

**PENGARUH PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP PRESTASI  
BELAJAR SISWA KELAS XI SMK NEGERI 1 MERAUKE**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Keagamaan Katolik



**Disusun Oleh:**

**ROSALINA W. LETSOIN**

**2102027**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEAGAMAAN KATOLIK  
SEKOLAH TINGGI KATOLIK SANTO YAKOBUS  
MERAUKE**



**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGARUH PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP PRESTASI BELAJAR**

**SISWA KELAS XI SMK NEGERI 1 MERAUKE**



Pembimbing,

**Yohanes Hendro Pranyoto, S.Pd., M.Pd.**

Merauke, 10 November 2025

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PENGARUH PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP PRESTASI BELAJAR**

**SISWA KELAS XI SMK NEGERI 1 MERAUKE**

**Oleh:**

**ROSALINA WILHELMINA LETSOIN**

**NIM: 2102027**

Telah Dipertahankan Di Hadapan Sidang Dewan Penguji Skripsi

Pada Tanggal, 10 November 2025


**DEWAN PENGUJI SKRIPSI**

Ketua : Yohanes Hendro Pranyoto, S.Pd., M.Pd.

Anggota : 1. Raimundus Sedo, S.T., M.T.

2. Dedimus Berangka, S.Pd., M.Pd.

3. Yohanes Hendro Pranyoto, S.Pd., M.Pd.



Merauke, 20 November 2025

Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke



**Dr. Donatus Wen, S.Ag., Lic. Iur.**

NIDN: 2717077001

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua yang disayangi dengan doa, kasih sayang dan dukungan tiada henti menjadi sumber semangat dan keteguhan dalam setiap langkah pencarian ilmu. Bapa dan mama yang dengan setia menjaga, merawat saya dari bayi dengan penuh kasih sayang yang tiada batasnya.
2. Adik tercinta serta keluarga yang selalu mendukung dan selalu memberi semangat kepada saya.
3. Keluarga besar Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke, staf, dosen, pegawai dan semua mahasiswa yang telah memberikan inspirasi dan motivasi berharga bagi penulis selama proses penelitian dan penyusunan skripsi.
4. Sahabat yang paling kusayangi dan kubanggakan: Susi, Simon, Erik, Yuni, dan teman-teman angkatan 2021.

## **MOTTO**

“Ilmu tanpa agama adalah buta, agama tanpa ilmu adalah lumpuh”

(Albert Einstein)

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah. Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila di kemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Merauke, 10 November 2025

Penulis



Rosalina Wilhelmina Letsoin

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis aturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul : *“Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Merauke”* tepat waktu. Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana Pendidikan Keagamaan Katolik.

Meskipun penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa karya ilmiah ini masih memiliki keterbatasan dan belum dapat dikatakan sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan masukan berupa kritik konstruktif dan saran yang membangun guna mendukung kelancaran proses penulisan karya ilmiah ini serta meminimalkan potensi hambatan dikemudian hari. Semoga penulis dapat memberikan motivasi bagi masyarakat pada umumnya terlebih khusus bagi para siswa/siswi kelas XI SMK Negeri 1 Merauke.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan. Penulis juga ingin menyampaikan limpah terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam proses penulisan karya ilmiah ini yakni kepada:

1. Dr. Donatus Wea, S.Ag. Lic. Iur, selaku ketua Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke.

2. Bapak Yohanes Hendro P., S.Pd. M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang dengan setia membimbing penulis selama proses penyusunan skripsi.
3. Dosen penguji 1 dan 2 yang telah memberikan masukan dan saran berharga dalam penyusunan skripsi.
4. Teman-teman seangkatan yang telah memberi semangat dan dorongan.
5. Keluarga tercinta, kenalan serta semua pihak yang tidak sempat disebutkan namanya yang telah membantu dan mendorong penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi para pembaca yang budiman.

Merauke, 10 November 2025

Penulis



Rosalina Wilhelmina Letsoin

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi intensitas penggunaan gawai, mengetahui tingkat prestasi belajar, dan menganalisis pengaruh penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merauke. Fenomena penggunaan gawai yang semakin masif di kalangan pelajar memiliki dampak yang ambivalen terhadap proses pembelajaran, di mana gawai dapat menjadi media pembelajaran yang efektif namun juga dapat menimbulkan distraksi dan penurunan konsentrasi belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merauke tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 266 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Stratified Random Sampling* dengan rumus Slovin, sehingga diperoleh sampel sebanyak 160 siswa. Instrumen penelitian berupa angket dengan skala Likert yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis data menggunakan analisis regresi linear sederhana dengan bantuan program SPSS versi 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) intensitas penggunaan gawai siswa tergolong sedang hingga tinggi dengan rata-rata skor 99,74; (2) prestasi belajar siswa menunjukkan variasi yang beragam dipengaruhi berbagai faktor internal dan eksternal; (3) terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa dengan nilai F-hitung  $43,200 > F\text{-tabel } 3,90$  dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Besarnya pengaruh ditunjukkan oleh koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,215 atau 21,5%, dengan persamaan regresi  $Y = 39,966 + 0,572X$ . Nilai korelasi ( $r$ ) sebesar 0,463 menunjukkan hubungan positif kategori sedang. Kesimpulannya, penggunaan gawai yang bijak dan terarah untuk keperluan pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, sementara penggunaan yang tidak terkontrol dapat memberikan dampak negatif. Penelitian ini merekomendasikan perlunya literasi digital, regulasi penggunaan gawai di sekolah, serta sinergi antara guru dan orang tua dalam membimbing penggunaan gawai siswa.

**Kata Kunci:** gawai, gadget, prestasi belajar, siswa SMK, teknologi pendidikan

## **ABSTRACT**

*This study aims to identify the intensity of gadget use, determine the level of learning achievement, and analyze the influence of gadget use on the learning achievement of grade XI students at SMK Negeri 1 Merauke. The phenomenon of increasingly massive gadget use among students has an ambivalent impact on the learning process, where gadgets can serve as effective learning media but can also cause distraction and decreased learning concentration. This study employed a quantitative approach with a survey method. The research population consisted of all grade XI students at SMK Negeri 1 Merauke in the 2024/2025 academic year, totaling 266 students. The sampling technique used Stratified Random Sampling with the Slovin formula, resulting in a sample of 160 students. The research instrument was a Likert scale questionnaire that had been tested for validity and reliability. Data analysis techniques used simple linear regression analysis with SPSS version 26 software. The research results indicate that: (1) the intensity of students' gadget use is classified as moderate to high with an average score of 99.74; (2) students' learning achievement shows diverse variations influenced by various internal and external factors; (3) there is a significant influence between gadget use on student learning achievement with F-value of  $43.200 > F\text{-table } 3.90$  and significance value of  $0.000 < 0.05$ . The magnitude of influence is shown by the coefficient of determination ( $R^2$ ) of 0.215 or 21.5%, with the regression equation  $Y = 39.966 + 0.572X$ . The correlation value ( $r$ ) of 0.463 indicates a moderate positive relationship. In conclusion, wise and targeted use of gadgets for learning purposes can improve student learning achievement, while uncontrolled use can have negative impacts. This study recommends the need for digital literacy, regulation of gadget use in schools, and synergy between teachers and parents in guiding students' gadget use.*

**Kata Kunci:** *gadget, learning achievement, vocational students, educational technology, digital learning*

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iii
MOTTO .....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penulisan.....	8
F. Manfaat Penulisan.....	8
G. Sistematika Penulisan .....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	13
A. Kajian Umum Tentang Gawai .....	13
1. Definisi Gawai.....	13
2. Penggunaan Gawai .....	14
3. Sejarah Perkembangan Gawai.....	17
4. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gawai .....	17
5. Jenis-Jenis Gawai .....	20
6. Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Prestasi Belajar Siswa .....	21
7. Kebijakan Sekolah Terhadap Penggunaan Gawai .....	24
B. Kajian Umum Tentang Prestasi Belajar.....	25
1. Pengertian Prestasi Belajar.....	25

2. Jenis-jenis Prestasi Belajar .....	26
3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa .....	26
4. Teknik Pengukuran Prestasi Belajar .....	29
5. Indikator Penggunaan Gawai .....	30
6. Indikator Prestasi Belajar Siswa .....	32
C. Penelitian Terdahulu .....	34
D. Kerangka Pikir .....	38
E. Hipotesis .....	40
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>42</b>
A. Jenis Penelitian.....	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	43
1. Tempat Penelitian.....	43
2. Waktu Penelitian .....	44
C. Populasi dan Sampel .....	45
1. Populasi .....	45
2. Sampel.....	46
D. Definisi Operasional Variabel.....	49
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	52
1. Teknik Pengumpulan Data .....	52
2. Instrumen Pengumpulan Data .....	53
F. Uji Kualitas Data.....	56
G. Uji Persyaratan Analisis.....	60
H. Uji Hipotesis .....	63
I. Teknik Analisis Data.....	65
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>69</b>
A. Deskripsi Umum .....	69
1. Profil SMK Negeri 1 Merauke .....	69
2. Visi Misi.....	70
3. Deskripsi Kondisi Geografis SMKN 1 Merauke .....	71
B. Hasil Penelitian dan Deskripsi Data .....	72
1. Deskripsi Data Penelitian .....	72

2. Uji Kualitas Data .....	73
3. Uji Persyaratan Analisis .....	77
4. Uji Hipotesis .....	81
C. Pembahasan .....	87
1. Intensitas Penggunaan Gawai Oleh Siswa Kelas XI SMKN 1 Merauke .....	88
2. Tingkat Prestasi Belajar Siswa Kelas XI SMKN 1 Merauke .....	89
3. Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Prestasi Belajar Siswa .....	90
BAB V PENUTUP.....	95
A. Kesimpulan .....	95
B. Saran .....	97
C. Keterbatasan Penelitian.....	103
Daftar Pustaka .....	106
Lampiran .....	110

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penetrasi Penggunaan Internet Berdasarkan Jenjang Pendidikan....	2
Tabel 1.2 Tujuan Penggunaan Internet Oleh Pelajar .....	2
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	34
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	45
Tabel 3.2 Populasi Siswa Kelas XI.....	46
Tabel 3.3 Sampel Penelitian Per Kelas XI .....	48
Tabel 3.4 Skor Alternatif Untuk Jawaban Variabel X dan Y .....	54
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Variabel Penggunaan Gawai (X) .....	55
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Variabel Prestasi Belajar (Y) .....	55
Tabel 4.1 Struktur Kepemimpinan Kepala Sekolah.....	69
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Variabel X (Penggunaan Gawai) .....	73
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Variabel Y (Prestasi Belajar) .....	74
Tabel 4.4 Uji Reliabilitas Penggunaan Gawai (X).....	76
Tabel 4.5 Anova Uji Linearitas .....	79
Tabel 4.6 Hasil Uji Glejser .....	80
Tabel 4.7 Correlations .....	83
Tabel 4.8 Anova .....	84
Tabel 4.9 Model Summary.....	85
Tabel 4.10 Coefficients .....	86

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian.....	40
Gambar 3.1 Peta Lokasi Tempat Penelitian.....	44
Gambar 4.1 Normal P-P Plot Penggunaan Gawai .....	78
Gambar 4.2 Normal P-P Plot Prestasi Belajar .....	78
Gambar 4.3 Scaterplot.....	82

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Di era globalisasi, komunikasi dan teknologi informasi berkembang dengan cepat. Kemajuan ini mengubah gaya hidup dan cara orang berkomunikasi. (*lifestyle*) dan budaya populer (*pop culture*) masyarakat global (Castells, 2010). Menurut Kotler dan Keller (2016), gaya hidup adalah cara hidup seseorang yang tercermin dalam aktivitas, minat, dan perspektif mereka. Dalam konteks pendidikan, mengubah gaya hidup ini dapat berdampak pada perilaku belajar siswa, terutama dalam hal penggunaan teknologi sebagai alat pembelajaran.

Salah satu produk teknologi yang paling berpengaruh saat ini adalah gawai (*gadget*). Gawai merupakan perangkat elektronik portabel yang memiliki fungsi khusus dan dapat digunakan untuk mengakses informasi serta berkomunikasi secara praktis (Derry, 2014). Gawai telah digunakan oleh berbagai lapisan masyarakat dari lansia, orang dewasa, remaja, hingga anak-anak. Data dari Kementerian Komunikasi dan Digital Indonesia (2024) data menunjukkan bahwa sekitar 79,5% dari populasi Indonesia, atau 221 juta orang, menggunakan ponsel. Indonesia bahkan menempati peringkat keempat secara global dan peringkat kedua di kawasan ASEAN dalam hal penggunaan gawai di ruang digital (*National Center on Missing and Exploited Children [NCMEC], 2024*).

**Tabel 1.1 Penetrasi Penggunaan Internet Berdasarkan Jenjang Pendidikan**

Jenjang Pendidikan	Persentase Pengguna Internet	Tahun Data
SD/Sederajat	59.33%	2020
SMP/Sederajat	73.4%	2020
SMA/Sederajat	91.01%	2020
Perguruan Tinggi	95.3%	2020

Sumber: Badan Pusat Statistik Tahun – Survei Sosial Ekonomi Nasional 2020-2024

Fenomena penggunaan gawai di kalangan pelajar menunjukkan tren yang semakin meningkat. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (2024) dalam Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas), penetrasi internet di kalangan pelajar tingkat SMA/SMK mencapai 91,01%, dengan penggunaan utama untuk media sosial (72,3%), hiburan (68,4%), dan pembelajaran (54,2%). Data ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi di kalangan milenial sudah sangat tinggi, namun pemanfaatannya belum sepenuhnya diarahkan untuk kepentingan edukatif (Livingstone & Helsper, 2017).

**Tabel 1.2 Tujuan Penggunaan Internet oleh Pelajar**

Tujuan Penggunaan	Persentase	Ranking
Hiburan (Games, Video, dll)	86.65%	1
Media Sosial	66.68%	2
Mencari Berita	61.39%	3
Pembelajaran Online	27.46%	4

Sumber: Badan Pusat Statistik Tahun – Survei Sosial Ekonomi Nasional 2020-2024

Dalam konteks pendidikan, gawai memiliki dua sisi yang berbeda. Di satu sisi, gawai dapat menjadi media pembelajaran yang efektif karena memungkinkan akses terhadap informasi yang luas, aplikasi pembelajaran interaktif, dan komunikasi yang lebih mudah antara guru dan siswa (Sung, Chang, & Liu, 2016). Penelitian Crompton dan Burke (2018) menunjukkan bahwa penggunaan perangkat *mobile* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa ketika digunakan secara tepat. Di sisi lain, dapat menyebabkan penurunan konsentrasi belajar, pengembangan kecanduan, dan masalah kesehatan. (Samaha & Hawi, 2016; Lepp, Barkley, & Karpinski, 2014).

Nurmalasari dan Wulandari (2018) dalam penelitiannya menemukan bahwa penggunaan gawai yang berlebihan dapat menimbulkan masalah pada proses belajar siswa dan berdampak pada penurunan prestasi akademik. Hal senada juga dikemukakan oleh Kuznekoff dan Titsworth (2013) yang menemukan bahwa siswa yang menggunakan ponsel untuk kegiatan non-pembelajaran selama kelas memiliki nilai ujian yang lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan ponsel. Fenomena ini menunjukkan bahwa meskipun gawai memiliki potensi sebagai alat bantu pembelajaran, namun penggunaannya harus dikelola dengan bijak agar tidak kontraproduktif terhadap pencapaian prestasi belajar.

Prestasi belajar adalah salah satu cara utama untuk mengukur keberhasilan pendidikan. Menurut Syah (2010), prestasi belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor. Prestasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor,

baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi intelegensi, minat, bakat, motivasi, dan kondisi kesehatan siswa, sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat (Slameto, 2013). Dalam era digital saat ini, penggunaan gawai telah menjadi salah satu faktor eksternal yang turut mempengaruhi prestasi belajar siswa (Felisoni & Godoi, 2018).

SMK Negeri 1 Merauke merupakan sekolah menengah kejuruan yang berlokasi di Jalan Raya Mandala, Kelurahan Bambu Pemali, Kecamatan Merauke, Kabupaten Merauke, Papua Selatan (NPSN: 60300653). Sekolah yang berdiri sejak 1 Januari 1969 ini kini terakreditasi A dan dipimpin oleh Dra. Mariana Lusi Lalong. Dengan visi menghasilkan lulusan yang kompeten di bidang bisnis dan manajemen, siap kerja, berwirausaha, dan berkarakter Pancasila, sekolah ini memiliki 979 siswa yang tersebar dalam berbagai program keahlian seperti Akuntansi, Perbankan, Otomatisasi Perkantoran, Bisnis Daring, Usaha Perjalanan Wisata, Rekayasa Perangkat Lunak, Animasi, dan Teknik Komputer Jaringan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SMK Negeri 1 Merauke, ditemukan fenomena bahwa sebagian besar siswa kelas XI membawa dan menggunakan gawai ke sekolah. Penggunaan gawai di kalangan siswa tidak hanya untuk keperluan pembelajaran, tetapi juga untuk mengakses media sosial, bermain *game*, dan menonton video hiburan selama waktu istirahat bahkan saat proses pembelajaran berlangsung. Fenomena ini menarik untuk dikaji lebih lanjut karena dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa, baik secara positif maupun negatif.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji hubungan antara penggunaan gawai dengan prestasi belajar. Istianti (2023) dalam penelitiannya menemukan bahwa kecanduan penggunaan gawai memiliki pengaruh langsung sebesar 46,6% terhadap hasil belajar matematika siswa SMK. Sementara itu, Nofita Berlinda Lafina (2020) menemukan adanya pengaruh signifikan penggunaan gadget terhadap perilaku belajar siswa. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gawai memang memiliki pengaruh terhadap aspek pembelajaran siswa, namun besaran dan arah pengaruhnya dapat berbeda-beda tergantung pada konteks dan pola penggunaan.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya karena berfokus pada pengukuran intensitas penggunaan gawai yang mencakup empat dimensi: frekuensi penggunaan, durasi penggunaan, tujuan penggunaan, dan jenis aktivitas yang dilakukan dengan gawai, serta mengaitkannya dengan prestasi belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Penelitian ini juga bertujuan untuk menemukan pola penggunaan gawai yang memiliki pengaruh paling signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dapat memberikan rekomendasi yang bermanfaat bagi sekolah dan orang tua tentang cara mengatur penggunaan gawai siswa dengan lebih baik.

Pentingnya penelitian ini didasarkan pada beberapa alasan. Pertama, penggunaan gawai di kalangan pelajar terus meningkat dan menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan mereka (Anderson & Jiang, 2018). Kedua, prestasi belajar merupakan indikator penting keberhasilan pendidikan yang perlu dijaga dan ditingkatkan (Zimmerman & Schunk, 2011). Ketiga, pemahaman yang

mendalam tentang pengaruh penggunaan gawai terhadap prestasi belajar dapat membantu *stakeholder* pendidikan dalam merancang kebijakan dan strategi yang tepat untuk memaksimalkan manfaat teknologi sambil meminimalkan dampak negatifnya (Gikas & Grant, 2013).

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Merauke" untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mendeskripsikan seberapa besar pengaruh penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa, serta memberikan rekomendasi yang konstruktif bagi peningkatan kualitas pembelajaran di era digital.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merauke cenderung kurang bersemangat dan tidak fokus saat mengikuti proses pembelajaran karena teralihkan oleh gawai.
2. Terdapat siswa yang menggunakan gawai untuk aktivitas non-pembelajaran (bermain game, media sosial) saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga mengganggu konsentrasi belajar sendiri dan teman sekelasnya.
3. Penggunaan gawai yang tidak tepat dan tidak terkontrol berpotensi mengakibatkan penurunan prestasi belajar siswa.
4. Kondisi riil menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa menjadi lemah karena terlalu mengandalkan gawai sebagai sumber informasi instan tanpa proses analisis yang mendalam.

5. Belum ada regulasi yang jelas di sekolah mengenai penggunaan gawai yang edukatif dan produktif untuk mendukung pembelajaran.
6. Kurangnya pemahaman siswa tentang manajemen waktu dalam penggunaan gawai antara keperluan belajar dan hiburan.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi di atas dan keterbatasan peneliti baik dari segi waktu, biaya, maupun kemampuan, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Subjek penelitian: Siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merauke tahun ajaran 2024/2025.
2. Variabel penelitian:
  - a. Variabel bebas (X): Penggunaan gawai, yang meliputi frekuensi penggunaan, durasi penggunaan, tujuan penggunaan, dan dampak penggunaan.
  - b. Variabel terikat (Y): Prestasi belajar siswa yang diukur dari 3 aspek yaitu kognitif, afektif dan kepribadian.
3. Ruang lingkup kajian: Penelitian ini hanya mengkaji pengaruh penggunaan gawai terhadap prestasi belajar, tidak mencakup faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi prestasi belajar seperti motivasi intrinsik, dukungan orang tua, atau metode mengajar guru.
4. Jenis gawai: Penelitian ini berfokus pada penggunaan *smartphone* yang digunakan siswa untuk berbagai keperluan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Seberapa besar intensitas penggunaan gawai oleh siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merauke?
2. Bagaimana tingkat prestasi belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merauke?
3. Seberapa besar pengaruh penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merauke?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengidentifikasi intensitas penggunaan gawai oleh siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merauke.
2. Untuk mengetahui tingkat prestasi belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merauke.
3. Untuk menganalisis besaran pengaruh penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merauke.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

## **1. Manfaat Teoretis**

- a. Memberikan kontribusi keilmuan dalam bidang teknologi pendidikan, khususnya terkait pengaruh penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa di tingkat sekolah menengah kejuruan.
- b. Memperkaya kajian literatur tentang dampak teknologi digital dalam proses pembelajaran dan hubungannya dengan capaian akademik siswa.
- c. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji topik serupa dengan konteks atau variabel yang berbeda.
- d. Memberikan landasan empiris untuk pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi yang efektif di sekolah menengah kejuruan.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Siswa**

- 1) Membantu siswa memahami pentingnya penggunaan gawai secara bijak dan bertanggung jawab untuk mendukung pembelajaran.
- 2) Memberikan kesadaran kepada siswa tentang dampak positif dan negatif penggunaan gawai terhadap prestasi belajar mereka.
- 3) Mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan manajemen waktu dalam penggunaan gawai.

