

## **BAB IV**

### **PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN**

#### **A. Orientasi Kancan dan Persiapan**

##### **1. Orientasi Kancan**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan gaya belajar siswa dalam proses pembelajaran. Subjek penelitian merupakan siswa kelas XI MA Mu'allimat NU Kudus tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan subjek ini didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa kelas XI telah berada pada tahap perkembangan yang lebih matang secara akademik, serta memiliki pengalaman pembelajaran yang lebih kompleks dibandingkan jenjang sebelumnya. Hal ini memungkinkan mereka menggunakan gadget secara lebih aktif dalam mendukung proses belajar.

MA Mu'allimat NU Kudus dipilih sebagai lokasi penelitian karena merupakan lembaga pendidikan Islam yang terus berkembang dan terbuka terhadap penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran. Siswa di madrasah ini juga terbiasa menggunakan gadget, baik untuk keperluan belajar seperti mencari informasi atau mengakses media pembelajaran. Fenomena tersebut menjadi relevan untuk diteliti guna melihat bagaimana hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan kecenderungan gaya belajar siswa secara umum.

Kudus sebagai wilayah dengan kemajuan pendidikan berbasis teknologi juga menjadi faktor pendukung dalam pelaksanaan penelitian ini. Berdasarkan hasil orientasi dan komunikasi awal dengan pihak

sekolah, diketahui bahwa penggunaan gadget di kalangan siswa telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam menunjang pembelajaran. Pengambilan sampel menggunakan teknik sampling insidental, yaitu melibatkan siswa yang secara sukarela dan tersedia untuk mengisi kuesioner yang disebarakan melalui Google Form. Dari target awal sebanyak 270 siswa, diperoleh data dari 101 siswa kelas XI yang memenuhi kriteria dan dapat dianalisis lebih lanjut. Sebelum pelaksanaan pengumpulan data, peneliti telah melakukan orientasi awal ke sekolah, termasuk menjalin koordinasi dengan Waka Kesiswaan dan guru BK untuk memperoleh izin pelaksanaan serta informasi umum terkait karakteristik peserta didik.

## **2. Persiapan Penelitian**

Adapun langkah peneliti yang dilakukan sebelum pengumpulan data, yaitu :

### **a. Persiapan administrasi**

Persiapan administrasi dilakukan dengan menetapkan subjek penelitian menggunakan Teknik sampling insidental, yaitu Teknik pengambilan sampel berdasarkan siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dan bersedia menjadi responden. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MA Mu'allimat NU Kudus tahun ajaran 2025/2026.

Sebelum pelaksanaan pengumpulan data utama, peneliti melakukan penyuluhan dan wawancara dengan guru Bimbingan Konseling (BK) serta dua orang siswa untuk memperoleh gambaran awal mengenai penggunaan gadget dalam proses belajar serta kebiasaan belajar siswa di sekolah tersebut. Hasil wawancara ini digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam

menyusun instrument kuesioner.

Setelah itu, peneliti menyebarkan kuesioner untuk uji keterbacaan kepada sejumlah siswa guna mengetahui apakah setiap pernyataan dalam angket dapat dipahami dengan baik. Selanjutnya, peneliti melakukan *try out* (uji coba *instrument*) dengan menggunakan angket berbentuk cetak (kertas). Tujuan *tryout* ini yaitu untuk menguji validitas dan reliabilitas *instrument* sebelum digunakan dalam pengumpulan data utama.

Setelah *instrument* dinyatakan layak, peneliti melakukan pengumpulan data utama secara daring melalui penyebaran tautan *Google Form* kepada siswa. Pengambilan data disertai pemberian *informed consent* secara individual sebagai persetujuan dan kesediaan responden terlibat dalam penelitian ini. Seluruh proses penelitian telah memperoleh izin resmi dari pihak sekolah, dan pelaksanaannya dilakukan atas sepengetahuan pihak sekolah sebagai institusi yang menaungi peserta didik.

b. Persiapan Alat Ukur

Penelitian ini menggunakan dua skala utama, yaitu:

1. Skala Intensitas Penggunaan Gadget

Skala intensitas penggunaan gadget pada penelitian ini yakni hasil modifikasi alat ukur yang sebelumnya disusun oleh Chaplin dan disesuaikan oleh Nezha (2014). Skala intensitas penggunaan gadget berjumlah 14 aitem yang terdiri dari 8 aitem *favorabel* dan 6 aitem *unfavorabel*. Validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi dengan perhitungan Aikens'v. Nilai yang diperoleh dari

*expert judgment* yang dilakukan 6 lulusan sarjana psikologi. Hasil validitas Aikens'V skala intensitas penggunaan gadget menunjukkan rentang nilai antara 0,7 hingga 0,95, artinya skala ini memiliki tingkat validitas isi yang baik dan layak digunakan dalam penelitian.

