

Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 2 Ranah Batahan

Rini Raudhatul Jannah^{1)*}, Suryadi²⁾, Rila Rahma Mulyani³⁾

^{1,2,3} *Program Studi Bimbingan dan Konseling, FISHUM, Universitas PGRI Sumatera Barat, Padang, Indonesia*

Email : Riniraudhatuljannah81@gmail.com; suryadi@upgrisba.ac.id; rila.Psikologi@gmail.com

Abstrak.

Penelitian ini dilatar belakangi karena adanya peserta didik memainkan *gadget* saat proses belajar mengajar berlangsung dan adanya peserta didik yang datang terlambat diakibatkan asik bermain *gadget* hingga tidur larut malam. Tujuan dari penelitian adalah untuk mendeskripsikan; 1) Penggunaan *gadget* peserta didik kelas X di SMA Negeri 2 Ranah Batahan. 2) Minat belajar peserta didik kelas X di SMA Negeri 2 Ranah Batahan. 3) Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik kelas X di SMA Negeri 2 Ranah Batahan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X di SMA Negeri 2 Ranah Batahan berjumlah 147 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* sebanyak 83 orang. Instrumen yang digunakan angket. Analisis data menggunakan teknik regresi linear sederhana. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa, 1) Penggunaan *gadget* peserta didik kelas X di SMA Negeri 2 Ranah Batahan berada pada kategori tinggi, 2) Minat belajar peserta didik kelas X di SMA Negeri 2 Ranah Batahan berada pada kategori sangat tinggi, 3) Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik kelas X di SMA Negeri 2 Ranah Batahan dalam kategori kuat dan selebihnya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak terlihat dan terdeteksi oleh penelitian yang peneliti lakukan ini. Maka hipotesis diterima yang berbunyi terdapat pengaruh yang signifikan variabel penggunaan *gadget* terhadap minat belajar. Direkomendasikan kepada guru agar penggunaan *gadget* dapat membantu proses pembelajaran sehingga dapat memberikan pengaruh terhadap minat belajar peserta didik kelas X di SMA Negeri 2 Ranah Batahan.

Kata kunci: Pengguna Gadget, Minat Belajar

The Effect of Using Gadgets on Learning Interests of Class X Students at SMA Negeri 2 Ranah Batahan

Abstract

The background of this research is because there are students playing gadgets during the teaching and learning process and there are students who arrive late due to being engrossed in playing gadgets to sleep late at night. The purpose of this research is to describe; 1) The use of gadgets for class X students at SMA Negeri 2 Ranah Batahan. 2) The interest in learning of class X students at SMA Negeri 2 Ranah Batahan. 3) The effect of using gadgets on the learning interest of class X students at SMA Negeri 2 Ranah Batahan. This research is a type of quantitative descriptive research. The population of this study was all students of class X at SMA Negeri 2 Ranah Batahan totaling 147 people. The sampling technique used purposive sampling technique as many as 83 people. The instrument used is the questionnaire. Data analysis used a simple linear regression technique. The results of this study reveal that, 1) The use of gadgets for class X students at SMA Negeri 2 Ranah Batahan is in the High category, 2) The learning interest of class X students at SMA Negeri 2 Ranah Batahan is in the High category, 3) The effect of using gadgets on the learning interest of class X students at SMA Negeri 2 Ranah Batahan is in the strong category and the rest is influenced by other variables that are not visible and detected by the research that the researchers are doing. Then the hypothesis is accepted which says there is a significant influence of the variable use of gadgets on interest in learning. It is recommended to teachers that the use of gadgets can help the learning process so that it can influence the learning interest of class X students at SMA Negeri 2 Ranah Batahan

Keywords: *Gadget Users, Interest in Learning*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan itu penting bagi semua orang untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi diri. Dan setiap individu bisa lebih berkembang dan memiliki pengetahuan yang luas dengan pendidikan. Pendidikan juga merupakan sebagai usaha untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi bawaan, Tinggi jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di masyarakat dan kebudayaan Ansori (2020:28).

Pendidikan adalah suatu upaya yang dapat dilakukan dalam mengembangkan potensi diri yang berlangsung secara terus menerus dan menyesuaikan kebudayaan dan norma-norma yang berlaku dimasyarakat. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1. Menurut Ki Hajar Dewantara (Nugraha, dkk, 2020:6) pendidikan adalah suatu kekuatan kodrat pada anak agar sebagai manusia bisa mencapai keselamatan, kebahagiaan yang tinggi, karena pendidikan hanya bersifat konsektual yang dimiliki manusia secara fisik maupun psikis, dalam melaksanakan kebutuhan manusia.

Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar. Belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Bernilai edukatif karena dalam proses belajar mengajar akan menghasilkan pengetahuan dan perkembangan perilaku sesuai dengan tingkatan pembelajaran yang dilalui oleh peserta didik di sekolah. Teknologi saat ini berkembang dengan pesat sesuai dengan zamannya, salah satu teknologi yang beredar adalah gadget.

Menurut Ma'ruf (2015:13) *gadget* adalah sebuah benda (alat atau benda elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan dengan inovasi atau barang baru. Rahman, 2017:27 mengatakan *gadget* (smarphone) sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunaannya.

Peserta didik juga dapat memanfaatkan media sosial untuk bertukar informasi. Pada kenyataannya, terdapat peserta didik yang tidak bisa memanfaatkan gadget dengan bijak. Peserta didik kurang memperhatikan tugas sekolahnya dan lebih senang bermain *game* serta membuka media sosial. Hal ini berdampak pada ketergantungan peserta didik untuk membuka aplikasi dan informasi yang kurang mendukung dalam proses pembelajaran

Menurut Mujib (2013) *gadget* memiliki dampak positif dan negatif untuk dampak positifnya dapat digunakan sebagai media belajar, jika siswa dengan intensitas yang tinggi dalam menggunakan *gadget*, siswa akan sering menggunakan internet dan siswa akan mendapat hasil belajar yang dicapai jika dalam belajar siswa menggunakan *gadget* akan sering menggunakan internet untuk menemukan materi yang tidak ada di buku, dan untuk menemukan kosakata yang kurang dipahami (Kurniawati, 2020). Menurut pendapat Hasanah & Kumalasari (2015) jika siswa sering menggunakan gadget dengan berlebihan maka akan timbul permasalahan pada proses belajarnya.

Judhita (2011:14) mengatakan bahwa waktu penggunaan perangkat dapat dibagi menjadi tiga area, yaitu: Penggunaan tinggi, penggunaan sedang dan penggunaan rendah. Adapun menurut Dewanti, dkk (2016:4) indikator penggunaan *gadget* yaitu, Mengetahui fungsi dan jenis aplikasi *smartphone*, mampu mengoperasikan *smarphone*, memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *smarphone* kemudian frekuensi penggunaan *smarphone*.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa *gadget* merupakan alat elektronik yang berkembang pesat pada era globalisasi yang dimana *gadget* memberikan kesenangan bagi penggunaanya dan *gadget* bisa berdampak positif dan negatif sesuai penggunaanya, jika *gadget* digunakan untuk membantu kegiatan belajar maka dapat meningkatkan minat belajar namun sebaliknya, jika *gadget* digunakan secara berlebihan akan menimbulkan permasalahan pada minat belajar.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Depdiknas (2008:916), Minat adalah kecendrungan hati yang tinggi terhadap sesuatu ,gairah, dan keinginan. Minat merupakan keinginan yang timbul dalam hati tanpa adanya paksaan dari orang lain. Syah (2011:152) mengatakan bahwa, minat (interest) berarti kecendrungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Tinggi atau besarnya keinginan terhadap sesuatu yang berasal dari diri sendiri bukan dari orang lain.

Slameto (2003:58) menjelaskan minat adalah Kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat merupakan kekuatan yang mendorong seseorang dalam memberi perhatian terhadap sesuatu kegiatan. Djamarah (2011:13) menjelaskan belajar adalah kegiatan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah perubahan dalam diri seseorang yang berupa pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku akibat interaksi dari lingkungannya. Minat belajar adalah keseriusan dalam memfokuskan diri dalam mengikuti proses pembelajaran dengan Tinggi. Dengan minat akan membuat peserta didik tertarik untuk belajar lebih giat dan minat juga akan membuat peserta didik cenderung untuk tetap memperhatikan kegiatan dalam proses pembelajaran.

Minat belajar adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang terhadap proses belajar yang dijalani, kemudian ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi, dan keaktifan dalam mengikuti proses belajar. Adapun menurut Slameto (2003:58) Siswa yang berminat belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut: Memiliki kecenderungan yang konsisten untuk memperhatikan, merasakan dan menikmati sesuatu yang menarik, merasa bangga dan puas dengan sesuatu yang menarik, merasa terhubung dengan suatu kegiatan yang menarik dan lebih menyukai minat yang menarik daripada orang lain, yang kemudian diterjemahkan ke dalam kegiatan Partisipasi dalam manifestasi kegiatan dan peristiwa.