### **b. Bagi Guru**

- 1) Memberikan informasi dan pemahaman kepada guru tentang pola penggunaan gawai siswa dan dampaknya terhadap prestasi belajar.

- 2) Membantu guru dalam merancang strategi pembelajaran yang mengintegrasikan penggunaan gawai secara produktif.
- 3) Menjadi dasar bagi guru untuk memberikan bimbingan dan arahan yang tepat kepada siswa dalam menggunakan gawai untuk pembelajaran.

**c. Bagi Sekolah**

- 1) Memberikan data empiris sebagai dasar penyusunan kebijakan sekolah terkait penggunaan gawai di lingkungan sekolah.
- 2) Membantu pihak sekolah dalam merancang program literasi digital yang efektif bagi siswa.
- 3) Menjadi bahan evaluasi dalam pengembangan sarana dan prasarana pembelajaran berbasis teknologi.

**d. Bagi Orang Tua**

- 1) Memberikan pemahaman kepada orang tua tentang pentingnya pengawasan dan pendampingan dalam penggunaan gawai anak di rumah.
- 2) Membantu orang tua dalam menetapkan aturan yang tepat terkait penggunaan gawai anak.
- 3) Mendorong komunikasi yang lebih baik antara orang tua dan anak terkait pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran.

**e. Bagi Peneliti**

- 1) Menambah pengalaman dan wawasan peneliti dalam melakukan penelitian kuantitatif di bidang pendidikan.

- 2) Mengasah kemampuan peneliti dalam menganalisis fenomena pendidikan dengan pendekatan ilmiah.

## **G. Sistematika Penulisan**

Proses penulisan skripsi ini disusun secara sistematis dalam lima bab, yang masing-masing memiliki penjelasan berikut:

### **1. Bab I: Pendahuluan**

Bab ini memuat latar belakang masalah yang menjelaskan konteks dan urgensi penelitian, identifikasi masalah yang muncul di lapangan, pembatasan masalah agar penelitian lebih fokus, rumusan masalah yang menjadi pertanyaan penelitian, tujuan penelitian yang ingin dicapai, manfaat penelitian baik teoretis maupun praktis, serta sistematika penulisan yang menggambarkan struktur keseluruhan skripsi.

### **2. Bab II: Kajian Pustaka**

Bab ini menguraikan landasan teoretis yang menjadi dasar penelitian, meliputi kajian teori tentang gawai (pengertian, jenis, dampak penggunaan, dan indikator penggunaan) dan prestasi belajar (pengertian, jenis, faktor-faktor yang mempengaruhi, dan indikator prestasi belajar). Selain itu, bab ini juga memuat kajian empiris berupa penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pikir yang menggambarkan alur berpikir penelitian, dan hipotesis penelitian.

### **3. Bab III: Metode Penelitian**

Bab ini menjelaskan metode dan prosedur penelitian yang digunakan, meliputi jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel

penelitian, definisi operasional variabel, teknik dan instrumen pengumpulan data, uji kualitas data (uji validitas dan reliabilitas), uji persyaratan analisis (uji normalitas, linieritas, dan heteroskedastisitas), uji hipotesis, serta teknik analisis data.

#### **4. Bab IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Bab ini menyajikan deskripsi umum lokasi penelitian, karakteristik responden, hasil uji kualitas data, hasil uji persyaratan analisis, hasil uji hipotesis, analisis deskriptif dari setiap variabel penelitian, serta pembahasan hasil penelitian yang mengaitkan temuan dengan teori dan penelitian terdahulu.

#### **5. Bab V: Penutup**

Bab ini memuat kesimpulan yang merupakan jawaban atas rumusan masalah penelitian, keterbatasan penelitian yang dialami selama proses penelitian, serta saran-saran konstruktif bagi berbagai pihak yang berkepentingan (siswa, guru, sekolah, orang tua, dan peneliti selanjutnya) berdasarkan hasil penelitian.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Umum Tentang Gawai**

##### **1. Definisi Gawai**

Gawai merupakan istilah dari bahasa Inggris yang merujuk pada perangkat elektronik berskala kecil dengan fungsi tertentu. Keunikan gawai dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya terletak pada unsur inovasinya, karena gawai selalu hadir dengan teknologi terbaru yang dirancang untuk memudahkan serta meningkatkan kepraktisan dalam kehidupan manusia (Pratiwi, 2019).

Pengertian gawai menurut Ebers (2024) “Gawai adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi untuk memudahkan pekerjaan yang dilakukan oleh manusia”. Sedangkan menurut Garini (2013), “Gawai sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi”. Pengertian gawai di atas menunjukkan bahwa gawai adalah sebuah teknologi elektronik modern dan didukung perangkat lunak modern yang terus memunculkan *brand* baru atau fitur perangkat lunak terbaru dalam sistem *coding* untuk bersaing secara pasar gaya hidup global minat konsumen dan mempermudah konsumen dalam melakukan aktivitas kehidupan sehari-hari baik itu secara positif maupun negatif.

Jumlah gawai yang dimiliki oleh anak-anak dapat menimbulkan dampak positif maupun negatif dan menjadi simbol tersendiri dari kemewahan. Anak-anak yang kurang mendapatkan perhatian karena kesibukan orang tua sering kali

diabaikan kebutuhan emosional dan pembentukan masa depannya. Akibatnya, muncul kecemburuan sosial terhadap teman-teman mereka, atau bahkan anak lebih memilih meniru sosok idola daripada meneladani orang tuanya. Dengan demikian, gawai dapat diibaratkan sebagai pedang bermata dua jika digunakan dengan bijak, gawai dapat membawa manfaat bagi baik anak-anak maupun orang dewasa.

Menurut KBBI edisi ke V, Gawai adalah perangkat elektronik atau mekanik yang memiliki fungsi praktis. Gawai berperan sebagai alat komunikasi dan media pencarian informasi yang dapat diakses dengan cepat. Meskipun perkembangan teknologi saat ini membawa banyak manfaat, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, gawai ternyata juga berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

Secara umum, gawai dapat didefinisikan sebagai perangkat teknologi atau alat dengan fungsi khusus yang sering dianggap sebagai inovasi baru. Gawai dianggap sebagai teknologi yang unik atau hasil rancangan yang lebih canggih dibandingkan versi atau merek perangkat sebelumnya, terutama versi atau model terbarunya.

## **2. Penggunaan Gawai**

Berkat kemajuan dan kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi, terutama dengan kehadiran gawai, orang dapat melakukan aktivitas sehari-hari dengan lebih mudah. Menurut Chusna, (2017) “Banyak manfaat yang ditawarkan oleh penggunaan gawai, termasuk kemudahan berkomunikasi, peningkatan

pengetahuan, peningkatan pertemanan, dan munculnya metode pendidikan baru. Namun, dalam praktiknya, penggunaan gawai tidak hanya memberikan berbagai manfaat positif bagi penggunanya, tetapi juga dapat menimbulkan dampak negatif jika tidak digunakan dengan bijak. Adapun beberapa manfaat penggunaan gawai dalam kehidupan sehari-hari antara lain sebagai berikut:

#### **a. Komunikasi**

Gawai merupakan produk dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang kini semakin berkembang dengan berbagai fitur serta fungsi yang mempermudah akses informasi dan memperlancar komunikasi antar manusia. Perkembangan teknologi ini tampak dari banyaknya aplikasi yang tersedia pada gawai, seperti *WhatsApp*, *Telegram*, *TikTok*, *Instagram*, *Facebook*, dan lainnya.

Dengan adanya kemajuan teknologi komunikasi pada gawai, pengguna kini tidak hanya mampu mengirim pesan, gambar, atau melakukan panggilan suara, tetapi juga dapat berinteraksi secara langsung dengan orang yang berada jauh melalui fitur panggilan video (tatap muka). Namun, tetap ada perbedaan yang terasa ketika interaksi sosial dilakukan secara langsung dibandingkan hanya melalui dunia virtual, karena ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan sentuhan tidak dapat dirasakan secara nyata (Pratiwi (2019)).

#### **b. Mencari Sumber Belajar**

Kemajuan teknologi pada gawai tidak hanya mempermudah komunikasi, tetapi juga memudahkan manusia dalam memperoleh informasi melalui fitur internet yang tersedia di dalamnya. Kemudahan ini dapat dirasakan oleh semua

kalangan, terutama oleh para siswa yang memanfaatkan gawai sebagai sarana mencari sumber belajar untuk mendukung proses pembelajaran. Penggunaan gawai dalam mencari bahan ajar semakin optimal karena menawarkan akses pengetahuan yang luas serta dapat digunakan kapan pun dan di mana pun.

Fitur peramban seperti *Chrome*, *Mozilla Firefox*, *AI*, dan lainnya merupakan perangkat lunak yang tersedia pada gawai dan sering digunakan untuk mengakses berbagai mesin pencari informasi atau data di internet. Maulana dan Gumelar (2013) mengatakan ada banyak alasan orang menggunakan gawai. Salah satunya adalah aspek kognitif (pemikiran), di mana gawai berfungsi sebagai alat untuk memenuhi kebutuhan pengetahuan dan wawasan seseorang.

### **c. Hiburan**

Gawai menyediakan beragam fitur yang dapat dimanfaatkan manusia sebagai media hiburan untuk menyegarkan pikiran dan mengurangi kejenuhan setelah beraktivitas atau belajar. Melalui fitur multimedia, pengguna dapat menikmati musik, menonton video, serta mengakses berbagai aplikasi hiburan yang tersedia dan dapat diunduh secara gratis, seperti *platform* berbagi video *YouTube*, *MeTube*, *Vidio*, maupun berbagai permainan *game* lainnya.

Pengguna gawai dapat mengunduh, menginstal, dan menggunakan berbagai aplikasi, baik yang membutuhkan koneksi internet maupun yang dapat digunakan secara offline, sesuai dengan kebutuhan dan preferensi individu. Maulana dan Gumelar (2013) menyatakan bahwa salah satu alasan orang menggunakan gawai adalah *diversion*; ini adalah cara untuk bersantai dan memenuhi kebutuhan emosional.

### **3. Sejarah Perkembangan Gawai**

Secara etimologis, asal-usul kata *gawai* telah lama menjadi perdebatan. Salah satu cerita menyebutkan bahwa istilah ini muncul ketika tiga orang bernama Gaget, Gauthier, dan Cie terlibat dalam proyek besar, yaitu pembangunan Patung Liberty pada tahun 1886. Istilah *gawai* sendiri dapat ditelusuri sejak abad ke-19, yang berasal dari kata “*gadget*”.

Istilah *gadget* pertama kali muncul dalam Kamus Bahasa Inggris Oxford. Melalui sejarah gawai, kita dapat memahami asal-usul perangkat ini. Gawai dikenal sebagai alat elektronik modern yang mampu menyajikan berbagai informasi penting serta menyediakan beragam aplikasi menarik yang diminati oleh pelajar, mahasiswa, maupun masyarakat umum.

### **4. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gawai**

Penggunaan gawai di kalangan remaja tentunya menimbulkan beragam pengaruh yang dapat memengaruhi kehidupan mereka, baik dalam bentuk dampak positif maupun negatif.

#### **a. Dampak positif**

Gawai memiliki banyak keuntungan yang bermanfaat bagi penggunanya. Salah satunya adalah memudahkan percakapan. Menurut Santoso (2020), gawai memiliki banyak keunggulan, salah satunya adalah dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa dan berfungsi sebagai alat pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar. Pembelajaran menjadi lebih beragam,

efektif, dan menyenangkan dengannya. Menggunakan komputer memiliki banyak manfaat, seperti:

- 1) Gawai memudahkan seseorang untuk berinteraksi dengan banyak orang melalui berbagai platform media sosial, sehingga komunikasi dengan individu baru menjadi lebih mudah dan jaringan pertemanan pun semakin luas (Harfiyanto, dkk, 2015).
- 2) Pesatnya perkembangan teknologi gawai saat ini, khususnya dengan adanya berbagai platform media sosial, memungkinkan manusia untuk berkomunikasi dengan mudah tanpa batasan jarak maupun waktu (Harfiyanto, dkk,2015).
- 3) Kini, hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi hambatan karena kecanggihan berbagai aplikasi pada gawai memungkinkan komunikasi tetap berlangsung dengan mudah (Harfiyanto, dkk, 2015).
- 4) Perkembangan teknologi gawai memudahkan remaja untuk berkonsultasi mengenai pelajaran atau tugas yang belum mereka pahami. Biasanya, hal ini dilakukan melalui layanan komunikasi seperti SMS atau aplikasi *WhatsApp* kepada guru mata pelajaran (Harfiyanto, dkk, 2015).

#### **b. Dampak negatif**

Penggunaan gawai dapat berpengaruh langsung terhadap tingkat konsentrasi belajar seseorang. Misalnya, saat seseorang membaca *e-book* melalui gawai, ia lebih mudah merasa lelah dan mengalami gangguan tidur, yang pada akhirnya menurunkan

kemampuan konsentrasi dalam belajar. Adapun beberapa dampak negatif lain dari penggunaan gawai antara lain sebagai berikut:

- 1) Remaja mungkin menjadi kecanduan gawai. Mereka pertama kali menggunakannya hanya untuk bermain *game*, tetapi kemudian mereka menemukan bahwa gawai dapat digunakan untuk berbagai jenis hiburan lainnya. Pada akhirnya, penggunaan gawai menjadi kebiasaan yang sulit untuk dihentikan (Winoto, 2013).
- 2) Gawai memungkinkan remaja mengunjungi banyak tempat yang sebenarnya tidak boleh mereka kunjungi. Mereka sering mengakses konten yang termasuk konten pornografi dan tayangan dengan elemen kekerasan (Winoto, 2013).
- 3) Media sosial yang tersedia di dalam gawai sering kali menjadi pemicu munculnya berbagai kasus, seperti penculikan maupun pelecehan seksual. Kasus-kasus tersebut umumnya berawal dari perkenalan yang terjadi melalui media sosial (Winoto, 2013).
- 4) Remaja sering kali kesulitan mengendalikan ucapannya. Mereka kerap menggunakan bahasa kasar, mengejek, atau bahkan mencemooh teman sebaya melalui media sosial yang terdapat di dalam gawai (Winoto, 2013).

Dari beberapa dampak positif dan negatif di atas maka dapat dikatakan bahwa dalam suatu pekerjaan bahkan dalam kehidupan sehari-hari gawai merupakan alat komunikasi untuk berinteraksi dengan orang lain. Jika kita ingin berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda kota atau yang berada di luar negeri, dengan menggunakan gawai saja kita sudah dapat berkomunikasi dengan mereka bahkan melihat wajah mereka.

Tidak hanya orang lain saja tetapi dengan keluarga, teman, pacar dan sebagainya. Dengan memiliki gawai saja sudah cukup membuat kita dekat dengan orang-orang yang tidak kita kenal misalnya: pertemanan lewat FB, TIKTOK, IG dan lainnya. Namun jika kita salah menggunakan gawai dan salah memanfaatkannya dapat berakibat fatal dan merugikan diri kita sendiri, sebagaimana yang telah dijelaskan pada dampak negatif di atas.

## **5. Jenis-Jenis Gawai**

Ada beberapa jenis gawai yang sudah sering digunakan oleh masyarakat, terutama dalam bidang pendidikan yang sangat membantu siswa dalam pembelajaran antara lain:

- a. *Smartphone*: merupakan telepon genggam yang memiliki kemampuan tinggi dan menyerupai komputer.
- b. *Dekstop PC* (Komputer): perangkat komputer tradisional dengan komponen-komponen terpisah.
- c. *Tablet*: perangkat elektronik portabel yang biasanya memiliki layar sentuh dan digunakan untuk berbagai tugas, tablet berukuran lebih besar dibandingkan *handphone*.
- d. *Laptop/notebook*: memiliki fungsi yang sama dengan komputer *dekstop* tetapi berukuran lebih kecil dan ringan.

Dari beberapa jenis gawai di atas hampir semua memiliki fungsi dan manfaat yang sama, pengguna gawai dapat menggunakan sesuai kebutuhan dan keperluan masing-masing.

## **6. Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Prestasi Belajar Siswa**

Salah satu manfaat utama penggunaan gawai dalam pembelajaran adalah memungkinkan interaksi yang lebih lancar antara guru dan siswa, yang menghasilkan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Manfaat yang paling menonjol dari penggunaan gawai dalam penyampaian materi adalah bahwa siswa dapat menggunakan gawai untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang materi. Gawai memiliki fungsi dan manfaat yang relatif banyak sesuai dengan penggunaannya. Fungsi gawai secara umum diantaranya (Khoiriah & Fatonah, 2022): 1) Komunikasi; 2) Sosial; 3) Belajar/Pendidikan; 4) Hiburan. Dalam penelitian ini intensitas penggunaan gawai merupakan kadar keseringan siswa dalam penggunaan gawai untuk berbagai macam fungsi dan tujuan.

Aspek-aspek intensitas menurut Icek Ajzen (Khoiriah & Fatonah, 2022) adalah sebagai berikut: 1. Perhatian (*Attention*) adalah ketertarikan atau minat seseorang terhadap sesuatu. Lebih akan menarik dan intensif jika perhatian tersebut sesuai dengan minatnya. 2. Penghayatan (*Comprehention*) adalah keinginan seseorang untuk memahami, menikmati, menghayati, dan menyimpan informasi, sehingga mereka menikmati aktivitas yang berkaitan dengan penggunaan gawai. Bahkan terpengaruh oleh barang atau informasi yang diperoleh melalui penggunaan gawai, orang suka meniru. 3. Durasi adalah jumlah waktu yang dihabiskan seseorang untuk melakukan aktivitasnya. 4. Frekuensi adalah jumlah aktivitas dan perilaku yang dilakukan berulang kali, baik sengaja maupun tidak sengaja. Frekuensi dapat diukur dalam waktu.

Peran orang tua dan guru sangat penting di sekolah. Sejak kecil, sangat penting untuk menanamkan sikap dan perilaku yang baik melalui pembiasaan yang baik. Namun, dengan kemajuan teknologi dan lebih banyak orang yang menggunakan gawai di masyarakat, penggunaan gawai berdampak pada perkembangan sosial dan emosional anak usia dini menjadi sangat penting. Banyak orang tua membiarkan anak-anaknya bermain gawai sejak usia dini dengan alasan bahwa itu lebih aman dan memudahkan orang tua untuk mengawasi mereka saat mereka bermain gawai daripada saat mereka bermain di luar. Menurut banyak peneliti, penggunaan gawai yang berlebihan menyebabkan masalah sosial emosional pada seorang anak. Hal ini sangat penting bagi orang tua, pendidik, dan peneliti yang peduli dengan kesehatan anak karena anak-anak yang menghabiskan waktu terlalu lama menggunakan gawai cenderung mengalami masalah perhatian, perilaku agresif yang meningkat, dan kesulitan berkomunikasi secara langsung.

“Adapun solusi bagi anak yang sudah ketergantungan pada gawai adalah dengan orang tua memilihkan tontonan yang sesuai dengan usia, serta bersikap selektif dalam memilih aplikasi permainan yang ada di gawai, menemani anak saat mereka bermain gawai, membatasi durasi waktu yang mereka habiskan untuk bermain gawai, dan mendorong anak untuk melakukan aktivitas positif, karena Orang tua memiliki pengaruh paling besar dalam mencegah atau mengatasi efek negatif penggunaan gawai (Kusumastutik, et al., 2024). Oleh karena itu, Orang tua sangat berperan penting dalam mendukung anak mengontrol penggunaan gawai agar tidak berdampak negatif. Ketika anak menunjukkan tanda-tanda

ketergantungan terhadap gawai, orang tua harus mendampingi dan mengawasi langsung mereka. Beberapa tindakan yang dapat diambil (Kusumastutik, et al., 2024) yakni:

- a) Memilih tontonan yang sesuai dengan usia anak agar anak tidak terpapar konten yang tidak sesuai dengan usianya. Sangat hati-hati saat memilih aplikasi permainan.
- b) Memilih *game* yang bersifat edukatif dan tidak mengandung kekerasan atau unsur adiktif.
- c) Mengawasi anak saat mereka menggunakan gawai, sehingga orang tua tahu apa yang dimiliki anak dan dapat mengarahkannya dengan benar.
- d) Membatasi jumlah waktu yang dihabiskan anak dengan gawai untuk memastikan bahwa mereka tidak menggunakannya terlalu banyak dan menjaga keseimbangan dalam aktivitas sehari-hari mereka.
- e) Mengajak anak bermain di luar rumah, membaca buku, berolahraga, atau bersosialisasi dengan teman sebaya adalah contoh aktivitas positif lainnya.

Dengan melakukan hal-hal ini, orang tua dapat menghindari dan mengatasi efek negatif dari penggunaan gawai, seperti kecanduan, penurunan fokus belajar, dan kurangnya interaksi sosial. Secara singkatnya, jelas bahwa orang tua harus aktif dan mengawasi anak saat menggunakan gawai secara sehat, bijak, dan bermanfaat.

## **7. Kebijakan Sekolah Terhadap Penggunaan Gawai**

Pembatasan penggunaan gawai dibuat untuk melindungi anak dari paparan konten yang tidak layak, seperti pornografi, radikalisme, aksi porno, perundungan, diskriminasi berdasarkan suku, agama, ras, dan antar golongan, serta informasi palsu (mendik.go.id, 2020).