## 2. Skala Gaya Belajar

Skala gaya belajar dalam penelitian ini yakni hasil modifikasi alat ukur yang sebelumnya disusun oleh Chislett dan Chapman (2005). Skala gaya belajar berjumlah 90 aitem yang seluruhnya bersifat *favorabel*. Untuk menjamin kelayakan isi dari butir-butir pernyataan, dilakukan uji validitas isi dengan menggunakan metode Aikens'v. Nilai yang diperoleh dari *expert judgment* yang dilakukan 6 lulusan sarjana psikologi. Hasil validitas Aikens'V skala gaya belajar menunjukkan rentang nilai antara 0,7 hingga 1,00. Dengan ini mengindikasikan bahwa skala ini memiliki tingkat validitas isi yang baik dan layak digunakan dalam penelitian.

### c. Uji Coba Alat Ukur

Tahap yang dilakukan sebelum skala digunakan untuk pengambilan data yakni melakukan uji coba terlebih dahulu untuk memastikan bahwa alat ukur memiliki validitas dan reliabilitas yang baik. Uji coba skala dilakukan pada tanggal 14 Juli 2025 melalui penyebaran angket dalam bentuk kertas secara langsung (tatap muka). Pelaksanaan uji coba tersebut, memperoleh data dari 32 responden. Kemudian, data dianalisis untuk uji reliabilitas menggunakan SPSS *for Windows* versi 25. Dalam menentukan kelayakan aitem, peneliti

menetapkan kriteria bahwa aitem dinyatakan valid apabila memiliki nilai korelasi aitem total  $\geq 0,206$ .

d. Hasil Uji Coba Alat Ukur

Adapun hasil uji coba yang dilakukan yaitu sebagai berikut :

1) Skala Intensitas Penggunaan Gadget

Hasil uji validitas skala intensitas penggunaan gadget menunjukkan bahwa dari 14 aitem pernyataan, terdapat 5 aitem yang valid yaitu aitem nomor 2,3,4,6, dan 9. Sementara itu, terdapat 8 aitem gugur yaitu aitem nomor 1,5,7,8,10,11,13 dan 14. Namun, ada 1 aitem yang dipertahankan yaitu aitem nomor 12. Aitem yang gugur disebabkan karena nilai korelasi aitem total  $\geq 0,349$ , sesuai dengan r tabel pada tingkat signifikansi 5% dengan jumlah responden 32 ( $df=30$ ). Sedangkan item yang dipertahankan memiliki nilai korelasi sebesar 0,248 berada dibawah t tabel. Namun, aitem tersebut tetap dipertahankan dalam instrumen karena merupakan satu-satunya indikator yang mewakili salah satu aspek penting dari konstruk variabel. Secara substansial, isi pernyataan aitem tersebut dinilai relevan berdasarkan tinjauan teori dan hasil *expert judgment*, sehingga dianggap layak untuk digunakan dengan catatan khusus.

Nilai korelasi aitem total yang reliabel berada pada rentang 0,349 hingga 0,684. Koefisien reliabilitas *cronbach alpha* sebesar 0,704, artinya instrumen memiliki reliabilitas yang baik dan dapat digunakan dalam penelitian. Selengkapnya, data hasil uji coba skala intensitas

penggunaan gadget disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.1 *Blueprint* Skala Intensitas Penggunaan Gadget setelah *Tryout*

Aspek	Indikator	No. Item		Jumlah
		F	UF	
Frekuensi	Aktivitas penggunaan tinggi	2	3	2
Lama waktu	Durasi waktu penggunaan	4	6	2
Perhatian Penuh	Kesehatan terganggu	9	-	1
Emosi	Emosional terdampak	12	-	1
<b>Total</b>		<b>4</b>	<b>2</b>	<b>6</b>

## 2) Skala Gaya Belajar

Hasil uji coba skala gaya belajar dari 90 aitem pernyataan, terdapat 70 aitem yang valid yaitu aitem nomor 1, 3, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 30, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 72, 73, 75, 76, 77, 78, 79, 81, 83, 84, 85, 86, 88, dan 90, serta terdapat 19 aitem yang gugut yaitu aitem nomor 2, 4, 6, 14, 22, 27, 28, 29, 31, 41, 42, 50, 51, 51, 71, 74, 80, 82, 87, dan 89. Berdasarkan responden 90 orang, maka nilai korelasi  $r$  tabel pada taraf signifikansi 5% ( $df=88$ ) yaitu dari rentang 0,207 hingga 0,763. Koefisien reliabilitas cronbach alpha sebesar 0,952. Hal tersebut menunjukkan bahwa setiap aitem pada skala gaya belajar dapat dikatakan reliabel. Berikut adalah skala gaya belajar setelah uji coba.

