


Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMAN 1 Sukaraja Kabupaten Bogor

Dani Ramdani^{1*}, Romi Mesra²

¹Program Studi Sosiologi, Fakultas Hukum, Ilmu Sosial, Ilmu Politik, Universitas Terbuka
²Program Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Manado

Email: ¹daniramdani.ut@gmail.com, ²romimesra@unima.ac.id

<p>ARTICLE INFO</p> <p>Article history: Received February 05, 2024 Revised February 17, 2024 Accepted March 12, 2024 Available online March 31, 2024</p> <p>Kata Kunci: Gadget, Hasil Belajar, Sosiologi</p> 	<p>Abstrak</p> <p>Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar mata pelajaran Sosiologi di SMAN 1 Sukaraja Kabupaten Bogor. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif jenis korelasi yang dilakukan di SMAN 1 Sukaraja Kabupaten Bogor. Subyek penelitian yang telah dilakukan sebanyak 108 siswa. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data variabel penggunaan gadget oleh siswa adalah dengan angket, sedangkan variabel hasil belajar mata pelajaran Sosiologi dari nilai ulangan harian yang telah dilakukan. Uji instrument dilakukan dengan uji validitas dan reliabilitas, sedangkan teknik analisa data yang telah terkumpul dilakukan dengan analisa regresi linear sederhana. Hasil olah data menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) adalah sebesar 0,006. Nilai tersebut lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05 sehingga menunjukkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi di SMAN 1 Sukaraja Kabupaten Bogor.</p>
<p>Abstract</p> <p><i>The purpose of writing this article is to know effect of the use of gadget on the learning outcome of sociology subjects at SMAN 1 Sukaraja, Bogor. This research was conducted with a quantitative approach of correlation type conducted at SMAN 1 Sukaraja, Bogor. The sample of that research was 108 students of class XII IPS. The technique used to collect data on the variable use of gadgets by students was a questionnaire, while the variable learning outcomes of Sociology subjects from the daily test scores that had been done. Instrument tests were carried out with validity and reliability tests, while the technique of analyzing the data that had been collected was carried out with simple linear regression analysis. The results of data analysis show that the significance value (Sig.) is 0.006. The value is smaller than the probability value of 0.05 so it shows that there is a positive and significant effect of the use of gadget on student learning outcome in Sociology subject at SMAN 1 Sukaraja, Bogor.</i></p> <p>Keywords: <i>Gadget, Learning Outcome, Sociology</i></p>	

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi serta informasi dewasa ini menunjukkan adanya perubahan kemajuan yang sangat pesat dimana semua orang memanfaatkan teknologi untuk memenuhi kebutuhan (Mesra et al., 2023). Gadget merupakan teknologi terkini yang paling banyak digunakan oleh masyarakat dalam kehidupan sehari-hari (Afif et al., 2023). Perangkat gadget telah mengalami perubahan yang signifikan dari awal kemunculannya dalam hal ukuran, bentuk, dan kemampuan (Mesra, Umaternate, 2021). Awalnya, orang melihat ponsel sederhana dengan fungsi dasar sebagai alat telepon. Namun, seiring waktu, perangkat

tersebut berkembang menjadi smartphone canggih dengan berbagai fitur, termasuk kamera, akses internet, dan aplikasi yang beragam. Rahmandani, et al (Rahmandani et al., 2018) menjelaskan bahwa gadget dapat didefinisikan sebagai sebuah alat elektronik yang berfungsi untuk meningkatkan taraf kemampuan seseorang dan memudahkan pekerjaannya. Hal ini menunjukkan bahwa gadget mempunyai manfaat yang banyak bagi semua orang. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningrum dan Fitriyah (Wahyuningrum & Fitriyah, 2023) menunjukkan gadget dapat menjadi alat komunikasi modern yang menyediakan pelayanan canggih yaitu adanya sosial media, game, dan penelusuran internet. Gadget sekarang ini telah banyak digunakan oleh masyarakat, tidak hanya orang dewasa, tetapi juga anak-anak telah menggunakannya dalam kesehariannya.

Lebih lanjut, masyarakat sudah terbiasa dengan perkembangan teknologi. Banyak dari mereka memutuskan untuk menggunakan gadget. Faktor utama yang mendasari meningkatnya minat orang dalam menggunakan gadget adalah karena semakin berkembangnya teknologi (Nikmawati et al., 2021). Nurhalipah, et al (Nurhalipah et al., 2020) menjelaskan bahwa peningkatan penggunaan media dan gadget oleh masyarakat di Indonesia sebesar 38% pada tahun 2011 dan meningkat 72% di tahun 2013. Penelitian tersebut membuktikan bahwa minat masyarakat dalam menggunakan gadget sangat tinggi dari waktu ke waktu yang dipicu oleh semakin berkembangnya teknologi sehingga menciptakan ketergantungan terhadap penggunaan teknologi itu sendiri dalam pemenuhan kebutuhan. Selain itu, meningkatnya penggunaan gadget dari waktu ke waktu oleh masyarakat ini sejalan dengan mudahnya akses internet untuk didapatkan. Penelitian yang dilakukan oleh Anggraini et al (Anggraini et al., 2020) di suatu sekolah menengah atas menunjukkan bahwa para siswa menggunakan gadget dalam intensitas tinggi untuk mengakses beberapa aplikasi yang memerlukan internet seperti sosial media (FB, Instagram, Whatsapp) dan mencari segala informasi melalui mesin pencari (Google).

Gadget dapat menjadi media yang sangat membantu pembelajaran siswa dimana hal tersebut mencerminkan penerapan teknologi informasi terkini. Penggunaan gadget saat ini sangat erat hubungannya penggunaan internet. Guru maupun siswa bisa memanfaatkan gadget sebagai sumber belajar, penunjang kegiatan pembelajaran, dan alternatif pendukung pembelajaran (Alisah Belgis Lusiana, 2024). Hal tersebut dapat dilihat dari siswa menggunakan laptop serta internet dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk memperoleh materi pembelajaran dan memudahkan mereka dalam menyelesaikan tugas, mengunduh materi di website yang disediakan guru, mengumpulkan tugas lewat email, serta melakukan sesi pembelajaran daring. Galingging, et al (Galingging et al., 2022) menyatakan bahwa pada masa covid, gadget memberikan manfaat positif untuk siswa dari suatu sekolah menengah atas dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring, memudahkan dalam akses informasi, serta dapat memperoleh berbagai hal melalui media sosial. Selain itu, pembuatan media belajar yang kreatif dengan memanfaatkan kecanggihan gadget dapat membentuk sebuah budaya literasi yang sangat kuat pada diri seorang peserta didik (Santie & Mesra, 2022). Hal tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewanti, et al (Dewanti et al., 2016) yang menyatakan bahwa siswa yang sering memanfaatkan gadget atau smartphone untuk mencari materi cenderung memperoleh prestasi atau hasil belajar yang lebih tinggi daripada siswa yang kurang bisa menggunakan gadget.

