

IMPAK PEMAKAIAN GAWAI TERHADAP AFINITAS BELAJAR SISWA KELAS VI SDN BARENGKRAJAN 1 SIDOARJO

Aru Ratna Nanda Suranto¹, Yuris Indria Persada²

^{1, 2} Universitas Negeri Malang

*Corresponding author, email: aru.ratna.2301516@um.ac.id

Kata Kunci

Gawai
Afinitas
Belajar
Siswa

Abstrak

Gawai merupakan suatu alat atau perangkat yang memberikan perubahan cukup signifikan dan memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia saat ini. Pada era digital saat ini telah banyak yang menggunakan gawai tanpa memandang usia, dari anak-anak hingga orang dewasa, tak terkecuali siswa sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini bersumber pada dampak yang ditimbulkan karena pemakaian gawai terhadap afinitas belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif-deskriptif yang berfungsi untuk melihat sejauh mana pemakaian gawai berimplikasi terhadap afinitas belajar siswa di sekolah dasar. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah penyebaran instrumen non tes berupa angket tertutup dengan jumlah 24 pernyataan yang telah sesuai dengan indikator yang ditentukan. Sampel atau subjek yang dipilih pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SDN Barengkrajan 1. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemakaian gawai berimplikasi terhadap afinitas belajar siswa. Pernyataan tersebut dapat diketahui dengan melihat hasil dari perhitungan pada uji regresi sederhana. Persentase dampak pemakaian gawai sebesar 0,047 atau 4,71% terhadap afinitas belajar siswa.

1. Pendahuluan

Memasuki periode maraknya internet ini, teknologi telah berkembang dengan cukup pesat dan memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap kehidupan manusia di seluruh dunia. Perkembangan teknologi merupakan sebuah kemajuan akan perkembangan zaman yang diciptakan oleh manusia. Hal ini membuat Sebagian besar orang ingin memiliki dan menguasai kecanggihan teknologi. Salah satu jenis kecanggihan teknologi yang dimiliki oleh sebagian manusia dari kalangan orang dewasa hingga anak-anak yakni gawai. Gawai adalah perangkat elektronik yang memiliki beragam fungsi dan kegunaan. Gawai merupakan suatu perangkat elektronik yang memiliki bentuk kecil, memiliki tujuan, dan menarik perhatian para penggunanya. Gawai sebagai teknologi terbaru yang dapat meningkatkan harapan bagi kehidupan manusia serta dapat muncul setiap hari (Yumarni, 2022). Berikut adalah contoh dari gawai yang paling sering digunakan oleh masyarakat seperti tablet, laptop, handphone, dan smartwatch. Gawai memberikan kemudahan bagi penggunanya dalam mendapatkan informasi, komunikasi dengan jarak jauh, dan melakukan aktivitas secara online atau dalam jaringan (Mulyani, 2022). Menggunakan gawai dengan durasi cukup panjang akan mempengaruhi psikologis serta kognitif siswa, salah satunya yakni penurunan pada konsentrasi belajar.

Pemakaian gawai merupakan satu dari beberapa faktor yang dapat mempengaruhi afinitas belajar siswa (Bakar & Kaddas, 2021). Afinitas belajar adalah keinginan untuk terhadap orang atau melakukan tindakan terhadap situasi dengan perasaan yang senang pada objek tertentu. Perhatian siswa dengan afinitas belajar yang tinggi cenderung terpusat kepada pembelajaran. Afinitas belajar siswa dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap aktivitas pembelajaran (Arwansyah & Wahyuni, 2020). Terdapat tiga indikator mengenai afinitas belajar yakni tertarik dengan hal yang diamati, kemauan siswa dalam belajar, rasa semangat serta keterlibatan aktif siswa dalam belajar. Dapat ditarik kesimpulan bahwa afinitas belajar merupakan kemauan yang lahir dari dalam diri individu, dan afinitas belajar dapat ditunjukkan melalui dorongan belajar siswa yang meningkat. Afinitas belajar pada siswa akan berbeda tiap individu. Terdapat beberapa aspek yang mempengaruhi afinitas belajar salah satunya yakni pemakaian gawai (Rumengan, 2020).