Tabel 4.2 *Blueprint* skala gaya belajar setelah *tryout*

Aspek	Indikator	No. Item		Jumlah
		F	UF	
Visual	Lebih mudah memahami melalui penglihatan seperti gambar, bacaan, diagram, tampilan visual	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30	-	22
Auditori	Lebih mudah memahami melalui pendengaran seperti penjelasan lisan, diskusi, musik dan percakapan	31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50,51,52,53,54,55,56,57,58,59,60	-	24
Kinestetik	Lebih mudah memahami melalui gerakan, praktik langsung, eksplorasi fisik	61,62,63,64,65,66,67,68,69,70,71,72,73,74,75,76,77,78,79,80,81,82,83,84,85,86,87,88,89,90	-	24
<b>Total</b>			<b>0</b>	<b>70</b>

## B. Laporan Pelaksanaan Penelitian

Setelah uji coba skala selesai dilakukan, peneliti melaksanakan proses pengambilan data utama yang memuat *informed consent*, identitas responden, skala intensitas penggunaan gadget, dan skala gaya belajar VAK (Visual, Auditori, Kinestetik). Proses pengumpulan data ini dilaksanakan pada tanggal 21 Juli sampai 23 Juli 2025. Pengambilan data utama dilakukan dengan menyebarkan link kuesioner secara daring melalui aplikasi WhatsApp, yang dibagikan ke masing-masing grup kelas. Jumlah subjek yang mengisi kuesioner dan menjadi responden dalam penelitian ini sebanyak 101 siswa.

## C. Hasil Penelitian

### 1. Deskripsi Responden Penelitian

Total responden sejumlah 101 yang mengisi kuesioner penelitian. Adapun gambaran sebaran data responden sebagai berikut.

Tabel 4.3 Deskripsi Responden Penelitian Berdasarkan Kelas

Kelas	N	Persentase (%)
XI IPA 2	17	16,8 %
XI IPA 3	24	23,8 %
XI IPS 1	9	8,9 %
XI IPS 2	27	26,7 %
XI IPS 3	24	23,8 %
<b>Total</b>	<b>101</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan kelas diatas, terdapat sebanyak 17 responden dari kelas XI IPA 2 mendapatkan persentase 16,8 %, kelas XI IPA 3 mendapatkan persentase 23,8%, kelas XI IPS 1 mendapatkan persentase 8,9 %, kelas XI IPS2 dengan persentase 26,7% dan kelas XI IPS 3 mendapatkan persentase 23,8 %.

### 2. Deskripsi Data Penelitian

Deskripsi data penelitian untuk memberikan gambaran umum terkait hasil penelitian yang dapat mempermudah dalam mengintepretasi data.

Tabel 4.4 Deskripsi Data Penelitian Intensitas Penggunaan Gadget

Variabel	Statiska	Hipotetik	Empirik
Intensitas	Xmin	6	6
Penggunaan	Xmax	30	27
Gadget	Mean	18.00	18.80
	Standar Deviasi	4.00	3.674

Tabel 4.5 Deskripsi Data Penelitian Gaya Belajar

Variabel	Statiska	Hipotetik	Empirik
Gaya Belajar	Xmin	70	167
	Xmax	350	308
	Maen	210.00	249.70
	Standar Deviasi	46,67	24,81

Keterangan:

Skor Hipotetik : diperoleh berdasarkan skala

Skor Empirik : diperoleh berdasarkan hasil penelitian

Berdasarkan tabel di atas, peneliti dapat mengelompokkan skor yang diberikan dari masing-masing subjek pada variabel penelitian ke dalam beberapa kategori. Pemberian kategorisasi ini bertujuan untuk membedakan tingkat pencapaian responden sesuai dengan ukuran atribut yang dimiliki (Azwar, 2018).

Adapun rumus norma kategorisasi disajikan sebagai berikut.

