

Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Siswa Di SMA Negeri 2 Busungbiu

Desak Made Dwi Astuti *¹, I Putu Arya Dharmayasa²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Bali

e-mail: desak.dwi@gmail.com*¹, arya.dharmayasa@undiksha.ac.id ²

Abstrak

Riwayat Artikel
Tanggal diajukan:
12 Juni 2024

Tanggal diterima:
15 Desember 2024

Tanggal
dipublikasikan:
30 Desember 2024

Pengujian ini bertujuan untuk memahami pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku siswa di SMAN 2 Busungbiu. Pengujian yang bakal dipergunakan di pengujian ini ialah pengujian kuantitatif. Penghimpunan informasi dilaksanakan dengan membagikan angket selanjutnya informasi yang disebutkan diolah dengan memakai aplikasi SPSS. Informasi yang terkumpul bakal diuji dengan analisa statistik deskriptif, pengujian instrumen, pengujian asumsi klasik beserta pengujian hipotesa. Total responden yakni 36 peserta didik. Perolehan pengujian hipotesa memberi temuan pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku belajar siswa di SMAN 2 Busungbiu didasarkan di pengujian yang dilaksanakan pada peserta didik pada tahun 2023 dengan melaksanakan observasi, interview di lapangan dengan ini, sikap belajar peserta didik di SMAN 2 Busungbiu tergolong baik dikarenakan diberi pengaruh sebagian besar unsur yakni banyak peserta didik yang mempergunakan gadget semestinya, yakni belajar memakai gadget, berkomunikasi dengan aktif dengan langsung walaupun telah memiliki gadget. Pada intinya gadget bisa berperan positif bilamana dipergunakan dengan semestinya, tetapi gadget pula bisa berperan negatif bilamana pemakai menyalahgunakan gadget yang disebutkan, bergantung pada individu peserta didik yang disebutkan di dalam memakai gadget.

Kata kunci: Gadget; Perilaku; Belajar

Pengutipan:
Astuti, D.M.D,
Dharmayasa, I.P.A.
(2024) Pengaruh
Penggunaan
Gadget Terhadap
Perilaku Belajar
Siswa Di SMA
Negeri 2 Busungbiu.
*Jurnal Pendidikan
Ekonomi Undiksha*,
16(3), 459-467.
doi:
10.23887/jjpe.v16i3.
80367

Abstract

This test was achieved to understand the influence of gadget use on student behavior at SMAN 2 Busungbiu. The test that will be used in this test is quantitative testing. Information collection is carried out by distributing questionnaires, then the information mentioned is processed using the SPSS application. The information collected will be tested using descriptive statistical analysis, instrument testing, classical assumption testing and hypothesis testing. The total respondents were 36 students. Obtaining hypothesis testing provides findings on the influence of gadget use on students' learning behavior at SMAN 2 Busungbiu based on tests carried out on students in 2023 by carrying out observations, interviews in the field with this, the learning attitudes of students at SMAN 2 Busungbiu are classified as good because they are influenced. Most of the elements are that many students use gadgets properly, namely learning to use gadgets, communicating actively directly even though they already have gadgets. In essence, gadgets can have a positive role if they are used properly, but gadgets can also have a negative role if the user misuses the gadget mentioned, depending on the individual student who uses the gadget.

Keywords: Gadgets; Behavior; Learning

PENDAHULUAN

Sekolah ialah lokasi peserta didik belajar. Pesatnya penumbuhkembangan teknologi beserta terdapatnya pandemi Covid-19 berperan pada pemakaian gadget di area sekolah. Luasnya informasi yang bisa dijangkau oleh gadget membuat gadget terkadang diperlukan disaat tahap pembelajaran. tidak hanya itu endemi Covid-19 pula mengganti kebiasaan belajar dengan tatap muka di kelas jadi "sekolah daring" dengan gadget dari rumah. pergantian dalam pola belajar peserta didik pula jadi perhatian. pemakaian gadget telah mengganti upaya peserta didik memproses beserta memahami informasi. peserta didik Kini lebih dominan mencari informasi di internet dibanding mengandalkan sumber tradisional yakni buku teks. perihal ini bisa memengaruhi upaya mereka belajar beserta kapabilitas mereka dalam menganalisis informasi. Dalam tahap pembelajaran mengajar terdapat timbal balik diantara pengajaran beserta peserta didik, respon yang diperlihatkan oleh seorang individu ataupun peserta didik ialah sikap belajar.