Pada hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Bakar, I. P. S. (2020) dengan cara menyebarkan angket di sekolah dasar, dapat diputuskan bahwa dampak positif pemakaian gawai memberikan dampak yang baik pula bagi afinitas belajar siswa, hal tersebut dikarenakan gawai memberikan kemudahan dalam pembelajaran mereka. Dari data yang diperoleh, sebanyak 18 siswa dikategorikan sangat baik dan 8 siswa dengan kategori baik dalam menggunakan gawai dan mereka juga dapat mengembangkan kemampuan yang mereka miliki di sekolah. Namun terdapat pula kelemahan dari pemakaian gawai, yakni dapat membuat siswa menjadi lebih bergantung pada gawai daripada kegiatan belajar yang seharusnya mereka lakukan (Wasa et al., 2019). Afinitas belajar siswa yang tidak konsisten (naik-turun) tidak hanya karena pemakaian gawai saja, namun juga dapat dikarenakan oleh hal lainnya seperti pembelajaran yang kurang menarik dan metode pembelajaran yang digunakan kurang sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa.

Penurunan afinitas belajar siswa karena pemakaian gawai untuk keperluan di luar jam belajar dengan durasi yang lebih dari jumlah jam tertentu setiap harinya seperti durasi pemakaian gawai dengan durasi harian, mingguan, dan aktivitas apa yang dilakukan dengan gawai yakni (bermain game online, mengakses media sosial, atau menonton tayangan video) yang melebihi batas waktu tertentu. Afinitas belajar siswa dapat dilihat dari beberapa indikatornya yaitu penurunan afinitas siswa terhadap aktivitas belajar dapat terlihat dari rendahnya partisipasi dalam kegiatan kelas, reaksi negatif terhadap pembelajaran (seperti merasa bosan), serta berkurangnya waktu yang dihabiskan untuk belajar secara mandiri. Dengan melihat beberapa indikator tersebut peneliti dapat mengetahui apakah siswa mengalami penurunan konsentrasi dan afinitas belajar akibat gawai. Hal tersebut dapat diketahui dengan cara penyebaran angket yang nantinya akan diisi oleh siswa dan siswi SDN Barengkrajan 1.

Pemakaian gawai yang semakin marak di kalangan siswa sekolah dasar menjadi hal yang perlu diperhatikan, terutama mengenai perkembangan akademik. Saat ini, anak-anak sering lupa akan waktu ketika mereka berada di depan layar gawai, seperti bermain game, menonton tayangan video, dan mengakses media sosial yang secara tidak langsung mempengaruhi afinitas belajar mereka. Gejala yang ditimbulkan dari pemakaian gawai yang berlebihan seperti berkurangnya afinitas terhadap tugas yang diberikan dan muncul sikap acuh terhadap kegiatan belajar. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui dampak dari pemakaian gawai bagi para siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana pemakaian gawai berpengaruh terhadap afinitas belajar siswa kelas VI di SDN Barengkrajan 1.

2. Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini yakni metode kuantitatif deskriptif. Penelitian kuantitatif deskriptif merupakan kegiatan mengumpulkan, mengolah, analisis, dan menyajikan data secara objektif untuk menguji hipotesis dan pemecahan masalah (Duli, 2019:3). Penelitian kuantitatif deskriptif berfungsi untuk menganalisis relasi antara variabel-variabel tertentu tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel tersebut. Metode ini bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis dampak pemakaian gawai terhadap afinitas belajar siswa sekolah dasar.

Pendekatan deskriptif berfokus pada pemaparan pola dan frekuensi pemakaian gawai serta tingkat konsentrasi dan afinitas belajar yang akan diujikan pada siswa dengan sampel sebanyak 20 orang siswa kelas VI SDN Barengkrajan 1 pada tanggal 09 November 2024. Pendekatan ini digunakan untuk mengukur seberapa kuat dan signifikan dampak dari pemakaian gawai (X) dengan afinitas belajar siswa (Y). Metode ini akan melibatkan pengumpulan data kuantitatif melalui kuesioner yang dirancang untuk mengukur seberapa besar pemakaian gawai dan dampaknya terhadap konsentrasi serta afinitas belajar siswa. Data yang terkumpul kemudian akan dianalisis secara statistik untuk melihat apakah variabel bebas berdampak terhadap variabel terikat.