Adapun menurut Kompri, n.d, (2017:141-142) Ada beberapa indikator minat belajar seseorang yaitu rasa senang, perhatian terhadap pembelajaran, menarik materi pembelajaran dan sikap guru yang menarik kemudian manfaat dan fungsi mata pelajaran. Dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan suatu keinginan yang berasal dari diri sendiri, kepuasan adalah melakukan sesuatu yang disukainya dan tidak memaksa orang lain untuk melakukannya, dan minat belajar siswa juga dapat diungkapkan melalui motivasi yang meningkat. Sangat penting bagi siswa untuk menunjang motivasi dan kelangsungan belajar yang telah diselesaikan.

Dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan suatu keinginan yang berasal dari diri sendiri, kepuasan adalah melakukan sesuatu yang disukainya dan tidak memaksa orang lain untuk melakukannya, dan minat belajar siswa juga dapat diungkapkan melalui motivasi motivasi, karena meningkat. Sangat penting bagi siswa untuk menunjang motivasi dan kelangsungan belajar yang telah diselesaikan. Minat belajar yang dimiliki peserta didik berbeda satu dengan yang lainnya. Banyak faktor yang mempengaruhi minat belajar tersebut salah satu diantaranya yaitu penggunaan gadget Rumengan (2020)

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMA Negeri 2 Ranah Batahan yang peneliti lakukan pada tanggal 25 Juli 2022 sampai 17 Desember 2022, peneliti menemukan fakta bahwa kurangnya minat belajar peserta didik. Kondisi ini terlihat adanya peserta didik yang masih memainkan gadget saat proses belajar mengajar berlangsung, dan peserta didik sering keluar masuk pada saat proses belajar mengajar berlangsung, malas untuk masuk kelas dan cenderung berada di kantin dan di belakang sekolah untuk bermain gadget, dan adanya peserta didik yang datang terlambat diakibatkan asiknya bermain gadget hingga tidur larut malam, tidak membuat tugas rumah, dan sering mengganggu teman saat belajar. Penggunaan *gadget* yang digunakan secara terus menerus akan membuat siswa memiliki ketergantungan dan menjadi aktivitas yang dilakukan setiap hari. Intensitas berinteraksi yang sering dilakukan dengan *Gadget* memberi dampak peserta didik menjadi ketergantungan, enggan mencari buku bacaan, terkecoh untuk mengakses aplikasi lainnya dan melihat berita atau iklan yang tidak pantas saat mengakses internet.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Guru BK di SMA Negeri 2 Ranah Batahan peneliti mendapatkan informasi bahwasanya, seluruh peserta didik diperbolehkan membawa *gadget* di sekolah, namun penggunaan *gadget* hanya boleh digunakan pada waktu tertentu dan pada saat jam istirahat berlangsung. Namun seringnya bermain *gadget* hingga proses belajar mengajar terganggu dan adanya peserta didik yang kurang paham terhadap materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru karena sering bermain *gadget*, penggunaan *gadget* oleh peserta didik tidak digunakan sesuai dengan ketentuannya. Apabila hal ini dibiarkan berlarut-larut akan berdampak pada minat belajar peserta didik dan juga berdampak pada masa depan peserta didik tersebut. Berdasarkan fenomena yang terjadi maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Pengaruh penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 2 Ranah Batahan"..

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian deskriptif kuantitatif. Duli (2019:3) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif merupakan kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data berdasarkan jumlah atau banyaknya yang dilakukan secara objektif untuk memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis untuk mengembangkan prinsip-prinsip umum. Dalam hal ini dapat diartikan sebagai pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel-variabel yang akan diteliti, sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan adalah untuk merumuskan hipotesis, dan teknik analisis statistik yang hendak digunakan. Sedangkan jenis pengelolaan dengan menggunakan pendekatan analisis *regresi linier* sederhana, selanjutnya Menurut Riduwan (2010:147) Regresi atau peramalan adalah suatu proses memperkirakan secara sistematis tentang apa yang paling mungkin terjadi di masa yang akan datang berdasarkan informasi masa lalu dan sekarang yang dimiliki agar kesalahannya dapat diperkecil. Kegunaan regresi dalam penelitian salah satunya adalah untuk meramalkan atau memprediksi variabel terkait (Y) apabila variabel bebas (X) diketahui.