Sikap belajar Soffatunni'mah (2017) ialah kebiasaan peserta didik disaat belajar yang dilaksanakan dengan kontinew demikian akan nampak ciri tertentu dari tiap sikapnya. sikap belajar ini bisa dijadikan evaluasi pengajaran ataupun pengajaran untuk melihat seberapa pahamnya peserta didik pada materi pembelajaran yang telah disampaikan. sikap belajar diberi pengaruh oleh sebagian besar unsur yakni unsur internal mencakup fisiologis beserta psikologis beserta unsur eksternal mencakup lingkungan sosial beserta non sosial beserta unsur pendekatan belajar Indraswari (2019). tetapi faktor sikap belajar ialah (1) dilaksanakan dengan senantiasa beserta berulang, (2) terindikasi pergantian sikap disaat tahap belajar berjalan, (3) sikap yang diperlihatkan sepanjang mengikuti pembelajaran, (4) sikap afektif Rahayu, dkk (2018). sikap belajar pula bisa dimengerti sebagai respon ataupun upaya merespon peserta didik pada aktivitas belajar

mengajar. respon ini bisa berbentuk respon baik dengan memperlihatkan sikap antusias ataupun respon buruk dengan sikap acuh tak acuh. tahap pembelajar formal di Indonesia dibagi dalam sebagian besar taraf Pendidikan. taraf yang disebutkan diklasifikasikan Beralaskan taraf umur beserta kelompok kapabilitas peserta didik. tiap taraf pendidikan pula memiliki batas jangkauan umur beserta durasi untuk menuntaskan taraf bervariasi. taraf pendidikan yang disebutkan ialah SD (SD), SMP (Sekolah Menengah Pertama), beserta SMA (Sekolah Menengah Atas) ataupun sederajatnya.

Ada sebagian besar unsur yang berperan pada peserta didik dalam belajar. unsur-unsur itu berawal dari dalam beserta pula eksternal. Banyak kasus penyebab ketidakberhasilan studi diakibatkan dikarenakan ketidaktahuan apa saja unsur yang bisa mengganggu belajar peserta didik. baiknya sikap dalam belajar akan berperan pada temuan belajar pula. pemakaian gadget bisa mempunyai peran yang substansial pada sikap belajar individu, utamanya dalam konteks pendidikan. pemakaian gadget, utamanya untuk aktivitas yang tidak terkait dengan pembelajar yakni medsos, permainan, ataupun pesan, bisa mengganggu konsentrasi beserta fokus peserta didik. peserta didik yang senantiasa terhalang oleh gadget mereka mungkin sulit untuk memusatkan perhatian pada materi pelajaran. perihal ini pula telah dibuktikan dalam sebagian besar pengujian. pengujian yang dilaksanakan oleh Idayani & Madani (2022) menuturkan bahwasanya terdapat pengaruh negatif beserta positif yang bervariasi Pada perihal pemakaian gadget pada sikap sosial beserta sikap belajar peserta didik. perihal yang sama didapat di pengujian yang dilaksanakan oleh Patintingan (2022) yang mana terdapat pengaruh pemakaian gadget pada sikap belajar peserta didik pada kelas tinggi di SDN 216 Inpres Tetebassi. pengujian setipe pula dilaksanakan oleh Zega & Harefa (2023) keduanya menuturkan bahwasanya terdapat pengaruh

pemakaian gadget dengan sikap belajar peserta didik di SMAN 2 Busungbiu.

Bertambahnya total pemakai gadget di Indonesia diperkirakan mendapat 100 juta pemakai Hudaya (2018). Sebab inilah yang membuat negara Indonesia menjadi pengguna terbanyak dalam 3 periode berturut-turut. Beralaskan pada data yang dimiliki IRX (Internet Retailing Expo) 2017, internet di Indonesia dipergunakan oleh smarphone yang paling besarnya Hudaya (2018). selanjutnya kenyataan terkait total ponsel (ponsel pintar) yang beredar di Indonesia ternyata lebih besar dibanding total masyarakat. Beralaskan informasi dari US Cencus Bureau periode 2015 menuturkan bahwasanya pemakai ponsel pintar telah >281.000.000 yang beredar dari seluruh pulau yang ada di Indonesia. Total kartu ponsel yang dibuat beserta yang di recycle hampir lebih dari 350.000.000 kartu tetapi total masyarakat per awal 2014 hanya berkisar 251.000.000 orang. kenyataan ini memperjelas bahwasanya keperluan pada media telekomunikasi begitu tinggi di negara ini. Selanjutnya informasi serupa, mereka yang memprgunakan gadget juga menjadi pemakai internet secara aktif dengan total 72.000.000 orang, yang mana berkisar 62.000.000 dari mereka mempunyai facebook account. Berbeda dengan penduduk dunianya yang telah brrjumlah 6,5 M dimana pemakai internet aktifnya berkisar 2 M. Yang mana 1,3 dari totalnya menjadi pengguna aktif pada medsos facebook dan juga twitter Hudaya (2018).

