



Pengaruh Intensitas Penggunaan Gawai Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran IPS di SMP Al-Falah Bekasi

Winda Desya Ramadhani¹, Supriyadi², Irvia Eriza³

Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Panca Sakti Bekasi, Kota Bekasi, Indonesia^{1,2,3}

*Email: windadesya@mail.com, supriyadi@panca-sakti.ac.id, irvia.eriza@yahoo.com

Diterima: 14-09-2025 | Disetujui: 24-09-2025 | Diterbitkan: 01-10-2025

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of device usage intensity on the learning achievement of seventh-grade social studies students at SMP Al-Falah Bekasi. The research method used was an associative quantitative approach. The sampling technique used Isaac Michael random sampling with a 5% error threshold, involving 142 respondents. The results showed a t-value of -3.239 with a p-value of $0.001 < 0.05$. Therefore, H_0 was rejected, indicating that device usage intensity has a significant negative effect on student achievement. The resulting linear regression equation is $Y = 86.315 + -0.050X$. This means that every 1-unit increase in device usage intensity will decrease learning achievement by 0.050 points. The coefficient of determination (R^2) test was 0.070, indicating that device usage intensity explains 7% of learning achievement, while the remaining 93% is explained by other factors not explained in this study.

Keywords: Intensity of Gadget Use, Learning Achievement

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Al-Falah Bekasi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif asosiatif. Teknik pengambilan sampel menggunakan random sampling Isaac Michael dengan titik kesalahan 5% yaitu 142 responden. Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan bahwa diperoleh t hitung = -3,239 dengan p-value = $0,001 < 0,05$ dengan demikian H_0 ditolak, artinya intensitas penggunaan gawai berpengaruh signifikan negatif terhadap prestasi belajar siswa. Persamaan regresi linear yang diperoleh adalah $Y = 86,315 + -0,050X$. Artinya, setiap peningkatan 1 unit intensitas penggunaan gawai akan menurunkan prestasi belajar sebesar 0,050 poin. Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi (R^2) diperoleh 0,070, yang menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gawai menjelaskan sebesar 7% dalam prestasi belajar, sementara sisanya (93%) dijelaskan oleh faktor-faktor lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

Kata Kunci: Intensitas Penggunaan Gawai, Prestasi Belajar



Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Winda Desya Ramadhani, Supriyadi, & Irvia Eriza. (2025). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gawai Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran IPS di SMP Al-Falah Bekasi. *Ekopedia: Jurnal Ilmiah Ekonomi*, 1(4), 1748-1757. <https://doi.org/10.63822/cxjxwb88>



PENDAHULUAN

Salah satu komponen penting pertumbuhan sebuah negara adalah pendidikan. Melalui pendidikan, masyarakat dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan mereka serta mengembangkan karakter positif untuk menghadapi tantangan dunia modern. Dalam konteks pendidikan formal di sekolah, prestasi siswa yang menunjukkan seberapa baik siswa memahami dan menghayati informasi yang diberikan guru dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran. Dalam menilai keberhasilan pembelajaran dan standar pendidikan secara umum, prestasi merupakan indikator yang krusial.

Prestasi belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang memengaruhi prestasi belajar yaitu meliputi motivasi, minat, semangat belajar, dan kapasitas intelektual siswa. Sedangkan lingkungan belajar, peran guru, dukungan keluarga, dan integrasi teknologi ke dalam proses pembelajaran merupakan contoh faktor eksternal. Penggunaan teknologi, khususnya gawai, merupakan salah satu faktor eksternal utama yang memengaruhi prestasi belajar siswa di era digital saat ini.

Namun dalam praktiknya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mencapai prestasi belajar yang optimal dalam mata pelajaran IPS. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya konsentrasi dan minat belajar, yang dapat dipengaruhi oleh meningkatnya penggunaan gawai di kalangan pelajar. Gawai sebagai alat teknologi yang canggih dan serbaguna, memiliki daya tarik tinggi bagi siswa, baik untuk tujuan edukatif maupun hiburan.

Penggunaan gawai harus diiringi dengan tujuan penggunaannya agar tidak berdampak buruk bagi penggunaannya terutama di kalangan peserta didik. Penggunaan gawai yang benar akan memberikan pengaruh positif berupa terjalannya komunikasi yang baik dan membuka wawasan untuk pelajaran. Namun gawai juga dapat berdampak buruk apabila penggunaannya tidak sesuai aturan salah satunya berdampak pada kesehatan mata. Penggunaan gawai yang berlebihan akan membuat kelopak mata menjadi tegang dan membuat mata menjadi rabun.

Berdasarkan observasi ketika PPL yang saya lakukan, seringkali gawai disalahgunakan oleh peserta didik. Siswa yang kecanduan dengan gawai menyebabkan dampak banyaknya siswa menjadi malas belajar, malas mengerjakan tugas, terganggunya kualitas tidur, lupa waktu hingga larut malam dan mengakibatkan telat tiba di sekolah. Siswa yang cenderung kecanduan bermain gawai juga berpengaruh terhadap perkembangan prestasi belajar pada siswa.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh intensitas penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Al-Falah Bekasi.

Melihat fenomena tersebut, penulis merasa tertarik untuk mengangkatnya menjadi sebuah penelitian dengan judul Pengaruh Intensitas Penggunaan Gawai Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Al-Falah Bekasi.

Menurut Rosyid (2020) Prestasi belajar adalah hasil dari suatu kegiatan pembelajaran dengan perubahan yang dicapai seseorang. Tingkat keberhasilan tersebut dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat dengan standarisasi yang telah ditetapkan. Prestasi belajar adalah hasil dari kegiatan pembelajaran yang mencakup pemahaman materi serta penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dievaluasi melalui nilai atau angka yang diperoleh.

Menurut (Salsabila, 2020) terdapat 2 faktor yang memengaruhi pencapaian prestasi belajar yaitu:

Pengaruh Intensitas Penggunaan Gawai Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran IPS di SMP Al-Falah Bekasi
(Ramadhani, et al.)

- a) Faktor internal, ialah faktor yang berhubungan erat dengan segala kondisi siswa yang meliputi:
 - 1) Kesehatan fisik, kesehatan fisik yang prima akan mendukung siswa untuk melakukan kegiatan belajar dengan baik, sehingga ia akan dapat meraih prestasi belajar yang baik.
 - 2) Psikologis, faktor psikologis dapat berupa tingkat intelegensi yang tinggi, bakat atau kemampuan potensial siswa, minat atau ketertarikan seseorang dan kreativitas yaitu kemampuan berpikir alternatif dalam menghadapi masalah.
 - 3) Motivasi, motivasi adalah dorongan yang menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu secara sungguh-sungguh.
 - 4) Kondisi psikoemosional yang stabil, kondisi emosi adalah bagaimana keadaan perasaan hati seseorang. Misalnya apabila seorang pelajar putus hubungan dengan kekasihnya, maka membuatnya tidak bergairah untuk belajar dikarenakan perasaan sedih, sehingga berakibat pada prestasi belajarnya
- b) Faktor eksternal, ialah faktor yang berasal dari luar individu, baik berupa lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Lingkungan fisik bagi siswa di sekolah dapat berupa sarana dan prasarana yang tersedia. Sedangkan lingkungan sosial ialah suasana interaksi sosial antara guru dan siswa, dan anak-anak dengan orang tua.

Aspek-aspek prestasi belajar menurut Syah Muhibbin (2015:217) yaitu:

- 1) Ranah cipta (kognitif) yaitu pemahaman, pengamatan, ingatan, aplikasi/penerapan, analisis, sintesis
- 2) Ranah rasa (afektif) yaitu apresiasi, sambutan, penerimaan, karakterisasi, internalisasi
- 3) Ranah karsa (psikomotor) yaitu keterampilan bergerak dan bertindak, kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal

Intensitas penggunaan gawai merupakan tingkat keseringan atau frekuensi seseorang dalam menggunakan gawai. Penggunaan gawai harus diperhatikan secara khusus karena penggunaan gawai yang berlebihan akan memberikan kerugian kepada penggunanya, terutama peserta didik.

Menurut (Rafida, 2023) indikator pengukuran intensitas penggunaan gawai yaitu:

- 1) Perhatian, merupakan tersitanya perhatian, waktu dan tenaga individu untuk menggunakan gawai.
- 2) Penghayatan, dapat berupa pemahaman atau penyerapan terhadap informasi yang diharapkan, kemudian informasi tersebut dipahami dan disimpan sebagai pengetahuan baru terhadap individu.
- 3) Durasi, yaitu berapa lama seorang individu dalam menggunakan gawai. Seringkali seseorang ketika menggunakan gawai tidak sadar dan lupa waktu.
- 4) Frekuensi, yaitu banyaknya pengulangan perilaku seseorang yang dilakukan secara sengaja maupun tidak sengaja.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode kuantitatif asosiatif dengan jumlah populasi sebanyak 240 siswa kelas VII di SMP Al-Falah Bekasi. Penentuan jumlah sampel yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan tabel Isaac dan Michael dengan

signifikansi 5% yaitu sebanyak 142 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik kuesioner (angket) dan teknik dokumentasi. Teknik angket digunakan untuk pengambilan data pada variabel intensitas penggunaan gadget dan memiliki reabilitas sebesar 0,882.

Hipotesa penelitian yaitu terdapat pengaruh antara intensitas penggunaan gadget terhadap prestasi belajar peserta didik. Data di analisis dengan deksriptif terdaahulu, selanjutnya dilakukan uji prasyarat menguji normalitas dan homogenitas data, setelah didapatkan data yang normal dan homogen dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan analisis regresi sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

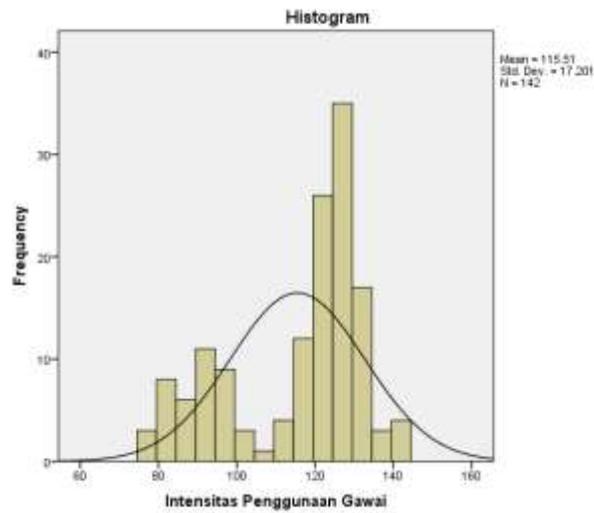
1. Analisis Deskriptif Data

Variabel X Intensitas Penggunaan Gawai dengan jumlah responden sebanyak 142 siswa dengan skor terendah 77 dan skor tertinggi 140, dengan rata-rata skor (mean) sebesar 115,51, rentang skor 63, simpangan baku atau standard devisi 17,201, modus 122, median 122. Variabel Y Prestasi Belajar jumlah jumlah responden sebanyak 142 siswa dengan skor terendah 70 dan skor tertinggi 88, dengan rata-rata skor 80,51, rentang skor 18, simpangan baku atau standard devisi 3,272, modus 80, median 80.

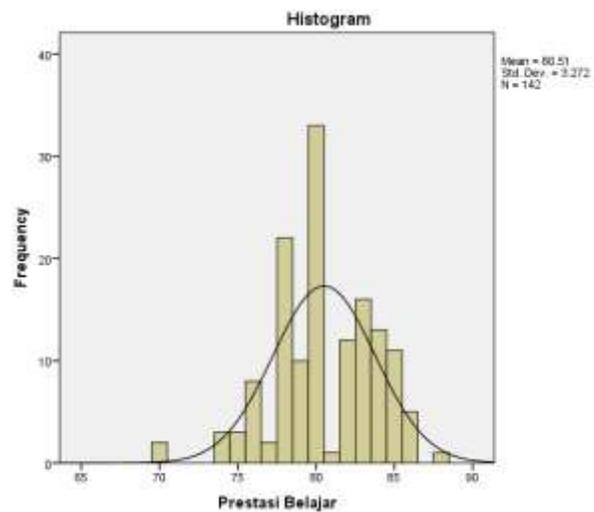
Tabel 1. Deskripsi Data Variabel Penelitian

		Intensitas Penggunaan Gawai	Prestasi Belajar
N	Valid	142	142
	Missing	0	0
Mean		115.51	80.51
Median		122	80
Mode		122	80
Std. Deviation		17.201	3.272
Variance		295.869	10.705
Range		63	18
Minimum		77	70
Maximum		140	88
Sum		16402	11433

Gambar 1. Histogram Intensitas Penggunaan Gawai



Gambar 2. Histogram Prestasi Belajar



2. Uji Prasarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas memiliki tujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini data yang dianalisis uji normalitasnya menggunakan teori Kolmogorov-Smirnov yang dalam perhitungannya dibantu aplikasi SPSS versi 20. Hasil penelitian uji normalitas Test Statistic Kolmogorov-Smirnov sebesar 0.778 dan Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,581 > 0,05 atau H_0 diterima. Dengan demikian, intensitas penggunaan gawai terhadap prestasi belajar berdistribusi normal.

Tabel 2. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		142
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.15583682
Most Extreme Differences	Absolute	.065
	Positive	.065
	Negative	-.061
Kolmogorov-Smirnov Z		.778
Asymp. Sig. (2-tailed)		.581

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari variable intensitas penggunaan gawai dan prestasi belajar bersifat homogen atau tidak. Dari hasil analisis pada tabel Levene's Test diperoleh $F = 1,237$, $df1 = 49$, $df2 = 92$, dan $p\text{-value} = 0,189 > 0,05$ atau H_0 diterima. Dengan demikian, intensitas penggunaan gawai terhadap prestasi belajar bersifat homogen.

Tabel 3. Uji Homogenitas Levene's Test

F	df1	df2	Sig.
1.237	49	92	.189

3. Pengujian Hipotesis

Setelah melakukan pengujian uji prasyarat analisis, langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dan apakah pengaruhnya signifikan atau tidak. Analisis pengujian data hipotesis pada penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 20.

a. Persamaan Regresi Linier

Tabel 4. Coefficients

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	86.315	1.811		47.670	.000
	Intensitas Penggunaan Gawai	-.050	.016	-.264	-3.239	.001

Dari hasil output SPSS di atas, konstanta dan koefisien persamaan regresi linear diperoleh dari kolom B, sehingga persamaan regresi $Y = 86,315 + -0,050X$. Dari hasil analisis diperoleh

$t_{hitung} = -3,239$ dan $p\text{-value} = 0,001/2 = 0,0005 < 0,05$ atau H_0 ditolak. Dengan demikian “Intensitas penggunaan gawai berpengaruh negatif terhadap prestasi belajar.”

b. Uji Linearitas dan signifikansi persamaan regresi

Pengujian linearitas dan signifikansi persamaan regresi ditentukan berdasarkan ANOVA Table dan ANOVA, sebagai berikut:

Tabel 5. ANOVA TABLE

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Prestasi Belajar * Intensitas Penggunaan Gawai	Between Groups	(Combined)	595.738	49	12.158	1.224	.201
		Linearity	105.210	1	105.210	10.593	.002
		Deviation from Linearity	490.529	48	10.219	1.029	.445
	Within Groups		913.733	92	9.932		
	Total		1509.472	141			

Uji linearitas persamaan garis regresi diperoleh dari baris *Deviation from Linearity*, yaitu $F_{hitung} = 1,029$, dengan $p\text{-value} = 0,445 > 0,05$. Hal ini berarti H_0 diterima atau persamaan regresi Y atas X adalah linear atau berupa garis linear.

Tabel 6. ANOVA

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	105.210	1	105.210	10.489	.001 ^b
	Residual	1404.262	140	10.030		
	Total	1509.472	141			

Uji signifikansi persamaan garis regresi diperoleh dari $F_{hitung} (b/a) = 10,498$, dan $p\text{-value} = 0,001 < 0,05$ atau H_0 ditolak. Dengan demikian regresi Y atas X adalah signifikan atau Intensitas penggunaan gawai berpengaruh terhadap prestasi belajar.

c. Uji signifikansi koefisien korelasi X dan Y

Tabel 7. Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.264 ^a	.070	.063	3.167	.070	10.489	1	140	.001

Uji signifikansi koefisien korelasi diperoleh dari tabel Model Summary. Berdasarkan tabel di atas koefisien korelasi (R) = 0,264 dan F_{hitung} (F_{change}) = 10,489, dengan p -value = 0,001. Hal ini berarti H_0 ditolak. Dengan demikian, koefisien korelasi X dan Y adalah berarti atau signifikan. Sedangkan koefisien determinasi (R^2) = 0,070 yang berarti bahwa intensitas penggunaan gawai berpengaruh terhadap prestasi belajar sebesar 7% sedangkan sisanya 93% dipengaruhi variabel lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

PEMBAHASAN

Hasil dari pengujian analisis data yang telah dilakukan, telah menjawab rumusan masalah yaitu bagaimana pengaruh intensitas penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Al-Falah Bekasi.

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan gawai terhadap prestasi belajar, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Persamaan regresi linear yang diperoleh adalah $Y = 86,315 - 0,050X$. Artinya, setiap peningkatan 1 unit intensitas penggunaan gawai akan menurunkan prestasi belajar sebesar 0,050 poin.
2. Hasil uji signifikansi koefisien regresi menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} -3,239 dan p -value = 0,001 < 0,05, maka H_0 ditolak. Ini berarti bahwa intensitas penggunaan gawai berpengaruh signifikan negatif terhadap prestasi belajar.
3. Uji linearitas menunjukkan bahwa garis regresi antara X dan Y bersifat linear, dengan $F_{hitung} = 1,029$ dan $p = 0,445 > 0,05$, sehingga H_0 diterima. Ini menunjukkan bahwa hubungan antara intensitas penggunaan gawai dan prestasi belajar membentuk garis lurus (linear).
4. Hasil uji signifikansi model regresi melalui analisis ANOVA menunjukkan nilai $F_{hitung} = 10,498$ dengan $p = 0,001 < 0,05$, yang berarti model regresi secara keseluruhan signifikan.
5. Hasil uji signifikansi koefisien korelasi menunjukkan bahwa nilai korelasi antara variabel X dan Y adalah $R = 0,264$ dengan $F_{hitung} = 10,489$ dan $p = 0,001$, sehingga H_0 ditolak. Artinya, hubungan antara intensitas penggunaan gawai dan prestasi belajar adalah signifikan secara statistik.
6. Nilai koefisien determinasi (R^2) = 0,070, yang menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gawai menjelaskan sebesar 7% dalam prestasi belajar, sementara sisanya (93%) dijelaskan oleh faktor-faktor lain di luar model.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan gawai memiliki pengaruh negatif dan signifikan terhadap prestasi belajar, meskipun besarnya pengaruhnya relatif kecil.

KESIMPULAN

Setelah peneliti mengumpulkan data penelitian menggunakan instrumen yang telah disusun, analisis data dilakukan secara kuantitatif. Langkah ini bertujuan untuk menjawab permasalahan yang ada melalui pengujian hipotesis penelitian. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:



Intensitas penggunaan gawai berpengaruh signifikan negatif terhadap prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dihitung dari uji signifikansi koefisien regresi menunjukkan t hitung = -3,239 dengan p -value = $0,001 < 0,05$ dengan demikian H_0 ditolak, regresi Y atau X adalah signifikan atau intensitas penggunaan gawai berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, dengan persamaan regresi linear $Y = 86,315 - 0,050X$. Demikian hipotesis penelitian didukung oleh data empiris.

DAFTAR PUSTAKA

- Domitila, M., Wulandari, M. M., & Marhayani, F. 2021. Analisis Penggunaan Gawai Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar Negeri Kota Singkawang. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(2), 131–141. <https://doi.org/10.33369/jip.6.2>
- Fahreza, A. 2024. Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 10 Bekasi. *Almufi Jurnal Sosial dan Humaniora (ASH)* 1(2). <http://almufi.com/index.php/ash><http://almufi.com/index.php/ASH>
- Harmain, H. A., Posangi, S. S., & Datunsolang, R. 2022. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Educator (Directory Of Elementary Education Journal)*, 3(1), 20–35. <https://doi.org/10.58176/edu.v3i1.559>
- Iven, R. 2020. *Gadget dan dampaknya dalam kehidupan remaja (Edisi ke-1)*. Yogyakarta: Media Edukasi Press.
- Kadir. 2016. *Statistika Terapan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Karmila Lahagu, Nurhayati Siregar, & Nurhalimah Harahap. 2023. Pengaruh Minat Baca Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 0304 Siundol. *Jurnal Alim Publishing*, 1(4), 80–87. <https://doi.org/10.59024/simpativ1i4.450>
- Nadhilla, S. 2022. Pengaruh intensitas belajar terhadap hasil akademik siswa SMA. *Jurnal Pendidikan dan Evaluasi*, 11(4), 88–95.
- Nizar, Al, & Hajaroh, Siti. 2019. Pengaruh Intensitas Penggunaan Game & Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal UIN Mataram*, 11(2), 169–192. <http://journal.uinmataram.ac.id/index.php/>
- Rio, S. 2022. *Psikologi Pendidikan untuk Guru*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Salsabila, A. 2020. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah (Vol. 2)*. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supandi. 2020. Intensitas penggunaan gawai dalam kehidupan remaja. *Jurnal Teknologi dan Remaja*, 8(2), 119–125.
- Syah, Muhibbin. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Yusnia, T., Fatimah, S., Sri, A., Syam, M., Artikel, H., & Kunci, K. 2021. Penggunaan Gadget Terhadap Moral Pada Anak Usia Dini. *Jurnal IAIN Bone*. 14(2), 94–107. <https://jurnal.iain-bone.ac.id>