Dengan menggunakan metode ini, peneliti dapat menarik kesimpulan mengenai hubungan antara pemakaian gawai terhadap afinitas belajar siswa. Melalui analisis statistik yang tepat, peneliti bisa menilai seberapa signifikan dampak pemakaian gawai terhadap

afinitas belajar siswa di SDN Barengkrajan 1, Kecamatan Krian, Kabupaten Sidoarjo. Berikut indikator dan butir pernyataan dari masing-masing variabel.

- a. Indikator Pemakaian Gawai
 1. Frekuensi dalam pemakaian gawai
 2. Menggunakan gawai secara berlebihan sehingga lupa waktu
 3. Sulit Berkomunikasi
- b. Indikator Afinitas Belajar
 1. Tertarik dengan hal yang diamati
 2. Kemauan siswa dalam belajar
 3. Rasa semangat serta keterlibatan aktif siswa dalam belajar

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Pemakaian Gawai terhadap Afinitas Belajar Siswa

No	Indikator	Butir Soal		Total
		Positif	Negatif	
1	Frekuensi dalam pemakaian gawai	2	2	4
2	Pemakaian gawai yang berlebih dan lupa akan waktu	2	2	4
3	Sulit untuk berkomunikasi	2	2	4
4	Rasa suka dan ketertarikan terhadap hal yang dipelajari	2	2	4
5	Keinginan siswa untuk belajar	2	2	4
6	Keantusiasan serta partisipasi dan keaktifan siswa dalam belajar	2	2	4

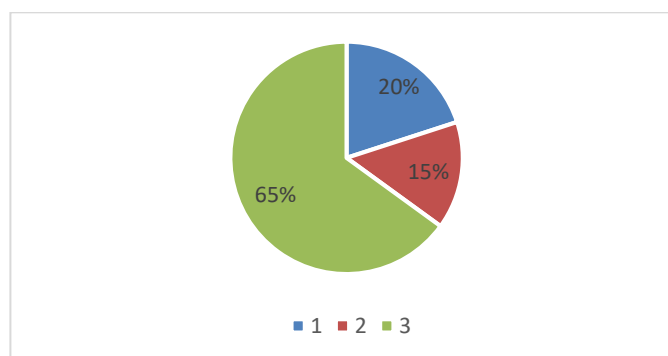
3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Penelitian yang dilakukan di SDN Barengkrajan 1 menggunakan kuesioner atau angket dengan menggunakan penilaian berbentuk skala likert 1-4. Dalam pernyataan positif didapatkan skor 4-1 dan untuk pernyataan negatif didapatkan skor 1-4. Sebelum melaksanakan uji hipotesis maka sebelumnya akan dilakukan pengujian data awal kemudian pengujian data akhir. Berikut merupakan tabel interval dan diagram persentase dari variabel bebas dan variabel terikat:

Tabel 2. Interval Pemakaian Gawai

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X < 30,56$	Rendah	3	15%
$30,56 \leq X < 40,74$	Sedang	13	60%
$X > 40,74$	Tinggi	4	20%

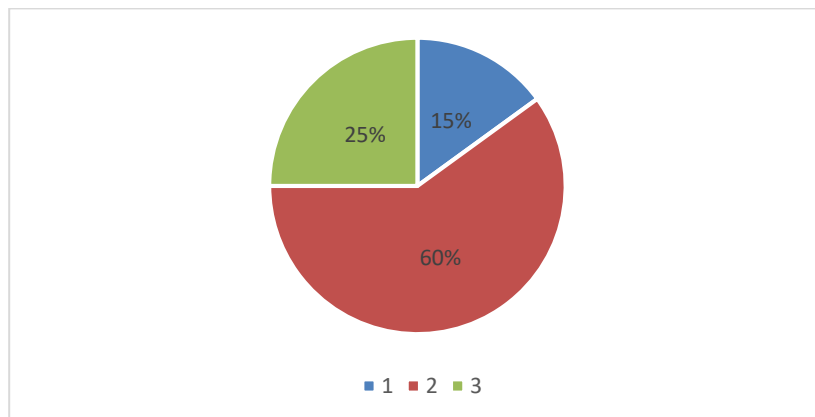


Gambar 1. Diagram Persentase Pemakaian Gawai

Berdasarkan data dari tabel 2 diatas diperoleh hasil bahwa pemakaian gawai yang berada dalam kategori rendah sebesar 15% dengan frekuensi sebanyak 3 responden, sedangkan pada kategori sedang sebesar 65% dengan frekuensi sebanyak 13 responden, dan kategori tinggi sebesar 20% dengan frekuensi sebanyak 4 responden. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa pemakaian gawai pada siswa SDN Barengkrajan 1 termasuk dalam kategori sedang.

