

Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Siswa terhadap Gaya belajar

by Dinda Fatihaturrohmah

Submission date: 21-Aug-2025 09:44AM (UTC+0700)

Submission ID: 2732668346

File name: Hubungan_Intensitas_Penggunaan_Gadget_Terhadap_Gaya_Belajar.docx (181.28K)

Word count: 6384

Character count: 41921

**HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET SISWA
TERHADAP GAYA BELAJAR DALAM PROSES PEMBELAJARAN**

DI MA MU'ALLIMAT NU KUDUS

oleh

Dinda Fatihaturrohmah (212303040)

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Saat ini, siswa semakin sering menggunakan gadget. Gadget seperti smartphone, tablet dan tv, sudah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam konteks pendidikan. Siswa di MA Mu'allimat NU Kudus menggunakan gadget dalam proses pembelajaran. Hal ini, menjadi fenomena yang menarik untuk diteliti. Data awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memanfaatkan gadget untuk mengakses informasi, berkomunikasi, dan belajar. Namun, ada kekhawatiran bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat berdampak pada gaya belajar siswa, baik secara positif maupun negatif. Variabel yang menjadi fokus dalam penelitian ini yaitu penggunaan gadget (frekuensi dan jenis penggunaan) dan gaya belajar siswa (visual, auditori, kinestetik).

Gadget dapat menjadi sumber gangguan bagi siswa. Banyak siswa merasa tertarik untuk mengakses media sosial atau konten hiburan, yang dapat mengganggu konsentrasi mereka saat belajar. Karena itu, pendidik dan orang tua perlu mengawasi pemakaian gadget dengan seksama serta memberikan arahan agar teknologi dapat dimanfaatkan secara efektif dalam mendukung proses pembelajaran, tanpa mengorbankan fokus dan produktivitas siswa.

Pemahaman di era ini, terkait dengan bagaimana siswa belajar, telah menjadi fokus utama dalam dunia pendidikan. Gaya belajar menjadi pola untuk keberhasilan akademik siswa. Menurut De Potter (1992), gaya belajar ada tiga jenis yang sering dikenal dengan singkatan VAK yaitu visual, auditori, dan kinestetik. Gaya belajar merupakan cara yang digunakan seseorang untuk menerima dan mengelola informasi dengan efektif, sesuai dengan kemampuan masing-masing. Keragaman gaya belajar ini menuntut adanya

pembelajaran berdiferensiasi, sebuah pendekatan atau filosofi pengajaran yang menyediakan berbagai cara bagi siswa untuk memahami informasi baru.

³⁹ Siswa dengan gaya belajar visual biasanya lebih efektif dalam memahami informasi melalui penglihatan. Mereka sangat terbantu dengan penggunaan media berbasis visual berupa gambar, diagram, rekaman video, poster, animasi, peta konsep, perpaduan warna, lambang, serta grafik. Berbeda dengan siswa visual, siswa auditori lebih efektif menyerap informasi melalui pendengaran. Mereka lebih suka mendengarkan ceramah, diskusi, atau rekaman audio. Sedangkan siswa kinestetik lebih cepat memahami informasi melalui pengalaman langsung.

Beberapa penelitian terdahulu mengungkap adanya keterkaitan antara penggunaan gadget dan gaya belajar siswa. Pratiwi (2021) menyatakan bahwa pemanfaatan gadget secara tepat dapat meningkatkan motivasi belajar serta mendukung berbagai gaya belajar. Namun, menurut studi yang dilakukan oleh Sari dan Rahmawati (2020), kebiasaan berlebihan dalam memakai gadget bisa menghambat konsentrasi dan menurunkan efektivitas belajar siswa. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa meskipun gadget berpotensi mendukung proses pembelajaran, terdapat risiko yang perlu diwaspadai.

Peneliti melakukan studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara pada tanggal 18 April 2025 dengan beberapa informan menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam proses pembelajaran memiliki peran yang semakin signifikan, meskipun tingkat efektivitas dan preferensinya berbeda-beda pada tiap individu. Responden pertama (A) menunjukkan bahwa gaya belajar visual menjadi dominan, di mana video dan tampilan visual dianggap lebih menarik dan mudah diserap. Gadget digunakan secara fleksibel, dengan frekuensi tinggi terutama untuk pembelajaran non-akademik seperti pengembangan diri dan keterampilan praktis. Responden kedua (I) lebih menyukai gaya belajar membaca/menulis dan merasa lebih memahami materi dari buku. Penggunaan gadget dilakukan hanya saat

diperlukan, dengan kendala utama berupa distraksi. Meski begitu, responden tetap memanfaatkan gadget untuk mencari informasi tambahan seperti soal dan video pembelajaran. Sementara itu, wawancara dengan tenaga pendidik (BK) menunjukkan bahwa media digital seperti TV dan handphone telah menjadi bagian dari sistem pembelajaran, khususnya di daerah. TV yang terhubung dengan internet dinilai sangat membantu dalam menyampaikan materi secara cepat dan efisien, terutama dalam menghadapi keterbatasan waktu belajar. Namun, tetap diakui adanya kelebihan dan kekurangan dari penggunaan media digital.

Dari hasil observasi dan wawancara tersebut, peneliti menemukan adanya kecenderungan bahwa intensitas penggunaan gadget berpotensi mempengaruhi gaya belajar siswa kelas XI di MA Mu'allimat NU Kudus. Namun, belum diketahui secara pasti bagaimana hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan kecenderungan gaya belajar tersebut dalam proses pembelajaran. Hal ini, menjadi dasar penting untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait hubungan intensitas penggunaan gadget dengan gaya belajar siswa kelas XI MA Mu'allimat NU Kudus.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi hal yang tidak terhindarkan dan terus berkembang. Oleh sebab itu, perlu dipahami bagaimana hubungan antara gaya belajar tiap individu dengan pola penggunaan gadget sebagai salah satu upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran di era digital.

Meskipun sejumlah penelitian sebelumnya telah membahas keterkaitan antara penggunaan gadget dan gaya belajar, penelitian dengan konteks spesifik pada siswa kelas XI di MA Mu'allimat NU Kudus masih sangat terbatas. Sebagian besar studi sebelumnya cenderung berfokus pada sekolah umum atau jenjang pendidikan lain, sehingga hasilnya belum sepenuhnya dapat menggambarkan kondisi yang terjadi di kalangan siswa kelas XI dengan lingkungan pendidikan berbasis agama ini. Padahal, karakteristik siswa kelas XI

yang sedang berada dalam fase pertengahan masa remaja, di mana tuntutan akademik semakin meningkat dan pola kemandirian belajar mulai terbentuk, ditambah dengan lingkungan belajar yang berlandaskan nilai-nilai agama dan budaya lokal, dapat memengaruhi pola penggunaan gadget dan kecenderungan gaya belajar mereka.²⁴ Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengatasi kekosongan tersebut dengan mengkaji hubungan⁵ intensitas penggunaan gadget dan gaya belajar khusus pada siswa¹ kelas XI di MA Mu'allimat NU Kudus.

Adapun visi MA Mu'allimat NU Kudus adalah untuk mencetak generasi yang berakhlak mulia, unggul dalam ilmu pengetahuan, serta mampu menerapkan nilai-nilai ajaran Islam dalam aktivitas sehari-hari. Terkait dengan hal tersebut, penggunaan gadget dalam pembelajaran menjadi isu yang menarik untuk diteliti, mengingat tantangan dalam menyeimbangkan pemanfaatan teknologi dengan penerapan nilai-nilai agama dan tradisi yang dijunjung tinggi.

³⁶ B. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan gaya belajar dalam proses pembelajaran pada siswa¹ kelas XI di MA Mu'allimat NU Kudus.

¹⁴ C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang pendidikan, psikologi pendidikan, dan teknologi pembelajaran.²⁴ Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan referensi terkait⁴ hubungan intensitas penggunaan gadget dan gaya belajar siswa di lingkungan madrasah, khususnya di lembaga pendidikan berbasis nilai-nilai keislaman.³⁷ Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya yang ingin

meneliti dengan tema yang serupa dengan konteks atau subjek berbeda.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memberikan beberapa manfaat, diantaranya yaitu :

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi pengalaman berharga untuk peneliti dalam mengaplikasikan berbagai teori psikologi pendidikan dalam praktik lapangan, khususnya dalam konteks pembelajaran di madrasah. Selain itu, dapat dijadikan acuan bagi peneliti dalam pengembangan penelitian selanjutnya yang memiliki keterkaitan dengan penggunaan gadget dan gaya belajar.

b. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada siswa mengenai pentingnya memahami gaya belajar masing-masing serta dampak penggunaan gadget dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, siswa dapat lebih bijak dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung kegiatan belajar dan meningkatkan hasil akademik mereka.

c. Bagi Institusi

Penelitian ini dapat memberikan masukan untuk pihak madrasah dalam menyusun kebijakan terkait penggunaan gadget di lingkungan sekolah. Selain itu, informasi mengenai hubungan antara penggunaan gadget dan gaya belajar siswa ini dapat dimanfaatkan oleh guru dan tenaga pendidik untuk merancang metode pembelajaran yang lebih efektif, menyesuaikan dengan karakteristik siswa serta kemajuan teknologi di zaman sekarang, tanpa meninggalkan nilai-nilai agama dan budaya yang menjadi ciri khas madrasah.

D. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian ini, dapat dilihat dari adanya perbedaan yang cukup jelas

antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang sedang dilakukan. Berikut adalah beberapa penjelasan terkait penelitian terdahulu :

Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Harmain, (2022) dengan judul penelitian Penggunaan Gadget terhadap Prestasi dan Hasil Belajar Siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) untuk analisis data. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 35 siswa kelas V di SDN 125 Taruna Karya Bandung. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada responden. Teknik deskriptif kuantitatif digunakan untuk analisis data yaitu untuk melihat gambaran mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi dan hasil belajar siswa kelas V di Kota Bandung. Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu intensitas penggunaan gadget dan efek penggunaannya. Hasil menunjukkan bahwa 16 responden termasuk dalam kategori rendah untuk intensitas penggunaan gadget. Sementara itu, dampak penggunaan gadget mayoritas berada pada kategori sedang sebanyak 12 responden. Berdasarkan hasil uji korelasi, diketahui bahwa intensitas penggunaan gadget tidak mempengaruhi terhadap hasil belajar dan prestasi siswa.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Suroso (2023) dengan judul penelitian Hubungan Gadget dengan Konsentrasi Belajar pada Anak Usia Sekolah. Tujuan dari penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara penggunaan gadget dan konsentrasi belajar pada anak usia sekolah. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif analitik dengan pendekatan *Cross Sectional Study*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 53 responden yang merupakan Anak Usia Sekolah, yang diambil menggunakan teknik *stratified random sampling* dari total populasi sebanyak 300 orang di SDN Cibogo. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner, dengan data yang bersumber dari data primer dan sekunder.

³ Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis *univariat* dan *bivariat*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dan konsentrasi belajar pada siswa SDN Cibogo. Nilai Odds Ratio (OR) yang diperoleh sebesar 4,61 (1,4-14,8), yang berarti bahwa subjek dengan intensitas penggunaan gadget tinggi, risiko mengalami konsentrasi belajar rendah 4,61 kali lebih besar dibandingkan responden dengan penggunaan gadget rendah

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Bulqini (2021), ⁴³ tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peran orang tua, gaya belajar, dan ³¹ penggunaan gadget berdampak pada hasil belajar mata pelajaran PJOK pada siswa SMP Negeri di Kota Semarang. Jumlah sampel 280 siswa (133 laki-laki dan 147 ²¹ perempuan), menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Kemudian, ⁵⁶ dikumpulkan melalui survei menggunakan skala yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data di analisis melalui uji regresi korelasi, normalitas, linearitas, homogenitas, dan uji hipotesis dengan SPSS versi 25. ⁶ Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketiga variabel tersebut memiliki hubungan signifikan terhadap hasil belajar, dengan kontribusi masing-masing 20,2%, 18,9%, dan 31,4%. Selain itu, kombinasi antara variabel-variabel tersebut juga menunjukkan kontribusi hubungan yang cukup kuat

Berdasarkan pembahasan penelitian terdahulu yang telah diuraikan di atas, ⁹ peneliti dapat mengidentifikasi beberapa perbedaan yang menjadi dasar keaslian di ⁵ penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Keaslian Topik

Penelitian ini mengangkat topik tentang hubungan intensitas ⁴ penggunaan gadget terhadap gaya belajar siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memiliki

perbedaan yang cukup jelas jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Harmain (2022) meneliti tentang ¹⁴ pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi dan hasil belajar siswa di SDN 05 Tilango, metode yang digunakan kuantitatif dengan analisis data melalui SPSS. ¹⁹ Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan gadget terhadap hasil belajar, di mana penggunaan gadget yang berlebihan cenderung menurunkan capaian akademik siswa. Fokus penelitian ini adalah nilai akademik, sedangkan penelitian ini mengarah pada gaya belajar sebagai indikator preferensi pembelajaran.

Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Suroso (2023) membahas ⁸ hubungan antara penggunaan gadget dengan konsentrasi belajar pada anak usia sekolah, ⁴⁵ menggunakan pendekatan *Cross Sectional Study* dan teknik pengambilan sampel *stratified random sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget dengan durasi yang panjang dan tanpa pengawasan dapat menurunkan tingkat konsentrasi belajar anak. Penelitian ini lebih menekankan pada kemampuan fokus, bukan pada pola atau gaya belajar yang digunakan siswa saat belajar.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Bulqini (2021) membahas hubungan antara peran orang tua, gaya belajar, dan penggunaan gadget terhadap hasil belajar ³¹ siswa SMP dengan metode kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian mengungkap bahwa peran orang tua dan gaya belajar memiliki hubungan signifikan terhadap hasil belajar, sementara penggunaan gadget dapat berperan positif maupun negatif tergantung pada pengelolaannya. Walaupun menyinggung gaya belajar, fokus utama tetap pada hasil belajar, bukan pada pemetaan gaya belajar dalam konteks penggunaan gadget.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki keunikan tersendiri karena secara spesifik mengkaji hubungan intensitas penggunaan gadget dan gaya belajar siswa

dalam proses pembelajaran. Hal yang diharapkan dari penelitian ini adalah akan memberikan informasi baru tentang strategi pembelajaran, khususnya di sekolah berbasis agama seperti MA Mu'allimat NU Kudus, dengan mempertimbangkan bagaimana teknologi memengaruhi preferensi belajar siswa di kelas.

2. Keaslian Alat Ukur

Penelitian ini menggunakan skala yang dirancang berdasarkan aspek-aspek gaya belajar serta intensitas penggunaan *gadget* yang berhubungan dengan proses pembelajaran siswa. Analisis data menggunakan analisis korelasional untuk mengidentifikasi hubungan antara penggunaan *gadget* terhadap gaya belajar. Pendekatan ini berbeda dari penelitian yang dilakukan oleh Harmain (2022), yang menerapkan metode deskriptif kuantitatif serta menggunakan *Solution Statistical Product and Service* menganalisis efek penggunaan *gadget* terhadap prestasi akademik dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Suroso (2023) menerapkan metode *cross-sectional study* dengan teknik analisis *univariat* dan *bivariat* untuk meneliti sejauh mana penggunaan *gadget* dikaitkan dengan kecepatan belajar anak usia sekolah. Penelitian Bulqini (2021) juga memiliki perbedaan dalam hal alat ukur, di mana penelitian tersebut menganalisis hubungan pada peran orang tua, gaya belajar, dan penggunaan *gadget* dengan hasil belajar, menggunakan teknik regresi korelasi dengan bantuan *software* SPSS versi 23. Oleh karena itu, keunikan penelitian ini terletak pada penerapan desain korelasional dalam menganalisis hubungan antara penggunaan *gadget* dan gaya belajar siswa dengan uji *Pearson Correlation*, serta pemilihan teknik *sampling incidental*, yang belum digunakan dalam penelitian sebelumnya.

3. Keaslian Subjek

Kriteria subjek dalam penelitian ini adalah siswa MA Mu'allimat NU Kudus.

Kriteria subjek dalam penelitian ini sangat berbeda dengan penelitian yang sebelumnya. Dalam penelitian Harmain (2022) subjek yang di ambil adalah siswa kelas V (lima) SDN 125 Taruna Karya Bandung. Kemudian dalam penelitian Suroso (2023), mengambil subjek dari Anak usia sekolah di SDN Cibogo. Terakhir, penelitian yang dilakukan oleh Bulqini (2021) yang mengambil subjek dari Siswa SMP Negeri di Kota Semarang.

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA

5 BAB III

METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel Bebas : Intensitas Penggunaan Gadget

Variabel Tergantung : Gaya Belajar

B. Definisi Operasional

1. Intensitas Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget dalam penelitian ini diartikan sebagai seberapa sering, berapa lama, serta bagaimana dampak yang dirasakan siswa saat menggunakan perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, atau laptop. Pengukuran intensitas penggunaan gadget dilakukan berdasarkan empat aspek yang dikemukakan oleh Chaplin (2004), yaitu frekuensi, lama waktu penggunaan, perhatian penuh saat menggunakan gadget, dan reaksi emosional saat tidak menggunakan gadget (Nezha, 2014).

2. Gaya Belajar

Gaya belajar adalah cara paling nyaman dan efektif bagi seseorang dalam memahami dan menyerap informasi saat belajar. Alat ukur yang digunakan yaitu gaya belajar VAK, dikembangkan oleh Chislett & Chapman. Menurut Chislett dan Chapman (2005), gaya belajar individu dapat dikategorikan ke dalam tiga tipe utama berdasarkan model VAK (*Visual, Auditory, Kinesthetic*). Mereka mengembangkan VAK *Learning Styles Self Assessment Questionnaire* untuk membantu individu mengidentifikasi preferensi belajar mereka. Instrumen ini terdiri dari 90 pernyataan yang dirancang untuk mengukur kecenderungan seseorang terhadap salah satu atau kombinasi dari ketiga gaya belajar tersebut. Tujuannya adalah untuk membantu individu

memahami cara belajar yang paling efektif bagi mereka, sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran dan retensi informasi.

C. ⁵⁴Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas XI MA Mu'allimat NU Kudus tahun 2025/2026 dengan kriteria sebagai berikut :

1. Siswa aktif ¹ kelas XI MA Mu'allimat NU Kudus tahun 2025/2026
2. Perempuan

Adapun jumlah sampel penelitian ditentukan sebanyak 270 siswa, diambil menggunakan teknik *sampling insidental*. Dalam buku "Metode penelitian" (Azwar, 2019), ¹⁰ *Sampling insidental* merupakan teknik pengambilan sampel dari individu yang secara kebetulan bertemu oleh peneliti di lokasi penelitian dan dianggap cocok sebagai sumber data yang sesuai dengan kriteria penelitian.

D. ²Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan *design korelasional*. Data dikumpulkan melalui penyebaran skala penelitian intensitas penggunaan gadget dan gaya belajar. Penelitian ini menggunakan 5 pilihan jawaban dengan skala 1 sampai 5. Menurut Azwar (2018), variasi pilihan tersebut bertujuan untuk menunjukkan tingkat kesesuaian individu. Alternatif pilihan tersebut yaitu ¹⁵ 1 (Sangat tidak sesuai), 2 (Tidak sesuai), 3 (Netral), 4 (Sesuai), dan 5 (Sangat sesuai).