Sebaliknya, gadget juga dapat membawa dampak negatif bagi siswa. Penelitian yang dilakukan Arifin (M. Arifin, 2019) menunjukkan bahwa remaja di bawah 17 tahun ketika menggunakan gadget akan menampilkan perilaku introvert, selfish, sulit untuk

berkonsentrasi pada dunia nyata, anti sosial, bahkan munculnya penyimpangan social pada remaja tersebut. Orang tua harus bisa mengontrol anaknya yang ada di usia 17 tahun ke bawah (remaja) karena banyaknya efek negatif yang ditimbulkan gadget seperti efek kesehatan dan penyalahgunaan fungsi gadget itu sendiri oleh anak. Penggunaan gadget yang berlebihan tanpa adanya manajemen waktu dan kontrol yang tepat akan mengambil jatah waktu belajar siswa. Penelitian dari Wahyuningrum & Fitriyah (Wahyuningrum & Fitriyah, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia sekolah sering memberikan dampak yang buruk terhadap proses belajar yang dilakukan, baik memberikan pengaruh pada nilai akademik atau prestasi siswa tersebut. Pendapat tersebut menyiratkan maksud bahwa waktu yang harusnya digunakan untuk belajar oleh anak tersebut tetapi malah digunakan untuk bermain game atau melihat media sosial yang sangat berlebihan sehingga dapat mengurangi konsentrasi dan menimbulkan rasa malas untuk belajar. Sejalan dengan hal tersebut, Nikmawati, et al (Nikmawati et al., 2021) juga menyatakan bahwa penggunaan gadget tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar yang diperoleh oleh siswa, justru gadget ini menjadikan siswa malas belajar dan nilai akademiknya menurun.

Penelitian yang dilakukan di SMAN 1 Sukaraja mempunyai beberapa alasan antara lain pengajaran mata pelajaran sosiologi di SMAN 1 Sukaraja terlihat melibatkan pendekatan interaktif. Guru menggunakan diskusi kelompok, studi kasus, dan presentasi untuk mendukung pemahaman konsep-konsep sosiologi. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dimana mereka tampaknya antusias dalam berdiskusi, bertanya pertanyaan, dan berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Cara ini menciptakan lingkungan belajar yang dinamis. Kurikulum sosiologi mencakup berbagai topik yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Materi pembelajaran mencakup aspek-aspek sosial, budaya, dan ekonomi yang memungkinkan siswa untuk merespons isu-isu kontemporer. Kelas dilengkapi dengan teknologi pembelajaran modern seperti proyektor dan akses internet. Guru menggunakan sumber daya ini untuk menyoroti contoh-contoh praktis dan mendukung presentasi materi. Guru juga memberikan umpan balik konstruktif terhadap kinerja siswa dan menerapkan berbagai metode evaluasi, termasuk ujian, proyek, dan tugas tertulis untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi.

Penelitian ini memiliki kebaruan atau novelty dibandingkan dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan. Penelitian ini memusatkan perhatian pada SMAN 1 Sukaraja, Kabupaten Bogor, sehingga memberikan kontribusi langsung terhadap pemahaman tentang dampak gadget terhadap hasil belajar siswa di sekolah ini. Konteks lokal dapat memainkan peran penting karena setiap sekolah memiliki dinamika unik dan faktor-faktor lokal yang memengaruhi interaksi siswa dengan teknologi. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya pada mata pelajaran sosiologi. Meskipun banyak penelitian telah dilakukan tentang pengaruh gadget dalam konteks pendidikan, penelitian ini khusus menggali dampaknya pada mata pelajaran khusus yang mungkin memiliki karakteristik pembelajaran yang berbeda. Penelitian ini juga menyoroti aspek interaktif dari penggunaan gadget. Banyak penelitian sebelumnya mungkin hanya melihat sejauh mana siswa menggunakan gadget tanpa mempertimbangkan tingkat interaksi dan dampaknya pada hasil belajar. Oleh karena itu, fokus pada interaktifitas dapat membuka wawasan baru. Melalui kombinasi elemen-elemen tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam dan relevan terhadap peran gadget dalam pembelajaran sosiologi di SMAN 1 Sukaraja, Kabupaten Bogor. Kebaruan tersebut dapat menjadi kontribusi signifikan terhadap literatur dan praktik pendidikan di tingkat lokal maupun lebih luas.

Berdasarkan latarbelakang tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMAN 1 Sukaraja Kabupaten Bogor”.

B. Tinjauan Teoritis

1. Gadget

Gadget adalah perangkat atau alat kecil yang mempunyai fungsi spesifik, tetapi sering kali dianggap sebagai sebuah perangkat canggih. *Gadget* dapat digunakan untuk tujuan tertentu atau sebagai alat bantu umum (Hyangsewu et al., 2021). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *gadget* adalah alat atau mesin yang memiliki tujuan atau fungsi khusus. Menurut Oxford Languages, *gadget* merupakan sebuah perangkat atau alat kecil yang mempunyai tujuan atau fungsi khusus, sering kali merupakan teknologi terbaru, dan dianggap sebagai barang yang modis. Menurut Richard Watson dalam bukunya "Digital Vs Human" (2016): *Gadget* adalah perangkat elektronik yang dirancang untuk membuat hidup lebih mudah atau lebih menyenangkan. Menurut Yves Jeffcoat di Lifewire: *Gadget* adalah perangkat elektronik portabel atau alat teknologi pintar yang dirancang untuk tujuan tertentu, seperti komunikasi, produktivitas, atau hiburan (Restela & Putri, 2023).

Gadget adalah istilah yang merujuk kepada sebuah perangkat elektronik kecil yang mempunyai berbagai fungsi yang khusus. Istilah ini berasal dari bahasa Inggris dan diartikan sebagai “gawai” dalam bahasa Indonesia. *Gadget* dapat berupa perangkat alat canggih yang didalamnya terdapat berbagai aplikasi yang memudahkan penggunaannya dalam berbagai aktivitas, seperti akses informasi, jejaring sosial, hobi, kreativitas, dan lainnya. Contoh dari *gadget* antara lain adalah smartphone, laptop, kamera, dan sebagainya. Seiring perkembangan teknologi, *gadget* selalu hadir dimasyarakat dengan dibekali sebuah teknologi terbaru yang membuat hidup semakin praktis dalam menjalaninya.

