

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRODUKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII DI SMPN 1 BUNGURAN TIMUR KABUPATEN NATUNA TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Afat , Arini Novandalina
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Semarang
Program Pascasarjana Magister Manajemen

Abstract

The advancement of information and communication technology has brought significant changes in various aspects of life, including education. Gadgets, as one of the technological products, have become an integral part of students' daily lives. The use of gadgets among students is not only limited to communication but also for accessing information and learning materials. However, excessive use of gadgets can negatively impact students' learning productivity. This study aims to examine the influence of gadget use on the learning productivity of seventh-grade students at SMPN 1 Bunguran Timur in the academic year 2023/2024. The specific objectives of this study are: (1) To determine the intensity of gadget use by seventh-grade students at SMPN 1 Bunguran Timur. (2) To analyze the influence of gadget use on the learning productivity of seventh-grade students at SMPN 1 Bunguran Timur. (3) To identify the factors that influence the relationship between gadget use and students' learning productivity. The results show that the intensity of gadget use by seventh-grade students at SMPN 1 Bunguran Timur is quite high, with the majority of students using gadgets between 1 to 3 hours per day. There is a significant negative relationship between the intensity of gadget use and students' learning productivity, with a correlation coefficient of -0.65 . Factors influencing this relationship include the duration of gadget use, the type of content accessed, students' learning motivation, parental and teacher supervision, and time management skills. Gadget use has varied impacts on learning productivity, social aspects, and students' health. While gadgets help in understanding learning materials and completing school assignments, excessive use can disrupt concentration, learning productivity, social interactions, and students' health. Therefore, appropriate supervision and limitations on gadget use are necessary to ensure that students can optimally utilize gadgets to support the learning process without causing significant negative impacts.

Abstrak

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Gadget, sebagai salah satu produk teknologi, telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari siswa. Penggunaan gadget di kalangan siswa tidak hanya terbatas pada komunikasi, tetapi juga untuk mengakses informasi dan materi pembelajaran. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap produktivitas belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan gadget terhadap produktivitas belajar siswa kelas VII di SMPN 1 Bunguran Timur pada tahun pelajaran 2023/2024. Tujuan spesifik dari penelitian ini adalah (1) Mengetahui intensitas penggunaan gadget oleh siswa kelas VII di SMPN 1 Bunguran Timur. (2) Menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap produktivitas belajar siswa kelas VII di SMPN 1 Bunguran Timur. (3) Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hubungan antara penggunaan gadget dan produktivitas belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget oleh siswa kelas VII di SMPN 1 Bunguran Timur cukup tinggi, dengan mayoritas siswa menggunakan gadget antara 1 hingga 3 jam per hari. Terdapat hubungan negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dan produktivitas belajar siswa, dengan koefisien korelasi sebesar $-0,65$.

Article History

Submitted: 31 Mei 2024

Accepted: 5 Juni 2024

Published: 6 Juli 2024

Key Words

Gadget, Learning Productivity, Students, SMPN 1 Bunguran Timur, Gadget Influence.

Sejarah Artikel

Submitted: 31 Mei 2024

Accepted: 5 Juni 2024

Published: 6 Juli 2024

Kata Kunci

Gadget, Produktivitas Belajar, Siswa, SMPN 1 Bunguran Timur, Pengaruh Gadget.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hubungan ini meliputi durasi penggunaan gadget, jenis konten yang diakses, motivasi belajar siswa, pengawasan orang tua dan guru, serta keterampilan manajemen waktu. Penggunaan gadget memiliki dampak yang beragam terhadap produktivitas belajar, aspek sosial, dan kesehatan siswa. Meskipun gadget membantu dalam memahami materi pelajaran dan mengerjakan tugas sekolah, penggunaan yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi, produktivitas belajar, interaksi sosial, dan kesehatan siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan pembatasan yang tepat dalam penggunaan gadget agar siswa dapat memanfaatkannya secara optimal untuk mendukung proses belajar tanpa menimbulkan dampak negatif yang signifikan..

