

BAB IV

DESKRIPSI, PEMBUKTIAN HIPOTESIS, DAN PEMBAHSAN

A. Deskripsi data

1. Gambaran Umum Objek Penelitian

a. Identitas Lembaga

NAMA SEKOLAH : SMP Al-Faqih Sumber Nyamplong

NPSN : 20566531

ALAMAT : Kompleks. PP. Al-Faqih Sumber
Nyamplong

KELURAHAN/DESA : Kowel

KECAMATAN : Pamekasan

KABUPATEN/KOTA : Pamekasan

PROVINSI : Jawa Timur

JENJANG : SMP

STATUS SEKOLAH : Swasta

TAHUN BERDIRI : 2006

HASIL AKREDITASI : B

b. Visi dan Misi Lembaga

1. Visi Sekolah

Mencetak siswa yang beriman, berilmu, beramal, dan berakhlaqul karimah

2. Misi Sekolah

a. Memantapkan fungsi dan kedudukan agama sebagai landasan moral dan etika bagi siswa

- b. Meningkatkan mutu akademik agar tercipta lulusan yang berfikir, berdzikir, dan beramal sholeh
- c. Mengupayakan siswa yang cerdas secara rasional, emosional sosial dan spiritual.

2. Karakteristik Responden

Responden merupakan informasi tambahan untuk memahami hasil-hasil penelitian. Responden dalam penelitian ini memiliki karakteristik dimana siswa tersebut sudah banyak menggunakan atau memakai gadget seperti *handphone*, *smartphone*, dan lain sebagainya. Adapun data mengenai jenis kelamin siswa SMP Al-Faqih Sumber Nyamplong Kowel Pamekasan yang menjadi responden dalam penelitian ini sebagai berikut :

Tabel 4.1
Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase
1.	Laki-Laki	12	37,5%
2.	Perempuan	20	62,5%
Total		32	100%

Tabel 4.2
Daftar Nama Responden SMP Al-Faqih Sumber Nyamplong Kowel Pamekasan

No.	Nama Siswa	Kelas	Jenis Kelamin
1	Rayhan Rosyid Akbar	VIII	Laki-laki
2	Burhan Aditiya Pamungkas	VIII	Laki-Laki
3	Maulidia Nur Aisyah	VIII	Perempuan
4	Moh. Edde Roby	VIII	Laki-laki

5	Zalwa Larasati Aulia Safitri	VIII	Perempuan
6	Sarifatun Nisatul Awaliyah	VIII	Perempuan
7	Addini Maulidina	VIII	Perempuan
8	M. Alfian Al-Fariqi	VIII	Laki-laki
9	Muhammad Hamdan Ali Fahmi	VIII	Laki-laki
10	Masbuhatusun	VIII	Perempuan
11	Nurul Fiantika	VIII	Perempuan
12	Farhan Maulana Ardiyansyah	VIII	Laki-laki
13	Ach. Rian Andika	VIII	Laki-laki
14	Moh. Ubaidillah	VIII	Laki-laki
15	Handika Cahya Aditama	VIII	Laki-laki
16	Sofa Sabila	VIII	Perempuan
17	Nafilatul Hasanah	VIII	Perempuan
18	Iftikah Romantika	VIII	Perempuan
19	Sofiatul Aisyah	VIII	Perempuan
20	Nur Isnaini	VIII	Perempuan
21	Alfiah Rohmatin	VIII	Perempuan
22	Annisah Hamzah R	VIII	Perempuan
23	Nia Ramadhoni	VIII	Perempuan
24	Iqbal Paradana	VIII	Laki-laki
25	Andin Amalia	VIII	Perempuan

26	Amilatus Sholehah	VIII	Perempuan
27	Fajriyatul Hasanah	IX	Perempuan
28	Nuril Lailatul Rif'ah	IX	Perempuan
29	Kiki Arijah Sakinah	IX	Perempuan
30	Dewi Sya'baniyah Agustin	IX	Perempuan
31	M. Iqbal Husain	IX	Laki-laki
32	Afif Darma Bukhari	IX	Laki-laki

B. Pembuktian Hipotesis

1. Hasil Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan adalah uji Kolmogorof Smirnof (KS) dengan tujuan untuk mengetahui data yang dipakai terdistribusi normal atau tidak. Adapun hasil dari uji normalitas sebagai berikut :

Table 4.3
Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	12,27175780
Most Extreme Differences	Absolute	,099
	Positive	,062
	Negative	-,099

Test Statistic	,099
Asymp. Sig. (2-tailed)	,200 ^{e,d}

- Test distribution is Normal.
- Calculated from data.
- Lilliefors Significance Correction.
- This is a lower bound of the true significance.