Tabel 3. Interval Afinitas Belajar

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X < 35,77$	Rendah	3	15%
$35,77 \leq X < 44,73$	Sedang	12	60%
$X > 44,73$	Tinggi	4	25%



Gambar 2. Diagram Persentase Afinitas Belajar

Berdasarkan data dari tabel 3 di atas diperoleh hasil bahwa afinitas belajar memiliki persentase dalam kategori rendah sebesar 15% dengan frekuensi sebanyak 3 responden, sedangkan pada kategori sedang sebesar 65% dengan frekuensi sebanyak 12 responden, dan kategori tinggi sebesar 25% dengan frekuensi sebanyak 5 responden. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa pemakaian gawai pada siswa SDN Barengkrajan 1 termasuk dalam kategori sedang.

A. Pengujian Instrumen Data Uji Validitas

Perolehan data pada penelitian ini didapatkan dalam bentuk kuantitatif dengan cara penyebaran angket kepada siswa sekolah dasar di SDN Barengkrajan 1. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk melihat dampak pemakaian gawai terhadap afinitas belajar siswa. Terdapat sebanyak 20 responden yang telah mengisi angket penelitian ini dengan taraf signifikan 5% didapatkan $r_{tabel} = 0,444$, jika nilai dari $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka pernyataan tersebut dapat dinyatakan valid. Hasil uji validitas item dari variabel bebas yakni dampak pemakaian gawai siswa didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Dampak Gawai

No	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
1	0,664973	0,444	Valid
2	0,618011	0,444	Valid
3	0,677681	0,444	Valid
4	0,584833	0,444	Valid
5	0,493841	0,444	Valid
6	0,551998	0,444	Valid
7	0,67136	0,444	Valid
8	0,738486	0,444	Valid
9	0,559021	0,444	Valid
10	0,533646	0,444	Valid
11	0,63587	0,444	Valid
12	0,689285	0,444	Valid

Berdasarkan data uji validitas pada variabel bebas yakni dampak pemakaian gawai didapatkan hasil bahwa $r_{tabel} = 0,444$ dengan taraf signifikansi 5% dan $N = 20$ responden terdapat 12 item pernyataan dapat dinyatakan valid. Sedangkan pada hasil uji validitas item dari variabel terikat yakni afinitas belajar siswa didapatkan data sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Afinitas Belajar

No	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0,625759	0,444	Valid
2	0,785945	0,444	Valid
3	0,659539	0,444	Valid
4	0,627012	0,444	Valid
5	0,702595	0,444	Valid
6	0,606101	0,444	Valid
7	0,595196	0,444	Valid
8	0,644029	0,444	Valid
9	0,549482	0,444	Valid
10	0,651616	0,444	Valid
11	0,666397	0,444	Valid
12	0,530532	0,444	Valid

Berdasarkan data uji validitas pada variabel terikat yakni afinitas belajar siswa didapatkan hasil bahwa r-tabel = 0,444 dengan taraf signifikansi 5% dan N = 20 responden terdapat 12 item pernyataan yang dapat dinyatakan valid. Selanjutnya, setelah pernyataan dinyatakan valid, maka akan dilakukan pengujian reliabilitas.

Uji Realibilitas

Tabel 6. Hasil Uji Realibilitas

Variabel	Nilai Cronbach Alpha	Standar	Keterangan
Pemakaian Gawai	0,8489	0,444	Valid
Afinitas Belajar	0,8635	0,444	Valid

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat dikatakan reliabel karena nilai dari Cronbach Alpha yakni $> 0,6$. Secara umum nilai dari Cronbach Alpha dapat digunakan sebagai sebuah indikator (Sugiono et al., 2020). Berdasarkan tabel hasil dari output menggunakan SPSS didapatkan hasil bahwa pada variabel pemakaian gawai diperoleh nilai Cronbach Alpha sebesar $0,8489 > 0,6$ yang dapat dinyatakan reliabel. Sedangkan pada variabel afinitas belajar diperoleh nilai Cronbach Alpha sebesar $0,8635 > 0,6$ yang dapat dinyatakan reliabel. Data konstruk yang telah dinyatakan valid dan reliabel, maka sebelum menentukan uji hipotesis akan dilakukan uji prasyarat normalitas dan linearitas regresi terlebih dahulu.