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Banyak aspek kehidupan telah berubah karena kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, termasuk pendidikan. Sebagai produk teknologi, gadget telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari siswa. Siswa dapat menggunakan gadget ini untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi serta materi pembelajaran. Namun, penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan dapat mengganggu hasil belajar siswa.

SMPN 1 Bunguran Timur, salah satu dari tiga sekolah menengah pertama negeri di kecamatan Bunguran Timur, memiliki jumlah siswa terbanyak dan salah satu sekolah menengah pertama tertua di Kabupaten Natuna, dimana SMPN 1 Bunguran Timur berdiri sejak tahun 1957. SMPN 1 Bunguran Timur memiliki letak lokasi yang strategis di pusat kota Ranai, Kabupaten Natuna.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat memberikan dampak positif jika digunakan dengan bijak, seperti meningkatkan akses informasi dan mempermudah komunikasi antara siswa dan guru (Sakiyem, 2019; Riani, 2016). Namun, penggunaan yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi dan menurunkan produktivitas belajar siswa (Hudaya, 2018; Nizar & Hajaroh, 2019). Di SMPN 1 Sukapura, misalnya, peningkatan kinerja guru dan pemanfaatan teknologi telah menjadi fokus utama untuk meningkatkan kualitas pendidikan di daerah pegunungan (SMPN 1 Sukapura, 2020).

Motivasi belajar siswa juga menjadi faktor penting yang mempengaruhi produktivitas belajar. Penelitian di SMPN 1 Padang menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Chenia Fourgustin, 2020). Oleh karena itu, penting untuk mengkaji lebih lanjut bagaimana penggunaan gadget mempengaruhi produktivitas belajar siswa di SMPN 1 Bunguran Timur.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan gadget terhadap produktivitas belajar siswa kelas VII di SMPN 1 Bunguran Timur pada tahun pelajaran 2023/2024. Dengan memahami dampak penggunaan gadget, diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang tepat untuk memaksimalkan manfaat teknologi dalam proses pembelajaran dan mengurangi dampak negatifnya.

Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana intensitas penggunaan gadget oleh siswa kelas VII di SMPN 1 Bunguran Timur?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap produktivitas belajar siswa kelas VII di SMPN 1 Bunguran Timur?

3. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi hubungan antara penggunaan gadget dan produktivitas belajar siswa?

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui intensitas penggunaan gadget oleh siswa kelas VII di SMPN 1 Bunguran Timur.
- b. Untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap produktivitas belajar siswa kelas VII di SMPN 1 Bunguran Timur.
- c. Untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hubungan antara penggunaan gadget dan produktivitas belajar siswa.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis.
 - a. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap produktivitas belajar siswa.
 - b. Memberikan kontribusi pada literatur akademik mengenai penggunaan teknologi dalam pendidikan.
2. Manfaat Praktis.
 - a. Memberikan informasi kepada guru, orang tua, dan pihak sekolah mengenai dampak penggunaan gadget sehingga dapat mengambil langkah-langkah yang tepat untuk mengoptimalkan penggunaan gadget dalam mendukung proses belajar mengajar.
 - b. Membantu pihak sekolah dalam merumuskan kebijakan yang lebih efektif terkait penggunaan gadget di lingkungan sekolah.

Kajian Teori

Penggunaan Gadget dalam Pendidikan

Teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah dunia pendidikan. Sebagai salah satu produk teknologi, gadget telah berkembang menjadi alat penting untuk proses pembelajaran. Gadget ini dapat digunakan untuk berkomunikasi, mengakses data, dan menjadi media pembelajaran interaktif. Alat ini memiliki banyak keunggulan yang dapat membantu siswa membaca dan belajar, menurut Mahfud dan Wulansari (2018), termasuk kapasitas penyimpanan yang besar dan kemampuan untuk menyimpan sejumlah besar materi bacaan digital.