Penggunaan teknologi akan menjadi keniscayaan seiring perkembangan zaman, dan hal ini terjadi di masyarakat dan lembaga pendidikan (mendik.go.id, 2020). Guru dan siswa sebagai pelaku utama dalam dunia pendidikan seharusnya tidak menolak ataupun menghindari pemanfaatan teknologi sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan. Namun, pada kenyataannya, masih banyak lembaga pendidikan yang memandang teknologi terutama gawai hanya sebagai alat bantu pembelajaran, sementara mereka tetap berpegang pada metode konvensional. Akibatnya, muncul ketertinggalan dalam penguasaan teknologi yang membuat dunia pendidikan sulit mengikuti perkembangan zaman dan tampak kurang relevan dengan kondisi dunia modern saat ini.

Thombroni (2015) dalam teori behaviorisme dijelaskan bahwa lingkungan memiliki peran penting dalam memengaruhi perubahan perilaku seseorang melalui adanya rangsangan dari luar. Konsep ini mencerminkan realitas yang terjadi di masyarakat, di mana penggunaan gawai telah menjadi bagian dari budaya hidup masyarakat Indonesia akibat pengaruh budaya barat serta meningkatnya kebutuhan terhadap informasi yang terus berkembang.

## **B. Kajian Umum Tentang Prestasi Belajar**

### **1. Pengertian Prestasi Belajar**

Prestasi belajar adalah istilah yang terdiri dari dua kata, yaitu "prestasi" dan "belajar". Dalam merumuskan pengertian belajar, dapat digunakan berbagai pendekatan tergantung pada teori belajar yang dianut oleh masing-masing individu. Karena belajar merupakan persoalan yang dialami oleh setiap orang, maka tidak mengherankan jika banyak pihak berupaya untuk memahami dan menjelaskan hakikat dari proses belajar tersebut.

Prestasi adalah hasil yang dicapai dari suatu kegiatan yang telah dilakukan, baik secara perorangan maupun bersama-sama dalam kelompok Djamarah (2010). Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, prestasi diartikan sebagai pencapaian yang telah dicapai, dilaksanakan, atau dikerjakan. Sementara itu, dalam buku *Educational Psychology*, belajar diartikan sebagai suatu perubahan dalam kepribadian yang tampak melalui pola reaksi baru, seperti kemampuan, sikap, kebiasaan, dan keterampilan (Witherington, 2018).

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli di atas, dapat dikatakan bahwa prestasi dan belajar saling berkaitan dan saling mendukung. Oleh karena itu, apabila minat belajar menurun, hal tersebut akan berdampak pada pencapaian prestasi siswa. Prestasi belajar juga mencerminkan sejauh mana kemampuan dan pengetahuan yang telah diperoleh siswa selama proses pembelajaran di sekolah, serta berperan sebagai indikator keberhasilan dalam pembelajaran.

## **2. Jenis-Jenis Prestasi Belajar**

Menurut teori Bloom, terdapat tiga jenis pencapaian dalam belajar yakni:

- a. Prestasi Belajar dalam Aspek Kognitif: Ranah ini mencakup pengetahuan, keterampilan berpikir, dan kemampuan intelektual yang berkaitan langsung dengan hasil dari proses belajar.
- b. Prestasi Belajar Aspek Efektif: Bidang Efektif melibatkan perspektif dan prinsip.
- c. Prestasi Belajar dalam Aspek Psikomotorik: Merujuk pada kemampuan yang berkaitan dengan keterampilan atau keahlian serta kemampuan untuk melakukan tindakan. Ranah psikomotorik mencakup kemampuan fisik seperti koordinasi antara saraf dan gerakan motorik, pengendalian atau manipulasi objek, serta keterampilan motorik lainnya.

## **3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa**

Prestasi selalu terkait dengan melakukan kegiatan atau aktivitas. Belajar adalah tahap pelaksanaan, sedangkan prestasi adalah hasil dari proses belajar. Dalam pendidikan, prestasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari proses belajar-mengajar yang mencakup penguasaan materi, perubahan emosional, dan perubahan perilaku, yang dapat diukur dengan tes tertentu (Abdullah, 2008).

Menurut Sumadi Suryabrata (2006), prestasi belajar mencakup aspek perubahan psikomotorik, sehingga dapat didefinisikan sebagai kemampuan siswa yang mencakup penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh selama proses belajar. Sementara itu, Abduloh (2022) mengatakan bahwa hasil

belajar atau prestasi (hasil belajar) adalah realisasi dari kemampuan atau kemampuan daya ingat yang potensial seseorang.

Dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh seorang siswa setelah mengikuti proses belajar dan program pembelajaran, yang biasanya dinyatakan dalam bentuk skor atau nilai. Pengukuran pencapaian prestasi belajar dalam pendidikan formal dilakukan secara periodik setiap semester, yang dikenal dengan istilah ujian tengah semester dan ujian akhir semester. Untuk menilai prestasi belajar siswa, diperlukan evaluasi yang bertujuan mengetahui sejauh mana proses belajar dan pembelajaran berlangsung secara efektif.

Menurut Slameto (2010: 54) faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar terbagi menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

#### **a. Faktor Internal**

- 1) Faktor jasmaniah adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik atau tubuh seseorang yang dapat mempengaruhi prestasi belajar. Faktor ini mencakup kesehatan dan cacat tubuh. Kesehatan berpengaruh besar terhadap kemampuan belajar. Siswa yang sangat sehat memiliki semangat, konsentrasi dan daya tangkap yang lebih baik, sedangkan siswa yang sering sakit akan mudah lelah, sulit berkonsentrasi dan prestasi belajarnya menurun. Cacat tubuh seperti gangguan penglihatan, pendengaran atau anggota tubuh lain juga dapat menghambat proses penerimaan pelajaran jika tidak mendapat penanganan yang tepat. Slameto (2010:54).

- 2) Faktor psikologis mencakup berbagai aspek kejiwaan atau mental yang turut mempengaruhi prestasi belajar. Faktor ini meliputi intelegensi: menentukan kemampuan seseorang dalam memahami pelajaran. Perhatian dan minat bakat: berpengaruh pada fokus dan kesungguhan dalam belajar. Dan kesiapan: menentukan apakah individu sudah siap secara mental untuk menerima pelajaran tertentu. Slameto (2010:57).

#### **b. Faktor Eksternal**

- 1) Keluarga adalah lingkungan pertama dan utama dalam proses perkembangan dan pembentukan kepribadian anak. Beberapa faktor dalam keluarga yang memengaruhi pembelajaran anak termasuk cara orang tua mendidik anak, suasana rumah, kondisi ekonomi keluarga, dan perhatian orang tua terhadap anak Slameto (2010:60).
- 2) Faktor sekolah merupakan lingkungan kedua setelah keluarga yang memberikan pengaruh besar terhadap kegiatan belajar siswa. faktor-faktor sekolah yang mempengaruhi belajar yakni: metode mengajar guru, kurikulum, relasi guru dengan siswa, keadaan gedung sekolah serta waktu sekolah. Slameto (2010:64).
- 3) Faktor masyarakat merupakan lingkungan sosial tempat individu berinteraksi di luar keluarga dan sekolah. Faktor masyarakat yang dapat mempengaruhi belajar yakni: kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan lingkungan sekitar tempat tinggal. Slameto (2010:68).

#### **4. Teknik Pengukuran Prestasi Belajar**

Prestasi belajar sering kali diukur melalui tes dan ujian standar yang menilai kemampuan kognitif secara kuantitatif, namun pendekatan ini tidak selalu mencerminkan secara utuh kemampuan dan potensi siswa. Oleh karena itu diperlukan teknik pengukuran yang lebih beragam untuk mendapatkan gambaran yang lebih akurat tentang prestasi belajar antara lain:

- a. **Penilaian Formatif:** dilakukan selama proses pembelajaran untuk memberikan umpan balik bagi siswa dan guru. Tujuannya untuk memperbaiki proses pembelajaran dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Contohnya: kuis singkat, diskusi kelompok, dan sebagainya.
- b. **Penilaian Sumatif:** Dilaksanakan di akhir suatu periode pembelajaran dengan tujuan untuk menilai sejauh mana pencapaian siswa terhadap tujuan yang telah dirumuskan. Penilaian ini memberikan gambaran keseluruhan mengenai tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajari.
- c. **Penilaian Autentik:** menilai tentang kemampuan siswa dalam konteks dunia nyata, bukan hanya dalam situasi akademik. Penilaian ini membantu siswa mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kehidupan nyata dan mempersiapkan mereka untuk tantangan di luar sekolah.
- d. **Penilaian Berbasis Portofolio:** Merupakan kumpulan hasil kerja siswa yang mencerminkan perkembangan serta pencapaian mereka selama periode tertentu. Jenis penilaian ini memungkinkan evaluasi yang lebih komprehensif terhadap proses pembelajaran, termasuk kemampuan refleksi diri dan mutu dari setiap karya yang dihasilkan.

- e. **Penilaian Berbasis Kurikulum:** teknik pengukuran yang menilai pencapaian siswa terhadap standar kurikulum yang telah ditetapkan. Teknik ini memungkinkan guru untuk mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian lebih lanjut dan menyesuaikan strategi pengajaran secara tepat waktu.
- f. **Penilaian Diri dan Penilaian oleh Teman Sebaya:** Merupakan metode evaluasi yang melibatkan siswa dalam menilai diri sendiri maupun teman sekelasnya. Pendekatan ini membantu siswa mengasah kemampuan refleksi, rasa tanggung jawab, serta keterampilan memberikan umpan balik yang konstruktif. Selain itu, penilaian oleh teman sebaya juga dapat mempererat hubungan dalam komunitas belajar dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Teknik untuk mengukur prestasi belajar secara efektif perlu menggunakan pendekatan yang menyeluruh dan mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan siswa serta perkembangan zaman. Dengan menggabungkan keenam jenis penilaian yang telah disebutkan, pendidik dapat memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh dan tepat mengenai pencapaian belajar siswa. Pendekatan ini tidak hanya bermanfaat untuk menilai keberhasilan akademik, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan dan kompetensi yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan di masa depan.

## **5. Indikator Penggunaan Gawai**

Penggunaan gawai merujuk pada aktivitas seseorang dalam memanfaatkan perangkat elektronik seperti: *Smartphone*, *Tablet*, *Laptop* atau *Smartwatch* untuk

berbagai tujuan. Salah satunya dalam dunia pendidikan, bagi para pelajar dan guru gawai sangat membantu serta meringankan tugas atau beban kerja mereka dengan tujuan yang berbeda-beda misalkan: komunikasi, hiburan, pembelajaran dan juga pekerjaan.

Penggunaan gawai harus diarahkan untuk aktivitas yang produktif, khususnya dalam dunia pendidikan. Gawai adalah alat bantu bukan pengalih perhatian. Penggunaan gawai tidak tepat dapat berisiko mengalami gangguan sosial dan emosi jika tidak dibatasi dengan bijak (Sugiyanto:2020). Berikut ini adalah beberapa indikator penggunaan gawai:

- a. Fungsi dan manfaat penggunaan gawai berperan dalam membangun dan memperluas jejaring sosial melalui platform digital seperti media sosial, mempercepat proses sosialisasi dan memperluas jangkauan hubungan interpersonal. Memanfaatkan gawai dengan baik dan benar akan sangat membantu siswa dalam pembelajaran tetapi jika salah menggunakan gawai maka akan merugikan diri sendiri (Castells, 2010).
- b. Jenis penggunaan gawai tergantung pada kebutuhan siswa untuk digunakan sesuai dengan keperluannya.
- c. Tujuan penggunaan gawai terhadap siswa adalah untuk meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi informasi secara efektif, sehingga gawai dapat digunakan secara tepat.
- d. Dampak penggunaan gawai yakni positif dan negatif, kembali pada pribadi masing-masing siswa yang menggunakannya, oleh karena itu peran orang

tua dan guru sangat diperlukan untuk memberi pemahaman kepada siswa dan membatasi penggunaan gawai agar tidak menjadi ketergantungan.

Dari penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa penggunaan gawai menjadi indikator untuk menilai sejauh mana, seberapa sering, dan dalam bentuk apa seseorang memanfaatkannya. Pemanfaatan gawai tidak hanya memberikan berbagai keuntungan, tetapi juga menghadirkan tantangan, khususnya dalam bidang pendidikan, sosial, dan kesehatan. Kesehatan fisik dan mental. Melalui teori *self-regulation* menjelaskan bahwa pengguna yang mampu mengontrol dan menyadari kebiasaan penggunaan gawai cenderung menghindari dampak negatif dan lebih adaptif dalam lingkungan digital (Bandura:1986).

## **6. Indikator Prestasi Belajar Siswa**

Selama proses pendidikan, prestasi belajar adalah representasi dari hasil yang dicapai siswa. Prestasi ini dipengaruhi secara ilmiah oleh banyak faktor internal dan eksternal selain kemampuan kognitif. Diharapkan setiap siswa dapat menunjukkan kemampuan mereka dengan meningkatkan potensi dan kemampuan mereka untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Minat belajar merupakan perhatian dan rasa suka terhadap suatu pelajaran atau aktivitas belajar tertentu. Minatnya yang kuat memiliki potensi untuk meningkatkan ketekunan dan konsentrasi siswa saat belajar (Slameto:2010). Dalam prestasi belajar juga menuntut kedisiplinan sebagai bentuk perilaku yang mempengaruhi konsistensi belajar. Siswa yang disiplin dalam mengumpulkan tugas, datang tepat waktu, aktif di dalam kelas dan terlibat dalam kegiatan di

sekolah cenderung memiliki prestasi lebih tinggi. Berikut ini adalah indikator prestasi belajar siswa antara lain:

- a. Motivasi belajar adalah dorongan yang mendorong siswa untuk belajar untuk mencapai tujuan tertentu yang berasal dari dalam diri mereka dan lingkungan mereka. (Uno:2011).
- b. Lingkungan belajar terdiri atas aspek fisik, sosial, dan psikologis yang berperan dalam memengaruhi bagaimana seseorang menyerap dan memproses informasi. Lingkungan belajar yang kondusif akan sangat mendukung siswa dalam belajar secara lebih efektif (Djamarah dan Zain:2010).
- c. Kemampuan kognitif mencakup enam aspek utama, yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian (Bloom-Taksonomi Bloom:1956).
- d. Gaya belajar terdiri dari tiga gaya yakni: visual, auditori, dan kinestetik. Jika tidak sesuai antara metode belajar dan gaya belajar maka dapat menghambat prestasi siswa (Fleming:2001).

Prestasi belajar siswa adalah hasil yang diperoleh setelah melalui proses pembelajaran. Berdasarkan beberapa indikator yang telah dijelaskan, prestasi ini dipengaruhi oleh interaksi yang kompleks antara faktor internal dan eksternal, yang saling berkaitan. Prestasi belajar meliputi tiga aspek utama, yaitu kemampuan kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) (sudjana:2019).

### C. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini diuraikan hasil-hasil penelitian terdahulu yang dapat dijadikan sebagai referensi dalam penulisan topik ini. Untuk keperluan perbandingan, penulis menyajikan beberapa penelitian lain yang memiliki relevansi dengan penelitian yang sedang dilakukan. Penelitian-penelitian tersebut dirangkum dalam tabel berikut:

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

No	Peneliti, Tahun, Judul	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan & Perbedaan
1	Istianti (2023) <i>Pengaruh Kecanduan Penggunaan Gawai Melalui Konsentrasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika</i>	Kuantitatif dengan pendekatan <i>ex post facto</i> . Populasi: siswa SMK Negeri 1 Sudimoro dan SMK Negeri Ngadirojo. Instrumen: angket dan dokumentasi	1) Kecanduan penggunaan gawai berpengaruh langsung sebesar 46,6% terhadap hasil belajar matematika (53,4% dipengaruhi faktor lain) 2) Konsentrasi belajar memiliki pengaruh tidak langsung sebesar 35,9% terhadap hasil belajar matematika 3) Pengaruh total sebesar 82,5% (17,5% dari faktor lain)	1. Menggunakan metode kuantitatif 2. Meneliti pengaruh penggunaan gawai terhadap hasil belajar 3. Responden siswa SMK 4. Menggunakan instrumen angket 5. Fokus pada kecanduan gawai sebagai variabel independen 6. Menambahkan variabel mediator (konsentrasi belajar) 7. Lokasi penelitian berbeda
2	Nofita Berlinda Lafina (2020) <i>Pengaruh</i>	Kuantitatif dengan pendekatan	Terdapat pengaruh signifikan penggunaan gadget	1. Menggunakan metode kuantitatif 2. Meneliti pengaruh

	<i>Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Siswa Kelas V SD YPPK Budhi Mulia Merauke</i>	analisis regresi. Populasi: siswa kelas V SD YPPK Budhi Mulia Merauke	terhadap perilaku belajar siswa SD	penggunaan gadget 3. Lokasi di Merauke 4. Variabel terikat adalah perilaku belajar, bukan prestasi 5. Jenjang pendidikan SD 6. Lokasi sekolah berbeda
3	Nurmalasari & Wulandari (2018) <i>Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang</i>	Kuantitatif dengan uji statistik. Populasi: siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang	1) Terdapat pengaruh signifikan penggunaan gadget terhadap prestasi belajar 2) Penggunaan gadget berpengaruh terhadap tingkat konsentrasi belajar 3) Penggunaan gadget meningkatkan ketergantungan siswa	1. Menggunakan metode kuantitatif 2. Variabel terikat adalah prestasi belajar 3. Meneliti pengaruh penggunaan gadget 4. Jenjang pendidikan SMP 5. Lokasi penelitian di Jawa Barat 6. Fokus pada konsentrasi dan ketergantungan
4	Felisoni & Godoi (2018) <i>Cell Phone Usage and Academic Performance: An Experiment</i>	Eksperimental dengan desain <i>pre-test post-test control group</i>	Penggunaan ponsel untuk kegiatan non-pembelajaran selama kelas menurunkan performa akademik siswa secara signifikan ( $p < 0.05$ )	1. Meneliti pengaruh penggunaan perangkat mobile terhadap performa akademik 2. Metode eksperimental 3. Dilakukan di luar Indonesia 4. Fokus khusus pada penggunaan ponsel di kelas
5	Lepp, Barkley, & Karpinski (2014)	Kuantitatif korelasional. Sampel: 536	1) Penggunaan ponsel berkorelasi negatif dengan IPK	1. Metode kuantitatif 2. Meneliti hubungan penggunaan gawai

	<i>The Relationship Between Cell Phone Use, Academic Performance, Anxiety, and Satisfaction with Life in College Students</i>	mahasiswa dari universitas di AS	( $r=-0.164$ , $p<0.01$ ) 2) Penggunaan ponsel untuk panggilan berkorelasi positif dengan kecemasan 3) Penggunaan ponsel untuk SMS tidak signifikan pengaruhnya	dengan prestasi akademik 3. Responden mahasiswa 4. Lokasi di Amerika Serikat 5. Menambahkan variabel kecemasan dan kepuasan hidup
6	Samaha & Hawi (2016) <i>Relationships Among Smartphone Addiction, Stress, Academic Performance, and Satisfaction with Life</i>	<i>Survey cross-sectional.</i> Sampel: 293 mahasiswa Lebanon	1) Adiksi smartphone berhubungan negatif dengan prestasi akademik ( $\beta=-0.203$ , $p<0.01$ ) 2) Durasi penggunaan smartphone per hari memediasi hubungan antara adiksi dan prestasi 3) Stress memediasi hubungan antara adiksi smartphone dan kepuasan hidup	1. Meneliti hubungan penggunaan smartphone dengan prestasi akademik 2. Menggunakan metode kuantitatif 3. Fokus pada adiksi smartphone 4. Lokasi di Lebanon 5. Responden mahasiswa 6. Menambahkan variabel stress dan kepuasan hidup
7	Kuznekoff & Titsworth (2013) <i>The Impact of Mobile Phone Usage on Student Learning</i>	Eksperimental dengan three-group design. Sampel: 62 mahasiswa AS	Siswa yang menggunakan ponsel untuk aktivitas non-pembelajaran memiliki nilai 10.6% lebih rendah dibanding kelompok kontrol	1. Meneliti dampak penggunaan ponsel terhadap pembelajaran 2. Metode eksperimental 3. Lokasi di Amerika Serikat 4. Fokus pada penggunaan di kelas

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu di atas, dapat diidentifikasi beberapa gap penelitian:

1. Gap Konteks Geografis: Sebagian besar penelitian dilakukan di luar Indonesia atau di Pulau Jawa. Penelitian di kawasan Indonesia Timur, khususnya Papua, masih terbatas.
2. Gap Jenjang Pendidikan: Penelitian pada jenjang SMK masih terbatas dibandingkan SD, SMP, atau perguruan tinggi. Padahal karakteristik pembelajaran SMK yang berorientasi pada keterampilan praktis memiliki dinamika yang unik.
3. Gap Dimensi Pengukuran: Penelitian terdahulu lebih banyak fokus pada kecanduan atau durasi penggunaan. Belum banyak yang mengukur secara komprehensif dimensi frekuensi, durasi, tujuan penggunaan.
4. n, dan dampak penggunaan gawai secara bersamaan.
5. Gap Variabel Mediator: Beberapa penelitian menunjukkan adanya variabel mediator seperti konsentrasi belajar atau motivasi, namun belum banyak penelitian yang mengintegrasikan pemahaman holistik tentang aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam prestasi belajar.

Penelitian ini berupaya mengisi gap yang ada dengan:

1. Konteks Lokal: Dilakukan di SMK Negeri 1 Merauke, Papua Selatan, yang mewakili konteks pendidikan di kawasan Indonesia Timur.
2. Pengukuran Komprehensif: Mengukur penggunaan gawai dari empat dimensi (frekuensi, durasi, tujuan, dan dampak) untuk mendapatkan gambaran yang lebih holistik.

3. Fokus pada SMK: Meneliti siswa SMK yang memiliki karakteristik pembelajaran yang berbeda dengan sekolah umum.
4. Prestasi Belajar Holistik: Mengukur prestasi belajar tidak hanya dari aspek kognitif (nilai akademik), tetapi juga mempertimbangkan aspek afektif dan psikomotorik sesuai dengan karakteristik pembelajaran SMK.