Informasi dari Badan Pusat Statistik BPS (2020) menuturkan pertumbuhan angka pemakai telepon seluler (HP) meningkat tiap periodenya. Pada periode 2010 pemakai HP di Indonesia baru dengan besar 38,05% selanjutnya naik jadi 62,84% periode 2020. terdapatnya endemi Covid-19 pula turut menyumbang suburnya pemakaian HP Kini. informasi Reortal (2022) memberitahu sejumlah 370,1 juta masyarakat Indonesia memakai perangkat seluler (tablet beserta HP) pada Januari 2022. bilamana dibandingkan angka yang disebutkan lebih banyak dari total masyarakat Indonesia. informasi ini

terindikasi penambahan dengan besar 3,6% dari durasi sebelumnya. endemi Covid-19 menuntut manusia beradaptasi untuk bekerja ataupun belajar dari rumah. perihal ini dilaksanakan untuk mencukupi aturan jaga jarak sebagai tidak benar satu upaya menanggulangi resiko tertular Covid-19.

Bertambahnya pemakaian gadget ataupun peralatan yang bisa terhubung internet, terindikasi penambahan dari durasi ke durasi. Kini berkisar 45.000.000 memakai internet, yang mana 9.000.000 memakai gadget untuk menjangkau internet. Padahal 2001, total pemakai internet tidak lebih dari 500.000 orang. Total ini makin bertambah dikarenakan makin mudah diperoleh beserta terjangkaunya harga dari ponsel cerdas Manumpil (2015). HP ataupun gadget tidak lagi menjadi benda yang bisa dipakai untuk saling komunikasi, tetapi sekarang ini dipakai sebagai alat untuk meñjangnpenampilan. HP ini sebenarnya dulu dipergunakan oleh mereka yang betul-betul memerlukannya, yakni para pekerja kantoran, pembisnis, pejabat ataupun pengajar. tetapi, saat ini smarphone tidak lagi dipergunakan oleh yang berkepentingan saja tetapi pula anak sekolahan. Pemakaian HP dalam dunia pendidikan ialah persoalan yang butuh dikaji dengan mendalam dikarenakan dalam pikiran sepertinya HP hanya bermanfaat untuk mengirim pesan, mendengarkan lagu, menonton film, ataupun untuk bermain game Nikmah (2010).

Pada era saat ini gadget dengan banyak aplikasi bisa menyajikan banyak medsos, demikian senantiasakali disalahgunakan oleh peserta didik yang bisa berdampak buruk pada angka akademik ataupun capaian mereka. Tidak heran bilamana gadget pada era saat ini banyak disukai oleh anak-anak. Sebab gadget pada era saat ini telah berubah jadi barang yang menarik utamanya pada teknologi touchscreen beserta pula telah dibubuhi dengan banyak aplikasi yang menarik perhatian, utamanya pada anak-anak. pemakaian gadget yang berlebihan pada peserta didik terkadang senantias

memunculkan persoalan pada tahap pembelajar. pemakaian gadget berdampak merugikan pada keahlian interpersonal anak bilamana begitu senantiasa dipergunakan. Pengaruh HP pada capaian belajar peserta didik yang lainnya ialah peserta didik lebih mengandalkan HP dibanding mesti belajar Nurmalasari (2018).