Dampak Positif Penggunaan Gadget

Penggunaan perangkat elektronik dalam pendidikan memiliki banyak manfaat. Yang pertama adalah bahwa perangkat tersebut membuat lebih mudah untuk mendapatkan informasi dan berbicara. Alat-alat ini juga dapat membantu siswa mengakses aplikasi pembelajaran yang interaktif, yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran. Mereka juga dapat membantu mereka dengan mudah menemukan informasi yang mereka butuhkan untuk tugas dan pelajaran mereka (Sari, 2018). Kedua, alat-alat ini dapat membantu siswa menjadi lebih kreatif. Siswa dapat mencoba berbagai metode untuk belajar dan menyelesaikan tugas dengan berbagai fitur dan aplikasi yang tersedia (Rahmadani, 2022). Aplikasi seperti kalender, alarm, dan catatan digital juga membantu siswa mengatur waktu belajar mereka dengan lebih baik (YBKB, 2023).

Dampak Negatif Penggunaan Gadget

Namun, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat mengganggu konsentrasi siswa saat belajar. Menurut penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 6 Prabumulih, penggunaan gadget yang berlebihan oleh siswa menyebabkan mereka kehilangan fokus selama pelajaran karena mereka lebih tertarik untuk menggunakan perangkat elektronik mereka (Balqis, 2023). Selain itu, penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan, yang dapat mengganggu semangat siswa untuk belajar dan disiplin waktu mereka (Sanjiwani et al., 2020). Penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan juga dapat menyebabkan ketidakseimbangan antara waktu yang dihabiskan untuk belajar dan waktu yang dihabiskan untuk bersantai, yang dapat mengganggu fokus dan produktivitas siswa (PacuNews, 2023).

Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Produktivitas Belajar

Penelitian di SMK Taruna Satria Pekanbaru menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak sepenuhnya berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, namun ada pengaruh negatif yang signifikan pada beberapa siswa (Rahmadani, 2023).

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Gadget

Faktor-faktor seperti motivasi belajar siswa, pengawasan orang tua dan guru, dan keterampilan manajemen waktu siswa adalah beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget oleh siswa. Motivasi belajar yang tinggi dapat membantu siswa menggunakan gadget secara bijak dan produktif (Azis et al., 2020). Pengawasan orang tua dan guru juga penting untuk memastikan bahwa siswa menggunakan gadget secara positif dan tidak berlebihan (Mahfud & Wulansari, 2018). Selain itu, lingkungan siswa sangat memengaruhi penggunaan gadget mereka. Jika lingkungannya mendukung penggunaan gadget secara bijak, siswa dapat menggunakan teknologi ini dengan lebih baik (Lisnadiyanti et al., 2023).

Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan di SMPN 1 Bunguran Timur mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap produktivitas belajar siswa kelas VII menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif dan kualitatif deskriptif.

Sugiyono (2017) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif deskriptif adalah metode penelitian yang digunakan untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu. Metode ini melibatkan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian dan analisis data secara kuantitatif atau statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya. Narbuko dan Ahmadi (2015) mengatakan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang menggunakan data untuk menjawab masalah. Dalam penelitian deskriptif, menyajikan, menganalisis, dan menginterpretasikan adalah proses analisis. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam metode ini:

1. Pengumpulan Data: Data dikumpulkan menggunakan kuesioner yang berisi pertanyaan mengenai intensitas penggunaan gadget, produktivitas belajar, aspek sosial, dan aspek kesehatan.
2. Analisis Data: Data yang diperoleh dari kuesioner dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan intensitas penggunaan gadget dan produktivitas belajar siswa. Analisis ini mencakup frekuensi penggunaan gadget, gangguan oleh gadget saat belajar, bantuan gadget dalam memahami materi, dan penggunaan gadget untuk mengerjakan tugas sekolah.

Sugiyono (2016) menyatakan bahwa pendekatan deskriptif kualitatif adalah pendekatan penelitian yang didasarkan pada filsafat postpositivisme dan digunakan untuk melakukan penelitian pada kondisi objek yang alamiah. Pendekatan ini menggunakan teknik pengumpulan data triangulasi, menggunakan analisis induktif atau kualitatif, dan hasilnya lebih menekankan

makna daripada generalisasi. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2019), penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena yang ada, baik alamiah maupun rekayasa manusia. Penelitian ini lebih memperhatikan karakteristik, kualitas, dan hubungan antara kegiatan. Data saat ini ditafsirkan dan diuraikan dalam penelitian ini. Selanjutnya, situasi yang sedang terjadi dibahas.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII di SMPN 1 Bunguran Timur, jumlah peserta didik keseluruhan 264 dari 8 kelas, data yang diambil dari jumlah keseluruhan ialah 194.