Dari hasil uji normalitas diketahui bahwa hasil signifikansi (Asymp.sig 2-tailed) pada table diatas adalah 0,200 dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data atau hasil tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Linieritas

Digunakan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Adapun hasil uji linieritas sebagai berikut :

Table 4.4
Hasil Uji Lieneritas

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Prestasi Belajar *	Between Groups	(Combined)	6256,333	17	368,020	3,834	,007
		Linearity	2931,523	1	2931,523	30,544	,000
		Deviation from Linearity	3324,811	16	207,801	2,165	,077
Penggunaan Gadget	Within Groups		1343,667	14	95,976		
	Total		7600,000	31			

Berdasarkan nilai signifikansi (sig) dari tabel *Linierity* diatas, Dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan gadget terdapat

hubungan yang linier terhadap prestasi belajar, dengan nilai signifikansi 0,000 dimana nilainya lebih kecil dari 0,05.

c. Uji Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier sederhana dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh satu variabel bebas (X) yaitu penggunaan gadget terhadap variabel terikat (Y) yakni prestasi belajar. Analisis menggunakan SPSS 25 untuk windows, diperoleh sebagai berikut:

Table 4.5
Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

ANOVA^a					
Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	2931,523	1	2931,523	18,838	,000 ^b
Residual	4668,477	30	155,616		
Total	7600,000	31			

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

Dari hasil uji regresi diatas menunjukkan nilai F hitung yaitu $18,838 > 0,3494$, dari nilai signifikansi F hitung juga menunjukkan lebih kecil dari α $0,000 < 0,05$, selanjutnya untuk menguji kevalidan persamaan regresi perlu dilakukan uji t, adapun kriteria pengujiannya adalah t hitung $>$ t tabel, yaitu sebagai berikut :

Table 4.6
Hasil Uji t

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	9,745	20,625		,472	,640
Penggunaan Gadget	1,367	,315	,621	4,340	,000

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Diketahui dari tabel diatas nilai t hitung lebih besar dari pada t tabel yakni $4,340 > 0,3494$, koefisien regresi dalam penelitian ini menunjukkan hasil yang positif karena angka yang diperoleh adalah positif, dalam artian bahwa arah penggunaan gadget (X) terhadap prestasi belajar (Y) adalah positif. Jadi dapat disimpulkan bahwa variabel X (penggunaan gadget) berpengaruh terhadap variabel Y (prestasi belajar).

d. Uji Koefisien Korelasi

Uji koefisien korelasi ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara variabel X (penggunaan gadget) dengan variabel Y (prestasi belajar) serta digunakan untuk mengetahui tingkat hubungan yang dihasilkan, apakah termasuk kategori sedang, lemah, atau kuat. Adapun hasil uji koefisien korelasi dalam penelitian ini adalah :

Table 4.7
Hasil Uji Koefisien Korelasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,621 ^a	,386	,365	12,47461

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

Hasil uji koefisien korelasi diatas menunjukkan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y, dilihat dari besarnya nilai koefisien korelasi yakorelasi berada diantara itu sebesar 0,621. Artinya hubungan antara varibel X dengan variabel Y memiliki kekuatan hungan yang sedang karena nilai koefisien korelasi berada diantara 0,40-0,699.

e. Uji Determinasi R Square

Dalam pengujian ini berguna untuk melihat seberapa besar kontribusi pengaruh yang diberikan variabel X secara simultan (bersama-sama) terhadap variabel Y, dari hasil *model summery* menunjukkan bahwa nilai R square sebesar 0,386 dimana pengaruh antara penggunaan gadget (X) terhadap prestasi belajar (Y) sebesar 38,6% dan sisanya yaitu 61,4% dipengaruhi oleh variabel lain diluar ruang lingkup yang diteliti.

Table 4.8
Hasil Uji Determinasi R Square

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate

1	,621 ^a	,386	,365	12,47461
---	-------------------	------	------	----------

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

C. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SMP Al-Faqih Sumber Nyamplong Kowel Pamekasan dengan rumusan masalah yang dikaji yaitu pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif, dengan jumlah responden yang diambil yaitu sebanyak 32 siswa, yang dipilih secara acak. Data dari penelitian ini diperoleh dari kuesioner angket, yang mana angket tersebut di uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu sebelum disebarkan untuk mengetahui kevalidannya.

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 18 April sampai dengan 30 Mei 2022 dengan melakukan penyebaran angket kepada 32 siswa, sebelum mengisi koesioner peneliti menjelaskan terlebih dahulu tentang tata cara pengisian koesioner tersebut, kemudian koesioner diisi oleh responden dengan ketentuan sesuai dengan keadaan, pernah atau sedang dialami, setelah semua angket diisi, peneliti melakukan penskoran dan mengolah data pada jawaban angket penelitian. Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan SPSS Statistic 25 diketahui hasil dari uji normalitas dilihat pada tabel signifikansi (Asymp,sig2 tailed) sebesar 0,200 dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga bisa dikatakan berdistribusi normal.

Selanjutnya dalam uji linieritas diperoleh nilai signifikansi linierity sebesar 0,000 sehingga $0,000 < 0,05$ dimana hal ini menunjukkan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y, Kemudian hasil perbandingan t hitung dan t tabel diketahui t hitung = 4,340 dan nilai t tabel sebesar 0,3494. Sehingga $4,340 > 0,3494$. Jadi dapat disimpulkan bahwa variabel X (penggunaan gadget) berpengaruh terhadap variabel Y (prestasi belajar).

Hubungan antara variabel penggunaan gadget (X) dan prestasi belajar (Y) memiliki hubungan dalam kategori sedang dengan interpretasi antara 0,40-0,699 dengan nilai korelasinya adalah 0,621.

Hasil perhitungan koefisien determinasi diperoleh nilai R square adalah 0,386. Hal ini menunjukkan bahwa presentase sumbangan pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar sebesar 38,6%, sedangkan sisanya sebesar 61,4% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibahas di penelitian ini.

Dari masalah yang dihadapi siswa SMP Al-Faqih Sumber Nyamplong Kowel Pamekasan yang merujuk pada penggunaan gadget yang dikatakan bapak kepala sekolah bahwa prestasi belajar siswa SMP Al-Faqih Sumber Nyamplong Kowel Pamekasan naik turun, hasil belajarnya tidak konsisten. Beliau berpendapat dan menyangka bahwa siswa disana mempunyai masalah dengan prestasi belajarnya dikarenakan pengaruh dari penggunaan gadget, dan dari pernyataan tersebut siswa rata-rata sudah banyak yang menggunakan gadget, namun penerapannya belum maksimal digunakan sepenuhnya sebagai media pembelajaran. Terbukti

dari hasil uji regresi linier sederhana diperoleh nilai F hitung lebih besar dari F tabel ($18,838 > 0,3494$) dan dari kevalidan persamaan regresi dengan melakukan uji t diperoleh t hitung lebih besar dari pada t tabel, yakni $4,340 > 0,3494$ artinya, terdapat pengaruh yang positif antara penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa.

Penggunaan teknologi atau gadget akan berdampak pada anak baik secara positif atau negatif, tergantung penggunaannya, dan juga pengawasan orang tua. Orang tua berperan penting dalam mendidik, mengawasi apa yang dilakukan anak, terutama dalam hal penggunaan gadget. Sebaiknya para orang tua mencontohkan penggunaan gadget dengan baik, misalnya digunakan sebagai alat belajar dan hal positif lainnya. Karena pada dasarnya dalam belajar sangat diperlukan adanya motivasi. Orang tua perlu menanamkan nilai karakter bagi anak, agar anak tidak menyimpang karakternya. Sebagaimana pendapat Muslich bahwa pendidikan karakter merupakan suatu pondasi bangsa yang sangat penting dan perlu ditanamkan sejak dini kepada anak-anak. Begitu juga menurut Kurniawan bahwa pentingnya pendidikan karakter bagi anak itu sangat menentukan kemampuan anak dalam mengembangkan potensinya.¹

Penggunaan gadget seperti *smartphone* akan berdampak baik bagi anak, menurut Dr. Larry Rosen dari California State University D. Hills, layar sentuh pada gadget dapat berperan sebagai media pembelajaran,

¹ Rizky Nafaida, Nurmasiyah, Nursamsu, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak*, *Best Journal (Biology Education Science & Technology)*, Vol. 3 No. 2, (September 2020), 60.

aplikasi dan games edukasi, meski demikian, Dr. Rosen mengingatkan agar orang tua tidak membiarkan seorang anak bermain gadget sendiri, yang akan menjauhkan anak dari bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya, baik teman atau keluarga. Penggunaan aplikasi yang tepat untuk pendidikan anak juga sangat dianjurkan.²

Selain itu Ayuby mengatakan bahwa penggunaan gadget secara *continue* akan berdampak buruk bagi perilaku anak dalam kesehariannya. Kegiatan-kegiatan yang cenderung dilakukan anak dalam menggunakan gadget secara terus menerus akan membuat anak menjadi ketergantungan dan menjadi kegiatan rutin yang dilakukan anak dalam aktifitas sehari-hari. Anak akan lebih sering bermain dengan gadget dibandingkan bermain dengan teman sebayanya. Sehingga anak menjadi malas belajar dan tidak mau berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.³

Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Anggi Nisia bahwa Gadget berpengaruh terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik SMPN 8 Bukit Tinggi, kualitas Gadget akan menentukan kualitas interaksi sosial yang diperoleh. Dalam analisis tersebut penggunaan gadget dikalangan pelajar mempunyai pengaruh yang sedang atau cukup terhadap minat belajar siswa.⁴ Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, bahwa penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa SMP Sumber

² Jarot Wijanarko, Ester Setiawati, *Pengaruh Gadget dan Perilaku Terhadap Anak*, (Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia Bumi Bintaro Permai, 2016), 8.

³ Fidatun Rohana, Sri Hartini, *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah di SDN 02 Banyuurip Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati*, Jurnal Keperawatan dan Kesehatan Masyarakat STIKES Cendekia Utama Kudus, Vol, 9, No. 2 (Oktober, 2020), 139.

⁴ Anggi Nisia, "*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik di SMP 8 Bukittinggi*", Skripsi (Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi: 2018/2019).

Nyamplong Pamekasan memiliki pengaruh yang sedang, dan kualitas gadget akan menentukan kualitas hasil/prestasi belajar, apabila penggunaan gadget menunjukkan kearah yang positif maka semakin tinggi pula prestasi belajar yang dicapai. Namun apabila sebaliknya maka akan berpengaruh terhadap prestasi belajar tersebut.