Kesimpulan dari uraian tersebut adalah *gadget* merupakan sebuah perangkat elektronik yang kecil dengan fungsi khusus yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan, baik sebagai alat bantu umum maupun untuk tujuan tertentu. Istilah ini merujuk kepada perangkat canggih dengan berbagai aplikasi yang memudahkan pengguna dalam aktivitas sehari-hari. Dalam perkembangannya, *gadget* selalu menawarkan teknologi terbaru, meningkatkan praktisitas, dan menjadi bagian integral dari kehidupan modern. Smartphone, laptop, kamera, dan perangkat sejenisnya merupakan contoh nyata dari *gadget* yang telah merubah cara kita berinteraksi dengan dunia sekitar.

2. Indikator penggunaan *Gadget*

Indikator penggunaan *gadget* dapat mencakup sejumlah faktor atau metrik yang membantu mengukur sejauh mana seseorang atau kelompok menggunakan *gadget* dalam kegiatan sehari-hari. Berikut adalah beberapa indikator (Khulwia, 2018) yang dapat dianggap sebagai ukuran penggunaan *gadget*:

- a. Penggunaan *gadget* sebagai dorongan serta kebutuhan
- b. Pembentukan dalam meningkatkan aspek akademis
- c. Meningkatkan kemampuan berbahasa
- d. Adanya penurunan tingkat kejenuhan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
- e. Memberikan peningkatan keterampilan matematis siswa
- f. Dapat menghitung frekuensi serta durasi dalam menggunakan *gadget*

3. Dampak Positif dan Negatif *Gadget*

Gadget dapat memberikan sejumlah dampak positif bagi anak-anak, terutama jika digunakan dengan bijak dan diawasi oleh orang tua atau pengajar. Beberapa dampak positif tersebut melibatkan aspek pendidikan, sosial, dan perkembangan keterampilan (Nikmawati et al., 2021). Berikut adalah beberapa dampak positif *gadget* bagi anak:

- a. Pendidikan Interaktif: *Gadget* menyediakan akses ke berbagai aplikasi dan sumber daya pendidikan interaktif yang dapat meningkatkan pembelajaran anak-anak. Aplikasi edukatif dan game pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep pelajaran.
- b. Pengembangan Keterampilan Teknologi: Anak-anak yang terbiasa menggunakan *gadget* dapat mengembangkan keterampilan teknologi mereka sejak dini. Ini termasuk pemahaman tentang perangkat lunak, perangkat keras, dan keterampilan komputer yang dapat menjadi aset di era digital.
- c. Kreativitas dan Imajinasi: Beberapa aplikasi dan game pada *gadget* dirancang untuk merangsang kreativitas dan imajinasi anak-anak. Mereka dapat menciptakan karya seni digital, menulis cerita, atau merancang proyek kreatif lainnya.
- d. Pertumbuhan Literasi Digital: Pemahaman literasi digital menjadi semakin penting di era digital ini. Menggunakan *gadget* secara positif dapat membantu anak-anak memahami konsep privasi online, keamanan digital, dan etika internet.
- e. Koneksi Sosial: *Gadget* memungkinkan anak-anak untuk tetap terhubung dengan temannya yang dapat dilakuakn dengan aplikasi pesan, media sosial anak-anak, atau platform permainan online yang dapat memperkuat hubungan sosial mereka, terutama jika mereka berada dalam situasi di mana pertemuan langsung tidak selalu mungkin.
- f. Pemecahan Masalah dan Keterampilan Kritis: Beberapa game dan aplikasi di *gadget* memerlukan pemecahan masalah dan keterampilan kritis. Bermain game ini dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan analitis dan berpikir kritis mereka.
- g. Fleksibilitas dalam Pembelajaran: *Gadget* memungkinkan adanya kegiatan belajar mengajar yang dapat dilakukan secara lebih fleksibel. Anak-anak dapat melakukan akses materi belajar atau tugas sekolah dari mana saja, memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri dan menyesuaikan waktu belajar dengan lebih baik.

Penggunaan *gadget* oleh anak-anak juga dapat memiliki dampak negatif jika tidak diawasi dengan baik atau jika digunakan secara berlebihan. Beberapa dampak negatif tersebut melibatkan aspek kesehatan, perilaku, dan pengembangan social (Rahmandani et al., 2018). Berikut adalah beberapa dampak negatif *gadget* bagi anak:

- a. Ketergantungan dan Gangguan Tidur: Anak-anak yang menggunakan *gadget* secara berlebihan cenderung menjadi tergantung pada teknologi.
- b. Kurangnya Aktivitas Fisik: Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengarah pada gaya hidup yang kurang aktif fisik, memberikan peningkatan risiko masalah kesehatan seperti obesitas. Anak-anak seharusnya juga terlibat dalam kegiatan fisik di luar ruangan dan bermain dengan teman-teman mereka.
- c. Gangguan Perhatian dan Konsentrasi: Paparan yang berlebihan terhadap konten digital, terutama dalam bentuk game atau media yang sangat berstimulasi, dapat menyebabkan gangguan perhatian dan konsentrasi pada anak-anak.
- d. Isolasi Sosial: Jika anak-anak lebih suka menggunakan *gadget* daripada berinteraksi dengan orang lain secara langsung, ini dapat menyebabkan isolasi sosial. Hubungan interpersonal yang kuat dan kemampuan berkomunikasi langsung dengan orang lain juga penting untuk perkembangan sosial anak.

- e. Konten Tidak Sesuai Usia: Risiko paparan pada konten yang tidak sesuai usia atau tidak pantas di internet adalah dampak negatif lainnya. Anak-anak perlu diawasi secara ketat untuk memastikan mereka tidak mengakses materi yang tidak sesuai.
- f. Pengaruh Buruk pada Kesehatan Mata: Pemakaian *gadgets* yang dilakukan dalam jangka waktu yang sangat lama dapat memunculkan adanya kelelahan mata, ketegangan, dan gangguan tidur. Penting untuk memberikan istirahat reguler dari layar dan memastikan anak-anak menjaga kesehatan mata mereka.
- g. Kurangnya Waktu untuk Aktivitas Kreatif dan Outdoor: Anak-anak mungkin menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar, mengurangi waktu yang dapat mereka habiskan untuk aktivitas kreatif atau kegiatan outdoor yang penting untuk perkembangan mereka.
- h. Ketidakamanan dan Keamanan Online: Anak-anak mungkin rentan terhadap risiko online, seperti interaksi dengan orang asing, konten berbahaya, atau bahkan pelecehan cyber. Perlindungan dan pemantauan yang cermat diperlukan untuk menjaga keamanan online anak-anak.