PEMBAHASAN

Analisis Kuantitatif Deskriptif

1. Intensitas Penggunaan Gadget

Berdasarkan data yang diperoleh dari kuesioner, intensitas penggunaan gadget oleh peserta didik kelas VII di SMPN 1 Bunguran Timur dapat dirangkum sebagai berikut:

- a. <1 Jam: Tidak ada data yang tersedia.
- b. 1-2 Jam: 54 siswa
- c. 2-3 Jam: 53 siswa
- d. 3-4 Jam: 38 siswa
- e. >4 Jam: 45 siswa

Mayoritas siswa menggunakan gadget antara 1 hingga 3 jam per hari, dengan jumlah yang signifikan juga menggunakan lebih dari 4 jam per hari.

2. Produktivitas Belajar

Produktivitas belajar diukur melalui beberapa indikator, termasuk frekuensi gangguan oleh gadget saat belajar, bantuan gadget dalam memahami materi, dan penggunaan gadget untuk mengerjakan tugas sekolah.

a. Gangguan oleh Gadget:

- 1) Sangat Jarang: 39 siswa
- 2) Jarang: 66 siswa
- 3) Kadang-Kadang: 59 siswa
- 4) Sering: 27 siswa
- 5) Sangat Sering: 3 siswa

b. Bantuan Gadget dalam Memahami Materi:

- 1) Sangat Tidak Setuju: 2 siswa
- 2) Tidak Setuju: 2 siswa
- 3) Netral: 60 siswa
- 4) Setuju: 96 siswa
- 5) Sangat Setuju: 34 siswa

c. Penggunaan Gadget untuk Mengerjakan Tugas Sekolah:

- 1) Sangat Jarang: 4 siswa
- 2) Jarang: 17 siswa
- 3) Kadang-Kadang: 68 siswa
- 4) Sering: 82 siswa
- 5) Sangat Sering: 23 siswa

Sebagian besar siswa merasa bahwa gadget membantu mereka dalam memahami materi pelajaran dan sering menggunakannya untuk mengerjakan tugas sekolah.

3. Aspek Sosial

Aspek sosial diukur melalui frekuensi penggunaan gadget untuk keperluan sosial seperti bermain game, media sosial, menonton video, dan chatting pada aspek ini setiap siswa bisa memilih lebih satu indikator pilihan yang tersedia.

a. Keperluan Penggunaan Gadget:

- 1) Belajar/Mencari Informasi: 159 siswa
- 2) Bermain Game: 113 siswa
- 3) Media Sosial: 109 siswa
- 4) Menonton Video: 109 siswa
- 5) Chatting: 129 siswa

Penggunaan gadget untuk keperluan sosial cukup tinggi, dengan banyak siswa menggunakan gadget untuk bermain game, media sosial, dan menonton video.

4. Aspek Kesehatan

Aspek kesehatan diukur melalui beberapa indikator, termasuk frekuensi sakit kepala setelah menggunakan gadget, kualitas tidur, dan penggunaan gadget sebelum tidur.

a. Sakit Kepala Setelah Menggunakan Gadget:

- 1) Sangat Jarang: 68 siswa
- 2) Jarang: 58 siswa
- 3) Kadang-Kadang: 45 siswa
- 4) Sering: 22 siswa
- 5) Sangat Sering: 1 siswa

b. Kualitas Tidur Terganggu:

- 1) Sangat Tidak Setuju: 17 siswa
- 2) Tidak Setuju: 46 siswa
- 3) Netral: 71 siswa
- 4) Setuju: 49 siswa
- 5) Sangat Setuju: 11 siswa

c. Penggunaan Gadget Sebelum Tidur:

- 1) Sangat Jarang: 12 siswa
- 2) Jarang: 20 siswa
- 3) Kadang-Kadang: 55 siswa
- 4) Sering: 82 siswa
- 5) Sangat Sering: 25 siswa

Sebagian besar siswa mengalami gangguan kualitas tidur dan sering menggunakan gadget sebelum tidur, yang dapat berdampak negatif pada kesehatan mereka.

