

## **Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Siswa**

**Sri Sistavin Lamanila<sup>1</sup>, Novianty Djafri<sup>2</sup>, Intan Abdul Razak<sup>3</sup>, Warni Tune Sumar<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup> Program Studi Manajemen Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

**E-mail:** sistavinlamanila@gmail.com

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) untuk mengetahui intensitas penggunaan *gadget* di SMPN se- Kecamatan Popayato Barat, (2) untuk mengetahui prestasi belajar siswa di SMPN se-Kecamatan Popayato Barat, dan (3) untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa di SMPN se-Kecamatan Popayato Barat. Jenis penelitian kuantitatif ini menggunakan populasi sejumlah 268 dengan sampel 73 responden. Data dikumpulkan menggunakan instrumen dan dianalisis dengan analisis regresi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) intensitas penggunaan *gadget* di SMPN se-Kecamatan Popayato Barat cukup tinggi, (2) prestasi belajar di SMPN se-Kecamatan Popayato Barat tinggi, (3) terdapat pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa. Hal ini didasarkan pada hasil uji hipotesis serta. Hasil uji hipotesis menggunakan Microsoft Excel 2013 diperoleh nilai signifikansinya atau p-value sebesar 0,000 lebih kecil dari alpha 0,05 atau  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan dengan dengan dengan selang kepercayaan 95% ada pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa. Pada uji Determinasi diperoleh koefisien determinasi atau *Adjusted R2* adalah 0,11 hal ini berarti intensitas penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar berpengaruh sebesar 11% sedangkan sisanya (1-0,11) 89% dipengaruhi oleh faktor lain misalnya motivasi belajar atau peran orang tua.

**Kata Kunci:** Intensitas Penggunaan Gadget; Prestasi Belajar; Siswa

### **ABSTRACT**

This study aims to: (1) to determine the intensity of the use of gadgets in SMPNs in West Popayato Subdistrict, (2) to determine student achievement in SMPNs in West Popayato Subdistrict, and (3) to determine the effect of the intensity of gadget use on student achievement. in SMPN in West Popayato District. This type of quantitative research used a population of 268 with a sample of 73 respondents. Data collected using instruments. The results showed that: (1) the intensity of the use of gadgets in SMPNs in West Popayato District was quite high, (2) learning achievement in SMPNs in West Popayato Subdistrict was high, and (3) there was an effect of the intensity of using gadgets on student achievement. This is based on the results of hypothesis testing as well. The results of hypothesis testing using Microsoft Excel 2013 obtained a significance value or p-value of 0.000 which is smaller than 0.05 or  $0.000 < 0.05$ , so it can be concluded that with a 95% confidence interval there is an effect of the intensity of using gadgets on student achievement. In the Determination test, the coefficient of determination or *Adjusted R2* is 0.11 this means that the intensity of the use of gadgets on learning achievement has an effect of 11% while the remaining (1-0.11) 89% is influenced by other factors such as learning smotivation or the role of parents.

**Keywords:** Intensity of Using Gadgets; Learning Achievement; Students

© 2022 Sri Sistavin Lamanila, Novianty Djafri, Intan Abdul Razak, Warni Tune Sumar  
Under The License CC-BY SA 4.0

### **Sejarah Artikel:**

Diterima: Juni, 2022

Disetujui: Juni, 2022

Dipublikasi: Desember, 2022

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan unsur pokok yang dibutuhkan oleh setiap manusia. Pendidikan dilakukan bertujuan untuk mendapatkan pemahaman dan informasi baru, mampu meningkatkan produktivitas, dan dapat membentuk seseorang menjadi lebih mandiri. Selain itu, dengan adanya pendidikan seseorang dapat meningkatkan kecerdasan, keterampilan, dan memperbaiki kepribadiannya. Pendidikan dibutuhkan sebagai sarana keberhasilan manusia agar mampu bersaing dengan orang lain baik nasional maupun internasional. Dengan demikian dibutuhkan perhatian khusus untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia agar sumber daya manusia (SDM) memiliki potensi yang berkualitas sehingga dapat bersaing dengan yang lainnya.

Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan, dan pengetahuan (Hidayat & Junianto, 2017). Prestasi belajar adalah hasil atau perubahan pembelajaran yang dicapai dan suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku seseorang dari suatu hasil yang telah dicapai sebagai perubahan dari tingkah laku yang dilalui dengan pengalaman serta wawasan untuk bisa berinteraksi dengan lingkungan yang menyangkut ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Menurut Susana (2006) prestasi belajar dikatakan sempurna jika memenuhi tiga aspek. Pertama, aspek kognitif, yang dikelompokkan menjadi (enam) tingkatan yaitu (1) tingkat pengetahuan (*knowledge*). Tujuan instruksional pada level ini menuntut siswa untuk mengingat (*recall*) informasi yang telah diterima sebelumnya, misalnya fakta, terminologi pemecahan masalah dan sebagainya; (2) Tingkat pemahaman (komprehensif). Kategori pemahaman dihubungkan dengan kemampuan untuk menjelaskan pengetahuan, informasi yang telah diketahui dengan kata-kata sendiri. Dalam hal ini siswa diharapkan menerjemahkan atau menyebutkan kembali apa yang telah didengar dengan kata-kata; (3) Tingkat penerapan (*aplication*). Penerapan merupakan kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan informasi yang telah dipelajari ke dalam situasi yang baru, serta memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari; (4) Tingkat analisis (*analysis*). Analisis merupakan kemampuan untuk mengidentifikasi, memisahkan dan membiarkan komponen-komponen atau elemen-elemen suatu fakta, konsep, pendapat, asumsi, hipotesa

atau kesimpulan dan memeriksa komponen-komponen tersebut untuk melihat atau tidaknya kontradiksi. Dalam hal ini siswa diharapkan dapat menunjukkan hubungan diantara berbagai gagasan dengan cara membandingkan gagasan tersebut standar prinsip atau prosedur yang telah dipelajari; (5) Tingkat sintesis (*synthesis*). Sintesis diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsur pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang menyeluruh; dan (6) Tingkat evaluasi (*evaluation*). Evaluasi merupakan level tertinggi yang mengharuskan siswa mampu membuat penilaian dan keputusan tentang nilai gagasan metode produk atau benda dengan menggunakan kriteria tertentu. Jadi evaluasi disini lebih condong berbentuk penilaian biasa dari pada penilaian evaluasi (Sudjana, 2005).

Kedua, aspek afektif, ialah ranah berfikir yang meliputi watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, atau nilai. Menurut Rasyid (2011) “ranah afektif menentukan keberhasilan belajar seseorang. Orang yang tidak memiliki minat pada pelajaran tertentu sulit untuk mencapai keberhasilan studi secara optimal. Seseorang yang berminat dalam suatu mata pelajaran diharapkan akan mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Ketiga, aspek psikomotorik. Psikomotorik merupakan aspek yang berhubungan dengan olah gerak seperti yang berhubungan dengan otot-otot syaraf misalnya lari, melangkah, menggambar, berbicara, membongkar peralatan atau memasang peralatan dan lain sebagainya. Harun Rasyid dan Mansur mengatakan “Gerakan dasar adalah gerakan yang mengarah pada keterampilan kompleks yang khusus. Siswa yang telah mencapai kompetensi dasar pada ranah ini mampu melakukan tugas dalam bentuk keterampilan sesuai dengan standar atau kriteria” (Rasyid, 2011).

Di era globalisasi ini alat komunikasi yang semakin canggih yaitu *gadget* memiliki beberapa manfaat bagi penggunaannya terhadap siswa. *Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan (Widiawati et al., 2014). Menurut Ajzen (2005), aspek-aspek intensitas adalah sebagai berikut: (1) Frekuensi yaitu banyaknya aktivitas dengan perilaku yang dilakukan berulang kali; (2) Penghayatan (*comprehention*) yaitu pemahaman terhadap suatu informasi, minat individu yang didukung dengan usaha untuk memahami dan menyimpan informasi sebagai pengetahuan; dan (3) Durasi yaitu rentan waktu atau lamanya waktu individu dalam menjalankan kegiatannya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* (Murtafi'ah et al., 2019)