1. ⁸⁰Skala Gaya Belajar

Skala Gaya Belajar dalam penelitian ini disusun untuk mengidentifikasi kecenderungan gaya belajar individu berdasarkan model Visual, Auditori, dan Kinestetik (VAK) yang dikembangkan oleh Chislett dan Chapman (2005). Model ini dipilih karena memiliki struktur yang sederhana, mudah

digunakan, dan telah banyak diterapkan dalam berbagai penelitian pendidikan serta pelatihan, khususnya dalam konteks pembelajaran di lingkungan sekolah.

Landasan teori yang melandasi penyusunan skala ini merujuk pada konsep Multiple Intelligences yang dikemukakan oleh Gardner (1983). Gardner berpendapat bahwa semua orang memiliki kecerdasan yang beragam dan saling berinteraksi, yang memengaruhi cara seseorang dalam menerima, mengolah, dan menyimpan informasi. Sejalan dengan hal tersebut, De Porter dan Hernacki (2010) menjelaskan bahwa gaya belajar adalah cara paling nyaman dan efektif bagi seseorang dalam memahami informasi, yang dapat dibedakan⁸³ menjadi tiga jenis, yaitu: visual, auditori, dan kinestetik (VAK).

Skala ini telah diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia oleh Nizaruddin et al. (2020) serta menunjukkan validitas serta reliabilitas yang baik. Uji validitas dengan korelasi *Pearson Product Moment* menunjukkan semua item memiliki nilai $r \geq 0,30$.⁴⁴ Sedangkan, uji reliabilitas menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,80 untuk tipe visual, 0,76 untuk auditori, dan 0,78 untuk kinestetik, yang menunjukkan bahwa skala ini reliabel.

Setiap pernyataan dalam skala ini memiliki tiga alternatif jawaban yang mewakili satu tipe gaya belajar (Visual, Auditori, atau Kinestetik). Jawaban tidak ada benar atau salah, dan skor akhir ditentukan berdasarkan jumlah pilihan responden untuk masing-masing tipe gaya belajar. Tipe dengan skor tertinggi akan menjadi gaya belajar dominan responden.

Tabel 3. *J Blueprint* Skala Gaya Belajar

NO	ASPEK	INDIKATOR	F		UF	JUM
1	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		-	30
2	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		-	30
3	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		-	30
Jumlah						90

53 2. Skala Intensitas Penggunaan Gadget

Dalam penelitian ini, Skala Intensitas Penggunaan Gadget disusun untuk mengukur tingkat keaktifan siswa dalam menggunakan gadget selama aktivitas sehari-hari, khususnya dalam konteks pembelajaran. Penyusunan skala ini adalah hasil modifikasi dari skala intensitas penggunaan gadget yang dikembangkan berdasarkan teori Chaplin (2004) dalam Nezha (2014). Teori tersebut menyatakan bahwa intensitas penggunaan gadget dapat diukur melalui empat aspek utama, yaitu frekuensi, lama waktu, perhatian penuh, dan reaksi emosional.

Landasan teori lain yang mendasari penggunaan skala ini adalah *Uses and Gratifications Theory* (UGT) yang dikembangkan oleh Katz, Blumler, dan Gurevitch (1974), yang menjelaskan bahwa seseorang menggunakan media untuk memenuhi berbagai kebutuhannya, baik kebutuhan informasi, hiburan,

interaksi sosial, maupun pelepasan ketegangan. Semakin besar kepuasan yang diperoleh dari media tersebut, maka semakin tinggi intensitas penggunaannya.

Instrumen ini terdiri dari 14 pernyataan yang masing-masing menggunakan skala likert dengan 5 pilihan jawaban yaitu untuk pernyataan favorable skor 1 (Sangat tidak sesuai), 2 (Tidak sesuai), 3 (Netral), 4 (Sesuai), dan 5 (Sangat sesuai). Sedangkan untuk pernyataan unfavorable skor 1 (Sangat Sesuai), 2 (Sesuai), 3 (Netral), 4 (Tidak Sesuai), dan 5 (Sangat Tidak Sesuai). Jumlah skor dari semua item akan digunakan untuk mengkategorikan intensitas penggunaan gadget menjadi tinggi, sedang, atau rendah.

Pada penelitian sebelumnya, skala ini telah melalui dua tahap uji validitas. Pertama, dilakukan validitas isi menggunakan perhitungan Aiken's V. Kedua, pada tahap uji coba empiris, dilakukan uji validitas butir dengan korelasi *Pearson Product Moment*, dimana semua item terbukti valid ($r \geq 0,30$). Nilai yang dihasilkan dari uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha adalah 0,81, yang artinya skala ini reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian.

Tabel 3. 2 *Blueprint* Skala Penggunaan Gadget

NO	ASPEK	INDIKATOR	NO ITEM		JMLH
			F	UF	
1.	Frekuensi	Aktivitas penggunaan tinggi	1,2	3	3
2.	Lama waktu	Durasi waktu penggunaan sering	4,5	6,7	4
3.	Perhatian penuh	Kesehatan terganggu	8,9	10	3
4	Emosi	Emosional terdampak	11,12	13,14	4
Jumlah					14

E. Analisis Data

Analisis korelasional digunakan untuk menganalisis data penelitian ini untuk menentukan hubungan antara penggunaan gadget dan gaya belajar siswa MA Mu'allimat NU Kudus dalam proses pembelajaran. SPSS for windows 25 digunakan untuk analisis data karena penelitian ini bersifat kuantitatif sehingga memerlukan analisis statistik. Sebelum pengambilan data, dilakukan uji coba bahasa untuk memastikan bahwa aitem skala yang akan digunakan dalam penelitian ini telah layak.

F. Kredibilitas

1. Validitas

Menurut Sugiono (2020), menjelaskan bahwa validitas merupakan instrumen untuk mengukur apa yang memang harus diukur. Dalam penelitian ini, validitas akan ditentukan dengan bantuan dari para ahli (*ekspert judgement*) sebagai validator. Sugiono (2020) juga menjelaskan bahwa instrumen yang dibuat berdasarkan aspek tertentu perlu dikonsultasikan dengan ahli untuk memastikan kelayakannya sebelum digunakan. uji validitas menggunakan rumus Aiken's V sebagai berikut :

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Keterangan :

$\sum s$: jumlah total skor yang diberikan (n) pada satu aitem, dengan $s = r - l_0$

r : penilaian dari ahli (*ekspert*)

l_0 : angka penilaian validitas terendah

c : angka penilaian validitas tertinggi

n : jumlah penilai atau ahli

Koefisien Aiken's V memiliki rentang nilai 0 hingga 1. Sebuah item

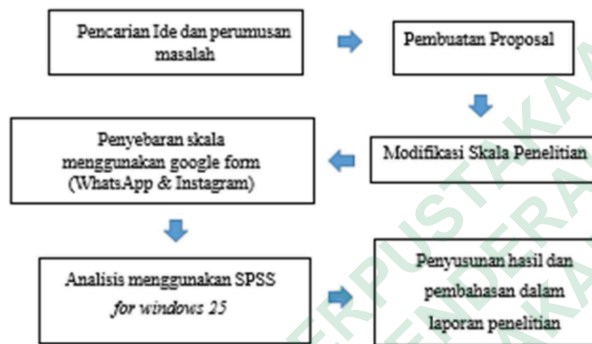
dianggap valid jika nilai koefisiennya lebih dari 0,5.

2. Reabilitas

Menurut Sugiono (2020) menjelaskan bahwa skala dianggap reliabel jika mampu menghasilkan data yang konsisten saat mengukur objek yang sama berulang kali. Uji reabilitas dalam penelitian ini menggunakan uji *alpha cronbach* dengan batas minimal koefisien reliabilitas yang diterima sebesar 0,7. Semakin mendekati nilai 1,00 hasil uji *alpha cronbach* menunjukkan tingkat reliabilitas yang semakin baik.

G. Rancangan Penelitian

Penelitian ini dirancang dengan pendekatan kuantitatif non-eksperimental. Data dikumpulkan secara online menggunakan google form sebagai media penyebaran kuesioner kepada responden.



Gambar 3.1 Alur Penelitian

Proses penelitian ini diawali dengan penyusunan proposal yang berisi ide dan rencana penelitian, meliputi ¹⁵identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, hingga rancangan penelitian yang akan dilaksanakan. Setelah proposal di setujui, langkah berikutnya adalah pembuatan alat ukur atau skala. Skala yang telah dibuat kemudian disebarakan kepada responden untuk mengumpulkan data. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan SPSS *for windows* versi 25. Langkah terakhir dalam penelitian ini yaitu menyusun laporan penelitian.

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA

BAB IV

⁷PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Orientasi Kacah dan Persiapan

1. Orientasi Kacah

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada hubungan antara intensitas penggunaan gadget dan 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 disebarluaskan 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.

2
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 pada 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 aitem²⁷ 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 tingkat²¹ 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 memiliki⁴⁶ 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	Nmr Aitem		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
Total		4	2	6

2) Skala Gaya Belajar

Hasil uji coba skala gaya belajar dari 90 aitem pernyataan, terdapat 70²⁹ 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 19⁷³ 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 alpha⁸⁸ sebesar 0,952. Hal tersebut menunjukkan bahwa setiap aitem² pada skala gaya belajar dapat dikatakan reliabel. Berikut adalah skala gaya belajar setelah uji coba.