Tabel 4.6 Persentil Kategorisasi

	Kategorisasi	Rumus Norma
1.	Sangat Rendah	$X < \mu - 1,8\sigma$
2.	Rendah	$\mu - 1,8\sigma \leq X < \mu - 0,6\sigma$
3.	Sedang	$\mu - 0,6\sigma \leq X \leq \mu + 0,6\sigma$
4.	Tinggi	$\mu + 0,6\sigma < X \leq \mu + 1,8\sigma$
5.	Sangat Tinggi	$X > \mu + 1,8\sigma$

Keterangan:

X : Skor total

$\mu$  : Mean (rata-rata empirik)

$\sigma$  : Standar Deviasi (SD empirik)

Peneliti mengelompokkan responden ke dalam lima kategori berdasarkan perhitungan norma kategorisasi, sehingga diperoleh hasil temuan sebagai berikut:

Tabel 4.7 Kategorisasi data tiap variabel

No	Kategorisasi	Intensitas Penggunaan Gadget		Gaya Belajar	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Rendah	2	2.0 %	2	2.0%
2	Rendah	25	24.8%	23	22.8%
3	Sedang	42	41.6 %	45	44.6%
4	Tinggi	29	28.7 %	30	29.7%
5	Sangat Tinggi	3	3.0 %	1	1.0%
<b>Total</b>		101	100%	101	100%

Berdasarkan hasil kategorisasi, diketahui bahwa intensitas penggunaan gadget siswa sebagian besar siswa berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 42 siswa (41,6%). Selanjutnya, terdapat 29 siswa (28,7%) yang Berada pada kategori tinggi, serta 25 siswa (24,8%) pada kategori rendah. Sementara itu, hanya 2 siswa (2,0%) yang termasuk kategori sangat rendah dan 3 siswa (3,0%) pada kategori sangat tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa menggunakan gadget dengan intensitas yang tergolong sedang hingga tinggi, sedangkan siswa dengan penggunaan yang sangat jarang maupun sangat sering jumlahnya relatif sedikit.

Pada variabel gaya belajar, hasil kategorisasi juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 45 siswa (44,6%). Selanjutnya, terdapat 30 siswa (29,7%) pada kategori tinggi dan 23 siswa (22,8%) pada kategori rendah. Adapun siswa yang berada pada kategori sangat rendah hanya berjumlah 2 orang (2,0%) dan yang termasuk kategori sangat tinggi

hanya 1 orang (1,0%). Hal ini mengindikasikan bahwa gaya belajar siswa cenderung berada pada tingkat sedang, dengan sebagian lainnya berada pada kategori tinggi maupun rendah, sedangkan siswa dengan gaya belajar yang sangat rendah maupun sangat tinggi jumlahnya sangat sedikit.

### 3. Uji Asumsi

Pengujian asumsi merupakan salah satu syarat utama yang perlu dipenuhi oleh peneliti sebelum melakukan pengujian hipotesis. Berikut ini disajikan hasil uji normalitas dan linearitas yang telah dilakukan dengan bantuan SPSS.

#### a) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan menggunakan SPSS 25 dengan metode *Kolmogorov-Smirnov*. Data dianggap memiliki distribusi normal jika nilai signifikansi (*sig.*)  $> 0,05$  (Sugiyono, 2020).

Tabel 4.8 Uji Normalitas

Variabel	Sig.	Interpretasi
Intensitas Penggunaan Gadget	0.194	Normal
Gaya Belajar	0.200	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas pada variabel intensitas penggunaan gadget diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,194 ( $p > 0,05$ ), sehingga menunjukkan bahwa data pada variabel tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya, variabel gaya belajar memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200 ( $p > 0,05$ ), yang juga menunjukkan bahwa data terdistribusi normal.

Dengan demikian, kedua variabel dinyatakan memenuhi asumsi normalitas dan dapat digunakan dalam analisis lebih lanjut.

#### b) Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk menentukan apakah hubungan antara dua variabel bersifat linear atau tidak. Dalam penelitian ini, uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan linear antara variabel intensitas penggunaan gadget dan gaya belajar.

Tabel 4.9 Uji Linearitas

Variabel	F	Sig. Deviation from Linearity	Interpretasi
Intensitas Penggunaan Gadget* Gaya Belajar	0,931	0,606	Linear

Berdasarkan hasil uji linearitas, diperoleh nilai *Sig. Deviation from Linearity* sebesar 0,606. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, ya menunjukkan bahwa terdapat hubungan linear antara variabel intensitas penggunaan gadget dan gaya belajar.