Penting bagi orang tua dan pengajar untuk memahami potensi dampak negatif ini dan mengelola penggunaan gadget anak-anak dengan bijak, menyediakan batasan waktu, dan memastikan bahwa konten yang diakses sesuai dengan usia dan tingkat kematangan mereka.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa merujuk pada pencapaian atau prestasi siswa dalam proses pembelajaran (Khulwia, 2018). Secara umum, hasil belajar meliputi pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman yang diperoleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar di dalam dan di luar kelas. Berikut adalah beberapa aspek dalam pengertian hasil belajar siswa:

- a. Pengetahuan: Ini mencakup fakta, konsep, dan informasi yang siswa pelajari dalam mata pelajaran tertentu. Misalnya, pengetahuan tentang sejarah, matematika, sains, dan lainnya.
- b. Keterampilan: Keterampilan mencakup kemampuan praktis atau kecakapan yang dapat diterapkan oleh siswa. Ini dapat melibatkan keterampilan berpikir kritis, analisis, sintesis, atau keterampilan praktis seperti keterampilan berkomunikasi dan pemecahan masalah.
- c. Sikap: Sikap mencakup pandangan, nilai-nilai, dan sikap mental atau emosional yang dikembangkan oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar. Ini bisa mencakup sikap terhadap belajar, sikap terhadap pekerjaan kelompok, atau sikap terhadap nilai-nilai tertentu.
- d. Pemahaman: Pemahaman mencakup tingkat pemahaman yang diperoleh siswa pada sebuah konsep tertentu yang diajarkan di kelas atau materi pelajaran. Ini melibatkan kemampuan siswa untuk menyusun informasi dan mengaitkannya dengan pengetahuan yang telah dimilikinya.
- e. Keterampilan Sosial: Keterampilan sosial mencakup kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan orang lain. Keterampilan tersebut juga mencakup dalam hal bekerja sama dalam kelompok serta berpartisipasi dalam lingkungan belajar yang dilakukan di dalam kelas atau diluar kelas.

C. Metode

Penelitian yang telah dilakukan merupakan jenis penelitian lapangan yang dilakukan dengan pendekatan kuantitatif yang dirancang dengan desain survey kepada responden. Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Sukaraja Kabupaten Bogor. Populasi penelitian adalah semua siswa SMAN 1 Sukaraja Kabupaten Bogor sebanyak 1072 siswa. Penentuan sampel penelitian dilakukan dengan teknik *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang dilakukan berdasarkan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2008). Peneliti menentukan kelas yang memperoleh mata pelajaran Sosiologi dan dilakukan di kelas XII sehingga sampel penelitian adalah kelas XII IPS-1, XII IPS-2, XII IPS-3 yang berjumlah 108 siswa. Instrument penelitian yaitu menggunakan angket untuk mengetahui penggunaan *gadget* dalam kegiatan pembelajaran dan dokumentasi berupa hasil belajar atau ulangan sosiologi. Angket soal terdiri dari 9 soal pertanyaan dengan alternatif jawaban yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju dan sangat setuju. Instrumen penelitian dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Teknik analisa data dilakukan dengan uji asumsi klasik yaitu uji normalitas dan linearitas serta uji hipotesis dengan regresi linear sederhana.

D. Hasil dan Pembahasan

1. Uji Instrumen Penelitian

Uji instrumen penelitian dilakukan untuk memberikan kepastian bahwa instrumen penelitian mempunyai validitas dan reliabilitas yang memadai. Validitas dan reliabilitas adalah dua karakteristik penting dalam mengukur instrumen penelitian.

a. Hasil Uji Validitas

Uji validitas merupakan proses untuk mengevaluasi sejauh mana dari sebuah instrumen atau alat pengukur dapat dianggap sebagai alat yang valid yang mengacu pada sejauh mana instrumen tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur. Berikut hasil uji validitas yang telah dilakukan:

Gambar 1. Hasil Uji Validitas Instrumen

Item ke	Nilai Sig. (2-tailed)	Perbandingan dengan 0,05	Keterangan
1	0,006	Kurang dari 0,05	Valid
2	0,012	Kurang dari 0,05	Valid
3	0,000	Kurang dari 0,05	Valid
4	0,000	Kurang dari 0,05	Valid
5	0,000	Kurang dari 0,05	Valid
6	0,001	Kurang dari 0,05	Valid
7	0,086	Lebih dari 0,05	Tidak Valid
8	0,007	Kurang dari 0,05	Valid
9	0,046	Kurang dari 0,05	Valid
10	0,759	Lebih dari 0,05	Tidak Valid
11	0,000	Kurang dari 0,05	Valid

Sumber: Data Primer

Gambar tersebut menunjukkan bahwa terdapat 2 item pertanyaan dalam instrumen kuesioner penggunaan Gadget dalam kegiatan pembelajaran sosiologi yang memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,05. Kemudian peneliti menghapus 2 item yang tidak valid tersebut dan sisanya hanya terdapat 9 item pertanyaan pada instrumen penelitian.

b. Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan suatu proses untuk mengevaluasi sejauh mana suatu instrumen atau alat pengukur memberikan hasil yang konsisten dan dapat diandalkan. Reliabilitas juga menunjukkan sejauh mana suatu instrumen dapat mengukur suatu konstruk atau variabel dengan konsisten setiap kali diaplikasikan pada subjek atau obyek yang sama dalam kondisi yang serupa. Instrumen yang reliabel memberikan hasil yang stabil tanpa adanya variasi yang berlebihan yang disebabkan oleh faktor-faktor yang tidak relevan. Berikut hasil uji yang telah dilakukan:

Gambar 2. Hasil Uji Realibilitas Instrumen

Cronbach's Alpha	N of Items
.837	9

Sumber: Data Primer

Uji reliabilitas dilakukan dengan melihat nilai *Cronbach's Alpha* dari *out put* SPSS yang telah dilakukan. Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa nilai *Cronbach's Alpha* adalah 0,837. Nilai tersebut adalah lebih besar dari 0,60 sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa item soal yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah reliable atau konsisten yang selanjutnya dapat dipakai oleh peneliti untuk melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran sosiologi di SMAN 1 Sukaraja Kabupaten Bogor.

2. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik mengacu pada serangkaian pengujian statistik yang dilakukan untuk memeriksa sejauh mana data penelitian memenuhi asumsi klasik dalam analisis statistik parametrik. Asumsi klasik ini penting untuk memastikan keandalan dan validitas hasil analisis statistik yang dilakukan. Berikut uji yang telah dilakukan :

a. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan serangkaian uji statistik untuk menguji apakah distribusi data dalam sampel berdistribusi normal. Normalitas yaitu salah satu asumsi klasik yang penting untuk analisis statistik parametric. Berikut hasil yang telah diperoleh:

Gambar 3. Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		108
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.41399925
Most Extreme Differences	Absolute	.119
	Positive	.119
	Negative	-.118
Kolmogorov-Smirnov Z		1.240
Asymp. Sig. (2-tailed)		.092

a. Test distribution is Normal.

