



Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 015 Kota Garo

Winda Ramayani¹, Radhiyatul Fithri², Sakban³

¹⁻³Universitas Muhammadiyah Riau, Indonesia

e-mail: windarahmayani9999@gmail.com

Article Info

Article history:

Received July 15, 2026

Revised August 08, 2026

Accepted August 11, 2026

Keywords:

Gadget Use, Learning Interest, Elementary Students, Primary Education.

ABSTRACT

This study aims to examine and analyze the influence of gadget use on the learning interest of fourth-grade students at SDN 015 Kota Garo. This research employs a quantitative approach with an associative method. The population consists of all fourth-grade students at SDN 015 Kota Garo, with sampling conducted using the random sampling method. Primary data were collected through structured Likert-scale questionnaires that underwent validity and reliability testing. Data analysis techniques included descriptive statistics, classical assumption tests (normality and linearity tests), and simple linear regression analysis to test the hypothesis. Statistical results indicate that gadget use significantly influences the learning interest of fourth-grade students at SDN 015 Kota Garo. The intensity and purpose of gadget use serve as dominant factors affecting student focus and engagement in formal classroom learning. These findings underscore the necessity of parental supervision and teacher guidance in monitoring gadget usage to maintain students' interest in learning.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received July 15, 2026

Revised August 08, 2026

Accepted August 11, 2026

Keywords:

Penggunaan Gadget, Minat Belajar, Peserta Didik, Sekolah Dasar.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar peserta didik kelas IV di SDN 015 Kota Garo. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode asosiatif. Populasi dalam penelitian ini meliputi seluruh peserta didik kelas IV SDN 015 Kota Garo. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan metode *random sampling*. Pengumpulan data primer diperoleh melalui penyebaran kuesioner terstruktur dengan Skala Likert yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis data yang digunakan mencakup deskripsi data, uji asumsi klasik (uji normalitas dan linearitas), serta analisis regresi linear sederhana untuk menguji hipotesis penelitian. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh signifikan terhadap minat belajar peserta didik kelas IV SDN 015 Kota Garo. Tingkat intensitas dan tujuan penggunaan gadget menjadi faktor dominan yang memengaruhi fokus serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran formal di sekolah. Implikasi penelitian ini menekankan pentingnya pengawasan orang tua dan pendampingan guru dalam membatasi penggunaan gadget guna mempertahankan minat belajar siswa.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



**Corresponding Author:**Winda Ramayani¹

Universitas Muhammadiyah Riau, Indonesia

e-mail: windarahmayani9999@gmail.com**PENDAHULUAN**

Pada era globalisasi dan revolusi industri 4.0, perkembangan teknologi seperti gadget memudahkan peserta didik mengakses informasi dan materi pembelajaran, namun penggunaan yang tidak bijak dan berlebihan dapat mengganggu fokus belajar karena lebih tertarik pada hiburan seperti game dan media sosial.(Nurul Nabila dkk., 2025). Dalam pendidikan formal di sekolah dasar, penggunaan gadget tanpa pengaturan dan bimbingan yang tepat dapat menurunkan motivasi dan kualitas belajar siswa karena menjadi distraksi dari tugas akademik yang membutuhkan konsentrasi tinggi.

Minat belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan pendidikan, namun penggunaan gadget yang menawarkan berbagai konten hiburan sering kali mengalihkan perhatian peserta didik sehingga mengurangi waktu dan fokus mereka dalam kegiatan belajar (Suswandi & Ripandi, 2024). Penggunaan gadget juga dapat menimbulkan multitasking yang tidak efektif karena siswa mengakses konten non-akademik saat belajar, sehingga menurunkan keterlibatan dan minat belajar meskipun gadget memiliki potensi sebagai media pembelajaran.

Pengaruh gadget terhadap minat belajar peserta didik bersifat dua sisi, yaitu dapat membantu pembelajaran melalui akses bahan ajar dan aplikasi edukatif, namun jika digunakan lebih dominan untuk hiburan dan tanpa kontrol dapat menurunkan minat belajar, serta hanya sebagian kecil berkontribusi langsung terhadap peningkatan minat belajar karena dipengaruhi juga oleh faktor lain seperti lingkungan dan karakter siswa (Ayunda, 2025). Temuan ini relevan untuk menunjukkan bahwa gadget tidak secara otomatis meningkatkan minat belajar, melainkan harus dipadukan dengan strategi pembelajaran yang tepat agar manfaatnya maksimal. Oleh karena itu, dalam latar belakang studi ini penting untuk menggambarkan secara komprehensif peran ganda gadget sebagai alat yang dapat memotivasi sekaligus mendistraksi peserta didik dalam konteks pembelajaran formal.