Tabel 4. 2 Blueprint skala gaya belajar setelah *ryour*

Aspek	Indikator	Nomor Aitem		Jumlah
		F	UF	
Visual	Lebih mudah memahami melalui penglihatan seperti gambar, diagram, tampilan visual	1,3,5,7,8,9,10,11,12,13,15,16,17,18,19,20,21,23,24,25,26,30	-	22
Auditori	Lebih mudah memahami melalui pendengaran seperti penjelasan lisan, diskusi, musik dan Percakapan	32,33,34,35,36,37,38,39,40,43,44,45,46,47,48,49,53,54,55,56,57,58,59,60	-	24
Kinestetik	Lebih mudah memahami melalui gerakan, praktik langsung, eksplorasi fisik	61,62,63,64,65,66,67,68,69,70,72,73,75,76,77,78,79,81,83,84,85,86,87,89	-	24
Total		70	0	70

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 %
Total	101	100%

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 %.

¹¹ 2. Deskripsi Data Penelitian

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

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA

Tabel 4. 4 Deskripsi Data Penelitian Intensitas Penggunaan Gadget

Variabel	Statiska	Hipotetik	Empirik
Intensitas Penggunaan Gadget	Xmin	6	6
	Xmax	30	27
	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	24.815

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

No	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

μ : Mean (rata-rata empirik)

σ : Standar Deviasi (SD empirik)

Peneliti mengelompokkan responden ke dalam lima kategori

berdasarkan perhitungan norma kategorisasi, hasilnya adalah 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%
Total		101	100%	101	100%

Berdasarkan hasil kategorisasi, diketahui bahwa intensitas penggunaan gadget 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 SPSS versi 25.

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. ²⁵ Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk menentukan apakah hubungan antara dua variabel bersifat linear atau tidak. Dalam penelitian ini, uji linearitas dilakukan ⁵¹ untuk mengetahui apakah ada 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 ²³ hasil uji linearitas, diperoleh nilai Sig. Deviation from Linearity sebesar 0,713. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, yang 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. ⁹ Hipotesis penelitian akan diterima apabila nilai signifikansi ($\text{sig.} < 0,05$) (Sugiyono, 2020).

Tabel 4. 10 Uji Hipotesis

Variabel	r	r ²	Sig. (2-tailed)
Intensitas Penggunaan Gadget Gaya Belajar	0,118	0,014	0,239

⁴² Berdasarkan hasil uji korelasi, diperoleh nilai koefisien korelasi (r) antara variabel intensitas penggunaan gadget dengan gaya belajar sebesar 0,118 dengan nilai signifikansi (³⁴ Sig. 2-tailed) sebesar 0,239 ($> 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara ²⁰ intensitas penggunaan gadget dengan gaya belajar siswa.

Nilai koefisien determinasi (r^2) sebesar 0,014 mengindikasikan bahwa kontribusi intensitas penggunaan gadget terhadap gaya belajar ¹⁶ hanya sebesar 1,4%, sedangkan sisanya sebesar 98,6% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

²⁶ Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa ada hubungan antara intensitas penggunaan gadget dan 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 masuk di 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 ada hubungan antara intensitas penggunaan gadget dan gaya belajar tidak terbukti dalam penelitian ini.

D. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana 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. ³² 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.

¹⁸ Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi sebesar 0,118 dengan signifikansi sebesar 0,239 (¹⁰ $p > 0,05$). 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. Sisa 98,6%, dipengaruhi oleh faktor eksternal yang tidak termasuk 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), 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 ¹³ sesuai dengan gaya belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif.

Namun, ² penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang harus diperhatikan. Pertama, pengambilan data dilakukan melalui penyebaran online ² 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 ³ 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.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan, karena terdapat fenomena yang mendorong penelitian ini yaitu meningkatnya penggunaan gadget di kalangan pelajar, khususnya pada siswa kelas XI di MA Mu'allimat NU Kudus. Gadget kini tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi dan hiburan, tetapi juga berperan dalam mendukung proses pembelajaran. Dengan itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan gaya belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uji hipotesis menghasilkan koefisien korelasi sebesar 0,118 dengan nilai signifikansi 0,239 ($p > 0,05$). Nilai ini menunjukkan adanya arah hubungan positif, namun kekuatannya sangat lemah dan tidak signifikan. Dengan demikian, secara statistik dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan gaya belajar siswa. Hal ini berarti gadget bukanlah faktor utama yang memengaruhi gaya belajar, melainkan hanya berperan sebagai media pendukung pembelajaran. Faktor lain seperti motivasi belajar, strategi mengajar guru, dukungan orang tua, dan lingkungan belajar lebih berpengaruh terhadap pembentukan gaya belajar siswa.

B. Saran

Peneliti memiliki beberapa saran yang diajukan berdasarkan hasil

penelitian, sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memantau penggunaan gadget di kalangan siswa secara bijak dan terarah. Meskipun tidak ditemukan hubungan signifikan dalam penelitian ini, gadget tetap menjadi bagian penting dari kehidupan siswa yang dapat diarahkan secara positif untuk mendukung proses belajar.