adalah: (1) Faktor Internal, yang menggambarkan karakteristik individu, yaitu kebutuhan-kebutuhan yang beragam, baru, serta keinginan untuk mengambil resiko, baik secara fisik maupun secara sosial, mempunyai Kepribadian yang tinggi, Kontrol diri yang rendah. kontrol diri adalah kemampuan individu untuk mengatur, dan mengarahkan langkah dan tindakan untuk mencapai sesuatu yang diinginkan; (2) Faktor Eksternal, faktor yang berasal dari luar diri individu. Seperti Iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan di media sosial mempengaruhi untuk mengikuti perkembangan masa kini; (3) Faktor Situasional, ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan *gadget* sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman. Dalam hal ini individu akan cepat bertindak ketika berada pada situasi yang tidak nyaman dan merasa terganggu aktivitas bila ada situasi yang tidak diinginkan dan mengalihkan perhatian pada *gadget*; (4) Faktor Sosial, terdiri atas faktor penyebab kecanduan smartphone sebagai sarana berinteraksi. Dalam hal ini individu selalu menggunakan *gadget* untuk berinteraksi dan cenderung malas untuk berkomunikasi secara langsung dengan individu yang lain; dan (5) Lingkungan, lingkungan membuat adanya penekanan. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan *gadget*, Selain itu sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan *gadget*.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN se-Kecamatan Popayato Barat yaitu SMPN 1 Popayato Barat, SMPN 2 Popayato Barat dan SMPN 3 Popayato Barat. Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei tahun 2022. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan analisis regresi linear sederhana. Populasi dalam penelitian ini 268 siswa, teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Proportional Random Sampling*. Berdasarkan perhitungan sampel 10% dari populasi maka sampel yang digunakan dalam penelitian adalah sebanyak 73 orang siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuesioner (angket) dengan Skala Likert, yaitu dengan pertanyaan atau pernyataan yang masing-masing item diberi skor dalam skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau kelompok.

Menurut Sugiyono (2013) kriteria interpretasi skor berdasarkan jawaban responden dapat ditentukan dengan skor maksimum setiap kuesioner adalah 5 dan skor minimum adalah 1 maka dapat diketahui setiap rentang skala adalah dengan mengalikan skor tertinggi

dengan jumlah responden dan mengalikan skor terendah dengan jumlah responden. Sehingga berdasarkan rentang skala tersebut dibuat sebagaimana terlihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Interpretasi Skor**

No	Persentase Skor	Kriteria
1	25,00% - 40,00%	Sangat rendah
2	40,01% - 55,00%	Rendah
3	55,01% - 70,00%	Cukup Tinggi
4	70,01% - 85,00%	Tinggi
5	85,01% - 100,00%	Sangat Tinggi

## HASIL PENELITIAN

### Intensitas penggunaan *Gadget*

**Tabel 2. Skor Persentase Penggunaan *Gadget***

Sekolah	Persentase	Kategori
SMP 1 Popayato Barat	61%	Cukup Tinggi
SMP 2 Popayato Barat	65%	Cukup Tinggi
SMP 3 Popayato Barat	66%	Cukup Tinggi

Sumber: Data, diolah (2022).

### Prestasi Belajar

**Tabel 3. Skor Persentase Prestasi Belajar**

Sekolah	Persentase	Kategori
SMP 1 Popayato Barat	71%	Tinggi
SMP 2 Popayato Barat	72%	Tinggi
SMP 3 Popayato Barat	71%	Tinggi

Sumber: Data, diolah (2022).

### Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar

Analisis pengaruh intensitas penggunaan *Gadget* terhadap prestasi belajar siswa dapat dilihat dari analisis regresi sederhana. Dengan kriteria pengujian:

1. Jika nilai  $p\text{-value} < 0,05$ , maka ada pengaruh intensitas penggunaan *Gadget* terhadap prestasi belajar siswa;

2. Jika nilai  $p$ -value  $> 0,05$ , maka tidak ada pengaruh intensitas penggunaan *Gadget* terhadap prestasi belajar siswa.

**Tabel 4. Hasil Uji t**

	<i>Coefficients</i>	<i>Standard Error</i>	<i>t Stat</i>	<i>P-value</i>
Intercept	74.34	7.647	9.72	0.000
X	-0.178	0.131	-1.353	0.180

Sumber: Data, diolah (2022).

Berdasarkan Tabel 4 di atas diperoleh nilai  $p$  value 0,000 lebih kecil dari  $\alpha$  5% atau  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan ada pengaruh variabel intensitas penggunaan *Gadget* terhadap prestasi belajar siswa. Kemudian dari tabel di atas diperoleh persamaan regresi yaitu:

$$Y = 74,34 - 0,178X + e$$

Dari persamaan regresi di atas dapat dijelaskan bahwa :

1. Intercept sebesar 74,34. Artinya Jika intensitas penggunaan nol maka prestasi belajar akan meningkat sebesar 74,34; dan
2. Intensitas penggunaan *Gadget* -0,178 artinya jika intensitas penggunaan *gadget* meningkat sebesar 1 satuan maka prestasi belajar akan menurun sebesar 0,178.