#### 4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk menguji apakah terdapat hubungan antara dua variabel dalam penelitian, yaitu antara variabel intensitas penggunaan gadget dan gaya belajar. Hipotesis penelitian akan diterima apabila nilai signifikansi (sig.) < 0,05 (Sugiyono, 2020).

Tabel 4.10 Uji hipotesis

Variabel	r	r <sup>2</sup>	Sig. (2-tailed)
Intensitas Penggunaan Gadget* Gaya Belajar	0,118	0,014	0,239

Berdasarkan hasil uji korelasi, diperoleh nilai koefisien korelasi ( $r$ ) antara variabel intensitas penggunaan gadget dengan gaya belajar sebesar 0,118 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,239 ( $> 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan gaya belajar siswa.

Nilai koefisien determinasi ( $r^2$ ) sebesar 0,014 mengindikasikan bahwa kontribusi intensitas penggunaan gadget terhadap gaya belajar hanya sebesar 1,4%, sedangkan sisanya sebesar 98,6% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan adanya hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan gaya belajar tidak terbukti dalam penelitian ini. Adapun interpretasi nilai koefisien korelasi mengacu pada tabel interpretasi koefisien korelasi menurut Sugiyono (2020).

Tabel 4.11 Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1.000	Sangat Kuat

Berdasarkan pedoman interpretasi koefisien korelasi diatas, nilai korelasi

sebesar 0,118 termasuk dalam kategori sangat rendah (0,00–0,199). Dengan demikian, meskipun arah hubungan yang muncul positif, kekuatan hubungannya sangat lemah dan tidak signifikan. Artinya, hipotesis yang menyatakan adanya hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan gaya belajar tidak terbukti dalam penelitian ini.

#### **D. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan gadget, dan gaya belajar dalam proses pembelajaran. Kualifikasi responden terdiri dari siswa kelas XI MA Muallimat NU Kudus dengan jumlah subjek 101 siswa, yang bersedia berpartisipasi dalam penelitian.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget pada siswa MA Mu'allimat NU Kudus berada pada kategori sedang. Hal ini berarti siswa cukup sering menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk kebutuhan akademik maupun non-akademik. Hasil ini sejalan dengan penelitian Sari & Utami (2020) yang menemukan bahwa siswa SMA cenderung menggunakan gadget dalam intensitas sedang–tinggi, terutama untuk media sosial, hiburan, dan sebagian kecil untuk keperluan belajar. Dengan demikian, penggunaan gadget oleh siswa tidak sepenuhnya diarahkan pada proses belajar, tetapi lebih banyak pada kebutuhan lain yang bersifat pribadi.

Pada variabel gaya belajar, hasil kategorisasi menunjukkan bahwa gaya belajar siswa cenderung bervariasi, namun sebagian besar berada pada tingkat sedang. Penelitian ini sama dengan hasil penelitian Aprilia et al., (2022) yang

menyatakan bahwa gaya belajar siswa SMA berada pada kategori sedang, di mana sebagian besar siswa menunjukkan kecenderungan gaya belajar campuran (visual, auditori, dan kinestetik) sesuai kebutuhan situasi pembelajaran. Dengan kata lain, gaya belajar siswa generasi Z cukup fleksibel dan tidak terpaku pada satu bentuk tertentu.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi sebesar 0,118 dengan signifikansi 0,239 ( $p > 0,05$ ). Nilai koefisien korelasi 0,118 menunjukkan adanya hubungan positif antara intensitas penggunaan gadget dengan gaya belajar siswa. Maksud dari hubungan positif adalah bahwa ketika penggunaan gadget meningkat, maka gaya belajar siswa juga cenderung ikut meningkat. Namun, karena angka korelasi sangat kecil (mendekati 0), maka kekuatan hubungannya sangat lemah. Dengan kata lain, arah hubungannya memang sejalan, tetapi hubungannya hampir tidak terasa atau tidak berarti. Selain itu, nilai signifikansi 0,239 lebih besar dari 0,05, artinya hubungan yang ditemukan tidak signifikan secara statistik. Tidak signifikan berarti hasil ini tidak cukup kuat untuk dijadikan bukti bahwa hubungan tersebut benar-benar terjadi dalam populasi. Jadi, walaupun secara data ada kecenderungan arah positif, namun secara ilmiah hubungan tersebut tidak dapat dipercaya sebagai sesuatu yang konsisten atau nyata. Adapun, nilai koefisien determinasi ( $r^2$ ) sebesar 0,014 untuk menambah bukti, yang berarti intensitas penggunaan gadget hanya mampu menjelaskan 1,4% variasi gaya belajar siswa.