#### **D. Kerangka Pikir**

Penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa dengan mengukur penggunaan gawai dari empat dimensi utama, yaitu frekuensi penggunaan yang menggambarkan seberapa sering siswa menggunakan gawai dalam kehidupan sehari-hari, durasi penggunaan yang menunjukkan berapa lama waktu yang dihabiskan siswa dengan gawai, tujuan penggunaan yang mencerminkan untuk keperluan apa siswa menggunakan gawai (pembelajaran, komunikasi, hiburan, atau media sosial), dan dampak penggunaan yang meliputi efek positif maupun negatif yang dirasakan siswa.

Hubungan antara penggunaan gawai dan prestasi belajar bersifat kompleks dan multidimensional. Penggunaan gawai yang bijak dan terarah untuk keperluan pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa melalui beberapa mekanisme. Pertama, gawai memberikan akses yang luas terhadap sumber belajar digital seperti e-book, video pembelajaran, dan aplikasi edukatif yang dapat memperkaya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Kedua, gawai memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi antara siswa dengan guru maupun sesama siswa dalam diskusi pembelajaran. Ketiga, gawai mendukung gaya belajar

yang beragam melalui konten multimedia yang dapat disesuaikan dengan preferensi belajar masing-masing siswa. Keempat, gawai meningkatkan motivasi belajar siswa melalui metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Sebaliknya, penggunaan gawai yang berlebihan dan tidak tepat sasaran dapat menurunkan prestasi belajar siswa melalui beberapa jalur. Pertama, penggunaan gawai untuk hiburan dan media sosial secara berlebihan dapat mengurangi waktu belajar efektif siswa. Kedua, notifikasi dan distraksi dari aplikasi non-edukatif dapat mengganggu konsentrasi siswa saat belajar. Ketiga, kecanduan terhadap *game online* atau media sosial dapat menurunkan motivasi belajar siswa. Keempat, penggunaan gawai yang berlebihan dapat menyebabkan kelelahan fisik dan mental yang berdampak pada kemampuan kognitif siswa.

Dalam konteks SMK Negeri 1 Merauke, observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas XI membawa dan menggunakan gawai ke sekolah. Penggunaan gawai tidak hanya untuk keperluan pembelajaran, tetapi juga untuk mengakses media sosial, bermain game, dan menonton video hiburan, bahkan selama proses pembelajaran berlangsung. Fenomena ini menarik untuk dikaji lebih lanjut karena dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa baik secara positif maupun negatif, tergantung pada pola dan intensitas penggunaannya.

Berdasarkan uraian tersebut, kerangka pikir penelitian ini menggambarkan bahwa penggunaan gawai sebagai variabel independen yang diukur melalui frekuensi penggunaan, durasi penggunaan, tujuan penggunaan, dan dampak penggunaan, memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar siswa sebagai variabel dependen yang diukur melalui instrumen kuesioner prestasi belajar siswa. Arah

dan besaran pengaruh tersebut akan dianalisis menggunakan analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui seberapa besar kontribusi penggunaan gawai terhadap variasi prestasi belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merauke.



**Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian**

## **E. Hipotesis**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir yang telah diuraikan, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Hipotesis Alternatif (Ha)**

Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merauke. Semakin bijak dan terarah penggunaan gawai oleh siswa untuk keperluan pembelajaran, semakin baik prestasi belajar yang dapat dicapai.

## **2. Hipotesis Nol (Ho):**

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merauke.

Hipotesis akan diuji menggunakan analisis regresi linear sederhana dengan tingkat signifikansi 0,05 atau 5 persen. Pengambilan keputusan dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05 maka Hipotesis Alternatif (Ha) diterima dan Hipotesis Nol (Ho) ditolak, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa.
- 2) Apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari atau sama dengan 0,05 maka Hipotesis Nol (Ho) diterima dan Hipotesis Alternatif (Ha) ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh signifikan penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa.

Selain itu, pengujian hipotesis juga akan mempertimbangkan nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) untuk mengetahui seberapa besar persentase variasi prestasi belajar siswa yang dapat dijelaskan oleh variabel penggunaan gawai, serta koefisien regresi (b) untuk mengetahui arah hubungan antara kedua variabel tersebut, apakah positif atau negatif.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merauke. Menurut Sugiyono (2019:16), penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, dengan pengumpulan data melalui instrumen penelitian, dan analisis data bersifat kuantitatif atau statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian kuantitatif mengumpulkan dan menganalisis data yang dapat diukur. Penulis memilih metode ini sesuai dengan judul penelitian karena ada pengaruh penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa di kelas XI SMK Negeri 1 Merauke. Penulis memilih metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan model analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa.

Penelitian kuantitatif merujuk pada proses pengukuran data dalam bentuk angka dan analisis statistik yang bersifat objektif, dilakukan melalui perhitungan ilmiah yang didasarkan pada sampel individu atau populasi yang memberikan jawaban atas sejumlah pertanyaan survei guna mengetahui frekuensi serta persentase tanggapan mereka (Erlizah, 2022:64). Dalam penelitian ini, penulis

menggunakan model analisis regresi linear sederhana, yaitu salah satu teknik statistik yang digunakan untuk mengetahui hubungan sebab-akibat antara satu variabel dengan variabel lainnya. Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk memprediksi nilai variabel dependen (prestasi belajar) berdasarkan nilai variabel independen (penggunaan gawai).

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Merauke yang beralamat di Jalan Raya Mandala, Kelurahan Mandala, Distrik Merauke, Kabupaten Merauke, Provinsi Papua Selatan. SMK Negeri 1 Merauke merupakan sekolah menengah kejuruan negeri yang berada di bawah naungan Pemerintah Kabupaten Merauke. Pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan pada beberapa pertimbangan, yaitu: (1) SMK Negeri 1 Merauke merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan terkemuka di Kabupaten Merauke dengan jumlah siswa yang memadai untuk dijadikan subjek penelitian; (2) Berdasarkan observasi awal, sebagian besar siswa kelas XI membawa dan menggunakan gawai di lingkungan sekolah; (3) Belum pernah dilakukan penelitian serupa di sekolah ini sehingga penelitian ini dapat memberikan kontribusi baru bagi pihak sekolah; (4) Adanya izin dan dukungan dari pihak sekolah untuk melaksanakan penelitian ini.



**Gambar 3.1. Peta Lokasi Tempat Penelitian**

*Sumber: <https://maps.app.google>, diakses 09 Mei 2025*

## **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025, tepatnya mulai bulan Maret 2025 sampai dengan November 2025. Waktu penelitian mencakup beberapa tahapan, dimulai dari penyusunan proposal penelitian, perizinan, penyusunan instrumen, uji validitas dan reliabilitas, pengumpulan data, analisis data, hingga penyusunan laporan akhir. Adapun jadwal penelitian secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.1 Jadwal Penelitian**

No.	Kegiatan	Bulan								
		Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agus	Sep	Okt	Nov
1	Penyusunan Proposal	✓								
2	Perizinan						✓			
3	Penyusunan Instrumen			✓	✓					
4	Uji Validitas & Reliabilitas					✓				
5	Pengumpulan Data					✓	✓			
6	Analisis Data						✓	✓		
7	Penyusunan Laporan								✓	✓

*Sumber: Data Peneliti, 2025*

### **C. Populasi dan Sampel**

#### **1. Populasi**

Sugiyono (2019:126) mengatakan populasi adalah area generalisasi yang terdiri dari subjek atau objek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulan. Berdasarkan definisi ini, populasi dapat didefinisikan sebagai sekelompok orang yang dipilih sebagai subjek penelitian karena memiliki karakteristik tertentu. Penelitian ini ditujukan kepada semua siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merauke pada tahun akademik 2024/2025.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merauke. Berdasarkan data dari bagian Tata Usaha SMK Negeri 1 Merauke, jumlah seluruh siswa kelas XI pada tahun ajaran 2024/2025 sebanyak 266 siswa yang terbagi dalam 11 kelas dengan berbagai program keahlian, yaitu Teknik Jaringan Akses Telekomunikasi (TJAT), Manajemen Perkantoran (MP), Akuntansi (AK), Multimedia (ML), Busana Butik (BD), Barista (BR), dan

Layanan Perbankan (LP). Berikut ini adalah tabel populasi siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merauke:

**Tabel 3.2 Populasi Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Merauke**

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI TJAT 1	34
2	XI TJAT 2	31
3	XI MP 1	25
4	XI MP 2	21
5	XI AK 1	25
6	XI AK 2	29
7	XI ML 1	21
8	XI ML 2	24
9	XI BD	23
10	XI BR	16
11	XI LP	17
Total		266

*Sumber: Tata Usaha SMK Negeri 1 Merauke, 2025*

## **2. Sampel**

Sampel adalah bagian populasi yang memiliki karakteristik yang sama. Sampel adalah representasi dari populasi yang diteliti (Arikunto, 2013:174). Mereka juga dapat dianggap sebagai representasi dari populasi secara keseluruhan. Dalam kasus populasi yang sangat besar, peneliti dapat melakukan penelitian pada sebagian kecil populasi (sampel) selama bagian tersebut mampu mencerminkan sifat populasi secara keseluruhan. Studi ini menggunakan *Stratified Random Sampling*.

Menurut Sugiyono (2019:137), *Stratified Random Sampling* adalah teknik pengambilan sampel secara acak yang dilakukan setelah populasi dibagi menjadi beberapa strata (tingkatan) berdasarkan karakteristik tertentu yang dianggap relevan. Teknik ini digunakan bila populasi bersifat heterogen dan dapat dibagi menjadi kelompok homogen berdasarkan ciri tertentu, seperti tingkat pendidikan, jenis sekolah, program keahlian, atau karakteristik lainnya. Dalam penelitian ini, populasi siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merauke bersifat heterogen karena terdiri dari berbagai program keahlian yang berbeda.

Untuk menghitung ukuran sampel dari populasi yang sudah diketahui, peneliti menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan (*margin of error*) 5% atau 0,05. Rumus ini dipilih karena mampu menghasilkan sampel yang representatif dari populasi yang sangat kecil. Ukuran sampel dihitung menggunakan rumus Slovin sebagai berikut:

$$n = N / (1 + N.e^2)$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi yang diketahui (266 siswa)

e = Presisi atau tingkat kesalahan yang ditetapkan (5% = 0,05)

Berdasarkan rumus di atas, maka perhitungan sampel untuk penelitian ini adalah:

$$n = 266 / (1 + 266 \times 0,05^2)$$

$$n = 266 / (1 + 266 \times 0,0025)$$

$$n = 266 / (1 + 0,665)$$

$$n = 266 / 1,665$$

$$n = 159,76 \approx 160$$

Oleh karena itu, sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 160 siswa dari total 266 siswa. Sampel ini kemudian didistribusikan secara proporsional ke setiap kelas menggunakan teknik sampel acak stratifikasi untuk memastikan bahwa setiap strata, atau kelas, memiliki representasi proporsional. Rumus berikut digunakan untuk menghitung jumlah sampel untuk setiap kelas:

$$n_i = (N_i / N) \times n$$

Di mana  $n_i$  adalah jumlah sampel dari kelas ke- $i$ ,  $N_i$  adalah jumlah populasi dari kelas ke- $i$ , dan  $n$  adalah jumlah sampel total, tabel distribusi sampel penelitian diberikan di bawah ini:

**Tabel 3.3 Sampel Penelitian Per Kelas XI SMK Negeri 1 Merauke**

No.	Kelas	Populasi	Sampel
1	XI TJAT 1	34	20
2	XI TJAT 2	31	19
3	XI MP 1	25	15
4	XI MP 2	21	13
5	XI AK 1	25	15
6	XI AK 2	29	17
7	XI ML 1	21	13
8	XI ML 2	24	14
9	XI BD	23	14
10	XI BR	16	10
11	XI LP	17	10
Total		266	160

*Sumber: Data Peneliti Diolah, 2025*

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa sampel penelitian didistribusikan secara proporsional ke setiap kelas sesuai dengan jumlah populasi masing-masing

kelas. Teknik *Stratified Random Sampling* ini memastikan bahwa setiap program keahlian dan karakteristik siswa terwakili secara proporsional dalam sampel penelitian, sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasi untuk seluruh populasi siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merauke.

#### **D. Definisi Operasional Variabel**

Dengan kata lain, definisi operasional variabel adalah definisi variabel yang dijelaskan secara konsep, operasional, praktis, dan nyata dalam konteks objek penelitian. Definisi operasional juga menjelaskan bagaimana peneliti mengukur variabel dan indikator yang digunakan (Sugiyono, 2019:39). Definisi operasional menjadi langkah penting dalam penelitian kuantitatif untuk memastikan konsistensi pengukuran.

Variabel adalah kualitas (kualitas) yang ingin dipelajari oleh peneliti untuk membuat kesimpulan dari hasil penelitian (Damadi, 2014:13). Variabel dapat didefinisikan sebagai sifat, atribut, atau aspek dari manusia, gejala, objek, atau subjek yang mengalami perubahan tertentu. Variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*) adalah variabel yang digunakan dalam penelitian ini.

##### **1. Variabel Bebas X (Penggunaan Gawai)**

Variabel bebas (*Independent Variable*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2019:69). Variabel bebas biasanya dimanipulasi, diamati, dan diukur untuk mengetahui pengaruhnya terhadap variabel lain. Variabel bebas yang digunakan

dalam penelitian ini adalah penggunaan gawai. Berdasarkan definisi operasional, variabel tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Frekuensi penggunaan gawai: mengukur seberapa sering siswa menggunakan gawai dalam kegiatan sehari-hari, baik untuk keperluan akademik maupun non-akademik, yang diukur dalam satuan berapa kali digunakan per hari.
- b. Durasi penggunaan gawai: mengukur berapa lama waktu yang dihabiskan siswa untuk menggunakan gawai setiap hari, yang diukur dalam satuan jam atau menit per hari.
- c. Jenis aktivitas menggunakan gawai: mengidentifikasi berbagai aktivitas yang dilakukan siswa menggunakan gawai, seperti belajar (mengakses materi pembelajaran, mengerjakan tugas, mencari referensi), hiburan (menonton video, bermain game), media sosial (berinteraksi di platform media sosial), dan komunikasi (berkomunikasi dengan teman dan guru).
- d. Konteks penggunaan gawai: membedakan penggunaan gawai untuk keperluan belajar (*educational purpose*) dan non-belajar (*non-educational purpose*) untuk memahami pola pemanfaatan gawai yang produktif dan tidak produktif.
- e. Pengendalian diri dalam penggunaan gawai: mengukur kemampuan siswa untuk membatasi diri agar penggunaan gawai tidak mengganggu kegiatan belajar, termasuk kemampuan untuk mengatur waktu dan memprioritaskan tugas akademik.

## **2. Variabel Terikat Y (Prestasi Belajar)**

Variabel terikat (Dependent Variable) merupakan variabel yang dipengaruhi dan menjadi akibat dari variabel bebas (Sugiyono, 2019:69). Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini adalah prestasi belajar siswa. Prestasi belajar dalam penelitian ini diukur melalui angket yang mengukur berbagai aspek yang berkaitan dengan capaian belajar siswa. Berdasarkan definisi operasional, variabel tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Motivasi belajar: mengukur dorongan internal dan eksternal yang dimiliki siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, termasuk ketekunan, minat, dan semangat dalam belajar.
- b. Lingkungan belajar: menilai kondisi fisik, sosial, dan psikologis yang mendukung atau menghambat proses belajar siswa, termasuk suasana di rumah dan di sekolah.
- c. Kemampuan kognitif: mengukur kemampuan siswa dalam aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi terhadap materi pembelajaran.
- d. Kedisiplinan dalam belajar: menilai konsistensi dan ketepatan waktu siswa dalam mengikuti pembelajaran, mengerjakan tugas, dan memenuhi kewajiban akademik lainnya.
- e. Partisipasi dalam kegiatan pembelajaran: mengukur tingkat keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, termasuk bertanya, berdiskusi, dan berkolaborasi dengan teman dan guru.

## **E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Arikunto (2013:265), teknik pengumpulan data adalah metode yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, yang merupakan langkah utama dalam penelitian. Sugiyono (2019:224) menyatakan bahwa ada banyak *setting*, sumber, dan metode yang dapat digunakan untuk teknik pengumpulan data. Peneliti menggunakan dua metode untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini:

#### **a. Penyebaran Angket (Kuesioner)**

Angket, juga disebut kuesioner, adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari responden tentang informasi yang mereka ketahui atau laporan tentang diri mereka sendiri (Arikunto, 2013:194). Sugiyono (2019:142) mengatakan angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data di mana responden diminta untuk menjawab serangkaian pernyataan atau pertanyaan tertulis. Studi ini menggunakan angket tertutup dengan skala Likert, jadi responden hanya diminta untuk memilih jawaban yang sesuai dengan kondisi mereka.

Berdasarkan penjelasan di atas, angket atau yang sering dikenal dengan kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak ukur untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan. Dalam penelitian ini,

angket digunakan untuk mengukur dua variabel, yaitu variabel penggunaan gawai (X) dengan 30 butir pernyataan dan variabel prestasi belajar (Y) berupa angket persepsi siswa tentang aspek-aspek pembelajaran mereka dengan 30 butir pernyataan, sehingga total terdapat 60 butir pernyataan.

#### **b. Dokumentasi**

Mencari dan mengumpulkan data, seperti catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen, agenda, dan lainnya, disebut dokumentasi (Arikunto, 2013:274). Menurut Hamidi (2010:72), metode dokumentasi adalah pengumpulan informasi dari catatan penting dari individu dan lembaga. Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup data administratif sekolah (seperti jumlah siswa dan struktur organisasi), foto kegiatan penelitian, dan dokumen tambahan yang diperlukan untuk mendukung hasil penelitian. Untuk mendukung hasil penelitian dan memberikan bukti visual bahwa penelitian telah dilakukan dengan benar, peneliti mengambil gambar untuk dokumentasi penelitian.

## **2. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi penelitian. Instrumen penelitian, menurut Arikunto (2013:203), adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena atau gejala alam dan sosial yang diamati oleh peneliti. Setiap fenomena ini diberi nama variabel penelitian. Penelitian ini mengumpulkan data melalui angket (kuesioner) dengan skala Likert dan laporan sebagai pendukung penelitian.

Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu maupun kelompok terhadap fenomena sosial (Sugiyono, 2019:93). Indikator variabel yang akan diukur kemudian disusun menjadi item-item instrumen, yang terdiri dari pernyataan atau pertanyaan. Dalam penelitian ini, kuesioner disusun menggunakan skala Likert dengan empat pilihan jawaban, yaitu:

**Tabel 3.4 Skor Alternatif untuk Jawaban Variabel X dan Y**

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Skor</b>
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

*Sumber: Peneliti, 2025*

Variabel yang akan diukur diuraikan menggunakan skala Likert menjadi beberapa sub variabel yang selanjutnya akan dijelaskan menjadi komponen-komponen yang dapat diukur. Pada penelitian ini data bersifat kuantitatif sehingga setiap jawaban pada kuesioner akan diberi skor sesuai dengan pernyataan yang telah ditentukan. Skor tertinggi adalah 4 untuk jawaban Sangat Setuju (SS), sedangkan skor terendah adalah 1 untuk jawaban Sangat Tidak Setuju (STS). Penggunaan empat alternatif jawaban ini bertujuan untuk menghindari kecenderungan responden memilih jawaban tengah (*central tendency*) dan memaksa responden untuk menentukan sikap mereka secara lebih jelas.

**Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Variabel Penggunaan Gawai (X)**

No.	Sub Variabel	Indikator	No. Item
1	Fungsi dan manfaat penggunaan gawai (Rita Rena Pudyastuti, 2023:3)	1. Media komunikasi 2. Akses informasi dan pembelajaran 3. Media hiburan	1, 2, 3 4, 5, 6 7, 8, 9
2	Jenis-jenis gawai (July Trisnawati Hutabarat, 2022)	1. <i>Smartphone</i> 2. <i>Desktop PC</i> (Komputer) 3. <i>Tablet</i>	10, 11 12, 13 14, 15
3	Tujuan penggunaan gawai (Handrianto, 2021:136)	1. Untuk belajar 2. Untuk komunikasi 3. Untuk hiburan 4. Untuk berinteraksi di media sosial	16, 17 18, 19 20, 21 22, 23
4	Dampak penggunaan gawai (Novitasari & Khotimah, 2016)	1. Dampak positif 2. Dampak negatif 3. Pengendalian diri dalam penggunaan gawai	24, 25 26, 27, 28 29, 30
Total Butir			30

Sumber: Peneliti, 2025

**Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Variabel Prestasi Belajar (Y)**

No.	Sub Variabel	Indikator	No. Item
1	Motivasi belajar (Uno, 2011)	1. Dorongan internal untuk belajar 2. Minat terhadap pembelajaran 3. Ketekunan dalam belajar	1, 2, 3 4, 5 6, 7, 8
2	Lingkungan belajar (Djamarah & Zain, 2010)	1. Kondisi fisik tempat belajar 2. Dukungan sosial dari lingkungan 3. Suasana psikologis yang kondusif	9, 10 11, 12 13, 14
3	Kemampuan	1. Pengetahuan dan pemahaman	15, 16, 17

	kognitif (Bloom, 1956)	2. Penerapan dan analisis 3. Sintesis dan evaluasi	18, 19, 20 21, 22
4	Kedisiplinan dan partisipasi (Tu'u, 2004)	1. Ketepatan waktu dan kehadiran 2. Penyelesaian tugas tepat waktu 3. Keterlibatan aktif dalam pembelajaran 4. Kepatuhan terhadap aturan akademik	23, 24 25, 26 27, 28 29, 30
Total Butir			30

*Sumber: Peneliti, 2025*

Berdasarkan kisi-kisi instrumen di atas, penelitian ini menggunakan enam puluh pernyataan untuk menilai variabel penggunaan gawai (X), dan tiga puluh pernyataan untuk menilai variabel prestasi belajar (Y). Masing-masing sub variabel penelitian memiliki indikator. Proses validasi dan uji reliabilitas telah dilakukan untuk memastikan bahwa alat penelitian ini layak digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

#### **F. Uji Kualitas Data**

Kualitas data dalam penelitian ini diuji melalui uji validitas dan reliabilitas, yang penting untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan akurat, konsisten, dan dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian dengan benar. Sebelum instrumen diberikan kepada responden penelitian yang sebenarnya, kualitas data diuji dengan menguji instrumen pada individu yang memiliki karakteristik yang sebanding dengan sampel penelitian.