Nampak dari konten ataupun materi gadget yang senantiasa dijangkau peserta didik sedikit banyaknya akan memberi pengaruh pada penumbuhkembangan berpikir beserta sikap peserta didik, beserta bertindak peserta didik. Maka bagaimana pengaruh gadget dalam menumbuhkan sikap belajar peserta didik. pemakaian gadget pula membuat risiko kebergantungan pada teknologi. peserta didik Kini senantiasakali dominan mengandalkan gadget dalam aktivitas belajar mereka. perihal ini membuat risiko kebergantungan pada teknologi beserta kekuatan halangan dari konten yang tidak relevan. tidak hanya itu, gadget bisa mengganggu konsentrasi peserta didik dalam tahap pembelajar. Notifikasi medsos, pesan, beserta permainan bisa mengalihkan perhatian peserta didik dari materi pelajaran. tidak hanya itu, gadget pula memengaruhi ikatan sosial diantara peserta didik. pemakaian gadget dengan berlebihan bisa meminimalkan ikatan sosial di area sekolah. peserta didik mungkin lebih dominan terlibat dengan gadget mereka dibanding berkomunikasi dengan rekan sebayanya. perihal ini bisa memengaruhi penumbuhkembangan sosial beserta kapabilitas peserta didik dalam berkomunikasi Jamun (2018).

Berdasarkan observasi di SMAN 2 Busungbiu, terdapat tiga aspek sikap dan kebiasaan peserta didik yang diamati. Pertama, dalam interaksi dengan pengajar, peserta didik menunjukkan sikap hormat dengan menyapa dan menolong, serta berbicara dengan sopan. Kedua, dalam hubungan dengan rekan, meskipun umumnya bertegur sapa dan berinteraksi dengan baik, namun ada kesenjangan dalam perlakuan antarjenjang, serta kecenderungan menggunakan gadget secara berlebihan. Ketiga, di dalam kelas,

sebagian peserta didik cenderung menggunakan gadget secara diam-diam dan kurang memberikan perhatian saat pembelajaran berlangsung, namun ketika diskusi berlangsung, interaksi verbal terjadi dengan baik. Dengan demikian, perlunya upaya untuk mengurangi ketergantungan pada gadget dan meningkatkan kualitas interaksi sosial di semua aspek kehidupan sekolah.

Pemakaian gadget oleh sebagian peserta didik mengganggu konsentrasi mereka sepanjang tahap pembelajar. Mereka mungkin terlibat dalam gadget mereka dengan diam-diam, yang bisa mengalihkan perhatian dari pelajaran. gadget telah berperan pada pola belajar peserta didik. Mereka mencari informasi di internet beserta memakai gadget untuk metanggapi tugas, yang bisa memengaruhi upaya mereka memproses informasi dari sumber lain dilain pengajar. pemakaian gadget yang berlebihan bisa meminimalkan ikatan sosial diantara peserta didik. Meskipun mereka tergolong bertegur sapa beserta berikatan dengan rekan, gadget pula jadi konsentrasi utama. sebagian besar peserta didik memakai gadget disaat pengajaran tidak terdapat di kelas, beserta sebagian besar terlebih melaksanakannya dengan diam-diam disaat pengajaran hadir. Ini bisa mengganggu pengajaran beserta berperan pada kualitas belajar peserta didik. persoalan-persoalan yang disebutkan memotivasi penulis untuk melaksanakan tes terkait pengaruh gadget terhadap perilaku belajar peserta didik khususnya pada peserta didik jenjang X, XI, XII SMAN 2 Busungbiu.

Adapun tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh pemakaian gadget pada sikap belajar peserta didik di SMAN 2 Busungbiu.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SMAN 2 Busungbiu. Metodologi penelitian kuantitatif merupakan metode yang dimanfaatkan dalam riset ini. Metode kuantitatif bertujuan mempelajari populasi atau sampel tertentu dan disadari oleh filosofi positivisme Sugiyono (2017).

Dalam konteks penggunaan teknik sampel, perlu mempertimbangkan sejumlah faktor, termasuk ketersediaan kerangka sampel, sumber daya yang tersedia (seperti biaya, waktu, pengetahuan), serta tujuan penelitian. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah non-probability sampling dengan metode purposive sampling untuk menentukan sampel penelitian.