Penelitian merupakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif dengan pendekatan analisis *regresi linier* sederhana. Populasi penelitian berjumlah 147 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* sebanyak 83 peserta didik. Instrumen yang digunakan angket.

3. PEMBAHASAN dan HASIL
DESKRIPSI DATA PENGGUNA GADGET

Sesuai peserta didik kelas X variabel penelitian, dalam deskripsi data hasil penelitian ini dideskripsikan data tentang penggunaan *gadget* peserta didik kelas X. Menggunakan item yang valid sebanyak 16 item peserta didik kelas X 4 indikator. Setiap item jawaban responden diberi skor 5 sampai 1 untuk pernyataan positif (+) dan 1 sampai 5 untuk item pernyataan negatif (-). Berdasarkan jawaban responden maka deskripsi penggunaan *gadget* dapat dideskripsikan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Penggunaan Gadget

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
≥69	Sangat Tinggi	35	42%
56-68	Tinggi	38	46%
43-55	Cukup Tinggi	10	12%
30-42	Rendah	0	0%
≤29	Sangat Rendah	0	0%
	Total	83	100%

Penggunaan *gadget* 35 orang peserta didik berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase (42%), 38 orang peserta didik kategori tinggi dengan persentase (46%), sebanyak 10 orang peserta didik yang memiliki penggunaan *gadget* cukup tinggi dengan persentase (12%), dan kategori rendah terdapat nihil yang bernilai nol dengan persentase (0%) dan untuk kategori sangat rendah terdapat nihil yang bernilai nol dengan persentase (0%).

Menurut Mujib (2013) *gadget* memiliki dampak positif dan negatif untuk dampak positifnya dapat digunakan sebagai media belajar, jika siswa dengan intensitas yang tinggi dalam menggunakan *gadget*, siswa akan sering menggunakan internet dan siswa akan mendapat hasil belajar yang baik.

Penggunaan *gadget* peserta didik kelas X di SMA Negeri 2 Ranah Batahan berada pada kategori tinggi dengan persentase (46%). Artinya sebagian peserta didik menggunakan *gadget* dalam proses pembelajaran.

Menambah Pengetahuan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan diketahui bahwa penggunaan *gadget* dilihat dari indikator menambah pengetahuan, 48 orang peserta didik berada pada kategori sangat tinggi dengan Persentase (58%), 22 orang peserta didik kategori tinggi dengan persentase (27%), sebanyak 7 orang peserta didik yang memiliki penggunaan *gadget* cukup tinggi persentase (8%), 6 orang peserta didik yang memiliki penggunaan *gadget* rendah (7%), dan untuk kategori sangat rendah berjumlah nihil dengan nilai (0%), untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Menambah Pengetahuan

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
≥16	Sangat Tinggi	48	58%
13-15	Tinggi	22	27%
11-13	Cukup Tinggi	7	8%
8-10	Rendah	6	7%
≤7	Sangat Rendah	0	0%
	Total	83	100%

Melatih Kreativitas

Berdasarkan hasil penelitian bahwa penggunaan *gadget* dilihat dalam melatih kreativitas peserta didik, pada kategori sangat tinggi terdapat nihil yang bernilai nol dengan persentase (0%), 25 orang peserta didik kategori tinggi dengan persentase (30,12%), sebanyak 40 orang peserta didik yang memiliki penggunaan *gadget* dalam melatih kreativitas cukup tinggi dengan persentase (48,19%), 16 orang peserta didik yang memiliki penggunaan *gadget* rendah (19,28%), dan 2 orang peserta didik yang memiliki penggunaan *gadget* sangat rendah (2,41%), untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Melatih Kreativitas

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
≥ 11	Sangat Tinggi	0	0,00%
9-10	Tinggi	25	30,12%
7-8	Cukup Tinggi	40	48,19%
5-6	Rendah	16	19,28%
≤ 4	Sangat Rendah	2	2,41%
Total		83	100%

Menggangu Konsentrasi Belajar

Berdasarkan hasil penelitian bahwa penggunaan *gadget* dilihat dari indikator mengganggu konsentrasi belajar, 30 orang peserta didik berada pada kategori sangat tinggi (36,15%), 34 orang peserta didik kategori tinggi (40,96%), sebanyak 18 orang peserta didik yang memiliki penggunaan *gadget* cukup tinggi (21,67%), 1 peserta didik yang memiliki penggunaan *gadget* rendah (1,2%), dan sangat rendah terdapat nihil yang bernilai nol dengan persentase (0%), untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Mengganggu Konsentrasi Belajar