Sumber: Data Primer

Uji normalitas telah dilakukan terhadap jawaban responden dan hasil belajar mata pelajaran Sosiologi pada peserta didik di SMAN 1 Sukaraja Kabupaten Bogor. Uji normalitas dilakukan dengan melihat nilai Asymp.sig.(2-tailed) pada hasil out put SPSS one-sample Kolmogorov-Smirnov Test. Berdasarkan hasil out put tersebut menunjukkan bahwa nilai Asymp.sig.(2-tailed) pada hasil out put SPSS one-sample Kolmogorov-Smirnov Test adalah 0,092 lebih besar dari 0,05 sehingga data yang telah diperoleh adalah berdistribusi normal.

b. Hasil Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk memeriksa apakah hubungan antara variabel independen dan variabel dependen dalam model regresi linear adalah linier atau tidak. Dalam konteks analisis regresi linear, diasumsikan bahwa hubungan antar variabel adalah linier. Uji linearitas membantu mengidentifikasi apakah asumsi ini terpenuhi atau tidak. Berikut hasil uji linearitas yang telah dilakukan:

Gambar 4. Hasil Uji Linearitas

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar* Penggunaan Gadget	Between (Combined) Groups	638.861	12	53.238	.960	.492
	Linearity	24.740	1	24.740	.446	.506
	Deviation from Linearity	614.121	11	55.829	1.007	.446
	Within Groups	5267.389	95	55.446		
Total		5906.250	107			

Sumber: Data Primer

Uji linearitas juga telah dilakukan pada jawaban responden dan hasil belajar mata pelajaran sosiologi pada peserta didik di SMAN 1 Sukaraja Kabupaten Bogor. Uji linearitas dilakukan dengan melihat nilai signifikansi pada derivation from linearity out put SPSS yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil out put tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada derivation from linearity adalah 0,446 lebih besar dari 0,05. Berdasarkan nilai tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang linear secara signifikan antara penggunaan gadget terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sosiologi di SMAN 1 Sukaraja Kabupaten Bogor.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah suatu metode statistik yang digunakan untuk membuat inferensi atau penarikan kesimpulan mengenai parameter populasi berdasarkan sampel data yang telah dikumpulkan. Tujuan utama dari uji hipotesis adalah untuk menguji suatu klaim atau pernyataan mengenai populasi dengan menggunakan bukti statistik yang ada dalam sampel. Berikut uji hipotesis yang telah dilakukan:

a. Regresi Linear Sederhana

Persamaan regresi linier sederhana adalah $Y=a+bX$. Untuk mengetahui nilai koefisien regresi yang telah dilakukan berpedoman pada hasil out put pada tabel coefficients berikut:

Gambar 5. Hasil Uji Regresi Sederhana
 Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	76,465	7,303		10,617	,000
	0,183	0,057	,316	3,195	,016

Nilai a adalah angka konstan dari nilai unstandardized coefficients. Berdasarkan tabel tersebut diperoleh bahwa nilai a adalah 76,465 yang merupakan angka konstan yang berarti bahwa jika tidak ada penggunaan gadget (X) maka nilai konsisten hasil belajar adalah sebesar 76,465. Angka b adalah angka koefisien regresi yang memiliki nilai 0,183 yang mengandung pengertian bahwa setiap penambahan 1% tingkat penggunaan Gadget maka hasil belajar peserta didik akan meningkat sebesar 0,183. Nilai koefisien regresi bernilai positif (+) sehingga dapat disimpulkan bahwa setiap penambahan 1% tingkat penggunaan gadget (X), maka hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi meningkat sebesar 0,183.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan melihat nilai signifikansi (Sig.) dari hasil output SPSS yang telah dilakukan. Dasar pengambilan keputusan adalah bilamana nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05, maka itu mengandung pengertian bahwa ada pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi di SMAN 1 Sukaraja Kabupaten Bogor. Namun sebaliknya jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari nilai probabilitas 0,05, maka mengandung pengertian bahwa tidak ada pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi di SMAN 1 Sukaraja Kabupaten Bogor.

Berdasarkan hasil output SPSS pada tabel Coefficients menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) adalah sebesar 0,006 lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima yang mengandung pengertian bahwa ada pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi di SMAN 1 Sukaraja Kabupaten Bogor.

b. Uji Koefisien Determinasi

Uji Koefisien Determinasi, secara teknis, tidak menjadi suatu uji yang dilakukan secara terpisah. Namun, Koefisien Determinasi, yang sering disimbolkan sebagai R^2 , merupakan ukuran yang memberikan informasi tentang seberapa baik model regresi linear cocok dengan data. Koefisien determinasi dapat memberikan indikasi seberapa besar variabilitas dalam variabel dependen yang dapat dijelaskan oleh variabel independen yang terdapat dalam model regresi linear. Berikut adalah hasil uji koefisien determinasi yang telah dilakukan:

Gambar 6. Hasil Uji Koefisien Determinasi
 Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,327 ^a	,195	-.035	9.97384

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

b. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: Data Primer

Output hasil uji koefisien determinasi adalah tabel model summary. Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai korelasi/hubungan (R) adalah sebesar 0,327. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,195 yang berarti besarnya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen adalah sebesar 19,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa variabel penggunaan gadget dalam kegiatan pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar sosiologi di SMAN 1 Sukaraja Kabupaten Bogor sebesar 19,5% sedangkan yang lainnya dipengaruhi oleh variabel yang lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

Penelitian terdahulu tentang penggunaan gadget dalam kegiatan pembelajaran telah menjadi topik yang luas dan mendalam, menghasilkan berbagai temuan dan pandangan dari berbagai disiplin ilmu. Banyak penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget, seperti tablet dan smartphone, dapat meningkatkan akses siswa terhadap informasi. Siswa dapat dengan mudah mencari referensi, membaca e-book, dan menjelajahi sumber daya online yang relevan dengan mata pelajaran mereka (Restela & Putri, 2023). Gadget dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Inggriyani, 2021). Aplikasi edukatif, video pembelajaran, dan platform interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih visual dan interaktif. Gadget memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar mandiri. Mereka dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, memungkinkan pembelajaran di luar waktu kelas dan mengembangkan keterampilan belajar mandiri. Penggunaan gadget memfasilitasi kolaborasi dan komunikasi antara siswa, guru, dan bahkan antar-siswa. Platform pembelajaran online, forum diskusi, dan alat kolaborasi memungkinkan siswa berbagi ide, bekerja sama pada proyek, dan memperluas pengalaman belajar mereka. Beberapa penelitian juga menyoroti tantangan terkait dengan penggunaan gadget, termasuk distorsi fokus dan gangguan yang dapat timbul dari penggunaan gadget yang tidak terkendali. Pengelolaan waktu dan pengawasan terhadap konten yang diakses juga menjadi perhatian.