**Tabel 5. Uji Determinasi**

<i>Regression Statistics</i>	
Multiple R	0.158
R Square	0.25
Adjusted R Square	0.11
Standard Error	9.294
Observations	73

Sumber: Data, diolah (2022).

## PEMBAHASAN

### **Intensitas Penggunaan *Gadget***

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan intensitas penggunaan *gadget* pada siswa SMPN 1 Kecamatan Popayato Barat yaitu 61% siswa SMPN 1 Popayato Barat cukup intens menggunakan *gadget* dengan kategori cukup tinggi, 65% siswa SMPN 2 Popayato Barat

cukup intens menggunakan gadget dengan kategori cukup tinggi dan 66% siswa SMPN 3 Popayato Barat cukup intens menggunakan gadget dengan kategori cukup tinggi. Jadi rata-rata intensitas penggunaan gadget di SMPN se-Kecamatan Popayato Barat 64% dengan kategori cukup tinggi. Adapun jenis-jenis *gadget*, (Khotimah, 2019) yaitu: (1) *Handphone* atau ponsel, *handphone* merupakan jenis *gadget* yang paling jamak digunakan oleh masyarakat saat ini. Perkembangan *handphone* pun mengalami perubahan teknologi yang sangat cepat. Jenis *handphone* yang populer saat ini yaitu *smartphone* dengan menggunakan beberapa *operating system* seperti iOS, Android, dan *Windowsphone*; (2) Komputer dan laptop, merupakan jenis gadget lainnya yang sangat sering digunakan untuk berbagai keperluan, terutama untuk pekerjaan. Gadget ini juga membutuhkan *operating system* agar dapat berjalan, seperti: Windows, Mac, Linux, dan lainnya; dan (3) Tablet PC, Tablet PC ini lebih ringan dan banyak sekali kegunaan yang dimiliki oleh tablet lebih keren dibanding dengan laptop. Jenis gadget ini merupakan bentuk yang lebih besar dari *handphone*. Dengan ukuran layar yang lebih besar dari *handphone*, tablet dan iPad dapat menampilkan gambar yang lebih besar dan jelas sehingga pengguna lebih nyaman ketika ingin menonton, bermain *game*, dan kegiatan lainnya. Dalam penelitian ini sebagian besar siswa di SMP Negeri se-Kecamatan Popayato Barat menggunakan gadget jenis *handphone*.

### **Prestasi Belajar**

Berdasarkan berdasarkan hasil penelitian menunjukkan Prestasi Belajar pada siswa Sekolah Menengah Pertama Kecamatan Popayato Barat yaitu 71% siswa SMPN 1 Popayato Barat memiliki prestasi dengan kategori tinggi, 72% siswa SMPN 2 Popayato Barat prestasi dengan kategori tinggi dan 73% siswa SMPN 3 Popayato Barat berprestasi dengan kategori tinggi. Jadi rata-rata prestasi belajar siswa di SMPN se-Kecamatan Popayato Barat 71% dengan kategori tinggi.

Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono merinci faktor yang mempengaruhi prestasi dalam belajar digolongkan secara rinci menjadi dua faktor yaitu internal dan eksternal. **Faktor internal:** (1) Faktor jasmani (fisiologi), misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh dan sebagainya; (2) Faktor psikologi, antara lain: a) Faktor intelektual yang meliputi: faktor potensial yaitu kecerdasan, bakat dan faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki; b) Faktor non intelektual, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap,



kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi; dan (3) Faktor kematangan fisik maupun psikis (Ahmadi & Supriyono, 1991). **Faktor Eksternal:** (1) Faktor sosial yang terdiri atas: a) Lingkungan keluarga; b) Lingkungan sekolah; c) Lingkungan masyarakat; dan d) Lingkungan kelompok; (2) Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian; dan (3) Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim (Ahmadi & Supriyono, 1991).