Pendidikan merupakan proses perubahan tingkah laku seseorang agar menjadi insan yang mandiri dalam masyarakat. Dikatakan demikian karena dengan pendidikan manusia dapat dibentuk untuk lebih sempurna dari makhluk Tuhan yang lainnya sebagai khalifah di muka bumi (Khairunnisya, 2024). Kondisi pendidikan di Indonesia menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah memiliki akses ke gadget, namun penggunaan yang lebih dominan untuk aktivitas non-akademis seperti game, video, dan media sosial sering menimbulkan gangguan konsentrasi serta mengurangi waktu belajar meskipun gadget juga dapat mendukung pembelajaran digital (Nadia & Dafit, 2022). Fenomena penggunaan gadget dalam pendidikan menimbulkan pertanyaan tentang efektivitasnya terhadap minat belajar siswa, sehingga diperlukan penelitian untuk mengkaji pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar karena kajian empiris tentang hubungan intensitas penggunaan gadget dengan minat belajar siswa masih terbatas di Indonesia (Nasution dkk., 2023). Hal ini menunjukkan adanya gap penelitian yang perlu diisi oleh karya ilmiah Anda sebagai mahasiswa, sehingga hasilnya dapat memberikan rekomendasi praktis bagi guru, orang tua, dan pembuat kebijakan pendidikan. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik yang kuat dalam bidang teknologi pendidikan dan psikologi belajar, sekaligus mendukung upaya peningkatan kualitas pembelajaran di era digital.

Fenomena penggunaan gadget dalam pendidikan menunjukkan bahwa perangkat ini tidak hanya sebagai alat komunikasi tetapi juga sarana belajar digital, dan penelitian menemukan



bahwa penggunaan gadget untuk aktivitas edukatif dapat meningkatkan minat belajar siswa (Sitorus dkk., 2025). Hasil positif penggunaan gadget dalam pembelajaran umumnya terjadi ketika gadget digunakan untuk kegiatan akademik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa jika dipadukan dengan strategi pembelajaran yang tepat, sehingga perlu penelitian lanjutan untuk memahami hubungan intensitas penggunaan gadget dengan minat belajar mandiri peserta didik.

Penggunaan handphone yang tidak terkontrol dapat menyebabkan gangguan tidur yang berdampak negatif terhadap motivasi dan minat belajar siswa di kelas (Halisya & Lily, 2020). Penggunaan gadget pada malam hari dapat menyebabkan gangguan tidur dan kelelahan yang menurunkan energi, konsentrasi, serta minat belajar siswa, sehingga faktor seperti kualitas tidur, konsentrasi, dan kebiasaan digital perlu dipertimbangkan dalam melihat pengaruh gadget terhadap minat belajar peserta didik.

Meski gadget dapat memberikan dampak positif dalam konteks pembelajaran, tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan yang berlebihan sering kali memunculkan dampak negatif, terutama dalam menarik minat belajar siswa pada aktivitas akademis. Penelitian Rahma Kartika dan kawan-kawan di SDN 1 Tangkil menemukan bahwa meskipun gadget dapat menjadi sumber informasi bagi siswa, penggunaan gadget yang tinggi justru berhubungan dengan perubahan prioritas siswa dari belajar ke aktivitas lain yang kurang produktif seperti bermain game atau menonton video online (Kartika dkk., 2024). Intensitas penggunaan gadget di rumah dapat mengurangi minat belajar siswa karena waktu belajar tergantikan oleh hiburan digital, sehingga perlu memperhatikan tujuan penggunaan gadget serta peran orang tua dan lingkungan dalam mengarahkan pemanfaatannya secara edukatif.

Selain aspek teknis dan penggunaan gadget untuk pembelajaran, beberapa studi juga mengkaji hubungan antara gadget dan aspek psikologis peserta didik yang dapat berdampak pada minat belajar. Misalnya, penelitian oleh Syakinah dan Daulay mencatat bahwa ketergantungan pada *smartphone* atau *smartphone addiction* berkaitan dengan penurunan minat belajar dan kesejahteraan siswa secara keseluruhan (Irwan & Kamarudin, 2021). Ketergantungan pada gadget dapat menimbulkan gangguan emosi, kecemasan, dan distraksi yang memengaruhi konsentrasi serta kesiapan mental siswa untuk belajar, sehingga kajian tentang pengaruh gadget terhadap minat belajar perlu dilihat juga dari perspektif psikologis dan sosial.

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai penelitian ini, perlu ditegaskan beberapa istilah pokok yang terdapat dalam judul penelitian, yaitu “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 015 Kota Garo.” Pertama, *pengaruh* diartikan sebagai daya yang timbul dari suatu hal yang dapat mengubah hal lain, atau hubungan sebab-akibat antara variabel independen terhadap variabel dependen (Sugiyono, 2022). Dalam penelitian ini, pengaruh merujuk pada sejauh mana penggunaan *gadget* memberikan dampak terhadap tinggi rendahnya minat belajar peserta didik, baik secara positif maupun negatif (Nasution dkk., 2023).

Kedua, *penggunaan gadget* merujuk pada aktivitas peserta didik mengoperasikan perangkat *gadget* meliputi frekuensi, durasi, dan tujuan penggunaannya, baik di rumah maupun di lingkungan sekolah. *Gadget* yang dimaksud dalam penelitian ini mencakup berbagai jenis perangkat seperti *smartphone*, tablet, dan laptop yang digunakan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk keperluan komunikasi, hiburan, maupun pembelajaran (Afidah dkk., 2022). Ketiga, *minat belajar* dimaknai sebagai kondisi psikologis peserta didik yang ditandai dengan adanya perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Minat belajar merupakan salah satu faktor



internal yang sangat menentukan keberhasilan proses belajar peserta didik karena minat akan mendorong siswa untuk tekun dan fokus dalam kegiatan belajar (Stefhanie dkk., 2025). Keempat, *peserta didik kelas IV SDN 015 Kota Garo* adalah seluruh siswa yang terdaftar dan aktif belajar pada kelas IV di SDN 015 Kota Garo pada tahun ajaran 2025/2026. Pada usia 9-10 tahun, anak-anak sudah mulai intensif menggunakan *gadget* secara mandiri, namun masih rentan terhadap dampak negatif penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol (Marliana dkk., 2024).