Demikian yang di ambil sampel ialah jenjang XI MIPA 1, XI MIPA 2, XI IPS 1 yang berjumlah 36 orang, dengan memakai sistem cluster sampling (Area Sampling), ialah upaya sampling daerah yang dipergunakan untuk menetapkan sampel bilamana objek yang bakal di teliti sumber informasi begitu luas. Subjek di pengujian ini ialah peserta didik jenjang XI MIPA 1 SMA N 2 Busungbiu dengan total peserta didik 36 orang peserta didik, 18 peserta didik perempuan beserta 18 peserta didik laki-laki. penguji memakai jenjang XI MIPA 1, XI MIPA 2, XI IPS 1 SMAN 2 Busungbiu sebagai subjek dikarenakan keseluruhan peserta didik di kelas yang disebutkan telah memakai gadget dalam pembelajar. penguji pula menelaah ketika observasi para peserta didik dominan pemakaian gadget sebagai alat bantu pembelajar demikian kemungkinan terindikasi pergantian kebiasaan peserta didik sebelum beserta sesudah memakai gadget. Para peserta didik memakai aplikasi Clasroom beserta WhatsApp. tetapi objek di pengujian ini ialah pemakaian gadget pada sikap belajar peserta didik.

Jenis kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner berstruktur (angket tertutup), dengan kemungkinan jawaban pernyataan yang telah disiapkan

dalam bentuk pilihan. Untuk mengukur pendapat responden menggunakan skala ordinal dan skala interval. Skala ordinal merupakan skala pengukuran yang digunakan untuk bbdakan data, sekaligus mengandung usnur peringkat (ranking), derajat (degree) atau tingkatan (level) melalui penilaian tertentu. Skala interval yang digunakan yaitu skala likert untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seorang atau sekelompok orang tentang fenomena social Sugiyono (2012)

Uji asumsi klasik merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengetahui hubungan antar variabel penelitian yang ada di dalam model regrsi. Uji regresi linear berganda dapat dilakukan jika model penelitian telah memenuhi syarat, yakni telah lolos dalam uji asumsi klasik. Uji asumsi klasik terdiri dari uji normalitas, uji multikolinearitas, dan uji heteroskedastisitas. Uji hipotesis dilakukan dengan uji t. Uji Koefisien Determinasi adalah pengujian yang digunakan untuk melihat kemampuan variabel independen dalam memaparkan variasi variabel dependen. Koefisien determinasi dilihat dari Adjusted R² dimana semakin besar nilainya maka akan semakin kuat pengaruh variabel tersebut. Nilai koefisien determinasi yang mendekati 1 maka variabel independen telah memberikan hampir seluruh informasi yang diperlukan dalam memprediksi variabel dependen dan sebaliknya. Analisis regresi linear berganda merupakan alat analisis yang memiliki fungsi untuk menguji seberapa besar kekuatan hubungan sebab akibat antara dua atau lebih variabel independen (variabel bebas) terhadap variabel dependen (variabel terikat) Ghazali (2018). ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengujian menggunakan cluster sampling di SMAN 2 Busungbiu, sejumlah 36 peserta didik dari jenjang XI IPA 1, XI IPA 2, dan XI IPS 1 telah dianalisis. Data tersebut terbagi berdasarkan gender, usia, dan kelas. Dari data gender, jumlah peserta didik laki-laki

dan perempuan sama, masing-masing 18 orang atau 50% dari total. Selanjutnya, dalam data usia, 66.7% peserta didik berumur 18 tahun, sedangkan 33.3% berumur 17 tahun. Terakhir, berdasarkan kelas, masing-masing kelas XI IPA 1, XI IPA 2, dan XI IPS 1 memiliki jumlah peserta

didik yang sama, yaitu 12 orang atau 33.3% dari total. Dengan demikian, analisis ini memberikan gambaran yang merata dari segi gender, usia, dan kelas dalam populasi peserta didik di SMAN 2 Busungbiu.

Pengujian makna pada analisis data dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang hubungan antara variabel-variabel yang diteliti. Dalam pengujian ini, tiga aspek utama diuji, yaitu normalitas, homogenitas, dan heteroskedastisitas. Hasil pengujian normalitas menunjukkan bahwa data terdistribusi secara normal, didukung oleh visualisasi Normal P-P Plot dan pengujian statistik Kolmogorov-Smirnov dengan nilai signifikansi di atas 0.05. Selanjutnya, uji homogenitas menunjukkan bahwa varians dari variabel sikap belajar peserta didik berdasarkan penggunaan gadget secara statistik tidak berbeda secara signifikan. Sedangkan uji heteroskedastisitas menunjukkan bahwa tidak ada indikasi ketidaksetaraan varians dan residual di antara penggunaan gadget dan sikap belajar peserta didik. Terakhir, analisis regresi linier sederhana menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget dengan sikap belajar peserta didik, dengan koefisien regresi sebesar 0,969. Dengan demikian, hasil pengujian makna ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang hubungan antara variabel yang diteliti dalam konteks penggunaan gadget dan sikap belajar peserta didik di SMAN 2 Busungbiu.