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
≤ 22	Sangat Tinggi	30	36,15%
18-21	Tinggi	34	40,96%
14-17	Cukup Tinggi	18	21,67%
10-13	Rendah	1	1,2%
≤ 9	Sangat Rendah	0	0%
Total		83	100%

Mempengaruhi Perilaku Peserta Didik

Bahwa penggunaan *gadget* dilihat dari indikator mempengaruhi perilaku peserta didik, 23 orang peserta didik berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase (27,71%), 34 orang peserta didik kategori tinggi dengan persentase (40,96%), sebanyak 22 orang peserta didik yang memiliki penggunaan *gadget* cukup tinggi dengan persentase (26,50%), 4 orang peserta didik yang memiliki penggunaan *gadget* rendah (4,81%), dan pada kategori sangat rendah terdapat nihil yang bernilai nol dengan persentase (0%), untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. Mempengaruhi Perilaku Peserta Didik

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
≤ 22	Sangat Tinggi	23	27,71%
18-21	Tinggi	34	40,96%
14-17	Cukup Tinggi	22	26,50%
10-13	Rendah	4	4,81%
≤ 9	Sangat Rendah	0	0%
Total		83	100%

Deskripsi Data Minat Belajar

Sesuai peserta didik kelas X variabel penelitian dalam deskripsi data hasil ini tentang minat belajar peserta didik. Menggunakan item yang valid sebanyak 31 item peserta didik kelas X 4 indikator. Setiap item jawaban responden diberi skor 5 sampai 1 untuk pernyataan positif positif (+) dan 1 sampai 5 untuk item pernyataan negatif (-). Berdasarkan jawaban responden maka minat belajar untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 6 Berikut:

Tabel 6. Minat Belajar

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
≥132	Sangat Tinggi	42	50,6%
107-131	Tinggi	32	38,6%
82-106	Cukup Tinggi	9	10,8%
57-81	Rendah	0	0%
≤56	Sangat Rendah	0	0%
Total		83	100%

Berdasarkan hasil penelitian bahwa minat belajar, 42 orang peserta didik berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase (50,6%), 32 orang peserta didik kategori tinggi dengan persentase (38,6%), sebanyak 9 orang peserta didik yang memiliki minat belajar cukup tinggi dengan persentase (10,8%), di kategori rendah terdapat nihil yang bernilai nol dengan persentase (0%), dan kategori sangat rendah terdapat nihil yang bernilai nol dengan persentase (0%) jadi, Minat belajar peserta didik kelas X di SMA Negeri 2 Ranah Batahan berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase 50,6%. Artinya sebagian peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi.

Slameto (1995:57) menjelaskan minat adalah Kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat merupakan kekuatan yang mendorong seseorang dalam memberi perhatian terhadap sesuatu kegiatan tanpa adanya paksaan dari orang lain.

Jadi dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik berasal dari keinginan hati tanpa adanya paksaan dari orang lain, contohnya peserta didik mencatat materi yang diberikan guru tanpa adanya paksaan melainkan berasal dari diri sendiri.

Perasaan Senang

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa perasaan senang, 13 orang peserta didik berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase (15,7%), 49 orang peserta didik kategori tinggi dengan persentase (59,0%), sebanyak 18 orang peserta didik yang memiliki perasaan senang cukup tinggi dengan persentase (21,7%), 3 orang peserta didik yang memiliki perasaan senang rendah dengan persentase (3,6%), dan kategori sangat rendah terdapat nihil yang bernilai nol dengan persentase (0%). untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada tabel 7 berikut:

Tabel 7. Perasaan Senang

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
≥32	Sangat Tinggi	13	15,7%
26-31	Tinggi	49	59,0%
20-25	Cukup Tinggi	18	21,7%
14-19	Rendah	3	3,6%
≤13	Sangat Rendah	0	0%
		83	100%

Perhatian Dalam Belajar

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa perhatian dalam belajar 33 orang peserta didik berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase (39,8%), 31 orang peserta didik kategori tinggi dengan persentase (37,3%), sebanyak 17 orang peserta didik yang memiliki perhatian dalam belajar cukup tinggi dengan persentase (20,5%), 2 orang peserta didik yang memiliki perhatian dalam belajar rendah (2,4%), dan dengan kategori nihil yang bernilai nol dengan persentase (0%), untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 8 berikut:

Tabel 8. Perhatian Dalam Belajar

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
≥27	Sangat Tinggi	33	39,8%
22-26	Tinggi	31	37,3%
17-21	Cukup Tinggi	17	20,5%
12-16	Rendah	2	2,4%
≤11	Sangat Rendah	0	0%
		83	100%

Bahan Pelajaran dan Sikap Guru Yang Menarik

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan pelajaran dan sikap guru yang menarik. 37 orang peserta didik berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase (44,6%), 37 orang peserta didik kategori tinggi dengan persentase (44,6%), sebanyak 8 orang peserta didik yang memiliki bahan pelajaran dan sikap guru yang menarik cukup tinggi dengan persentase (9,6%), 1 peserta didik yang memiliki bahan pelajaran dan sikap guru yang menarik rendah (1,2%), dan kategori sangat rendah terdapat nihil yang bernilai nol dengan persentase (0%), untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 9 berikut:

Tabel 9. Bahan Pelajaran dan Sikap Guru Yang Menarik

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
≥59	Sangat Tinggi	37	44,6%
48-58	Tinggi	37	44,6%
37-47	Cukup Tinggi	8	9,6%
26-36	Rendah	1	1,2%
≤25	Sangat Rendah	0	0%
		83	100%

Manfaat Dan Fungsi Mata Pelajaran

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa manfaat dan fungsi mata pelajaran. 41 orang peserta didik berada pada kategori sangat tinggi persentase (49,4%), 28 orang peserta didik kategori tinggi persentase (33,7%), sebanyak 11 peserta didik yang memiliki manfaat dan fungsi mata pelajaran cukup tinggi persentase (13%), 3 orang peserta didik yang memiliki manfaat dan fungsi mata pelajaran rendah persentase (3,6%), dan pada kategori sangat rendah terdapat nihil yang bernilai nol dengan persentase (0%), untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 10 berikut:

Tabel 10. Manfaat dan Fungsi Mata Pelajaran

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
≥16	Sangat Tinggi	41	49,4%
13-15	Tinggi	28	33,7%
11-13	Cukup Tinggi	11	13,3%
8-10	Rendah	3	3,6%
≤7	Sangat Rendah	0	0%
	Total	83	100%

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar kelas X di SMA Negeri 2 Ranah Batahan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penggunaan *gadget* peserta didik kelas X di SMA Negeri 2 Ranah Batahan berada pada kategori tinggi.
2. Minat belajar peserta didik kelas X di SMA Negeri 2 Ranah Batahan berada pada kategori sangat tinggi.
3. Adanya pengaruh yang signifikan antara pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik kelas X di SMA Negeri 2 Ranah Batahan dengan kata lain hipotesis diterima bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik dalam kategori sangat kuat.

DAFTAR PUSTAKA/REFERENSI

- Ansori, M.2020. *Metode Penelitian Kuantitatif Edisi 2*. Air Langga University press.
- Dewanti, T, C. Widada & Triyono. 2016. Hubungan keterampilan sosial dan penggunaan *gadget smartphone* dengan prestasi belajar siswa SMA negeri 9 Malang. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling* .1(3): halaman 126-131
- Depdiknas. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Djamarah, B.S.2011. *Psikologi Belajar*.Jakarta: Rineka Cipta
- Duli, Nikolaus. 2019. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish.

- Hasanah, N., & Kumalasari, D. 2015. *Penggunaan Handphone dan Hubungan Teman Pada Prilaku Sosial Siswa SMP Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah*.
- Judhita Christiany 2011. Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Remaja di Kota Makasar. *Jurnal Penelitian IPTEKKOM*. Nomor 1, Volume 13, Halaman 1-23.
- Kompri. 2017. *Belajar; Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Edisi pert. Yogyakarta: Media Akademi
- Kurniawati, D. 2020. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78–84. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>
- Ma'ruf, Abdullah. 2015. *Metode Penelitian, Populasi, Sampel, Data dan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Mujib, M . 2013. *Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas di Kota Yogyakarta*
- Nugraha dkk. 2020. *Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Tasikmalaya: Edu Puplicher
- Rahman, C.O. 2017. Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. *Skripsi. Fkultas Ekonomi UNIJ*
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan*. Bandung: Alfabeta. Rineka Cipta.
- Rumengan, Y., & Talakua, C. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning berbasis Smartphone terhadap Minat Belajar Siswa SMA Negeri 1 Seram Utara Barat. *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi*, 10(2), 33-40.
- Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2023. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta