



Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Ketertarikan dan Keterlibatan Belajar Siswa IPS di SMP Negeri 2 Kauman Tulungagung

Muhammad Agil Fcahrudin^{1*}, Nur Isroatul Khusna²

¹⁻²Program Studi Tadris IPS, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Indonesia

*Penulis Korespondensi: muhammadagilmushlih@gmail.com

Abstract. *Although gadgets provide students with rapid access to a wide range of learning resources, their presence in instructional settings may also generate off-task attention when academic use is not properly regulated. This research assessed the statistical influence of gadget use on the learning interest and learning engagement of eighth-grade students in Social Studies at SMP Negeri 2 Kauman Tulungagung. The study employed a quantitative ex post facto design. A purposively selected sample of 119 students from classes VIII A, VIII C, VIII D, and VIII E was drawn from a population of 301 students. Data were gathered through three Likert-scale questionnaires, each consisting of eight items, covering gadget use, learning interest, and learning engagement. Every item satisfied the validity requirement, and Cronbach's alpha values ranged between 0.733 and 0.815. Simple linear regression demonstrated a positive and statistically significant influence of gadget use on learning interest ($B = 0.629$; $t = 10.655$; $p < 0.001$; $R^2 = 0.492$) and learning engagement ($B = 0.682$; $t = 12.022$; $p < 0.001$; $R^2 = 0.553$). These findings indicate that gadgets can support students' attention, enthusiasm, and active participation when their use is academically purposeful and adequately supervised. Accordingly, access to digital resources should be accompanied by explicit usage boundaries and sustained guidance from schools and families.*

Keywords: *Gadget Use; Learning Engagement; Learning Interest; Social Studies; Student Participation.*

Abstrak. Kehadiran gadget dalam pembelajaran memberi siswa kemudahan untuk menjangkau sumber belajar secara cepat dan beragam, tetapi penggunaan yang tidak dikendalikan dapat mendorong perhatian beralih dari aktivitas akademik. Penelitian ini menguji secara statistik pengaruh penggunaan gadget terhadap ketertarikan dan keterlibatan belajar siswa kelas VIII dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 2 Kauman Tulungagung. Rancangan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif ex post facto. Sebanyak 119 siswa dari kelas VIII A, VIII C, VIII D, dan VIII E dipilih secara purposive dari total populasi 301 siswa. Data diperoleh melalui tiga kuesioner berskala Likert yang masing-masing memuat delapan pernyataan untuk merepresentasikan penggunaan gadget, ketertarikan belajar, dan keterlibatan belajar. Seluruh item memenuhi kriteria validitas, sementara nilai Cronbach's Alpha berada antara 0,733 dan 0,815. Regresi linier sederhana membuktikan bahwa penggunaan gadget memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap ketertarikan belajar ($B = 0,629$; $t = 10,655$; $p < 0,001$; $R^2 = 0,492$) serta keterlibatan belajar ($B = 0,682$; $t = 12,022$; $p < 0,001$; $R^2 = 0,553$). Hasil tersebut memperlihatkan bahwa gadget dapat menunjang perhatian, antusiasme, dan partisipasi aktif apabila pemanfaatannya diarahkan pada kebutuhan akademik dan disertai pengawasan yang memadai.

Kata kunci: Keterlibatan Belajar; Ketertarikan Belajar; Pembelajaran IPS; Penggunaan Gadget; Siswa SMP.

1. LATAR BELAKANG

Orientasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melampaui pencapaian penguasaan materi karena prosesnya juga ditujukan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kepekaan dalam memahami persoalan sosial, dan partisipasi siswa selama belajar. Tantangannya, IPS masih dapat dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang didominasi bacaan serta uraian konseptual, sehingga perhatian siswa tidak selalu bertahan secara konsisten. Kondisi tersebut menuntut penggunaan media yang dapat mengontekstualisasikan materi melalui tampilan visual, informasi aktual, dan interaksi yang lebih dinamis. Pemanfaatan perangkat digital telah dilaporkan mampu memperluas sumber belajar sekaligus membantu

penyajian materi pada jenjang pendidikan dasar maupun menengah (Olvika Sandi et al., 2023; R. E. Tanjung & Faiza, 2019).