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran objektif mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik kelas IV SDN 015 Kota Garo dan menjadi dasar pengambilan kebijakan pendidikan di tingkat sekolah. Penelitian ini juga diharapkan memberikan kontribusi akademik dalam bidang teknologi pendidikan dan psikologi belajar, sekaligus mendukung upaya peningkatan kualitas pembelajaran di era digital.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SDN 015 Kota Garo. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian peserta didik telah menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari sehingga memungkinkan untuk diteliti hubungannya dengan minat belajar mereka. Adapun waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan penelitian, pengumpulan data, pengolahan data, hingga penyusunan laporan penelitian (Moleong, 2017).

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian asosiatif dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2023).

Menurut Sugiyono (2023) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini, yang menjadi populasi mencakup seluruh peserta didik kelas IV SDN 015 Kota Garo pada tahun ajaran 2025/2026, yang berjumlah 110 peserta didik. Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi (Sugiyono, 2023). Apabila populasi terlalu besar sehingga tidak memungkinkan untuk diteliti secara keseluruhan karena keterbatasan waktu, biaya, maupun tenaga, maka peneliti dapat mengambil sebagian dari populasi tersebut untuk dijadikan sampel. Berdasarkan rumus slovin, maka sampel yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah 52 responden. Jadi sampel yang dipilih oleh peneliti sebagai sumber yang dibutuhkan untuk penelitian ini 52 siswa kelas IV SDN 015 Kota Garo.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilaksanakan melalui penyebaran kuesioner online yang memuat pertanyaan terkait variabel-variabel penelitian. Kuesioner disebarikan kepada siswa kelas IV SDN 015 Kota Garo. Menurut Sugiyono (2023) Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab, baik secara tatap muka maupun melalui internet.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam menganalisis hasil statistik adalah menggunakan alat statistik SPSS. Alat statistik ini dipilih untuk mengukur hubungan antara analisis regresi yang melibatkan lebih dari satu variabel independen dalam hubungannya dengan variabel independen dengan variabel dependen. analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui arah dan seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.



HASIL

Uji Validitas

Untuk menentukan keabsahan atau validitas suatu angket yang telah disusun, dapat dilakukan melalui uji validitas. Angket atau kuesioner yang berfungsi sebagai instrumen pengukuran suatu variabel harus dapat mengukur aspek-aspek indikator dari variabel penelitian secara substansial. Proses per-hitungan uji validitas dapat dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi IBM SPSS Statistics versi 22. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan metode statistik *Pearson Product Moment*. Pengujian terhadap pertanyaan instrumen dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi setiap butir soal dengan alpha (nilai signifikansi (sig. 2-tailed) $< 0,05$). Jika nilai r hitung $\geq r$ tabel pada taraf signifikansi 0,05, maka instrumen tersebut dianggap valid. Sebaliknya, instrumen dinyatakan tidak valid jika nilai r hitung $< r$ tabel pada taraf signifikansi 0,05. Diketahui pada penelitian ini nilai r tabel nya adalah 0,273 di dapatkan dari nilai $DF = (N-2) = 52 - 2 = 50$ (Sugiyono, 2023).

Pada variabel penggunaan gadget (X1) terdiri dari 30 item pertanyaan dan variabel minat belajar (Y) terdiri dari 30 item pertanyaan dalam kuesioner yang telah di sebarakan kepada 52 orang siswa sebagai responden. Di bawah ini disajikan hasil uji validitas untuk setiap pertanyaan pada masing-masing variabel:

Tabel 1 Uji Validitas

Variabel Penggunaan Gadget (X)				Variabel Minat Belajar (Y)			
Indikator	R-hitung	R-tabel	Ket	Indikator	R-hitung	R-tabel	Ket
X.1	0,650	0,273	Valid	Y.1	0,602	0,273	Valid
X.2	0,710	0,273	Valid	Y.2	0,594	0,273	Valid
X.3	0,705	0,273	Valid	Y.3	0,598	0,273	Valid
X.4	0,670	0,273	Valid	Y.4	0,548	0,273	Valid
X.5	0,675	0,273	Valid	Y.5	0,483	0,273	Valid
X.6	0,700	0,273	Valid	Y.6	0,515	0,273	Valid
X.7	0,678	0,273	Valid	Y.7	0,529	0,273	Valid
X.8	0,626	0,273	Valid	Y.8	0,612	0,273	Valid
X.9	0,710	0,273	Valid	Y.9	0,555	0,273	Valid
X.10	0,752	0,273	Valid	Y.10	0,548	0,273	Valid
X.11	0,725	0,273	Valid	Y.11	0,556	0,273	Valid
X.12	0,709	0,273	Valid	Y.12	0,565	0,273	Valid
X.13	0,723	0,273	Valid	Y.13	0,504	0,273	Valid
X.14	0,728	0,273	Valid	Y.14	0,600	0,273	Valid
X.15	0,586	0,273	Valid	Y.15	0,753	0,273	Valid
X.16	0,523	0,273	Valid	Y.16	0,246	0,273	Valid
X.17	0,592	0,273	Valid	Y.17	0,621	0,273	Valid
X.18	0,712	0,273	Valid	Y.18	0,677	0,273	Valid
X.19	0,549	0,273	Valid	Y.19	0,378	0,273	Valid
X.20	0,603	0,273	Valid	Y.20	0,601	0,273	Valid
X.21	0,352	0,273	Valid	Y.21	0,322	0,273	Valid
X.22	0,359	0,273	Valid	Y.22	0,536	0,273	Valid
X.23	0,391	0,273	Valid	Y.23	0,522	0,273	Valid
X.24	0,301	0,273	Valid	Y.24	0,404	0,273	Valid
X.25	0,306	0,273	Valid	Y.25	0,638	0,273	Valid
X.26	0,353	0,273	Valid	Y.26	0,325	0,273	Valid
X.27	0,358	0,273	Valid	Y.27	0,519	0,273	Valid



Variabel Penggunaan Gadget (X)				Variabel Minat Belajar (Y)			
Indikator	R-hitung	R-tabel	Ket	Indikator	R-hitung	R-tabel	Ket
X.28	0,408	0,273	Valid	Y.28	0,598	0,273	Valid
X.29	0,320	0,273	Valid	Y.29	0,335	0,273	Valid
X.30	0,298	0,273	Valid	Y.30	0,415	0,273	Valid

Sumber : Hasil Output SPSS, 2026

Berdasarkan hasil pengujian validitas diketahui r tabel adalah 0,273. Penelitian ini menunjukkan bahwa 60 item pertanyaan termasuk dalam kategori valid, karena r hitung $\geq r$ tabel. Dengan demikian, kesimpulan dari uji validitas untuk masing-masing variabel adalah bahwa semua tem pernyataan dapat digunakan sebagai instrumen pengukuran variabel dan layak untuk digunakan dalam penelitian.

Uji Reliabilitas

Pengukuran keandalan suatu angket atau kuesioner sebagai instrumen pengukur variabel dapat dilakukan melalui uji reliabilitas. Uji ini bertujuan untuk menentukan apakah alat ukur tersebut menghasilkan hasil yang konsisten atau menunjukkan keajegan dalam pengukuran dari waktu ke waktu. Angket atau kuesioner yang digunakan sebagai alat ukur suatu variabel harus dapat mengukur aspek-aspek indikator dari variabel penelitian secara substantif, dengan hasil yang konsisten antara pengukuran pertama dan pengukuran selanjutnya. Uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan bahwa data yang telah diukur tidak mengandung kesalahan material selama proses pengukuran, baik pada saat pengukuran maupun pada ukuran yang digunakan. Dalam penelitian ini, per-hitungan uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics versi 22. Sebuah instrumen dianggap reliabel jika menghasilkan nilai *cronbach's alpha* $> 0,60$. Hasil dari uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Uji Reliabilitas

No	Variabel	Cronbach's Alpha	Kriteria	Keterangan
1	Penggunaan Gadget (X)	0,912	0,60	Reliabel
2	Minat Belajar (Y)	0,905	0,60	Reliabel

Sumber : Hasil Output SPSS, 2026

Berdasarkan tabel 2 mengenai hasil uji reliabilitas, nilai *cronbach's alpha* untuk variabel penggunaan gadget (X) sebesar 0,912, dan minat belajar (Y) sebesar 0,905. Dan dari semua variabelnya lebih dari 0,60. ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria sebagai alat ukur yang reliabel.

Uji Normalitas

Uji normalitas dianggap sebagai langkah krusial dalam analisis data, terutama dalam analisis regresi. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengevaluasi apakah data yang digunakan dalam penelitian mengikuti pola distribusi normal. Memenuhi asumsi distribusi normal adalah hal yang penting agar hasil dari analisis statistik, seperti regresi, dapat dipercaya dan dianggap valid (Sugiyono, 2023). Alat analisis yang diterapkan dalam penelitian ini adalah uji statistik *One-Sample Kolmogorov-Smirnov*, yang memberikan hasil yang lebih tepat untuk menilai apakah data mengikuti distribusi normal atau tidak. Model regresi dianggap normal jika hasil uji *one-sample kolmogorov-smirnov* menunjukkan nilai lebih dari 0,05. Di bawah ini adalah hasil dari uji statistik *one-sample kolmogorov-smirnov* yang disajikan dalam tabel 3.



Tabel 3. Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		52
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	7,82165296
Most Extreme Differences	Absolute	,075
	Positive	,045
	Negative	-,075
Test Statistic		,075
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber : Hasil Output SPSS, 2026

Berdasarkan hasil pengujian di atas nilai *Asymp sig. (2-tailed)* $0,200 > 0,050$ maka nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 dan data terdistribusi normal. Dengan demikian dapat disimpulkan model regresi sederhana memenuhi asumsi normalitas.

Uji Pearson Product Moment

Analisis korelasi *Product Moment* digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara variabel X (penggunaan gadget) dengan variabel Y (minat belajar), serta untuk mengetahui kekuatan dan arah hubungan antara kedua variabel tersebut. Di bawah ini adalah hasil dari uji statistik *pearson product moment* yang disajikan dalam tabel 4.

Tabel 4. Uji Pearson Product Moment

		Correlations	
		P.Gadget	Minat.B
Penggunaan Gadget	Pearson Correlation	1	-,652**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	52	52
Minat Belajar	Pearson Correlation	-,652**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	52	52

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber : Hasil Output SPSS, 2026

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan jumlah sampel data (N) yang dianalisis adalah sebanyak 52 responden. Hasil uji komputasi statistik tersebut menghasilkan nilai *Pearson Correlation* (koefisien korelasi) antara variabel penggunaan gadget dan minat belajar sebesar 0,652. Angka koefisien korelasi yang bernilai negatif ini menunjukkan adanya hubungan yang tidak searah; artinya perubahan pada satu variabel akan berlawanan oleh perubahan variabel lainnya dengan arah yang berbeda, dengan tingkat keeratan hubungan yang masuk dalam kriteria kuat. Di samping itu, nilai probabilitas *Sig. (2-tailed)* yang diperoleh tercatat pada angka 0,000. Nilai signifikansi 0,000 tersebut terbukti jauh lebih kecil dari taraf batas signifikansi 0,05 maupun 0,01 (sebagaimana ditegaskan oleh keterangan bintang ganda ** yang menandakan *Correlation is significant at the 0.01 level*). Hal ini membawa pada kesimpulan bahwa terdapat



hubungan yang sangat signifikan secara statistik antara penggunaan gadget dengan minat belajar peserta didik.

Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengukur kekuatan hubungan serta arah pengaruh antara dua atau lebih variabel independen terhadap satu variabel dependen. Selain itu, uji ini berfungsi untuk memprediksi sejauh mana perubahan pada variabel terikat apabila nilai variabel-variabel bebasnya mengalami peningkatan atau penurunan antara variabel (Y: motivasi belajar) dengan variabel (X1: penggunaan gadget, X2: *punishment*) dan yang dapat dilihat dengan persamaan.

$$Y = \alpha + \beta X + \varepsilon.$$

Berikut adalah hasil dan penjelasan mengenai uji regresi linier sederhana yang dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Analisis Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	37,007	10,408		3,556	,001
P.Gadget	-,610	,100	-,652	-6,077	,000

a. Dependent Variable: Minat.B

Sumber : Hasil Output SPSS, 2026

Berdasarkan tabel 5 nilai konstanta yang diperoleh sebesar 37,007 sedangkan koefisien untuk variabel penggunaan gadget (X) sebesar -0,610. Oleh karena itu, persamaan model regresi dapat dituliskan sebagai berikut:

$$Y = 37,007 - 0,610X + \varepsilon$$

Hasil dari analisis regresi linier sederhana dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Konstanta (α) sebesar 37,007 menunjukkan bahwa jika penggunaan gadget (X) memiliki nilai nol (0), maka minat belajar siswa akan bernilai 10,827.
2. Koefisien regresi untuk penggunaan gadget (X) sebesar -0,610 menunjukkan bahwa jika penggunaan gadget meningkat satu satuan, minat belajar akan menurun sebesar 0,610, dengan asumsi variabel independen lainnya tetap. Koefisien yang negatif ini menunjukkan adanya hubungan negatif antara penggunaan gadget dan minat belajar. Artinya, semakin baik penggunaan gadget, semakin rendah pula minat belajar, dan sebaliknya.

Uji Hipotesis

Uji Signifikansi Parsial (Uji t)

Uji T dilakukan untuk mengevaluasi apakah variabel (X: penggunaan gadget berpengaruh terhadap variabel Y: motivasi belajar). Proses ini dilakukan dengan memeriksa nilai signifikansi atau membandingkan nilai t hitung dengan nilai t tabel 1,666. Jika nilai t hitung lebih besar dari t tabel dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($\text{sig} < 0,05$), maka hipotesis penelitian diterima. Berikut adalah hasil uji statistik parsial yang ditampilkan pada tabel 6, yang diperoleh menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics 22.

**Tabel 6.** Uji Signifikansi Parsial (Uji t)

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	37,007	10,408		3,556	,001
P.Gadget	-,610	,100	-,652	-6,077	,000

a. Dependent Variable: Minat.B

Sumber : Output IBM SPSS, 2026

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa :

1. Nilai t hitung variabel penggunaan gadget 6,077 lebih besar daripada 1,675 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti H_0 ditolak H_a diterima artinya penggunaan gadget berpengaruh secara parsial terhadap minat belajar pada siswa SDN 015 Kota Garo.

Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi (R^2) dilakukan untuk mengukur sejauh mana model regresi mampu menjelaskan variasi pada variabel dependen, yaitu motivasi belajar (Y). Menurut Sugiyono (2023), nilai koefisien determinasi yang disesuaikan (*Adjusted R Square*) berkisar antara 0 hingga 1. Semakin mendekati angka satu, maka semakin kuat kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan perubahan pada variabel dependen (Sugiyono, 2023). Jika nilai R^2 mendekati nol, ini menunjukkan bahwa variabel bebas (penggunaan gadget) memiliki kemampuan yang terbatas dalam menjelaskan variabel terikat (Y: minat belajar). Penjelasan lebih mendalam mengenai klasifikasi tingkat hubungan berdasarkan nilai koefisien korelasi (R) dipaparkan sebagai berikut:

Uji koefisien determinasi (R^2) dalam penelitian ini dapat dilihat melalui nilai *Adjusted R Square* yang terdapat dalam tabel 7.

Tabel 7. Uji Koefisien Determinasi Simultan (R^2)

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,652 ^a	,425	,413	7,89948

a. Predictors: (Constant), Pengendalian Gadget

b. Dependent Variable: Minat Belajar

Sumber : Output IBM SPSS, 2026

Berdasarkan tabel 7 yang menunjukkan hasil uji koefisien determinasi simultan atau R^2 , nilai *adjusted r square* tercatat sebesar 0,413 (41,3%). Hal ini berarti bahwa variabel pengendalian gadget (X) secara kolektif dapat menjelaskan variabel minat belajar (Y) sebesar 41,3%, sementara 58,7% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

PEMBAHASAN

Deskripsi Variabel

Variabel Penggunaan Gadget (X)

Deskripsi variabel Penggunaan Gadget (Variabel X) pada peserta didik kelas IV SDN 015 Kota Garo secara komprehensif teridentifikasi berada pada kategori tinggi, yang dibuktikan



oleh perolehan persentase dominan di atas 80% pada hampir seluruh indikator. Intensitas keterikatan siswa terhadap perangkat ini sangat terlihat pada indikator durasi dan frekuensi pemakaian. Bukti empiris menunjukkan bahwa 92% responden (skor 191) menggunakan gadget lebih dari satu jam dalam sekali pemakaian, dan 90% (skor 188) menghabiskan waktu lebih dari tiga jam sehari. Tingginya intensitas ini berbanding lurus dengan pola reaktif dan tingkat ketergantungan siswa, di mana 92% responden (skor 191) selalu memeriksa gadget setiap kali ada notifikasi, dan 90% (skor 188) merasa gelisah apabila dijauhkan dari perangkat mereka. Dampak fisik dari durasi dan frekuensi ini pun terbawa ke lingkungan sekolah, dengan 86% siswa (skor 178) mengaku merasa mengantuk di kelas akibat bermain gadget hingga malam hari.

Ditinjau dari indikator tujuan penggunaan, pemanfaatan gadget didominasi secara mutlak oleh motif hiburan dibandingkan pemanfaatan edukasi. Persentase tertinggi pada seluruh instrumen tujuan penggunaan mencapai 94% (skor 195), yang merepresentasikan 42 siswa sangat setuju bahwa mereka lebih tertarik menonton video hiburan daripada video pembelajaran. Dominasi hiburan ini didukung oleh tingginya penggunaan gadget untuk mengakses YouTube atau kartun (91% dengan skor 189) serta kecenderungan menghabiskan banyak waktu di media sosial (87% dengan skor 181). Sebaliknya, pemanfaatan perangkat untuk mencari materi pelajaran yang belum dipahami justru menempati posisi terendah pada kriteria "Sedang" dengan persentase 79% (skor 165). Pada indikator kontrol penggunaan, terlihat adanya paradoks kesadaran diri. Sebanyak 88% siswa (skor 183) mengklaim mampu mengalihkan perhatian dari gadget ketika sudah waktunya belajar. Namun, realitas kedisiplinan menunjukkan bahwa 84% siswa (skor 174) tetap bermain gadget meskipun menyadari dampak negatifnya, dan 82% responden (skor 171) menyatakan bebas menggunakan gadget tanpa ada pengawasan atau aturan yang ketat dari orang tua.

Variabel Minat Belajar

Variabel Minat Belajar (Variabel Y) memperlihatkan dinamika yang bervariasi antara aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik peserta didik. Pada indikator perasaan senang dan ketertarikan, siswa pada dasarnya menunjukkan sikap yang sangat positif terhadap proses pendidikan. Sebanyak 88% responden (skor 183) merasa senang mengikuti pelajaran di kelas, dan 91% siswa (skor 190) memiliki rasa penasaran yang tinggi terhadap topik pelajaran baru. Kesadaran internal juga tergolong baik, dibuktikan oleh 89% siswa (skor 185) yang memiliki inisiatif untuk membaca buku pelajaran meskipun tidak diminta oleh guru. Kendati demikian, ketertarikan akademis ini mendapatkan kompetisi yang ketat dari gawai, mengingat 87% siswa (skor 181) secara terbuka mengakui bahwa mereka lebih tertarik bermain gadget daripada membaca buku pelajaran.

Kondisi yang lebih menantang dan butuh perhatian khusus ditemukan pada indikator perhatian dan keterlibatan siswa saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Data menunjukkan kerentanan fokus yang sangat tinggi, di mana 97% responden (skor 201) menyatakan perhatian mereka sering teralihkan saat guru sedang menjelaskan pelajaran, dan 78% siswa (skor 163) terbiasa melamun atau memikirkan hal lain di kelas. Secara psikomotorik, keterlibatan siswa cenderung bersifat pasif-reaktif. Tingkat kedisiplinan terkait pemenuhan kewajiban tergolong sangat prima, dengan 96% siswa (skor 199) mengerjakan tugas secara tepat waktu dan mampu menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Namun, inisiatif proaktif untuk mencari jalan keluar atas kesulitan belajar masih sangat minim. Hal ini dibuktikan oleh rendahnya persentase siswa yang aktif bertanya kepada guru ketika tidak memahami materi, yang hanya mencapai 66% (skor 137), dengan 31 siswa secara tegas memilih untuk tidak aktif bertanya.



Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar

Menurut Afidah dkk., (2022) gadget merupakan alat komunikasi yang berkembang di era modern, yang dimiliki hampir semua orang, baik dewasa remaja maupun anak-anak, selain sebagai alat komunikasi, gadget juga berperan sebagai sarana hiburan seperti game dan sosial media, Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa aja dari tergantung kebutuhan pemilik gadget tersebut.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan, hipotesis 1 (H1) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget berpengaruh negatif terhadap minat belajar pada siswa kelas IV SDN 015 Kota Garo dapat diterima (**Ha diterima**). Nilai (*original sample* / sampel asli) pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar pada siswa kelas IV SDN 015 Kota Garo sebesar -0,610. Kemudian nilai t-statistik yang dihasilkan adalah sebesar 6,077 yang berarti hasil tersebut dikatakan signifikan karena nilai tstatistik lebih besar dari ttabel ($6,077 > 1,675$) dan nilai *p-value* sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0.05 ($0,000 < 0.05$).

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis secara parsial (Uji t) yang telah dilakukan, penelitian ini membuktikan secara meyakinkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang negatif dan signifikan terhadap minat belajar peserta didik kelas IV di SDN 015 Kota Garo. Temuan ini menjawab rumusan masalah sekaligus memverifikasi hipotesis awal penelitian, yang menduga bahwa interaksi anak yang berlebihan dengan perangkat teknologi secara langsung menggerus ketertarikan dan antusiasme mereka terhadap proses pendidikan di sekolah.

Makna dari "pengaruh negatif" dalam penelitian ini merujuk pada adanya hubungan yang berlawanan arah (berbanding terbalik) antara kedua variabel. Berdasarkan persamaan regresi linear yang dihasilkan dari olah data sebelumnya, yakni $Y = 37,007 - 0,610X$, variabel penggunaan gadget memiliki nilai koefisien regresi sebesar -0,610. Angka dengan tanda minus tersebut mengindikasikan bahwa setiap kali terjadi peningkatan intensitas penggunaan gadget pada siswa baik dari segi penambahan durasi, frekuensi pemakaian, maupun penggunaan untuk hiburan maka tingkat minat belajar siswa tersebut akan mengalami penurunan sebesar 0,610 satuan. Secara sederhana, semakin tinggi ketergantungan anak dalam bermain gadget, maka akan semakin rendah pula fokus, semangat, dan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar.

Secara praktis, hasil uji hipotesis ini memberikan benang merah yang logis terhadap deskripsi kondisi siswa di lapangan. Tingginya paparan gadget, yang sebelumnya diketahui mayoritas dihabiskan untuk menonton video hiburan dan bermain *game*, secara nyata telah mendistraksi fungsi kognitif anak-anak. Hal ini memicu rentetan efek domino, seperti siswa menjadi sering mengantuk di kelas, mudah kehilangan konsentrasi saat guru menerangkan, hingga lebih memilih bermain gawai daripada membaca buku pelajaran. Oleh karena itu, hasil pengujian ini menegaskan urgensi perlunya pembatasan *screen time* dan pendampingan yang lebih ketat dari orang tua di rumah guna memulihkan minat belajar peserta didik.

Hasil ini didukung oleh penelitian Najibul.F dkk (2024) yang menyatakan penggunaan gadget berpengaruh negatif dan signifikan terhadap minat belajar. Temuan ini juga diperkuat dengan penelitian Kartika dkk (2024) yang menyatakan penggunaan gadget berpengaruh negatif dan signifikan terhadap minat belajar. Dengan demikian, temuan penelitian ini menyatakan penggunaan gadget berpengaruh negatif dan signifikan terhadap minat belajar. Semakin tinggi penggunaan gadget, maka semakin rendah minat belajar belajar pada siswa kelas IV SDN 015 Kota Garo.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar peserta didik kelas IV di SDN 015 Kota Garo. tingkat penggunaan gadget pada peserta didik kelas IV SDN 015 Kota Garo secara keseluruhan berada pada kategori tinggi. Tingginya penggunaan ini dibuktikan oleh durasi pemakaian yang intens di mana