B. Pengujian Prasyarat

Uji Normalitas

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig	Statistic	df	Sig
Pemakaian Gawai	0,173	20	0,121	0,967	20	0,695
Afinitas Belajar	0,166	20	0,148	0,941	20	0,256

Merujuk pada penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas VI yang berjumlah 20 siswa sebagai sampel diketahui bahwa jumlah siswa tersebut kurang dari 50 maka uji yang digunakan yakni Shapiro-Wilk. Uji Shapiro-Wilk yang digunakan pada sampel kurang dari 50 responden umumnya terbatas dalam pemakaian. Dalam pengambilan keputusan uji normalitas yang tersebut menggunakan taraf signifikan sebesar 5% atau 0,05. Apabila didapatkan nilai sig. $> 0,05$ maka data tersebut dinyatakan berdistribusi normal, namun apabila nilai sig. $< 0,05$ maka data tersebut dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan tabel diatas yang merupakan hasil dari output SPSS didapatkan hasil bahwa pada dampak gawai diperoleh nilai sig. $0,695 > 0,05$ maka variabel dampak gawai dapat dikatakan berdistribusi normal. Sedangkan pada afinitas belajar

didapatkan nilai sig. $0,256 > 0,05$ maka variabel afinitas belajar dapat dikatakan berdistribusi normal.

C. Uji Linearitas Data

Tabel 8. Hasil Uji Linearitas Dengan SPSS

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
Afinitas Belajar* Pemakaian Gawai	Between Groups	(Combined)	301.500	12	25.125	2.192	0,152
		Linearity	179.992	1	179.992	15.700	0,005
		Deviation from Linearity	121.508	11	11.046	0,964	0,542
	Within Groups		80.250	7	11.464		
	Total		381.750	19			

Uji linearitas berfungsi untuk mengetahui hubungan yang terjadi antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) linear atau tidak. Uji linearitas dapat digunakan sebagai prasyarat dalam analisis regresi linear atau analisis korelasi (Indriyanti, R., 2021). Dua variabel dapat diketahui apakah memiliki hubungan atau tidak dengan melihat nilai sig. Deviation from Linearity $> 0,05$. Berdasarkan tabel tersebut didapatkan hasil dari uji linear dengan nilai sig. Deviation from Linearity sebesar $0,542 > 0,05$ maka dapat diputuskan bahwa kedua variabel tersebut memiliki hubungan yang linear.

Uji Hipotesis

Tabel 9. Hasil Uji Regresi Sederhana dengan SPSS

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig
1	Regression	179.992	1	179.992	16.058	$< 0,001^b$
	Residual	201.758	18	11.209		
	Total	381.750	19			

Pengujian hipotesis yang digunakan yakni analisis regresi sederhana dengan menggunakan tabel sig. dengan F hitung = 16.058. Tabel tersebut digunakan untuk mengetahui pengaruh dari variabel bebas (X) yakni pemakaian gawai terhadap variabel terikat (Y) yakni afinitas belajar yang dapat diamati dengan melihat nilai dari signifikansi. Taraf signifikansi yang digunakan yaitu sebesar 5% atau 0,05 dengan dasar dalam pengambilan keputusan yakni jika nilai sig. $< 0,05$ maka terdapat dampak pemakaian gawai, namun jika nilai sig. $> 0,05$ maka tidak terdapat dampak pemakaian gawai. Berdasarkan hasil tersebut didapatkan nilai sig. $0,001 < 0,05$ maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pemakaian gawai berimpak terhadap afinitas belajar siswa kelas VI SDN Barengkrajan 1.

Koefisien Determinasi

Tabel 10. Tabel Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,678	0,471	0,442	3,348

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai dari korelasi (R) yakni sebesar 0,687. Hasil output yang dapat dilihat pada tabel R Square didapatkan hasil sebesar 0,471 yang berarti variabel intensitas pemakaian gawai memberikan pengaruh sebesar 47,1% terhadap variabel afinitas belajar. Sedangkan sisanya 52,9% dapat dipengaruhi oleh perihailain yang tidak termasuk pada penelitian yang dilakukan.