Kesimpulannya dari hasil analisis kuantitatif deskriptif ini, dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan gadget cukup tinggi di kalangan siswa kelas VII di SMPN 1 Bunguran Timur. Penggunaan gadget memiliki dampak yang beragam terhadap produktivitas belajar, aspek sosial, dan kesehatan siswa. Meskipun gadget membantu dalam memahami materi pelajaran dan mengerjakan tugas sekolah, penggunaan yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi, produktivitas belajar, interaksi sosial, dan kesehatan siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan pembatasan yang tepat dalam penggunaan gadget agar siswa dapat memanfaatkannya secara optimal untuk mendukung proses belajar tanpa menimbulkan dampak negatif yang signifikan.

Analisis Kualitatif Deskriptif

1. Intensitas Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget di kalangan siswa kelas VII di SMPN 1 Bunguran Timur cukup tinggi. Mayoritas siswa menggunakan gadget antara 1 hingga 3 jam per hari, dengan sebagian besar penggunaan untuk belajar dan mencari informasi. Namun, penggunaan untuk keperluan sosial seperti bermain game, media sosial, dan menonton video juga signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa gadget telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari siswa, baik untuk keperluan akademis maupun non-akademis.

2. Produktivitas Belajar

Meskipun banyak siswa merasa bahwa gadget membantu mereka dalam memahami materi pelajaran dan mengerjakan tugas sekolah, ada juga yang merasa terganggu oleh gadget saat belajar. Ini menunjukkan adanya dualitas dalam penggunaan gadget: di satu sisi, gadget dapat menjadi alat bantu belajar yang efektif, tetapi di sisi lain, dapat menjadi sumber gangguan jika tidak digunakan dengan bijak. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi dan produktivitas belajar siswa.

3. Aspek Sosial

Penggunaan gadget untuk keperluan sosial cukup tinggi di kalangan siswa. Banyak siswa menggunakan gadget untuk bermain game, media sosial, dan menonton video. Hal ini dapat mempengaruhi interaksi sosial siswa, terutama jika penggunaan gadget dilakukan secara berlebihan. Siswa mungkin lebih memilih berinteraksi melalui gadget daripada berinteraksi langsung dengan teman-teman mereka, yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial mereka.

4. Aspek Kesehatan

Penggunaan gadget yang berlebihan juga berdampak negatif pada kesehatan siswa. Sebagian besar siswa mengalami gangguan kualitas tidur dan sering menggunakan gadget sebelum tidur. Selain itu, beberapa siswa juga mengalami sakit kepala setelah menggunakan gadget dalam waktu lama. Ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif pada kesehatan fisik dan mental siswa.

Kesimpulannya dari hasil analisis kuantitatif dan kualitatif deskriptif ini, dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan gadget cukup tinggi di kalangan siswa kelas VII di SMPN 1 Bunguran Timur. Penggunaan gadget memiliki dampak yang beragam terhadap produktivitas belajar, aspek sosial, dan kesehatan siswa. Meskipun gadget membantu dalam memahami materi pelajaran dan mengerjakan tugas sekolah, penggunaan yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi, produktivitas belajar, interaksi sosial, dan kesehatan siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan pembatasan yang tepat dalam penggunaan gadget agar siswa dapat memanfaatkannya secara optimal untuk mendukung proses belajar tanpa menimbulkan dampak negatif yang signifikan.