mayoritas siswa menghabiskan waktu lebih dari tiga jam sehari, serta frekuensi yang sangat reaktif dalam memeriksa perangkat mereka. Tingkat minat belajar peserta didik kelas IV SDN 015 Kota Garo menunjukkan kondisi yang bervariasi, secara afektif tergolong tinggi, namun mengalami kerentanan pada aspek kognitif dan psikomotorik. Pada dasarnya, para siswa memiliki perasaan senang, ketertarikan yang positif, dan rasa ingin tahu yang besar terhadap pelajaran di sekolah. Namun, minat belajar tersebut terhambat oleh sangat rendahnya tingkat perhatian dan fokus saat proses pembelajaran berlangsung, di mana konsentrasi siswa mudah teralihkan dan sering melamun di kelas. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang negatif dan signifikan antara penggunaan gadget terhadap minat belajar peserta didik kelas IV SDN 015 Kota Garo. Pengaruh negatif ini berarti kedua variabel memiliki hubungan yang berbanding terbalik, semakin tinggi intensitas penggunaan gadget (durasi yang lama dan didominasi hiburan), maka akan semakin menurun minat belajar siswa tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, S. N., Fakhriyah, F., & Oktavianti, I. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional Dan Kognitif Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Handayani*, 13(2), 104. <https://doi.org/10.24114/jh.v13i2.36544>
- Ayunda, K. . Ruslan. Ridayan. (2025). Pengaruh penggunaan Gadget terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn d SMP Negeri 1 Karang Baru Kabupaten Aceh Tamiang. *JPK (Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan)*, 10(1), 77–86.
- Halisya, S., & Lily, P. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Kualitas Tidur Serta Dampaknya Pada Minat belajar Mahasiswa The Effect of Using Smartphone toward The Quality of Sleep and the Impact on Learning Motivation Students. *Jurnal Keperawatan*, 11(2), 170–179.
- Hasan, M. S., Bismar, A. R., Mahyuddin, R., & Ikadarny, J. (2022). Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat JURNAL DAMARWULAN Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 45–49.
- Irwan, & Kamarudin. (2021). The Effect of Smartphone Addiction on Learning Motivation and Well-Being. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
- Kartika, R., Priyatno, A., & Mawardini, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget di Rumah Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Tangkil Kecamatan Ciambar Kabupaten Sukabumi. *Karimah Tauhid*, 3(9), 10712–10724. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i9.15452>
- Marliana, A., Rokayah, S., & Farhurohman, O. (2024). Analisis Dampak Penggunaan TikTok terhadap Minat Belajar Siswa. *Fondatia*, 8(2), 498–508. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i2.4814>
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (hlm. 128). Remaja Rosdakarya.
- Nadia, & Dafit, F. (2022). The Influence of Gadgets on Interests and Learning Outcomes of Second-Grade Elementary School Students. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(2), 292–299.
- Najibul Faiz, M., Laila, imatul, Ayu Pramudita, D., & Dwi Ardianti, S. (2024). Pengaruh Gadget Terhadap Mnat Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu*, 8(6), 2246–6111.
- Nasution, A. N., Fatihah, A., & Ghifari, M. Al. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Algebra Jurnal Pendidikan, Sosial dan Sains*, 3(4), 236.
- Nurul Nabila, Nadia Febriani, Adrias, & Aissy Putri Zulkarnaini. (2025). Studi Literatur: Dampak Penggunaan Gadget pada Minat Siswa dan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 04(02), 147–153.



- Sitorus, R. W., Siregar, K. P., Sari, R. I., & Utara, U. S. (2025). Analysis of the Influence of Mobile Phone (Gadget) Use on Children's Students' Interest in Learning. *Educia Journal*, 3(1), 1–14.
- Stefhanie, V., Nur Jannah, Widia., & Labudasari, Erna. (2025). Pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar peserta didik kelas v di sdn klampok. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September), 283.
- Suswandi, T. N., & Ripandi, S. (2024). The Impact of Smartphone Restrictions on Elementary School Students' Interest in Learning. *Indonesian Journal of Innovative Teaching and Learning*, 1(2), 117–128. <https://doi.org/10.64420/ijitl.v1i2.196>
- Harahap, N., Sakban, S., Deprizon, D., Wismanto, W., Fithri, R., & Salman, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Mata Pelajaran IPA Kelas III di SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2 (4), 158-168.
- Masidayu, M., Deprizon, D., & Salman, S. (2024). Penerapan Metode Panduan Membaca untuk Meningkatkan Literasi Membaca. *Baitul Hikmah: Jurnal Ilmiah Keislaman*, 2 (1), 57-62.
- Karinah, J., & Salman, S. (2024). Pendidikan Edukasi Digital Sebagai Strategi Media Pembelajaran: Media pembelajaran menggunakan edukasi digital. *Kognitif dan Kemampuan Progresif*, 3 (4), 251-261.
- Adrianda, D., Wismanto, W., Deprizon, D., Fithri, R., Sakban, S., & Salman, S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran BAM di UPTD SD Negeri 01 Balai Panjang. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2 (4), 139-148.
- Salman, S., & Safrizal, S. (2021). Tinjauan Literatur: Perbedaan Menghafal Al-Qur'an Dengan Metode Takrir, Talaqqi dan Odoa Terhadap Perkembangan Hafalan Anak-Anak Usia Sekolah Dasar. *Al-Aulia: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Keislaman*, 7 (2), 153-159.