



## The Effect of Using Smartphone Gadgets in the Digital Age on Interests and Thematic Learning Outcomes of SD N 173632 Porsea Students in the 2022/2023 Academic Year

Rati Ramalia Napitupulu<sup>1\*</sup>, Nurmayani<sup>2</sup>, Wildansyah Lubis<sup>3</sup>, Lala Jelita<sup>4</sup>, Faisal<sup>5</sup>

Universitas Negeri Medan

**Corresponding Author:** Rati Ramalia Napitupulu [napitupulurati@gmail.com](mailto:napitupulurati@gmail.com)

---

### ARTICLE INFO

*Keywords:* Smartphone Gadgets, Learning Interest, Learning Outcomes, Thematic Learning

*Received :* 24 May

*Revised :* 26 June

*Accepted:* 28 July

©2023 Napitupulu, Nurmayani, Lubis, Jelita, Faisal: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



### ABSTRACT

The purpose of this study was to find out how much influence the use of smartphone gadgets has on the thematic learning interests and outcomes of SD N 173632 Porsea students. The research method used is a quantitative method, with the type of ex-post facto research. The sample in this study was class V, which consisted of 34 students. Data collection techniques and research instruments used were questionnaires. Data analysis techniques used were normality test, linearity test, multicollinearity test, hypothesis testing with simple regression analysis and regression analysis of intervening variables. The results of the study show that there is a positive and significant influence on the use of smartphone gadgets on the interest and thematic learning outcomes of SD N 173632 Porsea students in the 2022/2023 academic year. Based on the results of a partial hypothesis test (t test) the  $t_{count}$  value was obtained for the variable smartphone gadget use for interest in learning, namely 3.680, which means  $t_{count} > t_{table}$  ( $3.680 > 2.037$ ). Thus it can be concluded that there is a positive influence between the use of smartphone gadgets on the learning interests of SD N 173632 Porsea students in the 2022/2023 academic year. The t test for the variable interest in learning on learning outcomes obtained  $t_{count}$  is 2.627, which means  $t_{count} > t_{table}$  ( $2.627 > 2.037$ ). Thus it can be concluded that there is a positive influence between the use of smartphone gadgets on the learning interest of SD N 173632 Porsea students in the 2022/2023 academic year.

## Pengaruh Penggunaan Gadget *Smartphone* Di Era Digital Terhadap Minat dan Hasil Belajar Tematik Siswa SD N 173632 Porsea Tahun Pelajaran 2022/2023

Rati Ramalia Napitupulu<sup>1\*</sup>, Nurmayani<sup>2</sup>, Wildansyah Lubis<sup>3</sup>, Lala Jelita<sup>4</sup>, Faisal<sup>5</sup>

Universitas Negeri Medan

**Corresponding Author:** Rati Ramalia Napitupulu [napitupulurati@gmail.com](mailto:napitupulurati@gmail.com)

---

### ARTICLE INFO

*Kata Kunci:* Gadget Smartphone, Minat Belajar, Hasil Belajar, Pembelajaran Tematik

*Received :* 24 Mei

*Revised :* 26 Juni

*Accepted:* 28 Juli

©2023 Napitupulu, Nurmayani, Lubis, Jelita, Faisal: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui sebesar apakah pengaruh penggunaan gadget *smartphone* terhadap minat dan hasil belajar tematik siswa SD N 173632 Porsea. Metode penelitian yang digunakan merupakan metode kuantitatif, dengan jenis penelitian *ex-post facto*. Sampel pada penelitian adalah kelas V yang berjumlah 34 siswa. Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji linearitas, uji multikolinieritas, uji hipotesis dengan analisis regresi sederhana dan analisis regresi variabel *intervening*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan gadget *smartphone* terhadap minat dan hasil belajar tematik siswa SD N 173632 Porsea Tahun pelajaran 2022/2023. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan secara parsial (uji t) diperoleh nilai  $t_{hitung}$  pada variabel penggunaan gadget *smartphone* terhadap minat belajar yaitu 3,680 yang artinya  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,680 > 2,037$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif antara penggunaan gadget *smartphone* terhadap minat belajar siswa SD N 173632 Porsea Tahun Pelajaran 2022/2023. Uji t untuk variabel minat belajar terhadap hasil belajar diperoleh  $t_{hitung}$  yaitu 2,627 yang artinya  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,627 > 2,037$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif antara penggunaan gadget *smartphone* terhadap minat belajar siswa SD N 173632 Porsea Tahun Pelajaran 2022/2023.