3.2. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan pada SDN Barengkrajan 1 Krian, Sidoarjo dengan judul "Impak Pemakaian Gawai Terhadap Afinitas Belajar Siswa Kelas VI SDN Barengkrajan 1". Peneliti telah melakukan analisis data sebelumnya dengan menggunakan pengujian instrumen terlebih dahulu yakni uji validitas dan reliabilitas pada siswa kelas VI SDN Barengkrajan 1 dengan jumlah responden sebanyak 20 siswa. Berdasarkan uji validitas dan reliabilitas menghasilkan data angket mengenai dampak gawai yaitu sebanyak 12 instrumen pernyataan yang valid. Sedangkan pada data angket mengenai afinitas belajar sesuai perhitungan analisis data didapatkan 12 instrumen pernyataan yang valid.

Berdasarkan angket penelitian yang sebelumnya telah dilakukan uji coba dengan penyebaran angket di sekolah dasar didapatkan hasil dari variabel (X) yakni pemakaian gawai siswa di SDN Barengkrajan 1 diperoleh hasil yang termasuk kedalam kategori sedang. Sedangkan hasil yang didapatkan dari variabel (Y) yakni afinitas belajar termasuk dalam kategori sedang. Pada variabel pemakaian gawai yang termasuk kategori rendah sebesar 15% dengan frekuensi sebanyak 3 responden, sedangkan pada kategori sedang sebesar 65% dengan frekuensi sebanyak 13 responden, dan kategori tinggi sebesar 20% dengan frekuensi sebanyak 4 responden. Sedangkan pada Variabel afinitas belajar yang termasuk kategori rendah sebesar 15% dengan frekuensi sebanyak 3 responden, sedangkan pada kategori sedang sebesar 65% dengan frekuensi sebanyak 12 responden, dan kategori tinggi sebesar 25% dengan frekuensi sebanyak 5 responden.

Peneliti telah melakukan pengujian prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji linearitas. Berdasarkan data yang diperoleh dari uji normalitas didapatkan hasil bahwa dampak gawai dan afinitas belajar siswa yang dapat dilihat pada tabel Kolmogorov-Smirnov dikatakan bahwa kedua variabel berdistribusi normal. Peneliti juga melakukan uji linearitas antara variabel dampak pemakaian gawai terhadap afinitas belajar siswa. Hasil dari uji linearitas didapatkan hasil yang dapat dilihat pada tabel Deviation from Linearity sebesar $0,542 > 0,05$ maka, kedua variabel tersebut dapat dikatakan linear atau mempunyai hubungan.

Peneliti juga telah melakukan pengujian regresi linear sederhana, didapatkan hasil dari $F_{Hitung}=16.058$ dengan taraf signifikansi $0,05$. Berdasarkan hasil data yang diperoleh, nilai dari signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ yang dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat dampak dari variabel (X) yakni pemakaian media sosial terhadap variabel (Y) yakni afinitas belajar siswa. Sedangkan nilai dari koefisien determinasi diperoleh data sebesar $0,471$ yang berarti dampak pemakaian gawai sebesar $47,1\%$ saja terhadap afinitas belajar.

Berdasarkan hasil yang telah dijelaskan diatas, dapat disimpulkan bahwa pemakaian gawai tidak memberikan dampak terhadap afinitas belajar siswa yakni hanya sebesar $47,1\%$. Hasil dari pemakaian gadget terhadap afinitas belajar yang telah dipaparkan tersebut juga selaras dengan penelitian sebelumnya. Menurut Fatimah, et al., (2023) diperoleh hasil bahwa afinitas belajar siswa tidak dipengaruhi secara signifikan oleh pemakaian gawai. Walaupun terkadang terdapat siswa yang membawa gawai ke sekolah, namun masih dalam pengawasan dan pemberian batasan dalam pemakaian di wilayah sekolah. Penelitian ini juga selaras dengan Bakar, (2020) yang menyatakan bahwa tidak terdapat dampak pemakaian gawai terhadap afinitas belajar siswa. Afinitas belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa aspek seperti perihal kelas yang kurang nyaman, kondisi sosial siswa dengan lingkungannya, atau bahkan hal yang lainnya..

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai dampak pemakaian gawai terhadap afinitas belajar siswa dapat disimpulkan bahwa nilai dari probabilitas (sig.) sebesar $0,001 < 0,05$. Dari hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa gawai tidak memberikan dampak terhadap afinitas belajar siswa. Pada nilai koefisien determinasi sebesar $0,471$ yang artinya pemakaian gawai tidak memberikan dampak yang cukup signifikan

terhadap afinitas belajar siswa dan sisanya sebesar 52,9% dapat disebabkan karena pengaruh lain yang tidak termasuk dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Daftar Rujukan

- Angraini, I. A., Utami, W. D., & Rahma, S. B. (2020). Mengidentifikasi minat bakat siswa sejak usia dini di SD. <https://doi.org/10.36088/islamika.v7i3>
- Arwansyah, A., & Wahyuni, S. (2020). Pengaruh Pemakaian Smartphone dan Afinitas Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kewirausahaan SMK Al-Wasliyah Pasar Senenmedan TA 2018/2019. *Jurnal Ekodik: Ekonomi Pendidikan*, 7(1), 31-44. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/ekodik/article/view/16446>.
- Bakar, I. P. S. (2020). Pengaruh Pemakaian Gawai Terhadap Afinitas Belajar Siswa Kelas V Di SD Inpres Tamalanrea II Makassar. *AIJER: Algazali International Journal Of Educational Research*, 3(1), 39-46. <https://doi.org/10.59638/aijer.v3i1.143>
- Bakar, I. P. S., & Kaddas, B. (2021). Pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa kelas V MIN 1 Kota Makassar. *Dirasat Islamiah: Jurnal Kajian Keislaman*, 2(1), 57-66. doi:10.5281/zenodo.5166469.
- Crishandova, E., Waridah, W., & Anggorowati, K. D. (2024). Analisis Impak Pemakaian Handphone Terhadap Afinitas Belajar Siswa Kelas V SDN 12 Engkurai. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 41-49. <https://doi.org/10.46368/jppsd.v2i1.1902>
- Duli, Nikolaus. 2019. Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data dengan SPSS. Yogyakarta: Deepublish.
- Fatihah, A., Nasution, A. N., & Al Ghifari, M. (2023). PENGARUH GAWAI TERHADAP AFINITAS BELAJAR PESERTA DIDIK. *Algebra: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Sains*, 3(4), 235-238. <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i4.723>
- Indrianti, E. D., & Listiadi, A. (2021). Pengaruh lingkungan keluarga, prestasi belajar, dan kesejahteraan guru terhadap afinitas menjadi guru akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 9(1), 13-24. <https://doi.org/10.26740/jpak.v9n1.p13-24>
- Mulyani, R. (2022). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Mental Pada Santri Madrasah Takhasus Tahfidz Qur'an Al-Husna Tuksari Kecamatan Losari Kabupaten Cirebon* (Doctoral dissertation, IAIN SYEKH NURJATI. S1 BKI). <http://repository.syekhnurjati.ac.id/id/eprint/8220>
- Retno Indriyati, "Pengaruh Pembelajaran Metodologi Penelitian Terhadap Karya Tulis Ilmiah Taruna Politeknik Bumi Akpelni (Studi Kasus Pada Prodi Nautika Politeknik Bumi AKPELNI Semarang)", *JURNAL SAINS DAN TEKNOLOGI MARITIM*, 21.2 (2021), 179-189. <https://doi.org/10.33556/jstm.v21i2.250>
- Rumengan, Y., & Talakua, C. (2020). Pengaruh Pemakaian Media Pembelajaran Mobile Learning berbasis Smartphone terhadap Afinitas Belajar Siswa SMA Negeri 1 Seram Utara Barat. *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi*, 10(2), 33-40. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v10i2.12087>
- Sugiono, S., Noerdjanah, N., & Wahyu, A. (2020). Uji validitas dan reliabilitas alat ukur SG posture evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55-61. <https://doi.org/10.37341/jkf.v5i1.167>
- Wasa, M. E., Sulistyono, S., & Afian, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Vii Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 4(2), 1-7. <https://doi.org/10.21067/jrpe.v4i2.3907>
- Yumarni, V. (2022). Impakgawai Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 107-119. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>