Pengujian hipotesis menggunakan uji t dan koefisien determinasi (R^2) telah dilakukan untuk memahami pengaruh variabel penggunaan gadget terhadap sikap belajar peserta didik di SMAN 2 Busungbiu. Hasil uji t menunjukkan bahwa variabel penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap sikap belajar peserta didik, dengan nilai t hitung sebesar 7,413, melebihi nilai t tabel (2,032) dengan tingkat signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan gadget pada sikap belajar peserta didik. Selain itu, koefisien

determinasi (R^2) sebesar 61,8% menunjukkan bahwa variabel penggunaan gadget mampu menjelaskan sekitar 61,8% variasi dalam sikap belajar peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan dan berperan cukup besar dalam membentuk sikap belajar peserta didik di SMAN 2 Busungbiu.

Pengaruh pemakaian gadget pada sikap belajar peserta didik di SMAN 2 Busungbiu. Beralaskan temuan analisa regresi linier sederhana variabel pemakaian gadget pada sikap belajar peserta didik yakni $Y = 0,915 + 0,969X$ yang maknanya bilamana pengaruh variabel sikap belajar peserta didik di SMAN 2 Busungbiu meningkat 1% demikian bakal meningkat pemakaian gadgetnya dengan besar 0,969. Beralaskan temuan pengujian ini demikian terdapat pengaruh positif diantara pemakaian gadget pada sikap belajar peserta didik dengan besar 21%, makin berkembangnya pemakaian gadget di kalangan peserta didik makin berkurangnya ataupun pergantian sikap dari peserta didik dalam sikap belajar peserta didik di SMAN 2 Busungbiu. perihal ini setara dengan konsep belajar behavioristik yang dipelopori oleh Jhon B. Watson (1878-1958) ialah konsep belajar yang menitik beratkan pada pergantian sikap dari peserta didik yang terindikasi diakibatkan dari ikatan diantara motivasi tanggapan. Pada perihal ini penguji memakai konsep behavioristik untuk merubah kebiasaan peserta didik dari kurangnya minat baca beserta komunikasi diantara rekan dikarenakan pengaruh dari pemakaian gadget yang mana peserta didik jadi lebih giat belajar beserta berkomunikasi dengan rekan dengan lebih intens beserta konsep yang digunaka di pengujian ini memakai konsep behavioristik untuk memfokuskan pada pergantian sikap dari peserta didik yang terindikasi diakibatkan dari ikatan diantara motivasi tanggapan. beserta pula memakai konsep Mohibbin Syah (2006) beserta Slameto (2010). temuan dari pengujian ini perhitungan regresi linier sederhana diantara pemakaian gadget pada sikap belajar peserta didik di SMAN 2 Busungbiu ialah dengan besar

0,786. perihal ini memperlihatkan hubungan antara kedua variabel yang disebutkan dalam kelompok kuat. beserta konsep ini dengan temuan pengujian Fitriana, Ahmad, and Fitria pada periode 2021 dengan judul pengaruh pemakaian gadget pada sikap remaja Pada perihal ini memperlihatkan bahwasanya pengaruh pemakaian gadget pada sikap remaja yang mana ketidak stabilan pada emosional menimbulkan remaja mudah untuk marah, kesal, mengamuk, terlebih menpengajarngkan diri perihal ini menimbulkan remaja melaksanakan sikap yang menyimpang pada norma-norma kesopanan beserta etika.