## PENDAHULUAN

Kebutuhan pada teknologi informasi maupun komunikasi saat ini sangatlah tinggi, terutama pada *gadget smartphome*. Mulai dari kalangan menengah atas hingga ke bawah, dewasa, remaja sampai kepada anak-anak sudah menggunakan *gadget smartphome* dalam kehidupan sehari-harinya. Banyak forum dan media yang membahas kemajuan teknologi komunikasi dengan para ahli, beberapa di antaranya sangat antusias dengan perkembangan ini. Ada juga yang mewaspadaikan kemungkinan dampak negatif dari kehadiran teknologi komunikasi.

Penggunaan *gadget smartphome* pada awalnya hanya digunakan oleh orang yang memiliki kepentingan bisnis, yang melakukan pekerjaan kuliah atau kantoran, namun faktanya pada saat ini *gadget smartphome* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa atau orang tua yang berumur 22 tahun ke atas, remaja 12-21 tahun, tetapi pada anak-anak yang berumur 7-11 tahun, bahkan yang lebih ironis lagi, *gadget smartphome* sudah digunakan oleh anak-anak yang masih 3-6 tahun, yang spada hakikatnya anak tersebut belum memungkinkan untuk menggunakan *gadget smartphome*. Terdapat dampak positif dan negatif dalam penggunaan *gadget smartphome* bagi penggunanya. Dalam kehidupan sehari-hari dapat kita jumpai anak-anak Sekolah Dasar (SD) sudah menggunakan *gadget smartphome* dengan jenis dan tipe *gadget smartphome* yang berbeda-beda di pasaran.

Penggunaan *gadget smartphome* dalam dunia pendidikan memerlukan kajian yang lebih mendalam, karena masyarakat pada umumnya menganggap bahwa penggunaan *gadget smartphome* hanyalah untuk hiburan saja seperti untuk mendengarkan musik, bermain game, berkirim pesan atau komunikasi dari jarak jauh dan menonton video. Tidak memiliki kegunaan khusus yang bermanfaat untuk digunakan siswa di lingkungan sekolah.

Pada dasarnya penggunaan *gadget* saat ini memiliki dampak positif dan negatif bagi anak, antara lain perkembangan mental anak, yang dapat membantu anak menyesuaikan kecepatan permainan, mengolah strategi dan analisa dalam permainan, serta meningkatkan kemampuan otak kanannya selama di bawah pengawasan yang baik oleh orang tua (Damayanti et al., 2020; Nurhalipa et al., 2020). Namun beberapa pengaruh positif tadi jika dicermati lebih detail pengaruh negatif lebih mendominasi dalam mempengaruhi perkembangan anak. Anak-anak biasanya mendapatkan *gadget smartphome* dari kedua orang tua untuk hiburan. Nizar dan Hajaroh, 2019 mengatakan pada awalnya hanya ada fitur audio seperti musik agar anak tidak bosan dan media hiburan supaya anak tidak jenuh hal ini semakin lama menyebabkan anak-anak luput dari perhatian orangtua. Anak-anak menggunakan *gadget* untuk bermain game, menonton YouTube dan sebagainya, yang lebih menyenangkan daripada bersosialisasi anak menjadi senang dengan *gadget* dan tidak peduli lagi dengan belajar.

Belajar merupakan suatu proses perubahan dalam diri manusia, dan bentuk perubahan dapat dilihat sebagai peningkatan kualitas tingkah laku. Seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, kecakapan berpikir, dan kecakapan lainnya (Harahap dan Ely, 2018; Sumiatun,

2013). Dapat juga dikatakan bahwa belajar adalah hasil interaksi dan reaksi. Dianggap bahwa seseorang telah mempelajari sesuatu ketika mereka menunjukkan kesuksesan tentang diri mereka sendiri. Misalnya siswa yang bisa membaca dan menulis merupakan hasil belajar (Handayani, 2017; Puspitasari, 2019).

Minat belajar memegang peranan yang sangat penting dalam menentukan hasil belajar siswa. Jika siswa tidak memiliki minat dan perhatian yang besar terhadap mata pelajaran, maka siswa yang menggunakan *gadget* untuk *chatting* an, mengakses sosial media, game dan hal-hal lain yang tidak ada hubungannya dengan pelajaran sekolah. Hal ini tentu saja menyebabkan siswa membuang waktu selama menggunakan *gadget smartphone* dan melupakan tanggung jawab utamanya sebagai siswa yaitu belajar. Minat belajar siswa dapat diukur dengan menggunakan beberapa indikator. Indikator minat belajar yaitu perasaan senang, rasa ketertarikan, keikutsertaan dalam belajar, rajin belajar, menyelesaikan tugas, tekun dan disiplin dalam belajar serta mempunyai jadwal belajar (Rahmawati, 2018).

Berdasarkan dari hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti kepada guru kelas V di SD Negeri 173632 Porsea diperoleh data bahwa terdapat permasalahan dalam proses belajar mengajar pada peserta didik yaitu kurangnya minat hasil belajar siswa sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Guru kelas mengatakan bahwa terdapat pengaruh negatif dalam penggunaan *gadget smartphone*, hal itu terbukti saat proses kegiatan belajar mengajar sedang berjalan siswa cenderung bercerita mengenai game yang dimainkan seperti *mobile legend*, *free fire* bahkan yang sangat memprihatinkan saat mengerjakan tugas pun siswa sudah seperti terkena *tiktok syndrome* sambil belajar tapi badannya bergerak seperti dia mendengarkan alunan musik. Saat di lingkungan luar sekolah pun guru kelas tersebut mengatakan banyak siswa menghabiskan waktunya bermain game, bermain *tiktok* daripada belajar atau membantu orang tua dirumah pada dasarnya peserta didik tidak memanfaatkan *gadget smartphone* dengan baik.

## TINJAUAN PUSTAKA

*Gadget* adalah an often *small mechanichal or electronic device with practical use but often though of as novelty* yang berarti sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru. Pada intinya *gadget* adalah suatu alat atau perangkat mekanik yang bersifat baru dan mudah digunakan. *Gadget* yang saat ini sedang populer dikalangan masyarakat khususnya remaja memiliki beberapa *gadget* yang umum digunakan. Jenis *gadget* tersebut adalah:

### 1. *Smartphone*

*Smartphone* adalah telepon pintar dengan fungsi seperti komputer. Contoh *smartphone* adalah iPhone, iPad dan Blackberry. iPhone merupakan ponsel dengan koneksi internet dan aplikasi multimedia yang dapat digunakan untuk mengirim pesan dan gambar, sedangkan iPad adalah perangkat yang lebih besar. Alat ini mirip dengan tablet karena memiliki fitur tambahan yang tersedia di sistem operasi. Kemudian blackberry adalah

perangkat portabel nirkabel dengan berbagai fungsi. Alat ini digunakan untuk mengirim pesan teks, faks internet.

## 2. *Handphone*

Handphone adalah alat komunikasi elektronik tanpa kabel. Alat ini dapat dibawa kemana saja dan dipakai kapan saja dengan memiliki fungsi dasar yang sama dengan konvensional saluran tetap.

Jenis perangkat yang dibahas dalam penelitian ini adalah *gadget smartphone*. *Gadget smartphone* adalah teknologi yang diciptakan oleh manusia untuk memudahkan komunikasi dan juga dapat digunakan untuk kegiatan lain seperti bermain game, browsing, mencari informasi, berkomunikasi dan menyimpan data digital. Memiliki *smartphone* bukan lagi hal yang asing di kalangan anak-anak, apalagi di kalangan remaja masa kini, apalagi yang orang tuanya berlatar belakang ekonomi mampu. Berkat berbagai fungsinya, *smartphone* bisa menggantikan buku sebagai sumber ilmu dan pengetahuan.

## METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan di SD N 173632 Porsea, kecamatan Porsea, Kabupaten Toba. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 16-20 Mei 2023. 34 orang siswa yang berada di kelas V dipakai sebagai sampel penelitian.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode kuantitatif, yang terdiri dari pengujian teori dengan menjelaskan beberapa asumsi (hipotesis) tertentu, kemudian mengumpulkan data dan mengolah data tersebut dalam bentuk numerik. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian *ex-post facto*.

Penelitian ini dilakukan di kelas V SD N 173632 Porsea, Kecamatan Porsea, Kabupaten Toba. Penelitian ini melibatkan satu kelas yang dipilih sebagai kelas yang diteliti untuk membuktikan bahwa ada pengaruhnya penggunaan gadget terhadap minat dan hasil belajar. Pada penelitian ini digunakan instrumen kuesioner dan tes berupa soal pilihan berganda. Sebelum instrumen angket kuesioner dan tes diberikan kepada kelas V SD N 173632 Porsea, terlebih dahulu instrumen di uji tingkat validitas dan reliabilitasnya di kelas V SD N 173633 Porsea, setelah dilakukannya uji coba instrumen melalui validasi dan reliabilitas barulah instrumen angket dan tes tersebut dapat disebarkan kepada siswa SD N 173632 Porsea.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan uji normalitas setiap variabel berdistribusi normal dengan nilai signifikansi variabel penggunaan gadget 0,062, minat belajar 0,163 dan hasil belajar 0,089 > 0,05. dalam uji linearitas variabel penggunaan *gadget smartphone* (X) terhadap minat belajar ( $Y_1$ ) adalah 0,953 > 0,05 yang artinya adalah variabel tersebut bersifat linear, kemudian uji linearitas minat belajar ( $Y_1$ ) terhadap hasil belajar ( $Y_2$ ) sebesar 0,869 > 0,05 artinya variabel tersebut juga bersifat linear dengan nilai tolerance sebesar 0,703 > 0,10 dan VIF sebesar

1,423 < 10 pada pengujian multikolinearitas maka dapat diartikan kedua variabel dalam penelitian ini tidak saling memiliki hubungan.

**Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Penggunaan Gadget Smartphone Terhadap Minat dan Hasil Belajar**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Penggunaan Gadget	.191	34	.003	.940	34	.062
Minat Belajar	.148	34	.055	.954	34	.163
Hasil Belajar	.167	34	.018	.945	34	.089

a. Lilliefors Significance Correction

**Tabel 6. Hasil Uji Linearitas Penggunaan Gadget Smartphone Terhadap Minat dan Hasil Belajar**

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Belajar *	Between Groups (Combined)	96.952	7	13.850	1.883	.114
	Linearity	85.709	1	85.709	11.650	.002
	Deviation from Linearity	11.243	6	1.874	.255	.953
Within Groups		191.283	26	7.357		
Total		288.235	33			

**Tabel 7. Hasil Uji Multikolinearitas Smartphone Terhadap Minat dan Hasil Belajar**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	50.764	14.358		3.535	.001		
	Penggunaan Gadget Smartphone	-1.657	1.573	-.201	-1.053	.300	.703	1.423
	Minat Belajar	1.553	.952	.312	1.632	.113	.703	1.423

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

### 1. Terdapat Pengaruh Positif dan signifikan Penggunaan Gadget smartphone (X) Terhadap Minat Belajar Siswa (Y<sub>1</sub>)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget smartphone* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa kelas V SD N 173632 Porsea Tahun Pelajaran 2022/2023. Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan analisis sederhana perhitungan uji t dengan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sebesar  $3,680 > 2,037$  ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh dari *penggunaan gadget smartphone* terhadap minat belajar siswa SD N 173632 Porsea Tahun Pelajar 2022/2023 dapat diterima. Dalam hasil uji prasyarat analisis dan uji hipotesis menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan *gadget smartphone* terhadap minat belajar dengan nilai ( $r^2$ ) sebesar 0,297 memiliki arti bahwa variabel penggunaan *gadget smartphone* berpengaruh terhadap hasil belajar melalui minat belajar sebesar 29,7% dengan sisa 70,3% dipengaruhi variabel lain yang tidak dibahas pada penelitian ini dan dengan

nilai signifikansi ialah sebesar  $<0,001 < 0,05$ . Berdasarkan diagram *Pie Chart* frekuensi penggunaan *gadget smartphone* pada kategori baik hanya memiliki 24% atau sebanyak 8 orang siswa dari 34 orang siswa dengan sisa 26 orang siswa (76%) masuk kedalam kategori tidak baik.

**Tabel 8. Hasil Uji t parsial Variabel X terhadap Y1**

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.523	.896		2.817	.008
	Penggunaan Gadget Smartphone	.901	.245	.545	3.680	<.001

a. Dependent Variable: Minat Belajar

**Tabel 9. Hasil perhitungan Uji t Determinasi ( $r^2$ ) Variabel X terhadap Y1**

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.545 <sup>a</sup>	.297	.275	2.516

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget Smartphone

**Tabel 10. Hasil Uji Signifikansi X Terhadap Y1**

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	85.709	1	85.709	13.542	<.001 <sup>b</sup>
	Residual	202.526	32	6.329		
	Total	288.235	33			

a. Dependent Variable: Minat Belajar

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget Smartphone



**Diagram 1. Distribusi Frekuensi Penggunaan Gadget Smartphone**

Dari hasil uji prasyarat analisis dan uji hipotesis pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget smartphone* berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa kelas V SD N 173632 Porsea Tahun Pelajaran 2022/2023. Pengaruh positif yang dimaksud dalam penelitian ini bukanlah pengaruh yang baik melainkan positif memberikan pengaruh yang tidak baik terhadap minat belajar siswa. Penggunaan gadget yang disebutkan dalam penelitian ini adalah penggunaan yang tidak tepat seperti bermain *gadget smartphone* sampai larut malam mulai dari mengakses media sosial, sampai dengan bermain game dengan tidak mengenal waktu bahkan sampai melupakan kewajibannya dalam belajar dan mengerjakan tugas hal ini lah yang membuat minat belajar siswa menjadi sangat rendah.

## 2. Terdapat Pengaruh Positif dan signifikan Minat Belajar (Y<sub>1</sub>) Terhadap Hasil Belajar Siswa (Y<sub>2</sub>)

Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh positif dan signifikan minat belajar terhadap hasil belajar siswa kelas V SD N 173632 Porsea Tahun Pelajaran 2022/2023. Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan analisis sederhana perhitungan uji t dengan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sebesar  $2,627 > 2,037$  dengan demikian dinyatakan terdapat pengaruh dari minat belajar terhadap hasil belajar siswa maka hipotesis kedua dapat diterima. Dari hasil uji prasyarat analisis dan uji hipotesis yang telah dilakukan oleh peneliti ditunjukkan bahwa terdapat pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar dengan nilai  $r^2$  sebesar 0,177 berarti variabel penggunaan *gadget smartphone* berpengaruh terhadap minat belajar sebesar 17,7% dengan sisa 82,3% dipengaruhi oleh faktor atau variabel lain yang tidak dibahas pada penelitian ini dan dengan signifikansi sebesar  $0,013 < 0,05$  dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh signifikan minat belajar terhadap hasil belajar. Berdasarkan diagram *Pie Chart* frekuensi minat belajar pada kategori baik hanya memiliki 14,7% atau sebanyak 5 orang siswa dari 34 orang siswa dengan sisa 29 orang siswa (85,3%) masuk kedalam kategori tidak baik.

**Tabel 11. Hasil Uji t parsial Variabel Y1 terhadap Y2**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	36.548	4.912		7.441	<.001
	Minat Belajar	2.100	.799	.421	2.627	.013

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

**Tabel 12. Hasil perhitungan Uji t Determinasi ( $r^2$ ) Variabel Y1 terhadap Y2**

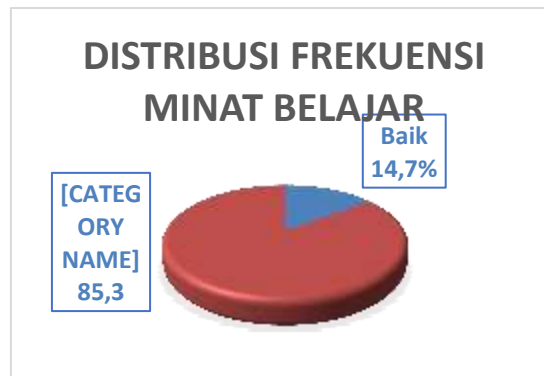
Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.421 <sup>a</sup>	.177	.152	13.569

a. Predictors: (Constant), Minat Belajar

**Tabel 13. Hasil Uji Signifikansi Y1 Terhadap Y2**

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1270.871	1	1270.871	6.902	.013 <sup>b</sup>
	Residual	5891.865	32	184.121		
	Total	7162.735	33			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar  
 b. Predictors: (Constant), Minat Belajar



**Diagram 2. Distribusi Frekuensi Minat Belajar**

Dari hasil uji prasyarat analisis dan uji hipotesis pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa minat belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas V SD N 173632 Porsea Tahun Pelajaran 2022/2023. Pengaruh positif yang dimaksud dalam penelitian ini bukan pengaruh baik melainkan positif dalam memberikan pengaruh yang tidak baik terhadap hasil belajar siswa. Minat belajar dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa sangat rendah atau tidak baik mulai dari siswa hampir tidak pernah membeli atau meminjam modul, buku pengetahuan. Tidak senang dengan materi yang diajarkan guru, malas mengulang pelajaran dirumah, tidak melengkapi catatan ketika tidak masuk sekolah, tidak memperhatikan penjelasan guru, jarang memberi pendapat saat berdiskusi, tidak fokus ketika pembelajaran berlangsung sehingga hal-hal tersebut sangat mempengaruhi hasil belajar siswa.

### 3. Terdapat Pengaruh Positif dan Signifikan Penggunaan *Gadget smartphone* (X) Terhadap Hasil Belajar (Y<sub>2</sub>) Melalui Minat Belajar (Y<sub>1</sub>)

Dari hasil penelitian uji regresi intervening dengan menggunakan analisis jalur (*path analysis*) pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh tidak langsung penggunaan *gadget smartphone* terhadap hasil belajar melalui minat belajar siswa kelas V SD N 173632 Porsea Tahun Pelajaran 2022/2023. Hipotesis ini terbukti dari hasil pengujian bahwa dengan perhitungan uji t dengan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sebesar  $4,317 > 2,040$  di simpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gadget smartphone* terhadap hasil belajar melalui minat belajar siswa di SD N 173632 Porsea Tahun Pelajar 2022/2023 dapat diterima. Dengan nilai  $r^2$  ialah sebesar 0,206 yang berarti variabel penggunaan *gadget smartphone* berpengaruh terhadap minat belajar sebesar 20,6% dan dipengaruhi oleh faktor atau variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini adalah sebesar 79,4%. Dengan nilai signifikan sebesar  $0,028 < 0,05$  berarti terdapat pengaruh signifikan minat belajar terhadap hasil belajar.

**Tabel 14. Hasil Uji t parsial Variabel Y1 terhadap Y2**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	34.195	5.388		6.347	<,001
	Penggunaan Gadget Smartphone	1.657	1.573	.201	1.053	.300
	Minat Belajar	1.553	.952	.312	1.632	.113

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

**Tabel 15. Hasil Uji Signifikansi Variabel X Terhadap Y2 Melalui Y1**

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1474.483	2	737.242	4.018	.028 <sup>b</sup>
	Residual	5688.252	31	183.492		
	Total	7162.735	33			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Minat Belajar, Penggunaan Gadget Smartphone

Dari hasil uji prasyarat analisis dan uji hipotesis dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *gadget smartphone* terhadap hasil belajar melalui minat belajar siswa kelas V SD N 173632 Porsea Tahun Pelajaran 2022/2023. Pengaruh positif yang dimaksud bukanlah pengaruh baik, melainkan positif memberikan pengaruh yang tidak baik pada hasil belajar siswa melalui minat belajar. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang sangat rendah atau tidak baik terbukti dari nilai tes hasil belajar tematik yang diperoleh oleh siswa. Dari 22 butir soal tes pilihan berganda hanya ada satu siswa yang memperoleh nilai tuntas dengan memperoleh skor 77 lebih tinggi dari nilai KKM yaitu 75. Kemudian ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan *gadget smartphone* terhadap hasil belajar melalui minat

belajar. Dari diagram *Pie Chart* frekuensi nilai tes hasil belajar kategori tuntas hanya sebanyak 1 orang siswa (3%) dari 34 orang siswa dengan skor 77 dengan sisa 33 orang siswa (97%) masuk dalam kategori tidak tuntas.

Penggunaan gadget yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan bukan untuk menambah ilmu pengetahuan melainkan penggunaan yang tidak tepat seperti bermain *gadget smartphone* sampai larut malam dalam mengakses media sosial, sampai dengan bermain game dengan tidak mengenal waktu bahkan sampai melupakan kewajibannya dalam belajar dan mengerjakan tugas hal ini yang membuat hasil belajar siswa menjadi sangat rendah karena pengaruh penggunaan *gadget smartphone* mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi buruk melalui minat belajar siswa yang rendah.

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dari hasil uji regresi linear sederhana dan uji regresi interving membuktikan bahwa dalam penggunaan *gadget smartphone* terhadap minat dan hasil belajar siswa SD N 173632 Porsea Tahun Pelajaran 2022/2023 terdapat pengaruh positif dan signifikan. Dari hasil uji hipotesis terdapat pengaruh positif antara Penggunaan *gadget smartphone* terhadap minat belajar siswa SD N 173632 Porsea Tahun Pelajaran 2022/2023. Selain itu ditemukan juga pengaruh positif antara penggunaan *gadget smartphone* terhadap hasil belajar melalui minat belajar siswa SD N 173632 Porsea Tahun Pelajaran 2022/2023. 29,7% minat belajar siswa SD N 173632 dipengaruhi oleh variabel penggunaan *gadget smartphone*, dengan sisanya sebesar 70,3% dipengaruhi oleh faktor atau variabel lainnya yang berada diluar analisa penelitian. Hasil belajar siswa SD N 173631 Porsea sebesar 17,7% dipengaruhi oleh variabel minat belajar dengan sisanya 82,3% dipengaruhi oleh variabel atau faktor lain yang berada diluar analisa penelitian. Kemudian terdapat 20,6% hasil belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan *gadget smartphone* melalui minat belajar sedangkan sisanya sebesar 79,4% dipengaruhi oleh faktor atau variabel lain yang berada diluar analisa penelitian.

### DAFTAR PUSTAKA

- Handayani, D. 2017. Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Konsep Diri Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasa*, 8(1).  
<https://doi.org/10.21009/JPD>
- Harahap, R. S., & Ely, (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1).  
<http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/article/view/8649>.

- Nizar, A., & Hajaroh, S. 2019. *Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat belajar Siswa*. *El Midad*, 11(2), 169-192.  
<https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/elmidad/article/view/1901>
- Nurhalipah, R., Yustiana, M., Saeni, S., & Muslih, M. 2020. *Pengaruh Gadget Terhadap Minat Belajar Pada Anak-anak*. *Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF)*, 1(1), 1-11.  
<http://jurnal.upnyk.ac.id/index.php/semnasif/article/view/4098>
- Puspitasi, S. 2019. *Upaya Meningkatkan Hasil belajar IPA dengan Menggunakan Model Pembelajaran Think Pair Share*. *Jurnal global Edukasi*, 3(1), 55-60.  
<http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JGE/article/view/339>
- Rahmawati, N. S. 2018. *Peran Pustakawan Dalam Menumbuhkan Minat Baca di Era Digital*. *Jurnal IPI (Ikatan Pustakawan Indonesia)*, 3(2), 148-151.  
<https://doi.org/10.1234/jurnal%20ipi.v4i1.70>
- Sumiatum. 2013. *Analisis Mutu Pembelajaran praktikum kebidanan Sebagai Upaya Peningkatan Pencapaian Kompetensi Program Studi Diploma III Kebidanan STIKES Maharani Malang*. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 1(1), 78-93. <https://doi.org/10.22219/jkpp.v1i1.1512>