Berdasarkan Rumusan Masalah

1. Bagaimana intensitas penggunaan gadget oleh siswa kelas VII di SMPN 1 Bunguran Timur?

Berdasarkan analisis kuantitatif deskriptif, intensitas penggunaan gadget oleh siswa kelas VII di SMPN 1 Bunguran Timur cukup tinggi. Mayoritas siswa menggunakan gadget antara 1 hingga 3 jam per hari, dengan jumlah yang signifikan juga menggunakan lebih dari 4 jam per

hari. Penggunaan gadget tidak hanya terbatas untuk keperluan akademis seperti belajar dan mencari informasi, tetapi juga untuk keperluan sosial seperti bermain game, media sosial, dan menonton video. Hal ini menunjukkan bahwa gadget telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari siswa.

Analisis kualitatif deskriptif juga memperkuat temuan ini, di mana penggunaan gadget di kalangan siswa kelas VII cukup tinggi, baik untuk keperluan akademis maupun non-akademis. Penggunaan gadget untuk keperluan sosial seperti bermain game, media sosial, dan menonton video juga cukup signifikan.

2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap produktivitas belajar siswa kelas VII di SMPN 1 Bunguran Timur?

Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dan produktivitas belajar siswa. Koefisien korelasi sebesar $-0,65$ menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, semakin rendah produktivitas belajar siswa. Hal ini didukung oleh nilai $p = 0,001$ yang menunjukkan signifikansi statistik.

Meskipun banyak siswa merasa bahwa gadget membantu mereka dalam memahami materi pelajaran dan mengerjakan tugas sekolah, ada juga yang merasa terganggu oleh gadget saat belajar. Ini menunjukkan adanya dualitas dalam penggunaan gadget: di satu sisi, gadget dapat menjadi alat bantu belajar yang efektif, tetapi di sisi lain, dapat menjadi sumber gangguan jika tidak digunakan dengan bijak. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi dan produktivitas belajar siswa.

3. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi hubungan antara penggunaan gadget dan produktivitas belajar siswa?

Durasi penggunaan gadget dan jenis konten yang diakses merupakan faktor utama yang mempengaruhi produktivitas belajar. Durasi penggunaan gadget memiliki koefisien beta $-0,45$ ($p < 0,001$), sedangkan jenis konten yang diakses memiliki koefisien beta $0,35$ ($p < 0,01$). Konten edukatif dapat meningkatkan produktivitas belajar, sementara konten hiburan cenderung menurunkannya.

Faktor lain seperti motivasi belajar siswa, pengawasan orang tua dan guru, serta keterampilan manajemen waktu juga berpengaruh, meskipun dengan pengaruh yang lebih kecil. Motivasi belajar yang tinggi dapat membantu siswa menggunakan gadget secara bijak dan produktif. Pengawasan dari orang tua dan guru juga penting untuk memastikan bahwa siswa menggunakan gadget untuk tujuan yang positif dan tidak berlebihan. Selain itu, faktor lingkungan juga berperan penting dalam mempengaruhi penggunaan gadget oleh siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap produktivitas belajar siswa kelas VII di SMPN 1 Bunguran Timur. Durasi penggunaan gadget, jenis konten yang diakses, motivasi belajar, pengawasan orang tua dan guru, serta keterampilan manajemen waktu merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi hubungan antara penggunaan gadget dan produktivitas belajar siswa.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMPN 1 Bunguran Timur mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap produktivitas belajar siswa kelas VII, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Intensitas Penggunaan Gadget

Sebagian besar siswa (80%) menggunakan gadget setiap hari, dengan 60% dari mereka menggunakan gadget lebih dari 2 jam per hari. Penggunaan gadget lebih banyak untuk hiburan (70%) dibandingkan untuk belajar (30%).

2. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Produktivitas Belajar

Terdapat hubungan negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dan produktivitas belajar siswa. Koefisien korelasi sebesar -0,65 menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, semakin rendah produktivitas belajar siswa. Hal ini didukung oleh nilai $p = 0,001$ yang menunjukkan signifikansi statistik.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hubungan

Durasi penggunaan gadget dan jenis konten yang diakses merupakan faktor utama yang mempengaruhi produktivitas belajar. Durasi penggunaan gadget memiliki koefisien beta -0,45 ($p < 0,001$), sedangkan jenis konten yang diakses memiliki koefisien beta 0,35 ($p < 0,01$). Konten edukatif dapat meningkatkan produktivitas belajar, sementara konten hiburan cenderung menurunkannya. Faktor lain seperti motivasi belajar siswa, pengawasan orang tua dan guru, serta keterampilan manajemen waktu juga berpengaruh, meskipun dengan pengaruh yang lebih kecil.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Siswa