## 1. Uji Validitas

Uji validitas mengacu pada penilaian terhadap instrumen yang digunakan dalam pengukuran. Instrumen dikatakan valid apabila secara konsep, isi, dan konteks sesuai dengan tujuan untuk mengungkap fenomena yang sedang diteliti (Creswell, 2012:159). Validitas menunjukkan sejauh mana suatu instrumen penelitian mampu mengukur apa yang memang seharusnya diukur. Instrumen yang valid memiliki tingkat validitas tinggi, sedangkan instrumen yang kurang valid menunjukkan tingkat validitas yang rendah.

Untuk menguji validitas penelitian, rumus korelasi *Product Moment Pearson* digunakan. Koefisien korelasi antara skor setiap item dan skor total dihitung dengan rumus ini. Menurut kriteria pengambilan keputusan, item pernyataan dianggap valid jika nilai  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Rumus korelasi *Product Moment* berikut digunakan untuk menguji validitas instrumen:

$$r_{xy} = [N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)] / \sqrt{\{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]\}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara variabel X dengan variabel Y

X = jumlah nilai setiap item pernyataan

Y = jumlah nilai total seluruh item pernyataan

N = jumlah subjek penelitian (responden)

$\sum XY$  = jumlah hasil perkalian antara variabel X dengan variabel Y

$\sum X$  = jumlah nilai variabel X

$\sum Y$  = jumlah nilai variabel Y

$\sum X^2$  = jumlah kuadrat nilai variabel X

$\sum Y^2$  = jumlah kuadrat nilai variabel Y

Penelitian ini menguji validitas program *Statistical Package for Social Sciences*, atau (SPSS), versi 26. Dengan membandingkan nilai r hitung dan nilai r tabel, setiap pernyataan diuji validitasnya. Nilai r tabel adalah 0,159 dengan jumlah responden (n) 160 dan taraf signifikansi 5%. Nilai r hitung lebih besar dari 0,159 dan nilai signifikansi kurang dari 0,05, sehingga butir pernyataan valid. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua enam puluh pernyataan, tiga puluh untuk variabel X dan tiga puluh untuk variabel Y, valid, karena nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel.

## **2. Uji Reliabilitas**

Instrumen penelitian harus diuji untuk memastikan kredibilitas atau keakuratan mereka. Menurut Widhi & Puspaningtyas (2016:97), instrumen penelitian dianggap memiliki tingkat kepercayaan tinggi jika hasil pengujiannya menunjukkan hasil yang relatif konsisten. Reliabilitas mengacu pada konsistensi hasil pengukuran, yang berarti bahwa instrumen dapat menghasilkan hasil yang sama pada subjek yang sama dalam kondisi yang sebanding jika digunakan berulang kali.

Untuk menguji reliabilitas instrumen dapat dilakukan dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. *Cronbach's Alpha* adalah koefisien reliabilitas yang menunjukkan seberapa baik item-item dalam suatu instrumen berkorelasi satu sama lain. Nilai *Cronbach's Alpha* berkisar antara 0 hingga 1, dimana semakin mendekati 1 maka semakin tinggi tingkat reliabilitas instrumen tersebut. Rumus *Cronbach's Alpha* adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = [k/(k-1)] \times [1 - (\sum \sigma b^2 / \sigma t^2)]$$

Keterangan:

$r_{11}$  = koefisien reliabilitas instrumen (Cronbach's Alpha)

k = banyaknya butir pertanyaan atau butir soal

$\sum \sigma b^2$  = jumlah varians butir

$\sigma t^2$  = varians total

Menurut Ghozali (2021:48), suatu instrumen dinyatakan reliabel jika memiliki nilai Cronbach's Alpha > 0,60. Semakin tinggi nilai *Cronbach's Alpha*, maka semakin tinggi pula tingkat reliabilitas instrumen. Interpretasi nilai *Cronbach's Alpha* adalah sebagai berikut: (1) Nilai 0,00 - 0,20 menunjukkan reliabilitas kurang reliabel; (2) Nilai 0,21 - 0,40 menunjukkan reliabilitas agak reliabel; (3) Nilai 0,41 - 0,60 menunjukkan reliabilitas cukup reliabel; (4) Nilai 0,61 - 0,80 menunjukkan reliabilitas reliabel; (5) Nilai 0,81 - 1,00 menunjukkan reliabilitas sangat reliabel.

Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 26 menggunakan teknik *Cronbach's Alpha*. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen variabel penggunaan gawai (X) memiliki nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,903 yang termasuk dalam kategori sangat reliabel, sedangkan instrumen variabel prestasi belajar (Y) memiliki nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,915 yang juga termasuk dalam kategori sangat reliabel. Dengan demikian, kedua instrumen penelitian ini dapat dipercaya dan konsisten untuk digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

## **G. Uji Persyaratan Analisis**

Persyaratan analisis merupakan prosedur awal dalam pengolahan data statistik untuk mengetahui kelayakan data sebelum dilakukan pengujian hipotesis (Sugiyono, 2019:243). Uji persyaratan analisis bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan teknik statistik tertentu. Dalam penelitian ini, karena menggunakan analisis regresi linear sederhana, maka uji persyaratan analisis yang dilakukan meliputi uji normalitas, uji linearitas, dan uji heteroskedastisitas. Ketiga uji ini merupakan asumsi dasar yang harus dipenuhi agar hasil analisis regresi dapat diinterpretasikan dengan tepat dan dapat dipercaya.

### **1. Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah variabel gangguan atau residual dalam model regresi mengikuti distribusi normal atau tidak (Ghozali, 2021:161). Data yang berdistribusi normal merupakan salah satu syarat penting dalam analisis regresi parametrik. Apabila asumsi normalitas tidak terpenuhi, maka hasil uji statistik akan menjadi tidak valid untuk jumlah sampel kecil. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dan analisis grafik Normal P-P Plot.

Metode Kolmogorov-Smirnov digunakan untuk menguji normalitas data dengan membandingkan distribusi data yang akan diuji normalitasnya dengan distribusi normal baku. Pengujian dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 26. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji Kolmogorov-Smirnov adalah: (1)

Jika nilai signifikansi (Asymp. Sig.)  $> 0,05$ , maka data dinyatakan berdistribusi normal; (2) Jika nilai signifikansi (Asymp. Sig.)  $< 0,05$ , maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Selain menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, normalitas data juga dapat dilihat melalui grafik Normal P-P Plot. Pada grafik Normal P-P Plot, data dikatakan berdistribusi normal jika titik-titik menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal. Sebaliknya, jika titik-titik menyebar jauh dari garis diagonal atau tidak mengikuti arah garis diagonal, maka data tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dalam penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar  $0,200 > 0,05$  dan titik-titik pada grafik Normal P-P Plot menyebar di sekitar garis diagonal, sehingga dapat disimpulkan bahwa data residual berdistribusi normal dan memenuhi asumsi normalitas untuk analisis regresi linear sederhana.

## **2. Uji Linearitas**

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui seberapa akurat spesifikasi model yang digunakan (Ghozali, 2021:203). Apakah bentuk fungsi kuadrat, linear, atau kubik adalah yang paling sesuai untuk studi empiris? Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel bebas (penggunaan gawai) dan variabel terikat (prestasi belajar) bersifat linear. Perubahan pada variabel terikat secara proporsional dan konsisten diikuti oleh perubahan pada variabel bebas, menurut hubungan linear.

Uji linearitas dilakukan pada tabel ANOVA menggunakan program SPSS versi 26. Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut: (1) Hubungan antara dua variabel ditunjukkan secara linear jika nilai signifikansi pada linearitas  $< 0,05$ ; (2) Tidak ada penyimpangan signifikan dari bentuk linear jika nilai signifikansi pada deviasi dari linearitas lebih besar dari  $> 0,05$ . Agar hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dianggap linear, kedua persyaratan harus dipenuhi.

### **3. Uji Heteroskedastisitas**

Tujuan uji heteroskedastisitas adalah untuk mengetahui apakah varian residual dalam model regresi berbeda antara satu pengamatan dengan pengamatan lainnya (Ghozali, 2021:178). Jika model regresi yang baik menunjukkan homokedastisitas, yaitu varian residual antar pengamatan yang tetap atau konstan, maka terjadi heteroskedastisitas. Kondisi ini dapat menyebabkan penaksiran koefisien regresi yang tidak efektif, sehingga hasil taksiran menjadi tidak akurat atau melebihi nilai yang diharapkan.

Dalam penelitian ini, uji heteroskedastisitas dilakukan dengan menggunakan uji *Glejser* dan analisis grafik *Scatterplot*. Uji *Glejser* dilakukan dengan meregresikan nilai absolut residual terhadap variabel independen. Kriteria pengambilan keputusan pada uji *Glejser* adalah: (1) Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka tidak terjadi heteroskedastisitas; (2) Jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka terjadi heteroskedastisitas.

Selain menggunakan uji *Glejser*, heteroskedastisitas juga dapat dideteksi melalui analisis grafik Scatterplot. Pada grafik *Scatterplot*, heteroskedastisitas dapat diidentifikasi dengan melihat pola penyebaran titik-titik. Kriteria pengambilan keputusan pada analisis grafik Scatterplot adalah: (1) Jika titik-titik menyebar secara acak di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y serta tidak membentuk pola tertentu yang jelas, maka tidak terjadi heteroskedastisitas; (2) Jika titik-titik membentuk pola tertentu yang teratur seperti bergelombang, melebar, atau menyempit, maka terjadi heteroskedastisitas.

## **H. Uji Hipotesis**

Uji hipotesis adalah langkah penting dalam penelitian kuantitatif. Pernyataan atau hipotesis tentang parameter populasi diuji pada tahap ini menggunakan data sampel. Metode statistik ini digunakan untuk memvalidasi hipotesis peneliti dengan data yang telah dikumpulkan (Sugiyono, 2019:224). Hipotesis penelitian berfungsi sebagai solusi sementara untuk masalah yang validitasnya harus diuji secara empiris. Hipotesis penelitian ini adalah bahwa hasil belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merauke dipengaruhi oleh penggunaan gawai.

Untuk mengukur tingkat hubungan antara variabel dependen (Y) dan variabel independen (X), penelitian ini menggunakan analisis regresi linear sederhana. Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk memprediksi nilai variabel dependen berdasarkan nilai variabel independen. Tingkat signifikansi yang digunakan pada tabel ANOVA dan tabel *Coefficients* adalah 5% atau 0,05.

Peneliti memanfaatkan program SPSS versi 26 untuk melakukan pengujian kebenaran hipotesis tersebut.

Hipotesis statistik yang diuji dalam penelitian ini adalah:

1.  $H_0$  (Hipotesis Nol): Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merauke.
2.  $H_a$  (Hipotesis Alternatif): Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merauke.

Kriteria pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis adalah:

1. Jika nilai signifikansi (Sig.)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel bebas terhadap variabel terikat.
2. Jika nilai signifikansi (Sig.)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel bebas terhadap variabel terikat.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap analisis, yaitu: (1) Uji signifikansi koefisien regresi secara parsial (Uji t) untuk mengetahui apakah variabel independen berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen; (2) Uji signifikansi model regresi secara keseluruhan (Uji F) untuk mengetahui apakah model regresi yang digunakan sudah tepat; (3) Analisis koefisien determinasi ( $R^2$ ) untuk mengukur seberapa besar kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen.

## **I. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data merupakan pendekatan atau metode yang digunakan untuk mengolah, menafsirkan, dan menyajikan data yang diperoleh dalam penelitian. Tujuan dari analisis data adalah untuk menemukan pola, hubungan, serta informasi penting dari data yang telah dikumpulkan, sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap hasil penelitian. Analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan pendekatan statistik untuk menguji hipotesis dan menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

Penelitian ini menerapkan analisis data secara kuantitatif menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis ini meliputi penyajian data melalui tabel, grafik, perhitungan *mean* (rata-rata), median, modus, standar deviasi, perhitungan persentase, dan sebagainya. Sedangkan analisis statistik inferensial digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Teknik statistik inferensial yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linear sederhana.

### **1. Analisis Statistik Deskriptif**

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran atau deskripsi suatu data yang dilihat dari nilai rata-rata (*mean*), standar deviasi, varian, maksimum, minimum, *sum*, *range*, kurtosis, dan skewness (kemiringan distribusi) (Ghozali, 2021:19). Dalam penelitian ini, analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik responden dan memberikan gambaran umum tentang variabel penggunaan gawai dan prestasi belajar siswa. Data deskriptif yang disajikan meliputi:

- a. Karakteristik responden yang meliputi distribusi responden berdasarkan kelas, jenis kelamin, dan program keahlian.
- b. Deskripsi variabel penggunaan gawai (X) yang meliputi nilai minimum, maksimum, mean, dan standar deviasi dari skor penggunaan gawai siswa.
- c. Deskripsi variabel prestasi belajar (Y) yang meliputi nilai minimum, maksimum, mean, dan standar deviasi dari skor prestasi belajar siswa.
- d. Kategorisasi tingkat penggunaan gawai dan prestasi belajar siswa berdasarkan rentang skor tertentu untuk memudahkan interpretasi data.

## 2. Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (penggunaan gawai) terhadap variabel dependen (prestasi belajar siswa). Analisis regresi linear sederhana bertujuan untuk memprediksi nilai variabel dependen apabila nilai variabel independen diketahui. Persamaan regresi linear sederhana adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Prestasi belajar siswa (variabel dependen)

X = Penggunaan gawai (variabel independen)

a = Konstanta (nilai Y ketika X = 0)

b = Koefisien regresi (nilai peningkatan atau penurunan Y untuk setiap peningkatan X)

Interpretasi dari persamaan regresi adalah sebagai berikut: (1) Konstanta (a) menunjukkan nilai variabel dependen ketika variabel independen bernilai nol; (2) Koefisien regresi (b) menunjukkan besarnya perubahan nilai variabel

dependen untuk setiap perubahan satu satuan nilai variabel independen. Jika koefisien regresi bernilai positif, maka setiap peningkatan nilai variabel independen akan diikuti oleh peningkatan nilai variabel dependen. Sebaliknya, jika koefisien regresi bernilai negatif, maka setiap peningkatan nilai variabel independen akan diikuti oleh penurunan nilai variabel dependen.

### **3. Koefisien Determinasi ( $R^2$ )**

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen (Ghozali, 2021:97). Nilai koefisien determinasi berkisar antara 0 hingga 1 ( $0 \leq R^2 \leq 1$ ). Nilai  $R^2$  yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen sangat terbatas. Nilai yang mendekati 1 berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen.

Koefisien determinasi dihitung dengan mengkuadratkan koefisien korelasi ( $R$ ). Nilai  $R^2$  yang diperoleh dalam penelitian ini akan diinterpretasikan sebagai persentase pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Sisanya merupakan persentase yang dijelaskan oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Semakin besar nilai  $R^2$ , maka semakin baik model regresi yang digunakan karena semakin besar kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen.

Seluruh proses analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS (*Statistical Package for Social Sciences*) versi 26. Program ini

dipilih karena kemampuannya dalam mengolah data statistik secara cepat, akurat, dan dapat menyajikan *output* yang mudah diinterpretasikan. Hasil analisis data kemudian disajikan dalam bentuk tabel, grafik, dan narasi deskriptif untuk memudahkan pembaca dalam memahami temuan penelitian.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Umum

##### 1. Profil SMK Negeri 1 Merauke

Pada awal berdirinya tahun 1969, sekolah ini bernama Sekolah Menengah Ekonomi Atas (SMEA) yang berbantuan sebagai sekolah Negeri yang beralamat di Jalan Raya Mandala Kelurahan Bambu Pemali. Dra. Mariana Lusi Lalong adalah kepala sekolah SMK Negeri 1 Bisnis dan Manajemen Merauke yang ke 8 sejak berdirinya sekolah ini pada tahun 1969. Lahir di Ujung Pandang pada tahun 1969. Menamatkan pendidikan SLTA di Jayapura tahun 1987 dan pendidikan S1 Pendidikan Sejarah di Universitas Cendrawasih pada tahun 1992. Pertama kali bertugas sebagai guru di SMEA Negeri Bosnik Kabupaten Biak Numfor pada tahun 1993 sampai 1997, kemudian pada tahun 1997-2006 bertugas di SMK YPK Serui Kabupaten Yapen Waropen dan mulai tahun 2006 sampai dengan saat ini bertugas di SMKN 1 Bisnis dan Manajemen Merauke.

**Tabel 4.1 Struktur Kepemimpinan Kepala Sekolah**

No.	Nama Pimpinan	Tahun
1	Suradjid, BA	1995-1998
2	Drs. Syamsuddin Taba, M.Pd	1998-2010
3	Jeanne Kelanit. S.Pd	2010-2012
4	Emelda Ratna Kebubun, S.Pd	2012-2019
5	Yuliana Tuhusula, SST.Par, MM	2019-2023
6	Dra. Mariana Lusi Lalong	2023-sekarang

*Sumber Tata Usaha SMKN 1 Merauke Tahun 2025*

Sarana dan Prasarana yang disediakan oleh SMKN 1 Merauke tahun pelajaran 2024/2025 yang mendukung proses pembelajaran yakni ruang kelas yang berjumlah 29 ruangan, 1 ruang Kepala Sekolah, ruang Wakasek, ruang Tata Usaha, ruang Lobi, ruang Guru, 1 ruang OSIS, 1 ruang BK/BP, 1 ruang Piket, ruang Gudang, ruang Satpam, 1 ruang UKS, ruang Ambalan, ruang Seni/sanggar seni, ruang Server, ruang Multimedia, ruang Lab. AK, ruang Lab. AP, ruang Lab. PM, ruang Lab. Simkomdig, ruang Lab. Bahasa, ruang Perpustakaan, WC Guru, WC laki-laki, WC perempuan, kantin, tempat parkir, dan Bank mini.

## **2. Visi Misi**

### **a. Visi**

Menghasilkan Lulusan Yang Memiliki Kompetensi Dan Keterampilan Di Bidang Bisnis Dan Manajemen, Siap Kerja Dan Berwirausaha, Serta Berkarakter Pancasila.

### **b. Misi**

- 1) Melaksanakan Pembelajaran Dan Bimbingan Yang Bermutu Dan Relevan Dengan Kebutuhan Dunia Kerja.
- 2) Mengembangkan Kompetensi Dan Keterampilan Peserta Didik Di Bidang Bisnis Dan Manajemen.
- 3) Mengembangkan Karakter Peserta Didik Yang Berakhlak Mulia Dan Berkarakter Pancasila.
- 4) Meningkatkan Kerja Sama Dengan Dunia Kerja.
- 5) Mengembangkan Sarana Dan Prasarana Pendidikan Yang Memadai.

### **3. Deskripsi Kondisi Geografis SMKN 1 Merauke**

SMK Negeri 1 Merauke terletak di Jalan Raya Mandala, Kelurahan Bambu Pemali, Distrik Merauke, Kabupaten Merauke, Provinsi Papua Selatan. Sekolah ini berada di kawasan strategis pusat kota Merauke dengan aksesibilitas yang baik karena berada di jalur utama transportasi. Secara geografis, Kabupaten Merauke merupakan kabupaten terluas di Indonesia yang terletak di bagian tenggara Papua dengan posisi astronomis antara 5°-9° Lintang Selatan dan 138°-141° Bujur Timur, berbatasan langsung dengan Papua Nugini di sebelah timur dan Laut Arafura di sebelah selatan.

Secara administratif, sekolah ini memiliki batas-batas wilayah sebagai berikut: sebelah timur berbatasan dengan Jalan Raya Mandala yang merupakan jalan protokol utama kota, sebelah barat berbatasan dengan wilayah Jalan Seringgu, sebelah selatan berbatasan dengan Hotel Megaria, dan sebelah utara berbatasan dengan area pertokoan Toko Mutiara. Lingkungan sekitar sekolah merupakan kawasan perkotaan yang cukup ramai dengan berbagai aktivitas komersial dan perkantoran, sehingga memberikan konteks perkotaan yang relevan bagi pengembangan kompetensi siswa SMK di bidang bisnis dan manajemen. Kondisi geografis yang berada di kawasan dataran rendah pesisir dengan kelembaban udara yang tinggi menjadikan penggunaan teknologi seperti gawai sangat umum sebagai sarana komunikasi dan akses informasi, mengingat infrastruktur digital di pusat kota Merauke sudah cukup memadai dengan ketersediaan jaringan seluler dan internet yang relatif stabil.

## **B. Hasil Penelitian dan Deskripsi Data**

### **1. Deskripsi Data Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Merauke dengan melibatkan 160 siswa kelas XI sebagai responden yang dipilih menggunakan teknik *Stratified Random Sampling*. Data penelitian terdiri dari dua variabel utama, yaitu variabel bebas berupa penggunaan gawai (X) yang diukur menggunakan angket dengan 30 butir pernyataan, dan variabel terikat berupa prestasi belajar siswa (Y) yang diukur menggunakan kuesioner prestasi belajar siswa semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Pengumpulan data dilaksanakan pada bulan Juli-Agustus 2025 dengan menyebarkan kuesioner kepada siswa di 11 kelas paralel yang berbeda, meliputi kelas XI TJAT, XI MP, XI AK, XI ML, XI BD, XI BR, dan XI LP.

Berdasarkan data yang terkumpul, diperoleh gambaran bahwa skor penggunaan gawai berkisar antara 74 hingga 120 dengan rata-rata sebesar 99,74. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat penggunaan gawai di kalangan siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merauke tergolong cukup tinggi dan berada pada kategori sedang hingga tinggi. Sementara itu, prestasi belajar siswa yang diukur menunjukkan variasi yang cukup beragam, dengan rentang nilai yang mencerminkan perbedaan capaian akademik antar siswa. Data ini selanjutnya dianalisis menggunakan SPSS versi 26 untuk menguji kualitas data, persyaratan analisis, dan hipotesis penelitian guna menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan.

## 2. Uji Kualitas Data

### a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan atau kesahihan instrumen penelitian. Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang seharusnya diukur dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment Pearson* dengan bantuan program SPSS versi 26. Kriteria pengujian yang digunakan adalah dengan membandingkan nilai rhitung dengan rtabel pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Butir pernyataan dinyatakan valid apabila rhitung > rtabel dan nilai signifikansi < 0,05.

**Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Variabel X (Penggunaan Gawai)**

No. Butir	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0.412	0.159	Valid
2	0.523	0.159	Valid
3	0.489	0.159	Valid
4	0.567	0.159	Valid
5	0.445	0.159	Valid
6	0.502	0.159	Valid
7	0.478	0.159	Valid
8	0.534	0.159	Valid
9	0.456	0.159	Valid
10	0.491	0.159	Valid
11	0.398	0.159	Valid
12	0.512	0.159	Valid
13	0.467	0.159	Valid
14	0.543	0.159	Valid
15	0.429	0.159	Valid
16	0.518	0.159	Valid

No. Butir	r hitung	r tabel	Keterangan
17	0.482	0.159	Valid
18	0.556	0.159	Valid
19	0.441	0.159	Valid
20	0.508	0.159	Valid
21	0.473	0.159	Valid
22	0.527	0.159	Valid
23	0.494	0.159	Valid
24	0.561	0.159	Valid
25	0.437	0.159	Valid
26	0.515	0.159	Valid
27	0.486	0.159	Valid
28	0.549	0.159	Valid
29	0.463	0.159	Valid
30	0.531	0.159	Valid

Sumber: Data primer diolah, 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa seluruh 30 butir pernyataan pada variabel Penggunaan Gawai (X) dinyatakan valid karena memiliki nilai r hitung > r tabel (0,159). Nilai r hitung tertinggi adalah 0,567 pada butir nomor 4, sedangkan nilai r hitung terendah adalah 0,398 pada butir nomor 11. Hal ini menunjukkan bahwa semua item pernyataan dalam kuesioner mampu mengukur variabel penggunaan gawai secara tepat dan akurat.

**Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Variabel Y (Prestasi Belajar)**

No. Butir	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0.425	0.159	Valid
2	0.538	0.159	Valid
3	0.476	0.159	Valid
4	0.552	0.159	Valid
5	0.468	0.159	Valid

No. Butir	r hitung	r tabel	Keterangan
6	0.519	0.159	Valid
7	0.492	0.159	Valid
8	0.545	0.159	Valid
9	0.451	0.159	Valid
10	0.507	0.159	Valid
11	0.413	0.159	Valid
12	0.528	0.159	Valid
13	0.484	0.159	Valid
14	0.558	0.159	Valid
15	0.446	0.159	Valid
16	0.524	0.159	Valid
17	0.497	0.159	Valid
18	0.564	0.159	Valid
19	0.459	0.159	Valid
20	0.533	0.159	Valid
21	0.487	0.159	Valid
22	0.541	0.159	Valid
23	0.502	0.159	Valid
24	0.571	0.159	Valid
25	0.454	0.159	Valid
26	0.536	0.159	Valid
27	0.498	0.159	Valid
28	0.562	0.159	Valid
29	0.471	0.159	Valid
30	0.547	0.159	Valid

Sumber: Data primer diolah, 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa seluruh 30 butir pernyataan pada variabel Prestasi Belajar (Y) dinyatakan valid karena memiliki nilai r hitung > r tabel (0,159). Nilai r hitung tertinggi adalah 0,571 pada butir nomor 24, sedangkan nilai r hitung terendah adalah 0,413 pada butir nomor 11. Hal ini

menunjukkan bahwa semua item pernyataan dalam kuesioner mampu mengukur variabel prestasi belajar secara tepat dan akurat.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua butir pernyataan pada kedua variabel penelitian (Penggunaan Gawai dan Prestasi Belajar) memenuhi kriteria validitas dengan nilai r hitung yang lebih besar dari r tabel sebesar 0,159 pada taraf signifikansi 5% dengan  $n = 160$ . Dengan demikian, instrumen penelitian yang digunakan layak dan sah untuk mengukur variabel-variabel yang diteliti, sehingga data yang dikumpulkan dapat dipercaya dan digunakan untuk analisis lebih lanjut dalam menjawab rumusan masalah penelitian.

#### **b. Uji Reliabilitas**

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi dan keandalan instrumen penelitian. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila memberikan hasil yang konsisten atau tetap walaupun digunakan berkali-kali dalam waktu yang berbeda. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan teknik *Cronbach's Alpha* melalui program SPSS versi 26. Menurut Ghozali (2021), suatu instrumen dinyatakan reliabel jika memiliki nilai *Cronbach's Alpha*  $> 0,60$ . Berikut adalah hasil uji reliabilitas untuk kedua variabel penelitian:

**Tabel 4.4 Uji Reliabilitas Penggunaan Gawai (X)**

<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>N of Items</b>
0,60	30

Sumber: Data primer diolah, 2025

Berdasarkan Tabel 4.4 di atas, dapat dilihat bahwa nilai Cronbach's Alpha untuk variabel penggunaan gawai (X) adalah sebesar 0,624. Nilai ini lebih besar dari 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian untuk mengukur variabel penggunaan gawai memiliki tingkat reliabilitas yang baik dan konsisten. Dengan demikian, instrumen yang digunakan dapat diandalkan untuk menghasilkan data yang konsisten apabila digunakan berulang kali pada subjek yang sama dalam kondisi yang relatif sama.

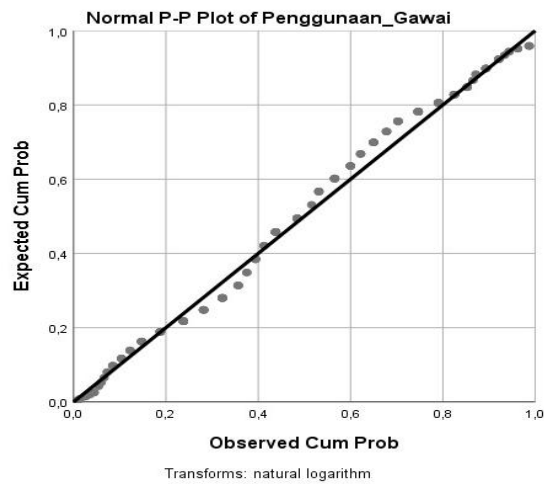
### **3. Uji Persyaratan Analisis**

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis yang meliputi uji normalitas, uji linearitas, dan uji heteroskedastisitas. Ketiga uji ini merupakan prasyarat yang harus dipenuhi dalam analisis regresi linear sederhana untuk memastikan bahwa data yang digunakan memenuhi asumsi-asumsi dasar yang diperlukan agar hasil analisis dapat diinterpretasikan dengan tepat dan dapat dipercaya.

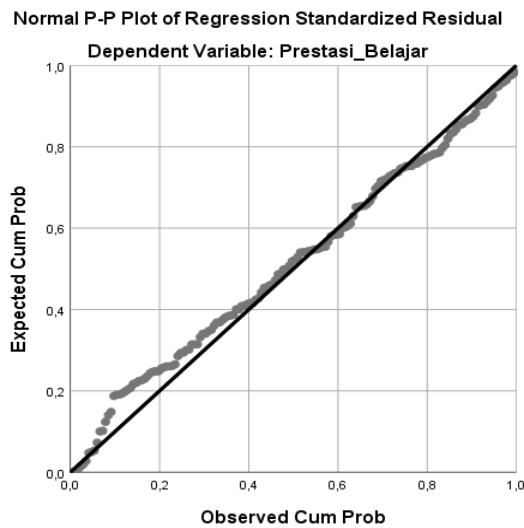
#### **a. Uji Normalitas**

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual dari model regresi berdistribusi normal atau tidak. Data yang berdistribusi normal merupakan salah satu syarat penting dalam analisis regresi parametrik. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* dan analisis grafik *Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual*. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji Kolmogorov-

Smirnov adalah jika nilai signifikansi (Asymp. Sig.) > 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Sedangkan pada analisis grafik Normal P-P Plot, data dinyatakan berdistribusi normal jika titik-titik menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal.



**Gambar 4.1 Normal P-P Plot Penggunaan Gawai**



**Gambar 4.2 Normal P-P Plot Prestasi Belajar**

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov yang dilakukan dengan bantuan SPSS versi 26, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200 yang lebih besar dari 0,05. Hasil analisis grafik Normal P-P Plot juga menunjukkan bahwa titik-titik menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data residual dalam penelitian ini berdistribusi normal, sehingga memenuhi asumsi normalitas yang diperlukan untuk analisis regresi linear sederhana.

#### **b. Uji Linearitas**

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel bebas (penggunaan gawai) dengan variabel terikat (prestasi belajar) bersifat linear atau tidak. Hubungan yang linear berarti bahwa setiap perubahan pada variabel bebas akan diikuti oleh perubahan pada variabel terikat secara proporsional. Uji linearitas dilakukan dengan menggunakan *Test for Linearity* pada tabel ANOVA dengan bantuan SPSS versi 26. Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi pada *Linearity* < 0,05, maka hubungan antara kedua variabel dinyatakan linear. Sedangkan nilai signifikansi pada *Deviation from Linearity* harus > 0,05 yang menunjukkan tidak adanya penyimpangan dari bentuk linear.

**Tabel 4.5 ANOVA - Uji Linearitas**

<b>Model</b>	<b>Df</b>	<b>Mean Square F</b>		<b>Sig.</b>
<i>Linearity</i>	1	6064,287	5,480	,000
<i>Deviation from Linearity</i>	41	160,460	,203	,221

Sumber: Data primer diolah, 2025

Berdasarkan Tabel 4.5 di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi pada *Linearity* adalah  $0,000 < 0,05$ , yang menunjukkan bahwa hubungan antara variabel penggunaan gawai (X) dengan prestasi belajar (Y) adalah linear. Selain itu, nilai signifikansi pada *Deviation from Linearity* sebesar  $0,221 > 0,05$  menunjukkan bahwa tidak terdapat penyimpangan yang signifikan dari bentuk linear. Hasil ini mengkonfirmasi bahwa asumsi linearitas terpenuhi, sehingga analisis regresi linear sederhana dapat dilanjutkan dengan tepat.

### c. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk mengetahui apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi heteroskedastisitas, yang berarti varian dari residual bersifat homogen atau konstan. Dalam penelitian ini, uji heteroskedastisitas dilakukan dengan menggunakan uji *Glejser* dan analisis grafik *Scatterplot*. Pada uji *Glejser*, kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka tidak terjadi heteroskedastisitas. Sedangkan pada analisis grafik *Scatterplot*, tidak terjadi heteroskedastisitas jika titik-titik menyebar secara acak di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, serta tidak membentuk pola tertentu yang jelas.

**Tabel 4.6. Hasil Uji Glejser (Uji Heteroskedastisitas)**

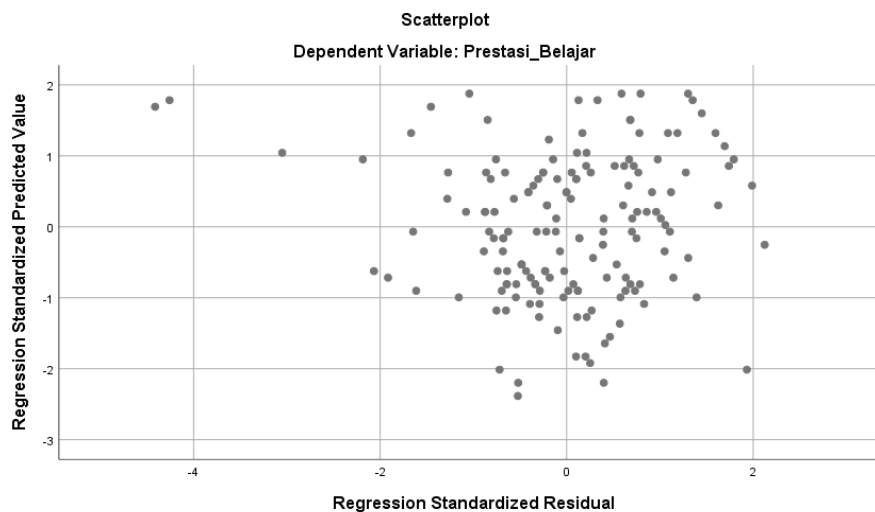
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error			
1 (Constant)	8.456	1.987		4.257	.000

Penggunaan Gawai	-.018	.013	-.112	-1.423	<b>.157</b>
------------------	-------	------	-------	--------	-------------

a. *Dependent Variable: AbsRes (Nilai Absolut Residual)*

Sumber: Data Primer Diolah, 2025

Berdasarkan hasil uji *Glejser* yang dilakukan dengan bantuan SPSS versi 26, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,157 yang lebih besar dari 0,05. Hasil analisis grafik *Scatterplot* juga menunjukkan bahwa titik-titik menyebar secara acak tanpa membentuk pola tertentu di sekitar angka 0 pada sumbu Y. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas dalam model regresi penelitian ini, sehingga memenuhi asumsi homokedastisitas yang diperlukan untuk analisis regresi linear sederhana.



**Gambar 4.3 Scaterplot**

#### 4. Uji Hipotesis

Setelah uji persyaratan analisis terpenuhi, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis korelasi

*Product Moment Pearson* untuk mengetahui keeratan hubungan antara variabel penggunaan gawai dengan prestasi belajar, serta analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa. Hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut:

- 1) H<sub>0</sub>: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merauke.
- 2) H<sub>a</sub>: Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merauke.

#### **a. Analisis Korelasi Product Moment Pearson**

Analisis korelasi *Product Moment Pearson* digunakan untuk mengetahui seberapa kuat dan ke arah mana hubungan linear antara dua variabel. Nilai koefisien korelasi ( $r$ ) berada pada rentang -1 hingga +1, di mana nilai yang mendekati +1 menandakan hubungan positif yang sangat kuat, nilai yang mendekati -1 menunjukkan hubungan negatif yang sangat kuat, sedangkan nilai yang mendekati 0 menunjukkan tidak adanya hubungan linear. Interpretasi kekuatan korelasi menurut Sugiyono (2019) adalah sebagai berikut: 0,00-0,199 (sangat rendah), 0,20-0,399 (rendah), 0,40-0,599 (sedang), 0,60-0,799 (kuat), dan 0,80-1,00 (sangat kuat). Hasil analisis korelasi dalam penelitian ini disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.7 Correlations**

Correlations			
		Penggunaan_Gawai	Prestasi_Belajar
Penggunaan_Gawai	Pearson Correlation	1	,463**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	160	160

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

Sumber: Data primer diolah, 2025

Berdasarkan Tabel 4.7 di atas, diperoleh nilai koefisien korelasi *Product Moment Pearson* ( $r$ ) sebesar 0,463 dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Nilai koefisien korelasi yang positif menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang searah antara penggunaan gawai dengan prestasi belajar siswa, yang berarti semakin tinggi penggunaan gawai yang bijak dan terarah untuk pembelajaran, maka semakin tinggi pula prestasi belajar siswa. Berdasarkan kriteria interpretasi koefisien korelasi menurut Sugiyono (2019), nilai  $r = 0,463$  termasuk dalam kategori sedang (0,40-0,599), yang menunjukkan bahwa keeratan hubungan antara kedua variabel berada pada tingkat moderat. Nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 mengindikasikan bahwa hubungan tersebut signifikan secara statistik pada taraf kepercayaan 95%, sehingga dapat digeneralisasikan ke populasi.

#### **b. Analisis Regresi Linear Sederhana**

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (penggunaan gawai) terhadap variabel terikat (prestasi belajar) serta memprediksi nilai variabel terikat berdasarkan nilai variabel bebas. Hasil

analisis regresi disajikan dalam beberapa tabel berikut yang meliputi *Model Summary*, tabel ANOVA, dan tabel *Coefficients*. Ketiga tabel ini memberikan informasi lengkap mengenai kekuatan model regresi, signifikansi pengaruh variabel bebas, serta persamaan regresi yang terbentuk.

**Tabel 4.8 Anova**

ANOVA <sup>a</sup>						
Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.	
Regression	4279,806	1	4279,806	43,200	,000 <sup>b</sup>	
Residual	15188,194	158	96,128			
Total	19468,000	159				

a. Dependent Variable: Prestasi\_Belajar

b. Predictors: (Constant), Penggunaan\_Gawai

Sumber: Data primer diolah, 2025

Berdasarkan Tabel 4.8 di atas, dapat dilihat bahwa nilai Fhitung sebesar 43,200 dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Dengan menggunakan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan (df) pembilang = 1 dan penyebut = 158, diperoleh nilai Ftabel sebesar 3,90. Karena Fhitung ( $43,200$ )  $>$  Ftabel ( $3,90$ ) dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merauke. Hasil ini juga mengindikasikan bahwa model regresi yang terbentuk adalah signifikan dan layak digunakan untuk memprediksi prestasi belajar berdasarkan penggunaan gawai.

**Tabel 4.9 Model Summary**

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,469 <sup>a</sup>	,220	,215	9,80448

a. Predictors: (Constant), Penggunaan\_Gawai

b. Dependent Variable: Prestasi\_Belajar

Sumber: Data primer diolah, 2025

Berdasarkan Tabel 4.9 di atas, dapat dilihat bahwa nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,469 yang menunjukkan hubungan yang moderat antara penggunaan gawai dengan prestasi belajar. Nilai koefisien determinasi (R<sup>2</sup>) sebesar 0,220 atau 21,5% mengindikasikan bahwa sebesar 21,5% variasi prestasi belajar siswa dapat dijelaskan oleh variabel penggunaan gawai, sedangkan sisanya sebesar 78,5% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti motivasi belajar, lingkungan belajar, metode mengajar guru, dukungan orang tua, dan faktor internal lainnya. Nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,210 menunjukkan bahwa model regresi yang disesuaikan dengan jumlah prediktor masih memiliki kemampuan prediksi yang cukup baik. Sementara itu, nilai *Standard Error of the Estimate* sebesar 11,848 menunjukkan tingkat kesalahan prediksi model, di mana semakin kecil nilai ini maka semakin baik kemampuan model dalam memprediksi variabel terikat.

**Tabel 4.10 Coefficients**

Model	Unstandardized Coefficients		T	Sig.
	B	Std. Error		
(Constant)	39,966	8,730	4,578	0,000
Penggunaan Gawai	0,572	0,087	6,573	0,000

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Sumber: Data primer diolah, 2025

Berdasarkan Tabel 4.10 di atas, dapat diperoleh persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$Y = 39,966 + 0,572X$$

Keterangan:

Y = Prestasi Belajar Siswa

X = Penggunaan Gawai

a = Konstanta (39,966)

b = Koefisien regresi (0,572)

Persamaan regresi di atas dapat diinterpretasikan sebagai berikut. Pertama, nilai konstanta (a) sebesar 39,966 menunjukkan bahwa jika tidak ada penggunaan gawai ( $X = 0$ ), maka prestasi belajar siswa diprediksi sebesar 39,966. Nilai konstanta ini merepresentasikan *baseline* atau nilai dasar prestasi belajar tanpa kontribusi dari penggunaan gawai. Kedua, koefisien regresi (b) sebesar 0,572 menunjukkan bahwa setiap kenaikan satu satuan skor penggunaan gawai akan meningkatkan prestasi belajar siswa sebesar 0,572 poin. Nilai koefisien yang positif ini mengindikasikan adanya hubungan yang searah antara penggunaan gawai dengan prestasi belajar, yang berarti semakin bijak dan terarah penggunaan

gawai oleh siswa, khususnya untuk keperluan pembelajaran, maka semakin baik pula prestasi belajar yang dapat dicapai.

Hasil uji t menunjukkan nilai thitung sebesar 6,573 dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Dengan menggunakan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan (df) = 158, diperoleh nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,975. Karena thitung (6,573)  $> t_{tabel}$  (1,975) dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan gawai (X) berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar siswa (Y). Hasil ini memperkuat kesimpulan dari uji F sebelumnya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merauke.

### **C. Pembahasan**

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, penelitian ini mampu menjawab ketiga rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Pembahasan hasil penelitian ini akan diuraikan secara sistematis dengan mengaitkan temuan empiris dengan landasan teoretis yang relevan serta penelitian-penelitian terdahulu yang mendukung. Interpretasi yang mendalam terhadap hasil penelitian dapat memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh tentang pengaruh penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merauke.

## **1. Intensitas Penggunaan Gawai oleh Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Merauke**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gawai oleh siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merauke tergolong dalam kategori sedang hingga tinggi dengan rata-rata skor sebesar 99,74 dari rentang skor 74-120. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan gawai telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari siswa, baik untuk keperluan akademik maupun non-akademik. Berdasarkan data yang terkumpul melalui angket penelitian, dapat diidentifikasi bahwa siswa menggunakan gawai dengan berbagai tujuan, meliputi komunikasi dengan teman dan guru, mencari informasi dan sumber belajar, mengerjakan tugas sekolah, serta hiburan melalui media sosial dan permainan *online*.

Temuan ini sejalan dengan data dari Badan Pusat Statistik (2024) yang menunjukkan bahwa penetrasi internet di kalangan pelajar tingkat SMA/SMK mencapai 95,8%, dengan penggunaan utama untuk media sosial (72,3%), hiburan (68,4%), dan pembelajaran (54,2%). Tingginya intensitas penggunaan gawai di kalangan siswa SMK Negeri 1 Merauke mencerminkan fenomena global di mana teknologi digital telah menjadi kebutuhan primer bagi generasi milenial dan generasi Z. Menurut Anderson dan Jiang (2018), remaja saat ini tidak dapat dipisahkan dari teknologi, dan sebagian besar dari mereka mengakses internet melalui perangkat mobile mereka setiap hari. Konteks ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai bukan lagi sekadar pilihan, melainkan telah menjadi norma sosial yang membentuk pola interaksi dan pembelajaran siswa.

Namun demikian, tingginya intensitas penggunaan gawai ini membawa konsekuensi yang bersifat ambivalen. Di satu sisi, gawai memberikan akses yang luas terhadap informasi dan sumber belajar yang dapat mendukung proses pembelajaran. Sebaliknya, penggunaan gawai yang tidak teratur dan tanpa arahan yang jelas dapat menimbulkan efek negatif seperti distraksi, penurunan konsentrasi, dan kecanduan yang pada akhirnya dapat menurunkan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, penting bagi stakeholder pendidikan untuk memberikan bimbingan dan pengawasan terhadap penggunaan gawai siswa agar dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung pembelajaran.

## **2. Tingkat Prestasi Belajar Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Merauke**

Prestasi belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merauke yang diukur melalui angket persepsi siswa tentang aspek-aspek pembelajaran mereka semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 menunjukkan variasi yang cukup beragam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan capaian akademik antar siswa yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi motivasi belajar, minat, bakat, intelegensi, dan kondisi kesehatan siswa. Sementara faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, kualitas pembelajaran di sekolah, metode mengajar guru, fasilitas belajar, dan dalam konteks penelitian ini, penggunaan gawai sebagai media pembelajaran.

Menurut Syah (2010), Prestasi belajar merupakan ukuran keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, yang biasanya dinyatakan melalui nilai atau skor. Prestasi ini tidak hanya menggambarkan kemampuan kognitif siswa dalam memahami materi, tetapi juga mencerminkan aspek afektif dan psikomotorik

yang berkembang selama proses belajar. Dalam konteks Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), prestasi belajar juga mencakup penguasaan kompetensi kejuruan yang diperlukan untuk mempersiapkan siswa menghadapi dunia kerja. Dengan demikian, prestasi belajar menjadi tolok ukur penting dalam menilai keberhasilan pendidikan serta kesiapan siswa menghadapi tantangan masa depan.

Variasi prestasi belajar yang teridentifikasi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa siswa memiliki kemampuan dan karakteristik belajar yang berbeda-beda. Beberapa siswa menunjukkan prestasi yang sangat baik, sementara sebagian lainnya masih perlu mendapatkan perhatian dan bimbingan khusus untuk meningkatkan prestasi mereka. Faktor penggunaan gawai menjadi salah satu variabel yang turut berkontribusi terhadap perbedaan prestasi belajar ini, sebagaimana akan dijelaskan lebih lanjut pada bagian selanjutnya mengenai pengaruh penggunaan gawai terhadap prestasi belajar.

### **3. Pengaruh Penggunaan Gawai terhadap Prestasi Belajar Siswa**

Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa penggunaan gawai memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merauke. Hal ini dibuktikan dengan nilai  $F_{hitung}$  sebesar  $43,200 > F_{tabel}$  sebesar  $3,90$  dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Temuan ini mengonfirmasi bahwa penggunaan gawai bukan hanya sekadar fenomena teknologi yang berkembang di kalangan pelajar, melainkan memiliki implikasi nyata terhadap capaian akademik siswa.

Besarnya pengaruh penggunaan gawai terhadap prestasi belajar dapat dilihat dari nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,215 atau 21,5%. Nilai ini menunjukkan bahwa 21,5% variasi prestasi belajar siswa dapat dijelaskan oleh variabel penggunaan gawai, sedangkan 78,5% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti. Meskipun kontribusi penggunaan gawai terhadap prestasi belajar tidak dominan, namun pengaruhnya tetap signifikan dan tidak dapat diabaikan. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan gawai merupakan salah satu faktor eksternal yang perlu diperhatikan dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa, meskipun faktor-faktor lain seperti motivasi intrinsik, kualitas pengajaran, dan dukungan keluarga juga memiliki peran yang penting.

Persamaan regresi  $Y = 39,966 + 0,572X$  mengindikasikan bahwa ada hubungan positif antara penggunaan gawai dengan prestasi belajar. Koefisien regresi sebesar 0,572 yang positif mengindikasikan bahwa setiap peningkatan satu satuan skor penggunaan gawai akan meningkatkan prestasi belajar siswa sebesar 0,572 poin. Temuan ini memiliki implikasi penting bahwa penggunaan gawai yang bijak, terarah, dan terkontrol untuk keperluan pembelajaran dapat memberikan kontribusi positif terhadap prestasi akademik siswa. Siswa yang memanfaatkan gawai untuk mengakses sumber belajar, mengerjakan tugas, berdiskusi dengan guru dan teman, serta menggunakan aplikasi edukatif cenderung memiliki prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan gawai atau menggunakannya secara tidak produktif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan oleh Crompton dan Burke (2018) yang menunjukkan bahwa

penggunaan perangkat *mobile* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa ketika digunakan secara tepat. Gawai memberikan fleksibilitas akses terhadap materi pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar masing-masing siswa. Konten multimedia yang tersedia di gawai, seperti video pembelajaran, simulasi interaktif, dan *e-book*, dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep-konsep yang kompleks. Selain itu, gawai juga memungkinkan pembelajaran yang lebih personal dan adaptif, di mana siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan preferensi mereka sendiri.

Meskipun demikian, perlu diperhatikan bahwa dampak positif penggunaan gawai terhadap prestasi belajar sangat ditentukan oleh cara serta tujuan penggunaannya. Penelitian Samaha dan Hawi (2016) menunjukkan bahwa adiksi *smartphone* berhubungan negatif dengan prestasi akademik. Begitu pula penelitian Lepp, Barkley, dan Karpinski (2014) menemukan bahwa penggunaan ponsel berkorelasi negatif dengan IPK mahasiswa. Temuan-temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan gawai yang berlebihan dan tidak terkontrol, khususnya untuk aktivitas non-pembelajaran seperti bermain *game online* dan media sosial secara berlebihan, dapat memberikan dampak negatif terhadap prestasi belajar. Oleh karena itu, hasil penelitian ini harus diinterpretasikan dengan hati-hati dengan mempertimbangkan konteks dan pola penggunaan gawai yang sebenarnya.

Dalam konteks SMK Negeri 1 Merauke, observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah menggunakan gawai untuk mendukung

pembelajaran, seperti mencari informasi, mengakses materi pembelajaran digital, dan berkomunikasi dengan guru melalui aplikasi pesan. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang menggunakan gawai secara tidak produktif selama jam pembelajaran, yang dapat mengganggu konsentrasi mereka sendiri maupun teman sekelasnya. Fenomena ini menunjukkan perlunya regulasi dan bimbingan dari pihak sekolah dan orang tua untuk memastikan bahwa penggunaan gawai siswa tetap terarah dan mendukung proses pembelajaran.

Nilai korelasi *Product Moment Pearson* ( $r$ ) sebesar 0,463 yang termasuk dalam kategori sedang juga memberikan informasi penting mengenai keeratan hubungan antara penggunaan gawai dengan prestasi belajar. Hubungan yang moderat ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat keterkaitan antara kedua variabel, namun prestasi belajar siswa juga sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor lain. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Slameto (2013) bahwa prestasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal yang saling berinteraksi. Faktor-faktor seperti motivasi belajar, kemampuan kognitif, lingkungan belajar, kualitas pengajaran, dan dukungan sosial juga memiliki peran yang signifikan dalam menentukan prestasi belajar siswa.

Implikasi praktis dari temuan penelitian ini adalah bahwa stakeholder pendidikan, termasuk guru, orang tua, dan pihak sekolah, perlu mengembangkan strategi yang tepat untuk memaksimalkan manfaat penggunaan gawai sambil meminimalkan dampak negatifnya. Beberapa rekomendasi yang dapat diberikan antara lain: pertama, mengembangkan program literasi digital yang komprehensif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan gawai secara bijak

dan produktif; kedua, menetapkan regulasi yang jelas mengenai penggunaan gawai di lingkungan sekolah yang mengizinkan penggunaan untuk keperluan pembelajaran namun membatasi aktivitas non-edukatif; ketiga, mengintegrasikan penggunaan gawai ke dalam proses pembelajaran dengan merancang aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan teknologi secara optimal; keempat, memberikan bimbingan dan pengawasan kepada siswa mengenai manajemen waktu dan prioritas dalam penggunaan gawai; serta kelima, melibatkan orang tua dalam mengawasi dan mendampingi penggunaan gawai anak di rumah.

Secara umum, hasil penelitian ini menunjukkan bukti empiris bahwa penggunaan gawai berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merauke. Temuan ini menjawab ketiga rumusan masalah penelitian dan mendukung teori-teori yang telah ada mengenai peran teknologi dalam pendidikan. Namun demikian, penelitian ini juga memiliki keterbatasan, antara lain hanya mengukur penggunaan gawai secara umum tanpa membedakan secara detail antara penggunaan untuk pembelajaran dan non-pembelajaran, serta tidak mengkaji faktor-faktor mediator dan moderator yang mungkin mempengaruhi hubungan antara kedua variabel. Dengan demikian, diperlukan penelitian lanjutan yang memiliki desain lebih mendalam dan menyeluruh agar dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang dinamika penggunaan gawai dalam proses pembelajaran di era digital.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan mengenai dampak penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merauke, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Intensitas penggunaan gawai oleh siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merauke tergolong dalam kategori sedang hingga tinggi dengan rata-rata skor sebesar 99,74 dari rentang skor 74-120. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari siswa, baik untuk keperluan akademik seperti mencari informasi, mengerjakan tugas, dan berkomunikasi dengan guru, maupun untuk keperluan non-akademik seperti mengakses media sosial, bermain game, dan menonton video hiburan. Tingginya intensitas penggunaan gawai ini mencerminkan fenomena *digital native* di kalangan pelajar generasi Z yang tidak dapat dipisahkan dari teknologi dalam aktivitas pembelajaran dan komunikasi mereka.
2. Tingkat prestasi belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merauke yang diukur melalui angket menunjukkan variasi yang cukup beragam antar siswa. Prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor internal seperti motivasi belajar, kemampuan kognitif, minat, dan bakat, serta faktor eksternal seperti lingkungan keluarga, kualitas pembelajaran di sekolah, metode mengajar guru, dan dalam konteks penelitian ini, penggunaan gawai sebagai

media pembelajaran. Perbedaan capaian akademik antar siswa menunjukkan bahwa setiap individu memiliki karakteristik dan kemampuan belajar yang unik, sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing.

3. Penggunaan gawai memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Merauke. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai F-hitung sebesar  $43,200 > F\text{-tabel}$  sebesar 3,90 dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Besarnya pengaruh penggunaan gawai terhadap prestasi belajar dapat dilihat dari nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,215 atau 21,5%, yang berarti bahwa 21,5% variasi prestasi belajar siswa dapat dijelaskan oleh variabel penggunaan gawai, sedangkan 78,5% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Persamaan regresi  $Y = 39,966 + 0,572X$  menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara penggunaan gawai dengan prestasi belajar, di mana setiap peningkatan satu satuan skor penggunaan gawai akan meningkatkan prestasi belajar siswa sebesar 0,572 poin. Nilai koefisien korelasi ( $r$ ) sebesar 0,463 menunjukkan bahwa keeratan hubungan antara penggunaan gawai dengan prestasi belajar berada pada kategori sedang. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan gawai yang bijak, terarah, dan terkontrol untuk keperluan pembelajaran dapat memberikan kontribusi positif terhadap prestasi akademik siswa. Sebaliknya,

penggunaan gawai yang berlebihan dan tidak produktif dapat memberikan dampak negatif terhadap prestasi belajar.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa teknologi gawai memiliki peran yang signifikan dalam konteks pembelajaran di era digital. Penggunaan gawai bukan hanya sekadar fenomena teknologi yang berkembang di kalangan pelajar, melainkan memiliki implikasi nyata terhadap capaian akademik siswa. Oleh karena itu, penting bagi stakeholder pendidikan untuk mengembangkan strategi yang tepat dalam memaksimalkan manfaat penggunaan gawai sambil meminimalkan dampak negatifnya melalui program literasi digital, regulasi penggunaan yang jelas, integrasi teknologi dalam pembelajaran, serta bimbingan dan pengawasan yang efektif dari guru dan orang tua.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan penelitian yang telah diuraikan, peneliti mengajukan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak yang berkepentingan:

### **1. Bagi Siswa**

- a. Menggunakan gawai secara bijak dan bertanggung jawab dengan memprioritaskan penggunaan untuk keperluan pembelajaran seperti mencari sumber belajar, mengerjakan tugas, mengakses materi pembelajaran digital, dan berkomunikasi dengan guru dan teman untuk diskusi akademik.

- b. Mengembangkan kemampuan manajemen waktu dalam penggunaan gawai dengan membuat jadwal yang jelas untuk membedakan waktu belajar dan waktu hiburan, serta membatasi durasi penggunaan gawai untuk aktivitas non-edukatif agar tidak mengganggu waktu belajar dan istirahat.
- c. Meningkatkan literasi digital dengan belajar cara mengevaluasi kredibilitas sumber informasi di internet, memahami risiko keamanan digital, dan menggunakan teknologi secara etis dan aman.
- d. Menghindari penggunaan gawai yang berlebihan dan adiktif dengan mengenali tanda-tanda kecanduan seperti tidak bisa lepas dari gawai, mengabaikan tugas atau kewajiban, dan mengalami gangguan tidur. Jika mengalami tanda-tanda tersebut, segera mencari bantuan dari guru BK atau orang tua.
- e. Memanfaatkan fitur-fitur produktivitas pada gawai seperti aplikasi catatan, kalender, pengingat tugas, dan aplikasi pembelajaran edukatif yang dapat mendukung proses belajar dan meningkatkan prestasi akademik.

## **2. Bagi Guru**

- a. Mengintegrasikan penggunaan gawai ke dalam proses pembelajaran dengan merancang aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan teknologi secara optimal, seperti menggunakan aplikasi kuis interaktif, video pembelajaran, simulasi digital, atau platform pembelajaran online yang dapat meningkatkan *engagement* dan pemahaman siswa.
- b. Memberikan bimbingan dan edukasi kepada siswa tentang penggunaan gawai yang produktif dan edukatif, termasuk cara mencari sumber belajar yang

- kredibel, menggunakan aplikasi pembelajaran yang efektif, dan mengelola waktu penggunaan gawai agar seimbang antara keperluan belajar dan hiburan.
- c. Mengembangkan metode pembelajaran yang variatif dan menarik dengan mengombinasikan pendekatan konvensional dan teknologi digital, sehingga siswa tetap termotivasi dan tidak terlalu bergantung pada gawai untuk sumber informasi instan tanpa proses berpikir kritis.
  - d. Memantau dan mengevaluasi penggunaan gawai siswa selama proses pembelajaran untuk memastikan bahwa gawai digunakan untuk keperluan yang relevan dengan pembelajaran dan tidak menjadi sumber distraksi. Guru dapat memberikan aturan yang jelas tentang kapan dan bagaimana gawai boleh digunakan dalam kelas.
  - e. Mengikuti perkembangan teknologi pendidikan dan meningkatkan kompetensi digital agar dapat membimbing siswa dengan lebih baik dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran. Guru dapat mengikuti pelatihan atau *workshop* tentang integrasi teknologi dalam pembelajaran.

### **3. Bagi Sekolah**

- a. Menyusun dan mensosialisasikan kebijakan penggunaan gawai di lingkungan sekolah yang jelas dan komprehensif, yang mengatur kapan dan bagaimana siswa diizinkan menggunakan gawai, dengan fokus pada pemanfaatan gawai untuk keperluan pembelajaran sambil membatasi penggunaan untuk aktivitas non-edukatif selama jam pelajaran.

- b. Mengembangkan program literasi digital yang terstruktur dan berkelanjutan untuk siswa dan guru, yang mencakup pembelajaran tentang penggunaan teknologi yang aman, etis, dan produktif, evaluasi sumber informasi digital, keamanan siber, dan etika digital.
- c. Menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai seperti jaringan WiFi yang stabil, ruang multimedia, laboratorium komputer, dan perangkat pembelajaran digital yang dapat mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi. Investasi dalam infrastruktur ini penting untuk memastikan semua siswa memiliki akses yang setara terhadap teknologi pembelajaran.
- d. Menyelenggarakan pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru tentang integrasi teknologi dalam pembelajaran, desain pembelajaran berbasis teknologi, dan strategi pengelolaan kelas digital agar guru memiliki kompetensi yang memadai dalam memanfaatkan gawai sebagai media pembelajaran.
- e. Melakukan monitoring dan evaluasi berkala terhadap implementasi kebijakan penggunaan gawai dan dampaknya terhadap prestasi belajar siswa.
- f. Hasil evaluasi dapat digunakan sebagai dasar untuk perbaikan kebijakan dan program yang lebih efektif.
- g. Membangun kerja sama dengan orang tua dalam mengawasi dan membimbing penggunaan gawai siswa di rumah melalui pertemuan orang tua, penyuluhan, atau pembentukan komunitas orang tua yang peduli terhadap literasi digital anak.

#### **4. Bagi Orang Tua**

- a. Melakukan pendampingan dan pengawasan terhadap penggunaan gawai anak di rumah dengan memberikan perhatian pada durasi penggunaan, jenis konten yang diakses, dan aplikasi yang digunakan. Pengawasan ini bukan berarti membatasi kebebasan anak, tetapi membimbing mereka untuk menggunakan teknologi secara bertanggung jawab.
- b. Menetapkan aturan yang jelas tentang penggunaan gawai di rumah, seperti batasan waktu penggunaan, larangan menggunakan gawai saat makan bersama atau sebelum tidur, dan kewajiban menyelesaikan tugas sekolah terlebih dahulu sebelum menggunakan gawai untuk hiburan.
- c. Memberikan contoh atau *role model* yang baik dalam penggunaan teknologi dengan tidak menggunakan gawai secara berlebihan, menggunakan gawai untuk hal-hal yang produktif, dan menjaga keseimbangan antara aktivitas digital dan non-digital dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Berkomunikasi secara terbuka dengan anak tentang penggunaan gawai, mendengarkan kebutuhan dan perspektif anak, serta memberikan edukasi tentang risiko dan manfaat teknologi. Komunikasi yang baik akan membangun kepercayaan dan memudahkan orang tua dalam membimbing anak.
- e. Mendorong anak untuk melakukan aktivitas di luar dunia digital seperti olahraga, membaca buku fisik, bersosialisasi dengan teman secara langsung, dan melakukan hobi yang dapat mengembangkan keterampilan dan minat mereka di luar teknologi.

- f. Bekerja sama dengan pihak sekolah dalam mendukung program literasi digital dan memantau perkembangan akademik anak. Sinergi antara orang tua dan sekolah sangat penting untuk memastikan penggunaan gawai memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar anak.

### **5. Bagi Peneliti Selanjutnya**

- a. Melakukan penelitian dengan cakupan yang lebih luas meliputi beberapa sekolah dengan karakteristik yang berbeda (perkotaan dan pedesaan, negeri dan swasta, akademik dan kejuruan) untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif dan dapat digeneralisasikan tentang pengaruh penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa.
- b. Menggunakan metode pengukuran yang lebih objektif untuk variabel penggunaan gawai, seperti aplikasi *monitoring screen time* atau observasi langsung, sehingga data yang diperoleh lebih akurat dan tidak bergantung pada *self-report* yang rentan bias.
- c. Mengeksplorasi variabel-variabel mediator seperti motivasi belajar, konsentrasi, *self-regulation*, dan literasi digital, serta variabel moderator seperti kontrol orang tua, kebijakan sekolah, status sosial-ekonomi, dan akses teknologi yang dapat mempengaruhi hubungan antara penggunaan gawai dengan prestasi belajar.
- d. Menggunakan desain penelitian longitudinal yang mengikuti perkembangan siswa selama beberapa semester atau tahun untuk menangkap dinamika

perubahan penggunaan gawai dan prestasi belajar dalam jangka waktu yang lebih panjang, sehingga dapat mengidentifikasi pola kausalitas yang lebih jelas.

- e. Menggunakan pendekatan metode campuran (*mixed methods*) yang mengombinasikan analisis kuantitatif dan kualitatif untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengalaman siswa dalam menggunakan gawai, persepsi mereka tentang dampaknya terhadap pembelajaran, serta strategi yang mereka gunakan untuk mengoptimalkan manfaat gawai.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan dalam interpretasi hasil dan generalisasi temuan, yaitu:

1. Ruang lingkup penelitian yang terbatas. Penelitian ini hanya dilakukan di SMK Negeri 1 Merauke dengan fokus pada siswa kelas XI, sehingga hasil penelitian mungkin tidak dapat digeneralisasikan secara luas ke sekolah lain dengan karakteristik yang berbeda, seperti sekolah di perkotaan yang memiliki akses teknologi lebih baik atau sekolah di daerah terpencil dengan keterbatasan infrastruktur digital. Konteks geografis dan sosial-ekonomi di Papua Selatan memberikan karakteristik unik yang mungkin berbeda dengan daerah lain di Indonesia.
2. Pengukuran penggunaan gawai yang bersifat *self-reported*. Data tentang penggunaan gawai diperoleh melalui angket yang diisi oleh siswa sendiri, sehingga terdapat kemungkinan bias dalam pelaporan (*response bias*) di mana

siswa mungkin memberikan jawaban yang dianggap *sosial acceptable* atau tidak mengingat dengan akurat durasi dan frekuensi penggunaan gawai mereka. Penelitian ini tidak menggunakan metode observasi langsung atau aplikasi monitoring yang dapat memberikan data penggunaan gawai yang lebih objektif dan akurat.

3. Pengukuran prestasi belajar yang terbatas. Prestasi belajar dalam penelitian ini diukur menggunakan angket persepsi siswa tentang aspek-aspek pembelajaran mereka, bukan menggunakan nilai rapor atau hasil ujian yang lebih objektif. Meskipun angket telah divalidasi dan reliabel, pengukuran berbasis persepsi memiliki keterbatasan dalam menangkap capaian akademik yang sebenarnya. Selain itu, penelitian ini tidak membedakan prestasi belajar berdasarkan mata pelajaran tertentu, padahal pengaruh penggunaan gawai mungkin berbeda untuk mata pelajaran teoritis dan praktis.
4. Keterbatasan dalam membedakan pola penggunaan gawai. Penelitian ini mengukur penggunaan gawai secara umum tanpa membedakan secara detail dan terpisah antara penggunaan untuk keperluan pembelajaran (*educational purpose*) dan penggunaan untuk keperluan non-pembelajaran (*non-educational purpose*) seperti hiburan dan media sosial. Padahal, pola penggunaan yang berbeda ini kemungkinan besar memiliki pengaruh yang berbeda pula terhadap prestasi belajar. Penelitian yang lebih mendalam diperlukan untuk memisahkan dan menganalisis pengaruh dari masing-masing pola penggunaan tersebut.

5. Keterbatasan dalam mengidentifikasi variabel mediator dan moderator. Penelitian ini hanya mengkaji pengaruh langsung penggunaan gawai terhadap prestasi belajar tanpa mengeksplorasi variabel-variabel mediator (seperti motivasi belajar, konsentrasi, atau self-regulation) dan variabel moderator (seperti kontrol orang tua, kebijakan sekolah, atau tingkat literasi digital) yang mungkin mempengaruhi hubungan antara kedua variabel utama. Pemahaman tentang mekanisme pengaruh akan lebih lengkap jika variabel-variabel perantara dan pemoderasi ini dianalisis.
6. Desain penelitian cross-sectional. Penelitian ini menggunakan desain potong lintang yang mengumpulkan data pada satu titik waktu tertentu, sehingga tidak dapat menangkap dinamika perubahan penggunaan gawai dan prestasi belajar dalam jangka waktu yang lebih panjang. Desain longitudinal yang mengikuti perkembangan siswa selama beberapa semester atau tahun akan memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang pengaruh penggunaan gawai terhadap prestasi belajar.

Meskipun terdapat keterbatasan-keterbatasan tersebut, penelitian ini tetap memberikan kontribusi penting dalam memahami pengaruh penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa, khususnya dalam konteks pendidikan kejuruan di kawasan Indonesia Timur. Keterbatasan yang ada dapat menjadi peluang untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang lebih komprehensif dan mendalam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. Y. (2008). Studi eksplorasi tentang proses belajar mengajar elektronik (E-learning). *Tadris: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 193-204.
- Abduloh, H. (2022). *Prestasi belajar: Teori, pengukuran, dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Penerbit Duta Media.
- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013). Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi. In *Prosiding International Conference on Indonesian Studies (ICIS)* (pp. 362-371).
- Anderson, M., & Jiang, J. (2018). *Teens, social media & technology 2018*. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/internet/2018/05/31/teens-social-media-technology-2018/>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Badan Pusat Statistik. (2024). *Statistik telekomunikasi Indonesia 2024*. <https://www.bps.go.id>
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals*. Longmans, Green.
- Castells, M. (2010). *The rise of the network society* (2nd ed.). Wiley-Blackwell.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (4th ed.). Pearson Education.
- Crompton, H., & Burke, D. (2018). The use of mobile learning in higher education: A systematic review. *Computers & Education*, 123, 53-64. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.04.007>
- Damadi, H. (2014). *Metode penelitian pendidikan dan sosial: Teori konsep dasar dan implementasi*. Alfabeta.
- Derry, I. (2014). *Bila si kecil bermain gadget: Panduan bagi orang tua untuk memahami faktor-faktor penyebab anak kecanduan gadget*. BisaKimia.
- Djamarah, S. B. (2010). *Psikologi belajar (Edisi Revisi)*. Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi belajar mengajar*. Rineka Cipta.
- Ebers, N. (2024). Digital gadgets and their impact on modern education. *International Journal of Educational Technology*, 12(3), 45-62.
- Erlizah, S. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif: Teori dan aplikasi*. Penerbit Andi.

- Felisoni, D. D., & Godoi, A. S. (2018). Cell phone usage and academic performance: An experiment. *Computers & Education*, 117, 175-187. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.10.006>
- Fleming, N. D. (2001). *Teaching and learning styles: VARK strategies*. N. D. Fleming.
- Garini, W. (2013). Gadget: Pengertian dan manfaatnya. *Jurnal Informatika*, 5(2), 112-125.
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 26 (Edisi 10)*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *The Internet and Higher Education*, 19, 18-26.
- Gunawan, I. (2020). Dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan fisik dan mental remaja. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 8(1), 23-34.
- Hamidi. (2010). *Metode penelitian dan teori komunikasi*. UMM Press.
- Harfiyanto, D., Utomo, C. B., & Budi, T. (2015). Pola interaksi sosial siswa pengguna gadget di SMA N 1 Semarang. *Journal of Educational Social Studies*, 4(1), 1-5.
- Istianti, T. (2023). Pengaruh kecanduan penggunaan gadget terhadap hasil belajar matematika siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 156-170.
- Kementerian Komunikasi dan Digital Indonesia. (2024). *Survei penetrasi dan perilaku pengguna internet Indonesia 2024*. <https://www.kominfo.go.id>
- Khoiriah, N., & Fatolah, S. (2022). Pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(2), 89-103.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing management (15th ed.)*. Pearson Education.
- Kusumastutik, E., Marlina, R., & Dewi, P. S. (2024). Peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 45-58.
- Kuznekoff, J. H., & Titsworth, S. (2013). The impact of mobile phone usage on student learning. *Communication Education*, 62(3), 233-252. <https://doi.org/10.1080/03634523.2013.767917>
- Lafina, N. B. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku belajar siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(3), 234-247.
- Lepp, A., Barkley, J. E., & Karpinski, A. C. (2014). The relationship between cell phone use, academic performance, anxiety, and satisfaction with life in college students. *Computers in Human Behavior*, 31, 343-350. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.10.049>

- Livingstone, S., & Helsper, E. (2017). Gradations in digital inclusion: Children, young people and the digital divide. *New Media & Society*, 9(4), 671-696.
- Maulana, H. A., & Gumelar, G. (2013). Psikologi komunikasi dan persuasi. Akademia Permata.
- Mendikbud.go.id. (2020). Kebijakan penggunaan gawai di sekolah. <https://www.kemdikbud.go.id>
- National Center on Missing and Exploited Children (NCMEC). (2024). Online safety statistics 2024. <https://www.missingkids.org>
- Nurmalasari, Y., & Wulandari, D. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2), 165-172.
- Pratiwi, K. Y. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak. *Jurnal Komunikasi dan Media*, 7(2), 98-110.
- Samaha, M., & Hawi, N. S. (2016). Relationships among smartphone addiction, stress, academic performance, and satisfaction with life. *Computers in Human Behavior*, 57, 321-325. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.12.045>
- Santoso, B. (2020). Pemanfaatan gadget sebagai media pembelajaran di era digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(1), 67-78.
- Slameto. (2010). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya (Edisi Revisi). Rineka Cipta.
- Slameto. (2013). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya (Edisi Revisi ke-6). Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2019). Penilaian hasil proses belajar mengajar (Edisi Revisi). PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyanto, A. (2020). Bahaya penggunaan gadget berlebihan pada remaja. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(2), 112-125.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Edisi 2). Alfabeta.
- Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2016). The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance: A meta-analysis and research synthesis. *Computers & Education*, 94, 252-275.
- Suryabrata, S. (2006). Psikologi pendidikan. PT Raja Grafindo Persada.
- Syah, M. (2010). Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru (Edisi Revisi). PT Remaja Rosdakarya.
- Thombroni, M. (2015). Belajar dan pembelajaran: Teori dan praktik. Ar-Ruzz Media.
- Uno, H. B. (2011). Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan. Bumi Aksara.

- Widhi, C., & Puspaningtyas, A. (2016). Metodologi penelitian untuk manajemen dan akuntansi. Universitas Muhammadiyah Purwokerto Press.
- Winoto, S. (2013). Menangkal ancaman gadget terhadap anak. Pustaka Pelajar.
- Witherington, H. C. (2018). Educational psychology (Terjemahan M. Buchori). Tarsito.
- Zimmerman, B. J., & Schunk, D. H. (2011). Handbook of self-regulation of learning and performance. Routledge.



**Lampiran 1: Surat Ijin Penelitian**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
YAYASAN PENDIDIKAN DAN PERSEKOLAHAN KATOLIK  
SEKOLAH TINGGI KATOLIK SANTO YAKOBUS MERAUKE  
Terakreditasi BAN-PT fo. 927/SK/BAN-PT/Akred/PT/X/2021  
Jalan Misi II Merauke Papua 99616  
Telepon / Faksimili (0971) 330264; Email [humas@stkyakobus.ac.id](mailto:humas@stkyakobus.ac.id)  
Web: [www.stkyakobus.ac.id](http://www.stkyakobus.ac.id)

Nomor :167/STK/VI/2025  
Lampiran : -----  
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth:  
Kepala SMK Negeri I Merauke  
di  
Tempat

Dengan hormat,

Mahasiswa/i Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke diharuskan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi sesuai dengan tema yang akan digumuli. Untuk memenuhi tujuan tersebut kami mengutus mahasiswa :

Nama : Rosalina Wilhelmina Letsoin  
NIM : 21020027  
Tempat, Tanggal Lahir : Merauke, 7 Juli 1999  
Alamat : Jl. Cemara 2, Merauke  
Program Studi : Pendidikan Keagamaan Katolik (PKK)  
Semester : VIII (delapan)

ke SMK Negeri I Merauke untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan tema skripsi: "PENGARUH PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS X SMK NEGERI I MERAUKE". Oleh karena itu kami meminta kesediaan Ibu untuk memberikan data-data yang diperlukan, untuk menunjang penyusunan skripsinya.

Demikian penyampaian kami, atas bantuan dan kerja samanya kami haturkan limpah terima kasih



**TEMBUSAN :**

1. WAKET I STK Santo Yakobus Merauke di Merauke.
2. Wali Kelas X SMK Negeri I Merauke.
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Arsip

**Lampiran 2: Kuisisioner Penelitian**

## Kuisisioner Penelitian

### Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK

#### Negeri 1 Merauke

Identitas Responden

Nama/Inisial : \_\_\_\_\_

Kelas : \_\_\_\_\_

Jurusan : \_\_\_\_\_

**Petunjuk Pengisian:** Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan kondisi Anda dengan memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.

**Keterangan:**

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

#### Kuesioner Variabel X (Penggunaan Gawai)

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya menggunakan gawai sebagai media komunikasi utama untuk berinteraksi dengan teman dan keluarga.				
2.	Gawai membantu saya berkomunikasi dengan guru dan teman sekelas tentang materi pelajaran.				
3.	Saya menggunakan aplikasi chat (WhatsApp, Telegram) untuk berdiskusi tentang tugas sekolah.				
4.	Gawai memudahkan saya mengakses informasi pembelajaran dari internet.				
5.	Saya dapat mengakses materi pelajaran kapan saja melalui gawai.				
6.	Gawai membantu saya mencari referensi tambahan untuk mengerjakan tugas.				
7.	Saya menggunakan gawai sebagai sarana hiburan saat waktu luang.				
8.	Gawai membantu saya menghilangkan stres dengan bermain game atau menonton video.				
9.	Saya menggunakan aplikasi hiburan (Tiktok, Instagram, YouTube) melalui gawai.				

10.	Smartphone adalah jenis gawai yang paling sering saya gunakan.				
11.	Saya menggunakan smartphone untuk mengerjakan tugas-tugas sekolah.				
12.	Saya menggunakan komputer/laptop untuk mengerjakan tugas yang memerlukan pengetikan.				
13.	Komputer/laptop membantu saya membuat presentasi dan laporan dengan lebih baik.				
14.	Saya menggunakan tablet untuk membaca buku digital atau e-book.				
15.	Tablet memudahkan saya dalam membuat catatan digital.				
16.	Saya menggunakan gawai untuk mendukung proses belajar di sekolah.				
17.	Gawai membantu saya memahami materi pelajaran yang sulit.				
18.	Saya memanfaatkan aplikasi pembelajaran (Google Clasroom, Quizizz) melalui gawai.				
19.	Gawai sangat membantu saya untuk berkomunikasi dengan guru saat mengalami kesulitan belajar.				
20.	Saya menggunakan gawai untuk berdiskusi dengan teman tentang materi pelajaran.				
21.	Gawai membantu saya mengakses video pembelajaran di YouTube.				
22.	Saya menggunakan gawai untuk mencari informasi terkini tentang pelajaran.				
23.	Gawai membantu saya mengakses perpustakaan digital untuk membaca buku				
24.	Saya memanfaatkan aplikasi kamus atau translator melalui gawai.				
25.	Penggunaan gawai membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis saya.				
26.	Gawai meningkatkan kreativitas saya dalam mengerjakan tugas.				
27.	Penggunaan gawai meningkatkan minat saya untuk belajar.				
28.	Gawai memotivasi saya untuk mencari tahu lebih banyak tentang pelajaran.				
29.	Gawai memotivasi siswa untuk berprestasi dalam pembelajaran.				
30.	Penggunaan secara berlebihan dapat mengganggu kesehatan saya.				

**Kuesioner Variabel Y (Prestasi Belajar)**

No.	Pernyataan	SS	S	TD	STS
1.	Saya sangat tertarik untuk mengikuti pelajaran di sekolah.				
2.	Saat proses pembelajaran berlangsung, saya selalu mendengarkan penjelasan guru.				
3.	Saya sangat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.				
4.	Saya dengan tekun menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.				
5.	Setiap malam saya selalu belajar agar mudah mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.				
6.	Saya berusaha mencapai nilai terbaik dalam setiap ulangan.				
7.	Saya melakukan segala upaya untuk menyelesaikan tugas tepat waktu.				
8.	Saya senang ketika mendapat nilai yang baik.				
9.	Saya ingin menjadi siswa yang baik di kelas.				
10.	Saya senang mempelajari hal-hal baru dari guru.				
11.	Saya dapat mengingat materi pelajaran dengan baik.				
12.	Saya mampu menjelaskan kembali materi pembelajaran yang telah saya pelajari.				
13.	Saya dapat menjelaskan materi pembelajaran menggunakan bahasa saya sendiri.				
14.	Saya dapat menjelaskan dengan baik kepada teman-teman yang belum paham dengan tugas yang diberikan.				
15.	Saya mampu memberikan contoh dari konsep yang telah di pelajari.				
16.	Saya mampu menerapkan pengetahuan dalam menyelesaikan soal-soal.				
17.	Saya mampu membedakan mata pelajaran mana yang sulit dan mana yang mudah.				
18.	Saya mampu menguraikan kembali poin-poin pembelajaran yang sudah di jelaskan oleh guru.				
19.	Saya dapat membuat kesimpulan tentang materi yang saya pelajari.				
20.	Saya mampu memberikan alasan yang logis terhadap pilihan jawaban saya.				
21.	Saya sering mendapat pujian dari guru atas hasil belajar saya.				
22.	Saya selalu menyelesaikan tugas sekolah dengan hasil yang memuaskan.				

23.	Saya dapat membuat ringkasan atau karya lain dari pelajaran yang saya pelajari.				
24.	Saya mampu membuat solusi sendiri untuk soal yang belum pernah diajarkan				
25.	Dengan gaya belajar menggunakan gambar, diagram atau grafik membuat saya lebih mudah memahami.				
26.	Saya lebih paham pembelajaran melalui menonton video yang berkaitan dengan materi belajar.				
27.	Dengan mendengarkan penjelasan daripada praktik, saya lebih mudah memahami pelajaran.				
28.	Sambil mendengarkan musik, saya lebih suka belajar.				
29.	Saya lebih mudah memahami pelajaran melalui praktik langsung daripada belajar teori.				
30.	Saya suka belajar dengan melakukan eksperimen atau demonstrasi.				

**Lampiran 3: Tabel Nilai R**

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
151	0.1335	0.1587	0.1879	0.2077	0.2635
152	0.1330	0.1582	0.1873	0.2070	0.2626
153	0.1326	0.1577	0.1867	0.2063	0.2618
154	0.1322	0.1572	0.1861	0.2057	0.2610
155	0.1318	0.1567	0.1855	0.2050	0.2602
156	0.1313	0.1562	0.1849	0.2044	0.2593
157	0.1309	0.1557	0.1844	0.2037	0.2585
158	0.1305	0.1552	0.1838	0.2031	0.2578
159	0.1301	0.1547	0.1832	0.2025	0.2570
160	0.1297	0.1543	0.1826	0.2019	0.2562
161	0.1293	0.1538	0.1821	0.2012	0.2554
162	0.1289	0.1533	0.1815	0.2006	0.2546
163	0.1285	0.1528	0.1810	0.2000	0.2539
164	0.1281	0.1524	0.1804	0.1994	0.2531
165	0.1277	0.1519	0.1799	0.1988	0.2524
166	0.1273	0.1515	0.1794	0.1982	0.2517
167	0.1270	0.1510	0.1788	0.1976	0.2509
168	0.1266	0.1506	0.1783	0.1971	0.2502

**Lampiran 4: Tabel Nilai F**

RESPONDE N	BUTIR INSTRUMENT																														Σ
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	91
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	89
3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	108
4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	105
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	90
6	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	110
7	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	105
8	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	101
9	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	107
10	4	2	1	4	3	4	2	1	3	3	4	2	3	2	2	3	1	3	4	2	2	3	3	1	3	2	2	3	2	4	78
11	1	1	3	1	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	80
12	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	116
13	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	2	3	4	4	3	2	2	3	3	4	3	2	99
14	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	2	3	4	4	4	2	3	4	4	3	2	2	3	3	4	3	2	98
15	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	89
16	4	4	3	3	2	2	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	102
17	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	91
18	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	2	110
19	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	102
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120
21	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	2	4	3	3	3	4	3	2	3	3	1	99
22	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	93
23	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	93
24	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	91
25	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	108
26	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	108



61	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	2	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	102		
62	3	2	3	4	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	87		
63	3	4	3	4	2	3	4	4	4	3	3	4	4	2	2	3	3	1	3	3	4	3	2	3	3	4	2	3	3	4	93
64	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	3	4	4	2	2	3	2	4	2	4	4	2	101
65	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	114
66	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	83	
67	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	109
68	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	94
69	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	106
70	3	4	3	1	3	4	3	2	3	2	4	2	4	2	4	2	1	3	2	1	4	3	3	2	1	2	3	2	2	1	76
71	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3	1	2	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	1	88
72	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	99
73	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	99
74	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	101
75	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	92
76	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	2	3	3	4	4	4	112
77	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	110
78	4	3	4	4	4	3	2	2	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	108
79	4	4	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	101
80	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	106
81	3	4	3	2	4	3	1	3	4	4	3	1	2	4	2	1	3	4	4	1	4	1	1	3	3	4	2	3	1	4	82
82	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	1	3	4	2	4	3	1	4	2	4	98
83	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	96
84	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	94
85	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	92
86	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	119
87	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	4	1	2	2	2	4	106
88	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	104
89	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120
90	3	4	3	4	3	3	2	2	2	3	4	4	4	4	3	3	4	4	2	2	4	4	3	3	3	3	4	3	3	1	94
91	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	1	1	4	3	4	3	4	4	3	3	2	3	2	3	3	3	95
92	4	4	3	3	3	2	2	2	3	1	1	4	4	3	3	1	2	2	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	1	79
93	4	3	2	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	2	3	3	4	2	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	103
94	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120



129	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	96	
130	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	4	4	4	4	3	4	2	2	3	3	4	4	4	4	1	104
131	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	2	2	4	4	4	4	4	3	4	2	2	3	3	4	4	4	1	102
132	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	2	2	4	4	4	4	4	3	4	2	3	3	3	4	3	3	1	98
133	3	3	2	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	2	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	108
134	4	4	3	4	2	3	3	2	2	3	4	4	4	2	3	2	2	4	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	4	80
135	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	116
136	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	2	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	108
137	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	111
138	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	109
139	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	2	4	3	4	2	4	4	4	4	3	107
140	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	92
141	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	2	3	4	4	3	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	107
142	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	88
143	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	104
144	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	105
145	4	3	4	3	4	3	4	2	3	4	3	4	4	3	2	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	103
146	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	102
147	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	90
148	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	98
149	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	99
150	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	90
151	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	90
152	4	4	4	4	4	4	3	2	1	1	3	2	3	3	3	4	3	2	1	1	4	4	4	3	2	1	3	2	4	4	86
153	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	4	4	1	1	3	2	4	4	2	2	3	3	3	4	89
154	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	3	1	4	4	1	1	3	3	2	2	2	2	4	4	4	76
155	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	2	2	2	1	3	4	2	2	3	4	2	2	4	4	4	3	2	1	3	3	90
156	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	1	4	2	4	4	1	1	4	3	2	2	4	4	4	3	3	3	3	2	2	86
157	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1	1	3	3	3	3	3	3	2	2	1	4	3	2	3	3	4	4	93
158	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	2	2	1	1	1	1	2	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	85
159	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	1	4	4	3	3	3	4	4	2	2	2	4	4	4	91
160	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3	1	1	3	3	2	2	2	4	4	4	96
	246	239	229	249	236	241	248	232	240	226	226	235	248	193	207	234	244	236	222	230	236	235	222	222	230	237	219	233	234	227	
Rhitung	0,49	0,57	0,56	0,65	0,42	0,39	0,45	0,63	0,45	0,52	0,43	0,63	0,45	0,53	0,27	0,58	0,57	0,61	0,41	0,58	0,35	0,66	0,64	0,60	0,68	0,74	0,65	0,67	0,69	0,30	
Rtabel	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	

## Lampiran 5: Dokumentasi Penelitian



(29/07/2025)



(07/08/2025)

Bertemu dengan ibu kepala sekolah untuk menyerahkan surat ijin penelitian dan menjelaskan terkait kuesioner yang akan dibagikan kepada siswa.



Memberikan penjelasan kepada siswa tentang cara mengisi kuesioner



Memberikan penjelasan kepada siswa tentang cara mengisi kuesioner