Sementara angka signifikansi memperlihatkan angka dengan besar $0,000 < 0,05$ demikian hipotesa alternatif (H_1) yang menuturkan bahwasanya terdapat pengaruh pemakaian gadget pada sikap belajar peserta didik diterima, yang bermakna bahwasanya terdapat pengaruh yang substansial diantara pemakaian gadget pada sikap belajar peserta didik di SMAN 2 Busungbiu. perihal ini bisa nampak dari perolehan ungkapan angket ataupun angket yang menuturkan sebagian besar peserta didik senantiasa membawa HP beserta mengoperasikan HP tiap hari tetapi kebiasaan peserta didik tiap hari tergolong baik ataupun positif., yakni peduli dengan lingkup sekitar, menuntaskan persoalan tanpa kekerasan, bertegur sapa dengan rekan ataupun individu lainnya, hormat pada pengajaran ataupun mengucapkan salam pada pengajaran ataupun mengucapkan salam bilamana bertemu pengajar, beserta disaat bertemu dengan orang yang lebih tua mengganggu kepala.

Kebiasaan peserta didik di SMAN 2 Busungbiu tergolong baik dikarenakan diberi pengaruh sebagian besar factor yang banyak peserta didik yang mempergunakan gadget sebagaimana mestinya, yakni belajar memakai gadget, berkomunikasi dengan aktif dengan langsung walaupun telah memiliki gadget. Pada intinya gadget bisa berperan positif bilamana pemakai mempergunakan gadget dengan semestinya, tetapi gadget pula bisa berperan negatif bilamana pemakai

menyalah gunakan gadget yang disebutkan, bergantung pada individu yang disebutkan.

Meskipun tergolong memberi pengaruh positif terdapat kebiasaan peserta didik, tetapi pengaruh pemakaian gadget tergolong harus diperhatikan. perihal ini dikarenakan dari perolehan ungkapan angket ataupun angket yang menuturkan sebagian besar peserta didik senantiasa bersosial media disaat aktivitas belajar mengajar berjalan. terkadang mempergunakan gadget untuk bertukar ungkapan ujian ataupun mencontek, tidak focus belajar ketika pengajaran menuturkan pembelajar, terlebih memunculkan tradisi negatif baru yakni senantiasa berfoto ketika belajar selanjutnya di upload ke sosial media.

Hal ini searah dengan konsep behavioral sociology yakni mengimplementasikan prinsip-prinsip psikologi sikap ke dalam sosiologi. konsep ini memusatkan perhatiannya pada korelasi diantara diakibatkan dari sikap yang terindikasi di dalam lingkungan actor dengan sikap actor. Akibat-akibat sikap diperlakukan menjadi variabel independen. Ini bermakna bahwasanya konsep ini berusaha menuturkan sikap yang terindikasi itu lewat akibat-akibat yang mengikutinya kemudian. Jadi nyata dengan metafisik mencoba menuturkan sikap yang terindikasi di sekarang ini lewat kemungkinan akibatnya yang terindikasi di masa mendatang. Yang menarik perhatian behavioral sociology ialah korelasi historis diantara diakibatkan sikap yang terindikasi dalam lingkungan actor dengan sikap yang terindikasi saat ini. diakibatkan dari sikap yang terindikasi di masa selanjutnya berperan pada sikap yang terindikasi di sekarang ini. Dengan memahami apa yang didapat dari sikap nyata di masa selanjutnya bakal bisa diramalkan apakah individu actor akan bersikap yang sama (mengulangnya) dalam kondisi saat ini. Konsep dasar behavior sociology yang jadi penelahaannya ialah "reinforcement" yang bisa dimaknai sebagai ganjaran. Perulangan sikap tak bisa dirumuskan terlepas dari dari efeknya pada sikap itu sendiri. Perulangan dirumuskan dalam

pemahamannya pada actor. Sesuatu ganjaran yang tidak membawa pengaruh pada actor tidak akan diulangi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Beralaskan temuan pengujian beserta bahasan di atas, demikian bisa disimpulkan yakni pengaruh pemakaian gadget pada sikap belajar peserta didik Di SMAN 2 Busungbiu didasarkan di pengujian yang dilaksanakan pada peserta didik pada tahun 2023 dengan melaksanakan observasi, interview di lapangan dengan ini, sikap belajar peserta didik di SMAN 2 Busungbiu tergolong baik dikarenakan diberi pengaruh sebagian besar unsur yakni banyak peserta didik yang mempergunakan gadget semestinya, yakni belajar memakai gadget, berkomunikasi dengan aktif dengan langsung walaupun telah memiliki gadget. Pada intinya gadget bisa berperan positif bilamana dipergunakan dengan semestinya, tetapi gadget pula bisa berperan negatif bilamana pemakai menyalahgunakan gadget yang disebutkan, bergantung pada individu peserta didik yang disebutkan di dalam memakai gadget.