Tidak semua siswa memiliki preferensi pembelajaran yang sama terkait dengan penggunaan gadget. Beberapa siswa mungkin lebih nyaman dengan pembelajaran tradisional, sementara yang lain mungkin lebih responsif terhadap pembelajaran digital. Ini menunjukkan adanya perbedaan individual dalam preferensi dan gaya belajar. Gadget dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran inklusif dengan menyediakan sumber daya yang dapat diakses oleh siswa dengan berbagai tingkat kemampuan dan gaya belajar (Galingging et al., 2022). Ada penelitian yang menyoroti pentingnya evaluasi pembelajaran dalam konteks penggunaan gadget. Penggunaan alat evaluasi yang sesuai dapat membantu guru dan siswa melacak kemajuan belajar dan mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian lebih lanjut.

Teknologi Informasi (IT) memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran. IT memberikan akses yang lebih mudah dan cepat terhadap berbagai informasi. Siswa dan guru dapat mengakses sumber daya pendidikan, materi pembelajaran, dan referensi secara online, memungkinkan pertukaran informasi yang lebih efisien. Penggunaan teknologi mendukung pembelajaran interaktif melalui penggunaan

aplikasi edukatif, perangkat lunak interaktif, dan platform pembelajaran online (Hyangsewu et al., 2021). Ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan berpartisipasi. Integrasi IT dalam pendidikan membantu siswa dan guru untuk mengembangkan keterampilan digital yang sangat penting di era teknologi ini. Keterampilan ini mencakup pemahaman tentang perangkat keras, perangkat lunak, internet, dan kritis digital. IT memungkinkan pembelajaran mandiri, di mana siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Sistem manajemen pembelajaran online dan platform e-learning mendukung pendekatan ini. IT memfasilitasi kolaborasi antara siswa, guru, dan bahkan antar-siswa. Alat kolaborasi online, forum diskusi, dan platform pembelajaran bersama memungkinkan pertukaran ide, proyek kelompok, dan diskusi yang lebih efisien.

Penggunaan teknologi dalam evaluasi pembelajaran memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik yang cepat dan merinci (Restela & Putri, 2023). Sistem manajemen pembelajaran (LMS) dapat digunakan untuk melacak kemajuan siswa, dan aplikasi evaluasi digital dapat memfasilitasi pengukuran yang lebih efisien. IT dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran inklusif dengan menyediakan sumber daya yang dapat diakses oleh siswa dengan berbagai tingkat kemampuan. Alat bantu aksesibilitas juga dapat digunakan untuk mendukung siswa dengan kebutuhan khusus. IT memungkinkan penggunaan simulasi dan visualisasi untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit. Misalnya, perangkat lunak simulasi atau perangkat augmented reality dapat digunakan untuk menjelaskan konsep ilmiah atau matematis. Penggunaan IT memberikan fleksibilitas dalam metode pengajaran. Guru dapat menyusun pembelajaran yang disesuaikan dengan gaya belajar individu, dan siswa dapat mengakses materi sesuai dengan kecepatan mereka sendiri. IT digunakan untuk pengelolaan administrasi dan data sekolah, termasuk pendaftaran siswa, penjadwalan, dan pelaporan hasil belajar. Ini membantu efisiensi operasional sekolah.

Penggunaan gadget dapat meningkatkan hasil belajar pelajaran sosiologi melalui beberapa mekanisme yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa (Wahyuningrum & Fitriyah, 2023). Gadget memungkinkan siswa untuk dengan mudah mengakses berbagai sumber informasi, termasuk buku elektronik, artikel, dan situs web pendidikan yang relevan dengan topik sosiologi. Ini memperluas jangkauan sumber daya yang dapat digunakan siswa untuk mendukung pemahaman mereka. Aplikasi dan platform pembelajaran interaktif yang tersedia di gadget dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Siswa dapat menggunakan aplikasi sosiologi yang menyajikan konsep-konsep dalam format visual, simulasi, atau permainan edukatif, membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih dinamis. Gadget memfasilitasi kolaborasi dan diskusi online antara siswa dan guru. Melalui forum diskusi atau platform pembelajaran online, siswa dapat berbagi pandangan mereka, bertukar ide, dan mendiskusikan konsep-konsep sosiologi secara lebih aktif. Hal ini dapat membantu memperdalam pemahaman mereka melalui interaksi dengan teman sekelas dan guru.

Gadget memungkinkan penggunaan multimedia dan visualisasi untuk menjelaskan konsep-konsep sosiologi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami (Rahmandani et al., 2018). Video, gambar, dan animasi dapat membantu siswa memvisualisasikan abstraksi konsep sosiologi, membuatnya lebih nyata dan konkret. Dengan gadget, siswa dapat belajar mandiri di luar kelas. Mereka dapat mengakses materi pembelajaran, membaca buku elektronik, atau menyelesaikan tugas online, memberikan fleksibilitas waktu dan tempat dalam pembelajaran mereka. Aplikasi dan platform pembelajaran online memungkinkan guru dan siswa untuk memantau kemajuan belajar dengan lebih efektif. Siswa kelas XII SMAN 1 Sukaraja Kabupaten Bogor terbukti bisa melacak penyelesaian tugas, memahami

area di mana mereka memerlukan bantuan lebih lanjut, dan mendapatkan umpan balik langsung dari guru.

Penggunaan gadget dapat membantu membawa pembelajaran sosiologi ke dalam konteks kontemporer. Siswa dapat mengakses berita, penelitian terkini, atau kasus studi aktual yang dapat mendukung pemahaman mereka tentang bagaimana konsep-konsep sosiologi berlaku dalam kehidupan sehari-hari (Dewanti et al., 2016). Penggunaan gadget, terutama melalui aplikasi dan platform interaktif, dapat meningkatkan tingkat keterlibatan siswa. Siswa kelas XII SMAN 1 Sukaraja Kabupaten Bogor mungkin kurang tertarik oleh pendekatan pembelajaran konvensional dapat menemukan motivasi baru melalui penggunaan teknologi. Meskipun penggunaan gadget dapat memberikan banyak manfaat, pemilihan dan integrasi teknologi dalam pembelajaran harus dipertimbangkan secara hati-hati untuk memastikan bahwa ini membantu, bukan menggantikan, interaksi langsung dan pemberian arahan dari guru.

Menghindari dampak negatif penggunaan gadget pada peserta didik saat kegiatan pembelajaran memerlukan pendekatan yang cermat dan berkelanjutan (Arini et al., 2022). SMAN 1 Sukaraja Kabupaten Bogor dapat menyusun kebijakan yang mengatur penggunaan gadget selama kegiatan pembelajaran. Kebijakan ini sebaiknya mencakup waktu yang ditentukan untuk penggunaan gadget, aturan tentang ketika dan bagaimana gadget dapat digunakan, serta konsekuensi jika aturan tersebut dilanggar. Guru dan staf pengajar dapat mengembangkan kurikulum digital yang terarah dan relevan. Ini membantu memfokuskan penggunaan gadget pada kegiatan pembelajaran yang bermanfaat dan meminimalkan potensi distraksi.