Sisanya, yaitu 98,6%, dipengaruhi oleh faktor eksternal yang tidak dalam penelitian ini, misalnya motivasi belajar, strategi mengajar guru, lingkungan belajar,

atau bahkan kondisi psikologis siswa.

Hubungan positif namun lemah antara penggunaan gadget dan gaya belajar dapat dipahami dari cara siswa menggunakan gadget. Sebagian siswa menggunakan gadget untuk mendukung kegiatan belajar, misalnya mencari informasi pelajaran di internet, menonton video pembelajaran di YouTube, atau mengakses aplikasi pembelajaran. Aktivitas seperti ini sejalan dengan gaya belajar tertentu, seperti gaya belajar visual (melihat gambar atau video), auditori (mendengarkan penjelasan), maupun kinestetik (belajar melalui praktik dengan aplikasi interaktif). Namun, kenyataannya sebagian besar siswa lebih sering menggunakan gadget untuk keperluan lain, seperti bermain media sosial, menonton hiburan, atau sekadar berkomunikasi. Kegiatan tersebut tidak banyak berhubungan dengan pengembangan gaya belajar. Karena itulah, meskipun ada siswa yang memanfaatkan gadget untuk belajar, jumlahnya lebih sedikit, sehingga secara keseluruhan kontribusi gadget terhadap pembentukan gaya belajar menjadi sangat kecil.

Selain itu, hasil temuan penelitian ini tidak signifikan, artinya gadget bukan faktor utama yang menentukan gaya belajar siswa. Justru ada faktor lain yang lebih kuat mempengaruhi, seperti motivasi pribadi untuk belajar, strategi mengajar yang dipakai guru, dukungan orang tua, serta kondisi lingkungan belajar (Afandi et al., 2022). Hal ini sama dengan penelitian Malik (2013) yang menyebutkan bahwa teknologi baru benar-benar bisa meningkatkan efektivitas pembelajaran jika diarahkan secara tepat. Namun, dalam konteks penelitian ini, penggunaan gadget siswa lebih banyak untuk hiburan daripada Belajar sehingga pengaruhnya

terhadap gaya belajar menjadi lemah. Begitu pula dengan temuan Wijoyo, Santoso, dan Nurhayati (2020) yang menjelaskan bahwa generasi Z memang lebih banyak menggunakan gadget untuk kesenangan pribadi dibandingkan aktivitas akademik, sehingga temuan ini menjadi alasan bahwa hubungan dengan gaya belajar tidak signifikan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa gadget lebih berperan sebagai media pendukung pembelajaran, bukan sebagai faktor utama yang membentuk gaya belajar siswa. Gadget dapat membantu siswa mengakses materi sesuai dengan karakteristik gaya belajarnya, misalnya video untuk siswa dengan kecenderungan visual atau podcast untuk siswa dengan kecenderungan auditori. Namun demikian, gadget tidak memiliki kekuatan yang cukup untuk mengubah ataupun menentukan gaya belajar secara langsung. Dengan itu, peran pendidik dan sekolah sangat penting dalam mengarahkan penggunaan gadget agar benar-benar mendukung proses pembelajaran, seperti melalui aplikasi interaktif, video edukatif, atau platform belajar online. Dengan pemanfaatan yang tepat, gadget dapat digunakan sesuai dengan gaya belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, pengambilan data dilakukan melalui penyebaran online melalui *Google Form*, sehingga peneliti tidak dapat mendampingi responden secara langsung. Kondisi ini membuka kemungkinan adanya jawaban yang kurang sesuai dengan keadaan sebenarnya. Kedua, penelitian ini hanya melibatkan dua variabel, yaitu intensitas penggunaan gadget dan gaya belajar, sehingga faktor lain yang

mungkin memengaruhi gaya belajar siswa belum diteliti lebih lanjut. Ketiga, keterbatasan juga terdapat pada literatur yang tersedia, karena penelitian terkait dengan hubungan antara intensitas penggunaan gadget dan gaya belajar pada siswa masih relatif sedikit. Hal ini membuat pembahasan hasil penelitian belum dapat diperbandingkan secara lebih luas dengan penelitian terdahulu.

PERPUSTAKAAN  
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI  
YOGYAKARTA