### **Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar**

Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa. Hal ini didasarkan pada hasil uji hipotesis serta. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansinya atau p-value sebesar 0,000 lebih kecil dari alpha 0,05 atau  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan dengan dengan selang kepercayaan 95% ada pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa. Pada uji Determinasi diperoleh koefisien determinasi atau *Adjusted R<sup>2</sup>* adalah 0,11 hal ini berarti intensitas penggunaan gadget terhadap prestasi belajar berpengaruh sebesar 11% sedangkan sisanya (1-0,11) 89% dipengaruhi oleh faktor lain misalnya motivasi belajar atau peran orang tua.

Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hidayat & Junianto (2017) menunjukkan ada pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa dengan judul “Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya” dengan hasil penelitian: Pengujian  $f_{hitung}$  adalah 1,157. Dan dapat dilihat persamaan hipotesis dari hasil SPSS versi 20 menyatakan bahwa nilai signifikasinya sebesar  $0,319 > \alpha 0,05$  lebih besar dari  $f_{tabel}$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, sehingga hipotesis berbunyi terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel *perceived usefulness* (X1), dan *perceived ease of use* (X2) terhadap *Attitude Toward Using* (Y) secara simultan. Pengaruh *Perceived Usefulness* (X1) dan *Perceived Ease Of Use* (X2) secara bersama-sama terhadap *Attitude Toward Using* (Y) adalah sebesar 2,3% dan sisanya sebesar 97,7% adalah pengaruh yang diberikan oleh variabel lain di luar model atau penelitian ini. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu ada pengaruh gadget terhadap prestasi siswa di SMK Yayasan Islam Tasikmalaya. menunjukkan ada pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa.

Menurut Mubashiroh (2013), *gadget* memiliki dampak positif dan dampak negatif.



Dampak positifnya, berkembangnya imajinasi (melihat gambar kemudian menggambarannya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan), melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar), meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan), mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

Dampak negatif antara lain (1) penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya anak teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut), (2) malas menulis dan membaca (hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget* misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi, anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari), (c) penurunan dalam kemampuan bersosialisasi (misalnya anak kurang bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya, tidak mempedulikan keadaan disekelilingnya), (d) kecanduan (anak akan sulit dan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya), (e) dapat menimbulkan gangguan kesehatan (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak), (f) perkembangan kognitif anak usia dini terhambat (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat), (g) menghambat kemampuan berbahasa (anak yang terbiasa menggunakan *gadget* akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang di dengar, menutup diri, dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya), dan (h) dapat mempengaruhi anak usia dini (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman). Perlu pengetahuan dan keterampilan guru terkait *Post Traumatic Stress Disorder* atau PTSD bagi anak yang kecanduan Gadget. PTSD didefinisikan sebagai reaksi maladaptif yang berkelanjutan terhadap suatu peristiwa traumatis yang melibatkan kematian atau ancaman kematian atau cedera fisik serius atau ancaman terhadap keselamatan diri sendiri atau orang lain (Nevid, 2005).

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut (1) intensitas penggunaan *gadget* di SMPN se-Kecamatan Popayato cukup tinggi; (2) Prestasi belajar di SMPN se-Kecamatan Popayato tinggi; dan (3) Terdapat pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa.

## **REFERENSI**

- Ahmadi, A., & Supriyono, W. (1991). *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta.
- Ajzen, I. (2005). *Attitudes, Personality, and Behavior* (2nd ed.). Open University Press.
- Hidayat, A. R., & Junianto, E. (2017). Pengaruh *Gadget* Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya Dengan Metode TAM | Hidayat | Jurnal Informatika. *Jurnal Informatika*, 4(2).
- Mubashiroh, M. (2013). *Gadget, Penggunaan dan Dampak pada Anak (Online)*. Jurnal Ilmiah. <http://jurnalilmiahtp2013.blogspot.com/2013/12/gadget-penggunaan-dan-dampak-pada-anak.html>
- Murtafi'ah, A., Kartini, A., & Widjanarko, B. (2019). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Risiko Kegemukan (Overweight) Pada Anak Usia Dini: Studi Kasus Kontrol Di Kabupaten Tegal*. Universitas Diponegoro.
- Rasyid, H. (2011). *Penilaian Hasil Belajar*. Wacana Prima.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susana, T. (2006). *PR dan Pelajaran Sulit Bisa Menyenangkan*. Kanisius.
- Widiawati, I., Sugiman, H., & Edy. (2014). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Daya Kembang Anak. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 4(10).