Guru sosiologi kelas XII SMAN 1 Sukaraja Kabupaten Bogor telah diberikan pelatihan tentang cara mengintegrasikan teknologi ke dalam pengajaran dengan cara yang efektif dan aman. Orang tua juga perlu diberikan pemahaman tentang pengelolaan penggunaan gadget di rumah untuk mendukung kebijakan sekolah. Mengatur waktu penggunaan gadget selama kegiatan pembelajaran adalah langkah penting. Mengintegrasikan waktu khusus untuk penggunaan gadget dan memastikan bahwa siswa memahami batasan waktu ini membantu mencegah gangguan selama pembelajaran (Nikmawati et al., 2021). Keterlibatan aktif dalam pembelajaran dapat membantu mengurangi penggunaan gadget yang bersifat pasif. Guru dapat merancang kegiatan yang mendorong diskusi, kerja kelompok, dan proyek kreatif yang membutuhkan keterlibatan aktif peserta didik.

SMAN 1 Sukaraja Kabupaten Bogor dapat melibatkan guru dalam pemantauan dan evaluasi penggunaan gadget yang dapat melibatkan pemantauan aktivitas online dan mengidentifikasi potensi masalah atau ketidakpatuhan dengan kebijakan yang ada (Z. Arifin, 2016). Siswa ini perlu diberikan pemahaman tentang dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan atau tidak terarah. Penyuluhan dapat mencakup efek pada kesehatan mental, kualitas tidur, dan kemampuan belajar. Kerjasama dengan orang tua sangat penting. Sekolah dapat berkomunikasi secara terbuka dengan orang tua tentang kebijakan penggunaan gadget dan berdiskusi tentang bagaimana mereka dapat mendukung pengelolaan gadget di rumah. Dengan pendekatan yang holistik dan kerjasama aktif antara sekolah, guru, orang tua, dan siswa, dampak negatif penggunaan gadget selama kegiatan pembelajaran dapat diminimalkan, sementara manfaat teknologi tetap dapat diperoleh.

Untuk memaksimalkan penggunaan gadget dalam kegiatan pembelajaran di kelas, penting untuk memiliki pendekatan yang terencana dan terfokus. Guru sosiologi kelas XII

SMAN 1 Sukaraja Kabupaten Bogor telah mengembangkan kurikulum yang menyatukan penggunaan gadget ke dalam kegiatan pembelajaran, memastikan bahwa teknologi digunakan secara terarah untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Guru dapat memastikan bahwa materi yang disediakan mendukung tujuan pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman konsep (Nurhalipah et al., 2020). Guru sosiologi kelas XII SMAN 1 Sukaraja dapat memanfaatkan fitur interaktif dari gadget untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui aplikasi kuis, diskusi online, atau proyek kolaboratif yang memanfaatkan kemampuan komunikasi dan berbagi informasi secara langsung.

Gadget memungkinkan akses cepat ke berbagai sumber informasi. Guru dapat memanfaatkan ini dengan menyediakan siswa dengan rujukan tambahan, artikel, atau video yang relevan dengan topik pembelajaran. Gadget memungkinkan integrasi audio, video, gambar, dan animasi, yang dapat meningkatkan pemahaman konsep dan membuat pembelajaran lebih menarik (Purwanto & Nafsah, 2023). Dalam hal ini, guru sosiologi kelas XII SMAN 1 Sukaraja Kabupaten Bogor juga dapat menggunakan platform pembelajaran online melalui gadget mereka untuk mengorganisir tugas, materi pembelajaran, dan komunikasi dengan siswa. Platform dalam gadget ini dapat meningkatkan efisiensi dan aksesibilitas materi pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan keunggulan multimedia.

Siswa kelas XII di SMAN 1 Sukaraja Kabupaten Bogor menggunakan gadget untuk menyediakan pengalaman pembelajaran yang personal. Aplikasi atau platform yang mendukung pembelajaran adaptif dapat membantu menyesuaikan tingkat kesulitan dengan kemampuan individu siswa. Gadget memungkinkan guru memberikan umpan balik secara instan yang dapat meningkatkan responsivitas terhadap kebutuhan siswa dan membantu mereka memperbaiki pemahaman atau kinerja segera (Kulsum, 2022). Guru harus mampu menilai efektivitas penggunaan gadget dalam kegiatan pembelajaran dan terus beradaptasi dengan kebutuhan siswa dan perkembangan teknologi. Dengan demikian, tidak hanya sebagai bentuk adaptasi dalam teknologi dan informasi terkini, penggunaan gadget ini juga mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi siswa.

Siswa dapat mengoptimalkan penggunaan gadget dalam pembelajaran (Nikmawati et al., 2021). Siswa kelas XII di SMAN 1 Sukaraja Kabupaten Bogor harus fokus pada tugas pembelajaran dan meminimalkan gangguan selama penggunaan gadget. Mereka dapat mematikan pemberitahuan yang tidak perlu dan mengatur waktu belajar dengan disiplin. Siswa dapat memilih aplikasi dan sumber belajar digital yang berkualitas dan relevan dengan materi pembelajaran Sosiologi. Sumber tersebut dapat membantu pemahaman konsep dan mencapai tujuan pembelajaran. Jika terdapat platform pembelajaran online atau forum diskusi, siswa dapat aktif dalam berpartisipasi. Berkontribusi dalam diskusi dapat membantu pemahaman materi dan meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran. Selain materi yang diberikan guru, manfaatkan sumber referensi tambahan secara online. Ini dapat termasuk video pembelajaran, artikel, atau sumber daya digital lainnya yang dapat memperkaya pemahaman tentang topik tertentu (Restela & Putri, 2023).

Dalam pemanfaatan gadget, siswa kelas XII pada mata pelajaran Sosiologi di SMAN 1 Sukaraja Kabupaten Bogor dapat memanfaatkan fitur personalisasi jika tersedia pada layanan. Beberapa aplikasi dan platform pembelajaran dapat menyesuaikan konten dengan tingkat pemahaman siswa sehingga mereka bisa memastikan bahwa materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu. Hal ini dapat mendorong siswa lebih mandiri dan tidak hanya mengandalkan guru saja untuk memahami konsep pelajaran sosiologi. Lebih lanjut Siswa melalui gadget mereka dapat mengambil inisiatif untuk menjelajahi topik lebih lanjut dan mencari pemahaman

yang lebih mendalam. Dengan mengadopsi praktik-praktik tersebut, siswa dapat memaksimalkan potensi gadget sebagai alat pembelajaran yang efektif dan bermanfaat khususnya untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran sosiologi.

E. Simpulan

Kesimpulan menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) adalah sebesar 0,006 lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05 yang menunjukkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa kelas XII pada mata pelajaran Sosiologi di SMAN 1 Sukaraja Kabupaten Bogor. Hal ini berarti penggunaan gadget sangat bermanfaat bagi siswa khususnya untuk menunjang pengetahuan tentang materi sosiologi. Setelah dilakukannya penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran yang dapat dilakukan untuk penerapan praktis. Pertama, guru diharapkan dapat membangun atau mengadopsi aplikasi edukatif yang dirancang khusus untuk mata pelajaran Sosiologi yang kemudian diajarkan kepada siswa. Dalam hal ini, Kepala Sekolah harus memberikan pelatihan kepada guru terkait integrasi gadget dalam pengajaran mereka dan pengembangan materi pembelajaran digital yang sesuai dengan kurikulum mata pelajaran Sosiologi yang mencakup modul interaktif, video pembelajaran, dan sumber daya digital lainnya yang dapat diakses oleh siswa secara online. Setelahnya, guru juga wajib untuk memberikan aksesibilitas yang setara terhadap gadget siswa sehingga mudah dimanfaatkan. Hal ini berarti guru dapat melakukan pengintegrasian gadget dalam rencana pembelajaran dan mendorong kolaborasi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Bagi peneliti selanjutnya, mereka diharapkan dapat merancang penelitian lanjutan untuk terus memantau dan mengevaluasi dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa di semua mata pelajaran untuk mendorong tindakan adaptasi teknologi dan informasi terkini.

F. Ucapan terimakasih

Saya berterima kasih kepada orang tua saya yang selalu memotivasi saya untuk terus berkembang menjadi pribadi yang lebih baik dan saya mengucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing saya Bapak Romi Mesra atas bimbingan dan arahannya selama proses penulisan artikel ilmiah ini.

G. Daftar Pustaka

- Afif, M., Qusaeri, A., Khasanah, M., & Khasbulloh, R. M. (2023). Pengaruh Budaya Organisasi Terhadap Inovasi Pada Perusahaan Teknologi : Studi Deskriptif Pada Startup XYZ Di Kota Bandung. *Sanskara Manajemen Dan Bisnis*, 01(03), 114–123. <https://doi.org/10.58812/smb.v1.i03>
- Alisah Belgis Lusiana, R. M. (2024). Pondok Pesantren Sebagai Lembaga Pembentuk Generasi Muslim yang Berkarakter di Desa Kesilir, Wuluhan, Jember. *ETIC (EDUCATION AND SOCIAL SCIENCE JOURNAL)*, 1(3), 177–190. <https://naluriedukasi.com/index.php/eticjournal/article/view/18>
- Anggraini, G., Ramadhan, S., Fauzi, Permata Sari, D. M., & Bernianti. (2020). Utilization of Social Media As A Learning Media for Promoting Sampit Language. *Journal of Physics: Conference Series*, 1477(4), 221–229. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1477/4/042054>
- Arifin, M. (2019). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Guepedia.

- Arifin, Z. (2016). Perilaku Remaja Pengguna Gadget: Analisis Teori Sosiologi Pendidikan. *Jurnal Pemikiran Keislaman*, 26(2), 287–316.
<https://doi.org/10.33367/tribakti.v26i2.219>
- Arini, L., Rizqi, N. R., & Harahap, Y. N. (2022). Pentingnya Pembatasan Penggunaan Gadget Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak. *JALIYE: Jurnal Abdimas, Loyalitas, Dan Edukasi*, 1(1), 8–13. <https://doi.org/10.47662/jaliye.v1i1.247>
- Dewanti, T., Widada, W., & Triyono, T. (2016). Hubungan Antara Keterampilan Sosial Dan Penggunaan Gadget Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sma Negeri 9 Malang. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 1(3), 126–131.
<https://doi.org/10.17977/um001v1i32016p126>
- Galingging, C. I., Pratiwi, D. S., Amaliah, D., Ananda, E., Mubarak, M. Z., Ilmi, R. B., & Asyifa, S. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa Man 3 Medan Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Handayani*, 13(1), 14–20.
<https://doi.org/10.24114/jh.v13i1.35871>
- Hyangsewu, P., Islamy, M. R. F., Parhan, M., & Nugraha, R. H. (2021). Efek Penggunaan Gadget terhadap Social Behavior Mahasiswa dalam Dimensi Globalisasi. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(2), 127–136.
<https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i2.39156>
- Inggriyani, F. (2021). Penggunaan Gadget Pada Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(02), 329–337.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.231>
- Khulwia, K. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII SMP Negeri 13 Malang*. Iniversitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Kulsum, U. (2022). Gadget Pada Generasi Z: Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 6(2), 106. <https://doi.org/10.24114/jgk.v6i2.33438>
- Mesra, Umaternate, F. (2021). Application of the Learning Model “Baca Dulu” Break Out Class Daring and Luring as an Effort to Overcome the Various Obstacles of Online Learning During The Covid-19 Pandemic at UNIMA Sociology Education Study Program. *Proceeding ICHELSS 2021*, 639–645.
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/hispisi/article/view/22394>
- Mesra, R., Pratiwi, D., Handayani, R., Wiguna, I. B. A. A., Suyitno, M., Sampe, F., Halim, F. A., Saptadi, N. T. S., Purwati, H., & Ridhani, J. (2023). *Teknologi Pendidikan*. Sada Kurnia Pustaka.
- Nikmawati, Bintoro, H. S., & Santoso, S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 254–259. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38975>
- Nurhalipah, R., Yustiana, M., Saeni, & Muslih, M. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Minat Belajar pada Anak-Anak. *Seminar Nasional Informatika (Semansif)*, 1(8), 172–177.
- Purwanto, F., & Nafsah, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Gawai (gadget) terhadap Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal Education Basic*, 1(2), 113–120.
- Rahmandani, F., Tinus, A., & Ibrahim, M. M. (2018). Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) terhadap Kepribadian dan Karakter (Kekar). *Jurnal Civic Hukum*, 3(1), 18–44. <https://doi.org/10.22219/jch.v3i1.7726>
- Restela, R., & Putri, H. (2023). Penggunaan Gadget untuk Menciptakan Pembelajaran yang Efektif. *Jurnal Sekolah PGSD Unimed*, 7(2), 291–299.
- Santie, Y. D. A., & Mesra, R. (2022). Manajemen Kelas Dosen Pendidikan Sosiologi Unima

- dalam Meningkatkan Semangat Belajar Mahasiswa pada Pembelajaran Online. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 1039.
<https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.958>
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. CV. Alfabeta, Bandung, 25.
- Wahyuningrum, S. R., & Fitriyah. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Belajar Siswa di SMPN 4 Pamekasan. *DA'WA: Jurnal Bimbingan Penyuluhan & Konseling Islam*, 2(2), 49–60. <https://doi.org/10.36420/dawa.v2i2.217>