Dalam kehidupan siswa saat ini, gadget, terutama telepon pintar, telah berkembang menjadi perangkat yang digunakan hampir setiap hari. Melalui perangkat tersebut, siswa dapat menjangkau mesin pencari, video pembelajaran, peta digital, ruang kelas virtual, dan aplikasi lain yang relevan dengan kegiatan akademik. Pratiwi et al. (2019) memosisikan gadget sebagai perangkat komunikasi yang memiliki beragam fungsi, sementara Pratama dan Sudirman (2023) mengemukakan bahwa konsekuensi penggunaannya terhadap perkembangan individu tidak dapat dilepaskan dari tujuan pemakaian, durasi, serta bentuk pendampingan. Dalam kegiatan pendidikan, telepon pintar karenanya dapat berfungsi sebagai medium komunikasi sekaligus sumber belajar. Namun, ketika aktivitas akademik berlangsung bersamaan dengan penggunaan untuk kepentingan nonakademik, perhatian siswa dapat terfragmentasi dan kendali belajar berpotensi melemah (Fu et al., 2021).

Literatur empiris belum memperlihatkan satu pola tunggal mengenai dampak gadget dalam pendidikan. Ahmad dan Bahri (2020) menemukan hubungan positif antara pemanfaatan teknologi informasi dan minat belajar. Temuan Fitria et al. (2023) juga menunjukkan bahwa telepon pintar dapat berkontribusi terhadap keterlibatan mahasiswa. Meskipun demikian, manfaat tersebut tidak meniadakan risiko ketika penggunaan berlangsung secara berlebihan atau tanpa orientasi pembelajaran. Erlina et al. (2022) melaporkan kecenderungan menurunnya prestasi belajar seiring tingginya intensitas penggunaan gadget, sedangkan Marciano dan Camerini (2021) menunjukkan adanya keterkaitan antara keseimbangan waktu layar, tidur, aktivitas fisik, dan pencapaian akademik remaja. Variasi temuan tersebut menandakan bahwa dampak gadget lebih tepat dijelaskan melalui konteks serta pola pemanfaatannya daripada sekadar keberadaan atau kepemilikan perangkat.

Dalam proses belajar, ketertarikan dapat dikenali melalui kesediaan siswa mengarahkan perhatian, menikmati kegiatan pembelajaran, dan terdorong untuk memahami materi lebih jauh. Hakim dan Amir (2018) menempatkan perasaan, ketertarikan, dan keterlibatan sebagai unsur yang berkontribusi terhadap terbentuknya minat belajar. Berbeda dari ketertarikan yang terutama berkaitan dengan kecenderungan afektif, keterlibatan belajar tampak melalui partisipasi konkret siswa pada ranah perilaku, emosional, maupun kognitif. Dalam kerangka keterlibatan siswa, perhatian, ketekunan, interaksi, regulasi diri, dan pengalaman emosional dipandang sebagai unsur penting bagi keberhasilan pembelajaran (Reschly & Christenson, 2022). Pada konteks digital, penggunaan teknologi cenderung lebih mendukung keterlibatan

ketika diintegrasikan ke dalam kegiatan yang terstruktur, bermakna, dan membuka kesempatan untuk berinteraksi (Pepple, 2022; Semerci & Goularas, 2021).

Kajian nasional yang membahas gadget dalam kaitannya dengan proses belajar telah berkembang, tetapi variabel hasil yang digunakan masih beragam. Ningsih (2022) mengkaji kontribusi adiksi gadget terhadap minat belajar, sedangkan Bakar (2020) menekankan berkurangnya perhatian belajar ketika penggunaan gadget tidak terkendali. Febrianti dan Fathurrohman (2023) menelaah intensitas penggunaan gadget dalam hubungannya dengan minat belajar matematika dan literasi matematis. Sementara itu, Astuti dan Sembiring (2019) bersama Tanjung (2022) lebih berfokus pada hasil belajar, dan Yuni serta Pierewan (2021) mengaitkan penggunaan telepon pintar dengan disiplin belajar. Pola penelitian tersebut memperlihatkan bahwa keluaran seperti minat, disiplin, atau hasil belajar lebih sering dianalisis secara terpisah. Pengujian ketertarikan dan keterlibatan sebagai dua konstruk yang berbeda dalam konteks pembelajaran IPS pada jenjang SMP masih relatif terbatas.

Observasi awal di SMP Negeri 2 Kauman Tulungagung menunjukkan bahwa siswa diperbolehkan membawa gadget, tetapi penggunaannya di sekolah dibatasi pada waktu tertentu atau saat diperlukan untuk pembelajaran. Fokus sebagian siswa cukup baik pada awal kegiatan, lalu dapat bergeser pada percakapan atau aktivitas lain. Partisipasi diskusi juga belum merata, sedangkan sumber digital lebih diminati dibandingkan perpustakaan. Kondisi ini memperlihatkan dua sisi gadget: akses materi IPS menjadi lebih cepat, tetapi penggunaan tanpa pengaturan dapat mengurangi konsentrasi dan kualitas interaksi belajar.

Pembeda penelitian ini terletak pada analisis ketertarikan belajar dan keterlibatan belajar sebagai dua keluaran psikopedagogis yang berbeda pada pembelajaran IPS kelas VIII. Pemisahan tersebut penting karena rasa tertarik tidak selalu diikuti partisipasi aktif. Penelitian ini karena itu menguji apakah penggunaan gadget hanya berkaitan dengan kecenderungan afektif atau juga dengan keterlibatan nyata siswa. Tujuannya adalah menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap ketertarikan dan keterlibatan belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Kauman Tulungagung.

2. KAJIAN TEORITIS

Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran

Penggunaan gadget pada penelitian ini direpresentasikan melalui frekuensi dan durasi pemanfaatan perangkat digital, khususnya telepon pintar, dalam kehidupan sehari-hari maupun kegiatan pembelajaran. Fungsi perangkat tersebut telah meluas dari sarana komunikasi menjadi pintu masuk bagi video edukatif, peta digital, bahan bacaan, evaluasi berbasis aplikasi, dan

ruang diskusi. Ketika diarahkan pada kebutuhan akademik, gadget dapat mempersingkat proses pencarian informasi dan memperkaya bentuk penyajian materi. Sebaliknya, penggunaan secara bersamaan untuk media sosial atau hiburan dapat memecah konsentrasi (Al-Furaih & Al-Awidi, 2021; Fu et al., 2021). Al-Furaih dan Al-Awidi (2021) menunjukkan pula bahwa fear of missing out dapat berhubungan dengan distraksi perhatian dan pelepasan keterlibatan selama perkuliahan. Karena itu, kemampuan mengontrol penggunaan menjadi bagian penting dalam pemanfaatan perangkat digital untuk belajar.

Implikasinya, manfaat pendidikan dari gadget tidak muncul secara otomatis karena lebih banyak ditentukan oleh mekanisme penggunaannya. Perangkat yang dimanfaatkan berdasarkan jadwal, tujuan pembelajaran, dan pengawasan yang jelas cenderung memberikan nilai belajar yang lebih besar. Sebaliknya, akses tanpa batas berisiko mengganggu konsentrasi serta keteraturan aktivitas akademik. Rodríguez-Muñoz dan Antino (2021) memperlihatkan bahwa penggunaan telepon seluler di kelas berkaitan dengan perubahan keterlibatan akademik sekaligus burnout. Temuan ini memperkuat kebutuhan untuk memasukkan pengaturan waktu dan konteks pemakaian ke dalam rancangan pembelajaran.

Ketertarikan Belajar

Ketertarikan belajar dapat dipahami sebagai kecenderungan afektif yang membuat siswa bersedia memusatkan perhatian, menikmati proses belajar, dan memiliki dorongan untuk memperdalam materi. Konstruk ini pada penelitian dioperasionalkan melalui ketekunan belajar IPS, frekuensi belajar, antusiasme, serta kepercayaan diri. Dengan demikian, ketertarikan tidak hanya tercermin dalam pernyataan suka, tetapi juga dalam kemauan menyediakan waktu, menjaga perhatian, dan mencari informasi tambahan. Ahmad dan Bahri (2020) menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dapat mendukung minat belajar ketika akses yang diberikan relevan dengan kebutuhan siswa dan mudah digunakan.

Gadget dapat memperkuat ketertarikan ketika materi disajikan secara visual, interaktif, dan aktual. Namun, ketertarikan terhadap media digital tidak selalu identik dengan ketertarikan pada substansi pembelajaran. Tanpa arahan, perhatian siswa dapat lebih tertuju pada stimulus perangkat. Karena itu, gadget sebaiknya berfungsi sebagai medium pendukung isi dan aktivitas belajar, bukan pengganti interaksi pedagogis dengan guru maupun sumber belajar lain.

Keterlibatan Belajar

Keterlibatan belajar menunjukkan sejauh mana siswa benar-benar mengambil bagian dalam proses pembelajaran. Pada dimensi perilaku, keterlibatan terlihat dari kehadiran, kepatuhan pada aturan, partisipasi diskusi, dan ketekunan menyelesaikan tugas. Pada dimensi emosional, keterlibatan tercermin melalui rasa senang, ketertarikan, serta perasaan menjadi

bagian dari kelas. Sementara pada dimensi kognitif, keterlibatan tampak dari usaha memahami materi dan pemilihan strategi belajar. Reschly dan Christenson (2022) memandang keterlibatan sebagai konstruk multidimensional yang terbentuk melalui interaksi karakteristik siswa dengan lingkungan tempat pembelajaran berlangsung.

Perangkat digital berpotensi memperbesar keterlibatan apabila penggunaannya meminta siswa untuk merespons, mengeksplorasi, atau bekerja bersama, bukan sekadar melihat informasi. Fitria et al. (2023) menemukan keterkaitan penggunaan telepon pintar dengan keterlibatan mahasiswa, sedangkan Pepple (2022) menekankan bahwa pengaruh teknologi bergantung pada ekologi pembelajaran, termasuk rancangan tugas, dukungan pengajar, dan tersedianya kesempatan interaksi. Dalam pembelajaran IPS, gadget karena itu diperkirakan lebih efektif mendorong keterlibatan ketika digunakan untuk menelusuri sumber, membaca peta digital, menjawab pertanyaan, dan mendiskusikan hasil pencarian.

Pengembangan Hipotesis

Secara konseptual, perhatian dan rasa ingin tahu siswa dapat ditumbuhkan melalui akses yang lebih luas terhadap sumber belajar serta bentuk penyajian materi yang lebih menarik. Temuan Ningsih (2022) dan Febrianti serta Fathurrohman (2023) memberikan dukungan empiris terhadap hubungan antara pemanfaatan gadget dan minat belajar. Berdasarkan argumentasi tersebut, hipotesis pertama dirumuskan bahwa penggunaan gadget berpengaruh positif dan signifikan terhadap ketertarikan belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Gadget juga dapat memperluas kesempatan siswa untuk terlibat melalui pencarian informasi, diskusi, maupun penyelesaian tugas. Hasil penelitian (Fitria et al., 2023; Semerci & Goularas, 2021) menunjukkan bahwa keterlibatan dapat berkaitan dengan penggunaan teknologi ketika kegiatan digital menjadi bagian yang terintegrasi dengan proses pembelajaran. Atas dasar hubungan tersebut, hipotesis kedua menyatakan bahwa penggunaan gadget berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterlibatan belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *ex post facto* karena penggunaan gadget telah berlangsung secara alamiah tanpa perlakuan peneliti. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Kauman Tulungagung dengan populasi 301 siswa kelas VIII dalam 10 kelas. Sampel sebanyak 119 siswa dari kelas VIII A, VIII C, VIII D, dan VIII E dipilih melalui *purposive sampling* berdasarkan karakteristik kelas yang ditetapkan sekolah.

Penggunaan gadget ditetapkan sebagai variabel bebas (X), sedangkan ketertarikan belajar (Y1) dan keterlibatan belajar (Y2) sebagai variabel terikat. Data dikumpulkan melalui

dokumentasi dan tiga kuesioner Likert lima tingkat, masing-masing delapan butir. X mencakup frekuensi dan durasi pemakaian; Y1 meliputi ketekunan, frekuensi belajar, antusiasme, dan kepercayaan diri; sedangkan Y2 mencakup rasa senang, keaktifan, dan aktivitas sekolah. Pernyataan positif diberi skor 5–1, sementara pernyataan negatif diberi skor terbalik.

Kelayakan item diperiksa melalui korelasi product moment dengan r tabel 0,180 pada $n = 119$ dan taraf 5%. Seluruh butir memenuhi ketentuan validitas. Konsistensi internal instrumen kemudian dievaluasi menggunakan Cronbach's Alpha dengan kriteria penerimaan lebih dari 0,60. Ikhtisar pengujian instrumen disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen dan Hasil Reliabilitas.

