih interaktif dan menarik. Penggunaan gadget dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi topik-topik PPKn yang lebih luas dan mendalam sesuai dengan minat mereka. Siswa yang menggunakan gadget dalam pembelajaran PPKn juga cenderung lebih aktif dalam diskusi kelas serta dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 1 Karang Baru, dengan meningkatnya aksesibilitas informasi, kreativitas, dan interaktivitas dalam pembelajaran, yang pada akhirnya memperkuat partisipasi siswa dalam belajar.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hipotesis yang peneliti ajukan yaitu “Terdapat pengaruh antara penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa di SMP Negeri 1 Karang Kabupaten Aceh Tamiang,” telah terbukti. Dalam konteks mata pelajaran PPKn, penggunaan gadget dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui akses informasi yang lebih luas dan interaktif. Hal ini dapat memfasilitasi proses belajar dengan lebih efektif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

Hal ini juga terjadi karena gadget dilengkapi dengan berbagai fitur aplikasi permainan edukatif seperti *quiziz*, *bamboozle*, dan aplikasi lainnya yang membuat siswa lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Oleh karena itu, penggunaan gadget dalam mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 1 Karang Baru dapat dianggap sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Temuan dalam penelitian ini juga mengidentifikasi bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar pada siswa di SMP Negeri 1 Karang Baru, dimana para siswa dapat meningkatkan kreatifitas serta keinginan untuk belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, pembahasan hasil penelitian secara pengujian hipotesis yang dilakukan secara parsial (uji t) diperoleh nilai t_{hitung} pada variabel penggunaan gadget (X) terhadap minat belajar (Y) yaitu 3,295 yang artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ $3,295 > 1,6691$. Dengan

demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif antara penggunaan gadget terhadap minat belajar di SMP Negeri 1 Karang Baru. Pengaruh positif tersebut adalah siswa dapat dengan mudah mengakses berbagai sumber informasi terkait dengan materi pembelajaran, hal tersebut sangat berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Dan pada hasil uji koefisien determinasi (R^2) menunjukkan besaran angka 0,145 sehingga minat belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan *gadget* sebesar 14,5%, dimana pengaruhnya adalah dengan bantuan gadget pembelajaran PPKn menjadi lebih interaktif dan menarik, penggunaan *gadget* dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi topik-topik PPKn yang lebih luas dan mendalam sesuai dengan minat mereka.

Hal ini dapat memfasilitasi proses belajar dengan lebih efektif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Hal ini juga terjadi karena gadget dilengkapi dengan berbagai fitur aplikasi permainan edukatif seperti *quiziz*, *bamboozle*, dan aplikasi lainnya yang membuat siswa lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Siswa yang menggunakan *gadget* dalam pembelajaran PPKn juga cenderung lebih aktif dalam diskusi kelas serta dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 1 Karang Baru.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget berdampak positif terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn, hal ini bisa dihubungkan dengan pandangan Brown bahwa *gadget* dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. *Gadget* memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif, dinamis, dan sesuai dengan gaya belajar mereka sesuai dengan era digital saat ini, sehingga meningkatkan minat siswa terhadap materi yang diajarkan.

Temuan dalam penelitian ini juga mengidentifikasi bahwa penggunaan *gadget* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar pada siswa di SMP Negeri 1 Karang Baru, dimana para siswa dapat meningkatkan kreatifitas serta keinginan untuk belajar

DAFTAR PUSTAKA

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Bapak Dr. Ruslan S. Pd., M. Ed selaku pembimbing I dan dosen wali, yang telah meluangkan waktu, pemikiran, dan tenaga untuk memberikan bimbingan dan arahan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan artikel ini. Terima kasih juga disampaikan kepada Ibu Ridayani, S.H., M.H selaku pembimbing II, yang turut meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis, sehingga artikel ini dapat diselesaikan

DAFTAR PUSTAKA

- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan untuk Membentuk Karakter dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>
- Astuti & Burhanto. (2018). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Siswa/Siswi Di SMP Negeri 24 Samarinda. *AM, S* (2016). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta : PT Raja Grafindo <https://dspace.umkt.ac.id/handle/463.2017/935>
- Aqib, Z. (2020). Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran. Bandung: Yrama Widya.
- Azizul, A., Riski, W. Y., Fitriyani, D. I., & Sari, I. N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital pada Mater Gerak. *Vox Edokasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.31932/ve.v11i2.829>.
- Bakar, I.P.S & Kaddas, B. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MIN 1 Kota Makassar. *Dirasat Islamiah: Jurnal Kajian Keislaman*. Vol. 2, No.1 (57-66). <https://www.neliti.com/id/publications/369995/pengaruh-penggunaan-gadget-terhadap-minat-belajar-siswa-kelas-v-min-1-kota-makas>
- Budi, S. (2018). Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta : Dua Satria Offset
- Chusna, P. A., & Al-Muslihun, S. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330.
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 4(1), 1–22.
- Dewi, E. (2019). Potret Pendidikan di Era Globalisasi Teknosentrisme dan Proses Dehumanisasi. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 93–116. <https://doi.org/10.32533/03105.2019>
- Endro, S. (2015). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa/Siswi Di SMK Negeri 7 Samarinda.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadjed Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal Of Education*, 4(2).
- Kristiawan, M., Yuyun Yuniarsih, Mp., Happy Fitria, Mp., & Nola Refika SPd, Mp. (2019). *Supervisi Pendidikan*. www.cvalfabet.com
- Maya, F. R. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 5(2), 722–731.
- Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24–44.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharmanto, A., & sunarso. (2017). Pemanfaatan Internet Sebagai media Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA Negeri 1 Sleman. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Hukum*, 24–41.
- Sukayanti., dkk. (2018). pengembangan blended learning tipe flipped classroom pada mata pelajaran seni budaya kelas xi. *jurnal edutech undiksha*, 6(1), 134–146
- Sulaiman, Z. (2017). Pemanfaatan Media Internet Dalam Pembelajaran PPKn Bagi Siswa Kelas XI. *Jurnal Civic Hukum*, 2(2), 89–95.
<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jurnalcivichukum>