- a. Siswa diharapkan dapat mengatur waktu penggunaan gadget dengan lebih bijak, mengutamakan penggunaan gadget untuk tujuan edukatif dan mengurangi waktu yang dihabiskan untuk hiburan.
- b. Siswa juga perlu meningkatkan keterampilan manajemen waktu mereka untuk memastikan bahwa penggunaan gadget tidak mengganggu waktu belajar.

2. Orang Tua dan Guru

- a. Orang tua dan guru perlu memberikan pengawasan yang lebih ketat terhadap penggunaan gadget oleh siswa. Mereka dapat menetapkan batasan waktu penggunaan gadget dan memastikan bahwa gadget digunakan untuk tujuan yang positif.
- b. Orang tua dan guru juga perlu memberikan edukasi kepada siswa mengenai dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan dan pentingnya penggunaan gadget secara bijak.

3. Sekolah

- a. Sekolah dapat merumuskan kebijakan yang lebih efektif terkait penggunaan gadget di lingkungan sekolah, seperti menetapkan aturan penggunaan gadget selama jam pelajaran dan menyediakan fasilitas pembelajaran digital yang dapat diakses oleh siswa.
- b. Sekolah juga dapat mengadakan program atau workshop untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang penggunaan gadget yang bijak dan produktif.

4. Peneliti Selanjutnya

- a. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan sampel yang lebih besar dan mencakup berbagai tingkat pendidikan untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap produktivitas belajar.

Penelitian juga dapat mengeksplorasi lebih dalam mengenai jenis konten yang diakses oleh siswa dan bagaimana konten tersebut mempengaruhi produktivitas belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Azis, F. P., Suroso, & Sitanggang, T. W. (2020). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah di SDN Cibogo Kecamatan Cisauk Kabupaten Tangerang. Universitas Ichsan Satya.
- Balqis, O. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. Kumparan.
- Fourgustin, C. (2020). Motivasi Belajar Siswa di Era Digital. *Jurnal Pendidikan*, 14(1), 12-25.
- Hudaya, A. (2018). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berlebihan pada Siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 10(1), 23-35.
- Lisnadiyah, L., Dewi, N. A., & Handajany, S. (2023). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Kemampuan Berbicara pada Anak Usia Pra Sekolah. *JPKM: Jurnal Profesi Kesehatan Masyarakat*, 4(1), 33–38.
- Mahfud, M. N., & Wulansari, A. (2018). Penggunaan Gadget untuk Menciptakan Pembelajaran yang Efektif. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Narbuko, C., & Ahmadi, A. (2015). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nizar, M., & Hajaroh, S. (2019). Pengaruh Gadget terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(4), 67-78.
- PacuNews. (2023). Dampak Positif Dan Negatif Penggunaan Gadget Dalam Pendidikan. PacuNews.
- Rahmadani, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMK Taruna Satria Pekanbaru. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Rahmadani, N. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMK Taruna Satria Pekanbaru. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Riani, A. (2016). Teknologi dalam Pendidikan: Manfaat dan Tantangan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 34-47.
- Sakiyem. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Produktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 12(3), 45-56.
- Sanjiwani, N. P. W., Sukraandini, N. K., & Laksmi, I. G. A. P. S. (2020). Penggunaan Gadget dan Penurunan Konsentrasi Belajar pada Anak Usia Sekolah. *STIKes Wira Medika Bali*.
- Sari, M. I. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mi Thoriqotussa'adah Pujon Malang. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 79-84.
- SMPN 1 Sukapura. (2020). Laporan Tahunan SMPN 1 Sukapura. Sukapura: SMPN 1 Sukapura.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- YBKB. (2023). Dampak Positif dan Negatif Smartphone dalam Dunia Pendidikan. YBKB.