Variabel	Indikator Utama	Jumlah Butir	Rentang r Hitung	Cronbach's Alpha
Penggunaan gadget (X)	Frekuensi dan durasi penggunaan	8	0,546–0,742	0,815
Ketertarikan belajar (Y1)	Ketekunan, perhatian, antusiasme, dan kepercayaan diri	8	0,461–0,670	0,733
Keterlibatan belajar (Y2)	Rasa senang, keaktifan, dan aktivitas sekolah	8	0,557–0,688	0,747

Sumber: Data primer diolah, 2025.

Seluruh pengolahan statistik dilakukan menggunakan IBM SPSS versi 25. Analisis diawali dengan statistik deskriptif dan dilanjutkan dengan pengujian asumsi berupa normalitas residual Kolmogorov–Smirnov, linearitas berdasarkan Deviation from Linearity, serta heteroskedastisitas melalui uji Glejser. Hubungan penggunaan gadget dengan masing-masing variabel terikat dianalisis menggunakan regresi linier sederhana. Pengambilan keputusan hipotesis menggunakan taraf signifikansi 0,05 dengan memperhatikan uji t , uji F , koefisien determinasi, dan korelasi Pearson. Persamaan analisis dinyatakan sebagai $Y = a + bX + \varepsilon$, dengan Y mewakili variabel terikat, a konstanta, b koefisien regresi, X penggunaan gadget, dan ε galat.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Data Penelitian

Data berasal dari 119 siswa kelas VIII. Secara umum, rerata penggunaan gadget, ketertarikan belajar, dan keterlibatan belajar tergolong relatif tinggi. Pada penggunaan gadget, pembatasan waktu harian memperoleh skor tertinggi, sedangkan frekuensi bermain gim terendah. Pada ketertarikan belajar, perhatian ketika guru menjelaskan menjadi butir tertinggi dan kepemilikan jadwal belajar di rumah terendah. Pada keterlibatan belajar, keaktifan berargumen saat tanya jawab IPS memperoleh skor tertinggi, sementara rasa tertarik terhadap mata pelajaran IPS menjadi yang terendah.

Tabel 2. Ringkasan Deskriptif Variabel Penelitian.

Variabel	Rerata Skor per Butir	Butir Tertinggi	Butir Terendah
Penggunaan gadget	3,92	Membatasi waktu penggunaan dalam sehari (4,10)	Bermain gim 2–4 hari per minggu (3,60)
Ketertarikan belajar	3,93	Memperhatikan penjelasan guru dari awal hingga akhir (4,00)	Memiliki jadwal belajar di rumah (3,80)
Keterlibatan belajar	3,90	Aktif berargumen saat tanya jawab IPS (4,00)	Merasa tertarik pada mata pelajaran IPS (3,80)

Sumber: Diolah dari tanggapan responden, 2025.

Pola rerata tersebut mengindikasikan bahwa gadget telah cukup sering hadir dalam pengalaman siswa, tetapi penggunaan perangkat juga disertai kecenderungan untuk mengendalikan durasinya. Pada saat yang sama, skor perhatian terhadap penjelasan guru dan keaktifan dalam tanya jawab menunjukkan bahwa kualitas keterlibatan tetap dipengaruhi oleh pengelolaan pembelajaran di kelas. Dengan demikian, akses digital belum cukup apabila tidak disertai arahan pedagogis yang mampu mengubah informasi menjadi aktivitas belajar yang fokus dan bermakna. Temuan ini mendukung gagasan bahwa keberhasilan teknologi dalam pembelajaran ditentukan oleh integrasinya dengan rancangan kegiatan, dukungan sosial, dan pengendalian penggunaan yang tepat (Pepple, 2022).

Uji Instrumen dan Asumsi Regresi

Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh instrumen memenuhi kriteria valid dan reliabel. Nilai Cronbach's Alpha tercatat sebesar 0,815 untuk penggunaan gadget, 0,733 untuk ketertarikan belajar, dan 0,747 untuk keterlibatan belajar. Besaran tersebut menunjukkan konsistensi internal yang memadai pada ketiga instrumen. Hasil pengujian asumsi regresi diringkas dalam Tabel 3.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Uji Asumsi Regresi.

Model	Normalitas Residual	Deviation from Linearity	Glejser	Kesimpulan
$X \rightarrow Y1$	0,066	0,418	0,134	Normal, linear, dan tidak terjadi heteroskedastisitas
$X \rightarrow Y2$	0,200	0,836	0,827	Normal, linear, dan tidak terjadi heteroskedastisitas

Sumber: Hasil pengolahan SPSS, 2025.

Pada kedua model, signifikansi normalitas residual lebih besar daripada 0,05, sehingga distribusi residual dinyatakan normal. Hubungan antarvariabel juga memenuhi asumsi linearitas karena nilai Deviation from Linearity masing-masing sebesar 0,418 dan 0,836. Selanjutnya, uji Glejser menghasilkan signifikansi 0,134 pada model ketertarikan dan 0,827 pada model keterlibatan. Kedua nilai melampaui 0,05 sehingga tidak ditemukan gejala

heteroskedastisitas. Berdasarkan hasil tersebut, model memenuhi prasyarat untuk dianalisis menggunakan regresi linier sederhana.

Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Ketertarikan Belajar

Pengujian pada model pertama menghasilkan persamaan $Y_1 = 11,881 + 0,629X + \varepsilon$. Nilai koefisien 0,629 menunjukkan arah hubungan positif, sehingga kenaikan satu satuan pada skor penggunaan gadget diproyeksikan diikuti kenaikan sebesar 0,629 satuan pada skor ketertarikan belajar. Nilai t hitung 10,655 lebih tinggi daripada t tabel 1,657 dan memiliki $p < 0,001$. Uji F juga menghasilkan nilai 113,525 dengan $p < 0,001$. Dengan demikian, bukti statistik mendukung penerimaan hipotesis pertama.

Kekuatan hubungan antara penggunaan gadget dan ketertarikan belajar tercermin pada koefisien korelasi 0,702 yang termasuk kategori kuat dan berarah positif. Koefisien determinasi 0,492 menunjukkan bahwa 49,2% perubahan ketertarikan belajar dapat dijelaskan oleh penggunaan gadget dalam model, sedangkan 50,8% lainnya berada di luar variabel yang dianalisis. Hasil tersebut selaras dengan temuan (Ahmad & Bahri, 2020; Febrianti & Fathurrohman, 2023; Ningsih, 2022) mengenai keterkaitan teknologi maupun intensitas penggunaan gadget dengan minat belajar. Pada konteks penelitian ini, fungsi gadget dapat muncul ketika siswa menggunakannya untuk mengakses video pembelajaran, mencari penjelasan tambahan, atau menelusuri materi yang belum dipahami. Keragaman format dan kecepatan memperoleh informasi dapat memperkuat rasa ingin tahu apabila proses pencarian tetap diarahkan pada sumber yang relevan.

Arah koefisien yang positif tidak dapat ditafsirkan sebagai pembenaran bahwa penambahan waktu menggunakan gadget selalu menghasilkan manfaat belajar yang lebih besar. Variabel penggunaan gadget dalam instrumen penelitian turut memuat unsur pembatasan waktu dan kontrol pemakaian. Oleh sebab itu, skor yang baik lebih menggambarkan pola penggunaan yang terkelola daripada lamanya paparan layar semata. Temuan (Erlina et al., 2022; Marciano & Camerini, 2021) memperlihatkan bahwa penggunaan yang berlebihan justru dapat berkaitan dengan capaian akademik yang kurang menguntungkan. Dengan demikian, manfaat terhadap ketertarikan belajar lebih mungkin terbentuk ketika penggunaan memiliki tujuan akademik yang spesifik, batas waktu yang proporsional, dan dukungan pendampingan.

Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Keterlibatan Belajar

Pada model kedua diperoleh persamaan $Y_2 = 9,978 + 0,682X + \varepsilon$. Koefisien regresi sebesar 0,682 bertanda positif, yang menunjukkan bahwa peningkatan skor penggunaan gadget berkaitan dengan peningkatan keterlibatan belajar. Nilai t hitung mencapai 12,022 dan

melampaui t tabel 1,657 dengan $p < 0,001$. Uji F sebesar 144,518 juga signifikan pada $p < 0,001$. Hasil ini memberikan dasar statistik untuk menerima hipotesis kedua mengenai pengaruh positif dan signifikan penggunaan gadget terhadap keterlibatan belajar.

Hubungan penggunaan gadget dengan keterlibatan belajar tergolong kuat, sebagaimana ditunjukkan oleh koefisien korelasi sebesar 0,743. Nilai R^2 sebesar 0,553 berarti 55,3% variasi keterlibatan belajar dapat diterangkan oleh penggunaan gadget dalam model, sementara 44,7% sisanya berhubungan dengan faktor lain. Persentase kontribusi ini lebih besar daripada yang diperoleh pada ketertarikan belajar. Perbedaan tersebut dapat dijelaskan karena gadget tidak hanya memberi stimulus yang menarik, tetapi juga menyediakan ruang bagi tindakan belajar langsung, seperti memperoleh data, membaca peta digital, memberikan respons terhadap pertanyaan, dan menyampaikan hasil pencarian.

Temuan mengenai keterlibatan tersebut sejalan dengan hasil Fitria et al. (2023), yang menemukan adanya kontribusi penggunaan telepon pintar terhadap student engagement. Jika dibaca melalui kerangka multidimensional, penggunaan gadget untuk mengerjakan tugas dapat memperkuat aspek perilaku, tampilan materi yang menarik dapat memengaruhi respons emosional, dan aktivitas pencarian informasi dapat meningkatkan keterlibatan kognitif. Semerci dan Goularas (2021) memperlihatkan adanya keterkaitan aktivitas serta performa pada lingkungan e-learning dengan kondisi keterlibatan, sedangkan Pepple (2022) menekankan pentingnya konteks lingkungan dan rancangan aktivitas digital. Dengan demikian, gadget akan lebih berfungsi sebagai medium keterlibatan ketika siswa diarahkan menghasilkan respons atau tindakan yang bermakna, bukan hanya menjadi penerima informasi.

Meskipun manfaatnya teridentifikasi, risiko distraksi tetap menjadi bagian yang perlu dipertimbangkan dalam membaca hasil penelitian. Al-Furaih dan Al-Awidi (2021) menunjukkan bahwa kecenderungan terus memeriksa informasi dapat mengganggu perhatian dan menurunkan keterlibatan. Fu et al. (2021) menjelaskan pula bahwa penggunaan telepon pintar secara simultan saat belajar berkaitan dengan kebiasaan multitugas dan kemampuan mengendalikan diri. Oleh karena itu, pemanfaatan gadget di kelas perlu disertai ketentuan mengenai aplikasi atau laman yang digunakan, batas waktu, bentuk keluaran tugas, dan cara pemantauan. Pengaturan tersebut memungkinkan manfaat akses digital tetap diperoleh tanpa mengurangi fokus siswa terhadap proses interaksi pembelajaran.

Tabel 4. Ringkasan Hasil Regresi dan Pengujian Hipotesis.

Variabel Terikat	Konstanta	B	r/Beta	t	F	R ²	Sig.
Ketertarikan belajar (Y1)	11,881	0,629	0,702	10,655	113,525	0,492	<0,001
Keterlibatan belajar (Y2)	9,978	0,682	0,743	12,022	144,518	0,553	<0,001

Sumber: Hasil pengolahan SPSS, 2025.

Kontribusi penggunaan gadget terhadap keterlibatan belajar lebih besar daripada terhadap ketertarikan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa perangkat digital bukan hanya berkaitan dengan minat terhadap materi, tetapi juga membuka peluang partisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Meski demikian, desain *ex post facto* dan *purposive sampling* membatasi penarikan kesimpulan sebab-akibat serta generalisasi. Model juga belum memasukkan faktor seperti kompetensi digital guru, pengawasan orang tua, motivasi, regulasi diri, kualitas jaringan, dan jenis aplikasi.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh positif dan signifikan terhadap ketertarikan maupun keterlibatan belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Kauman Tulungagung. Penggunaan gadget menjelaskan 49,2% variasi ketertarikan belajar dengan korelasi 0,702 dan 55,3% variasi keterlibatan belajar dengan korelasi 0,743. Temuan tersebut menegaskan potensi gadget dalam mendukung perhatian, pencarian informasi, antusiasme, dan partisipasi siswa apabila digunakan untuk tujuan akademik yang jelas serta dikelola secara memadai.

Sekolah perlu menetapkan aturan yang membedakan penggunaan gadget untuk pembelajaran dan kepentingan pribadi. Guru disarankan merancang aktivitas digital dengan tujuan, sumber, durasi, dan keluaran yang terukur, sedangkan orang tua perlu membantu mengendalikan waktu pemakaian di rumah. Penelitian berikutnya dapat melibatkan beberapa sekolah melalui *probability sampling*, menggunakan desain longitudinal atau eksperimen, serta memasukkan regulasi diri, kompetensi digital, dukungan guru, dan pengawasan orang tua untuk memperjelas mekanisme hubungan penggunaan gadget dengan keterlibatan belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penghargaan dan terima kasih disampaikan kepada kepala sekolah, guru IPS, dan seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kauman Tulungagung yang telah memberikan dukungan selama penelitian berlangsung. Naskah artikel ini dikembangkan dari hasil skripsi

pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

DAFTAR REFERENSI

- Ahmad, A., & Bahri, S. (2020). Pengaruh Gaya Kepemimpinan, Motivasi dan Disiplin Kerja terhadap Kinerja Karyawan. *Jurnal Ilmiah Magister Manajemen*, 3(2). <https://doi.org/10.59261/inkubis.v1i2.19>
- Al-Furaih, S. A. A., & Al-Awidi, H. M. (2021). Fear of missing out (FoMO) among undergraduate students in relation to attention distraction and learning disengagement in lectures. *Education and Information Technologies*, 26(2), 2355–2373. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10361-7>
- Astuti, D. P., & Sembiring, B. (2019). Pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Kota Jambi. *Journal of Economic Education*, 3(2).
- Bakar, I. P. S. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa kelas V di SD Inpres Tamalanrea II Makassar. *Algazali International Journal of Educational Research*, 3(1).
- Erlina, M., Oktaviana, M., Indrawati, E., & Nurhadiani, R. R. D. D. (2022). Prestasi belajar siswa ditinjau dari intensitas menggunakan gadget dan minat baca non e-book. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 7(2), 100–105. <https://doi.org/10.26740/jp.v7n2.p100-105>
- Febrianti, R. B., & Fathurrohman, M. (2023). Hubungan intensitas penggunaan gadget dengan minat belajar matematika dan kemampuan literasi matematis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Fitria, J., Mariono, A., & Maureen, I. Y. (2023). Highest education smartphones use and its relationship with students engagement. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(4), 803–812. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i4.8850>
- Fu, E., Gao, Q., Wei, C., Chen, Q., & Liu, Y. (2021). Understanding student simultaneous smartphone use in learning settings: A conceptual framework. *Journal of Computer Assisted Learning*, 37(1), 91–108. <https://doi.org/10.1111/jcal.12471>
- Hakim, A., & Amir, S. (2018). Pengaruh perasaan, ketertarikan dan keterlibatan terhadap minat belajar pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan peserta didik pada SMA Paba Binjai. *Jurnal Visipena*, 9(2).
- Marciano, L., & Camerini, A.-L. (2021). Recommendations on screen time, sleep and physical activity: Associations with academic achievement in Swiss adolescents. *Public Health*, 198, 211–217. <https://doi.org/10.1016/j.puhe.2021.07.027>
- Ningsih, D. (2022). Pengaruh adiksi gadget terhadap minat belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ngawen. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 7895–7903.
- Olvika Sandi, M., Arafat, Y., & Heldayani, E. (2023). Pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar IPS siswa SDN 13 Muaradua. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 556–566. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1378>

- Pepple, D. G. (2022). An ecological perspective of student engagement through digital technology: Practical application and implications. *British Educational Research Journal*, 48(6), 1216–1231. <https://doi.org/10.1002/berj.3823>
- Pratama, M. R., & Sudirman, N. (2023). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak usia dini. *Journal of Art, Humanity & Social Studies*, 3(5).
- Pratiwi, D., & others. (2019). Analisis dampak penggunaan teknologi gadget terhadap lingkungan sosial mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer. *POSITIF: Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 5(1).
- Reschly, A. L., & Christenson, S. L. (Editors). (2022). *Handbook of research on student engagement* (2nd ed.). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-07853-8>
- Rodríguez-Muñoz, A., & Antino, M. (2021). The use of the mobile phone in class and its effect on academic engagement and burnout: A diary study in university students. *European Journal of Education and Psychology*, 14(1), 1–10. <https://doi.org/10.32457/ejep.v14i1.1401>
- Semerci, Y. C., & Goularas, D. (2021). Evaluation of students' flow state in an e-learning environment through activity and performance using deep learning techniques. *Journal of Educational Computing Research*, 59(5), 960–987. <https://doi.org/10.1177/0735633120979836>
- Tanjung, D. S. (2022). Pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di sekolah dasar Medan. *School Education Journal PGSD FIP Unimed*, 12(3), 176–184. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v12i3.36176>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79–85. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Yuni, P. S., & Pierewan, C. A. (2021). Hubungan interaksi penggunaan smartphone dengan disiplin belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 3(5).