Saran

Beralaskan temuan analisa beserta bahasan di pengujian ini, demikian saran yang bisa pengujian sampaikan ialah yakni: (1) Sekolah supaya senantiasa mempertahankan aturan-aturan disekolah yang saat ini telah diterapkan terkait pemakaian gadget (2) pengajaran supaya membuat sistem pembelajar kreatif beserta aktif dengan memakai gadget supaya menarik (3) Orang tua supaya senantiasa mengontrol anaknya dalam pemakaian gadget supaya tidak terindikasi penyipangan (4) peserta didik dapat bisa mempertahankan sikap yang baik beserta menumbuhkan prsetasi dengan memakai teknologi yang saat ini ini (5) pengujian lainnya bisa lebih mengembangkan pengujian yang bisa berperan pada kebiasaan peserta didik dilain factor pemakaian gadget, yakni aturan disiplin peserta didik, peran pengajar, keteladanan

pengajar, kepedulian orang tua, beserta lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola, S. & Hanggara, D.N. (2013). Perkembangan Dunia Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi. *Jurnal Konferensi Internasional tentang Studi Indonesia: <https://icssis.wordpress.com/prosiding/prosiding-icssis-2013/prosidingicssis-2013-jilid-2/>*.
- Ahmadi, Abu. 2004. *Psikologi Belajar: Asdi Mahasatya*. Jakarta.
- A.M, Sardiman. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar: PT RajaGrafindo Persada*. Jakarta.
- Anni, Catharina Tri. 2007. *Psikologi Belajar: Unnes*. Semarang.
- Arisandi, Deni. 2012. "Pengertian Perilaku."
- Diva, Andi Salwa, Ananda Alma Chairunnisa, and Tuhfah Humaira Mufidah. 2021. "Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Andi." *Current Research in Education: Series Journal* 01(01):1–10.
- Fitriana, Fitriana, Anizar Ahmad, and Fitria Fitria. 2021. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga." *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi* 5(2):182. doi: 10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898.
- Fuadi, Arifin. 2010. "Pengaruh Tingkat Keseringan Menonton Televisi Pada Jam Belajar Dan Kontrol Orang Tua Dengan Perilaku Belajar Siswa SMP Muhammadiyah 1 Sragen Tahun Ajaran 2008/2009." *Skripsi Universitas Sebelas Maret Surakarta*.
- Ghozali, Imam. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23 (Edisi 8)*. Cetakan ke VIII. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2018). "Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Pogram IBM SPSS" Edisi Sembilan. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Radliya, Nizar R., Aprilia, S., Zakiyyah, Tria R. n.d. "Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan." *Jurnal PAUD Agapedia* Vol.1(1).

- Rahmawati, F., Sudarma, I. K., Sulasteri, M. 2014. "Hubungan Antara Pola Asuh Orang Tua Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa SD Kelas IV Semester Genap Di Kecamatan Melaya-Jembrana." E-Journal MIMBAR PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, 2(1):1-11.
- Rigianti, H. A. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Banjarnegara. Elementary School (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD- An), 7(2), 297–302.
- Salam, Burhanuddin. 2004. Cara Belajar Yang Sukses Di Perguruan Tinggi. Rineka Cipta: Jakarta.
- Saniyyah, Latifatus, Deka Setiawan, and Erik Aditia Ismaya. 2021. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Jekulo Kudus." Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan 3(4):2132–40.
- Setiowati, Y. (2017). Penggunaan Konseling Teknik Reinforcement Positif dalam Meningkatkan Sikap dan Kebiasaan Belajar pada Siswa Kelas VIII di MTs Pelita Gedong Tataan Tahun Pelajaran 2015/2016. Universitas Lampung.
- Slameto. 2010. Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi. : Rineka Cipta. Jakarta.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). Bandung: Alfabeta.
- Suhardi, T., dan Utami, A. 2019. Ayah Dan Bunda Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak Peran Orangtua Dan Cara Mendidik Anak Di Era Digital. Semarang: Syalmahat Publish.
- Syah, Muhibbin. 2006. Psikologi Belajar. : PT Raja Grasindo Perkasa. Jakarta.
- Syah, Muhibbin. 2008. Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zega, B. R., & Harefa, A. R. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 2 Gunungsitoli. Journal on Education, 6(1), 5357-5363.