2. Bagi Subjek

Diperlukan kesadaran lebih tinggi dari para responden dalam mengisi angket secara jujur dan sesuai kondisi yang sebenarnya

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Keterbatasan dalam penelitian ini, di antaranya adalah pengumpulan data yang dilakukan secara manual melalui angket kertas, sehingga memerlukan waktu lebih lama dalam distribusi dan rekapitulasi data.

Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mempertimbangkan penggunaan metode pengumpulan data berbasis digital agar lebih efisien dan praktis. Selain itu, koordinasi dengan pihak sekolah perlu ditingkatkan agar pelaksanaan pengambilan data dapat berjalan lebih optimal tanpa mengganggu kegiatan belajar-mengajar

Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Siswa terhadap Gaya belajar

ORIGINALITY REPORT

25% SIMILARITY INDEX	24% INTERNET SOURCES	10% PUBLICATIONS	7% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	----------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1%
2	dspace.uii.ac.id Internet Source	1%
3	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	1%
4	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
5	docplayer.info Internet Source	1%
6	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Islam Indonesia Student Paper	1%
8	scholar.unand.ac.id Internet Source	1%
9	123dok.com Internet Source	1%
10	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%

11	Submitted to Konsorsium Perguruan Tinggi Swasta Indonesia II Student Paper	1 %
12	journal.institutpendidikan.ac.id Internet Source	<1 %
13	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
14	repository.uksw.edu Internet Source	<1 %
15	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
16	repository.ub.ac.id Internet Source	<1 %
17	Nita Ingati Waruwu, Fatolosa Hulu, Odaligoziduhu Halawa, Maria Magdalena Bate'e. "Pengaruh Kompensasi terhadap Kinerja Guru di SD Negeri 071078 Hiliweto Gido", Jurnal EMT KITA, 2025 Publication	<1 %
18	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
19	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1 %
20	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1 %
21	mafiadoc.com Internet Source	<1 %

22	Submitted to unimal Student Paper	<1 %
23	Siti Nur Faizah, Jalu Aji Prakoso. "Analisis Perubahan Konsumsi E-commerce Di Indonesia Selama Pandemi Covid-19", Jurnal Ekonomi Pembangunan, 2021 Publication	<1 %
24	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
25	Submitted to Universitas Merdeka Malang Student Paper	<1 %
26	ejurnal.unisri.ac.id Internet Source	<1 %
27	repository.setiabudi.ac.id Internet Source	<1 %
28	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
29	Submitted to Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang Student Paper	<1 %
30	repository.umy.ac.id Internet Source	<1 %
31	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1 %
32	lib.ibs.ac.id Internet Source	<1 %
33	eprints.unm.ac.id Internet Source	<1 %

34	journal.uniku.ac.id Internet Source	<1 %
35	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
36	eprints.mercubuana-yogya.ac.id Internet Source	<1 %
37	psychology.binus.ac.id Internet Source	<1 %
38	Submitted to Universitas Negeri Padang Student Paper	<1 %
39	Frendi Sofyan Zebua, Elniat Hati Putri Gulo, Suriani Gulo, Augustina Zebua, Sastra Marneta Rius Gulo. "Pembelajaran Diferensiasi Dalam Pendidikan Agama Kristen Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Tentang Firman Tuhan", TEVUNAH: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen, 2024 Publication	<1 %
40	docobook.com Internet Source	<1 %
41	id.123dok.com Internet Source	<1 %
42	repository.ustjogja.ac.id Internet Source	<1 %
43	www.neliti.com Internet Source	<1 %
44	j-las.lemkomindo.org Internet Source	<1 %

45	pdfcoffee.com Internet Source	<1 %
46	www.lontar.ui.ac.id Internet Source	<1 %
47	www.scribd.com Internet Source	<1 %
48	Raysah Puteri Sulaiman, Prihatin Ningsih Sagala, Septi Agita Tarigan, Dea Athalia Siregar, Gustia Louisa Nainggolan. "Hubungan Gaya Belajar terhadap Kemampuan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Statistika", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2025 Publication	<1 %
49	core.ac.uk Internet Source	<1 %
50	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	<1 %
51	digilib.uinsgd.ac.id Internet Source	<1 %
52	e-journal.unimudasorong.ac.id Internet Source	<1 %
53	e-journals.unmul.ac.id Internet Source	<1 %
54	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
55	fai.uma.ac.id Internet Source	<1 %

56	garuda.ristekbrin.go.id Internet Source	<1 %
57	journal.unigha.ac.id Internet Source	<1 %
58	jurnalmahasiswa.stiesia.ac.id Internet Source	<1 %
59	kemahasiswaan.perbanas.id Internet Source	<1 %
60	library.um.ac.id Internet Source	<1 %
61	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	<1 %
62	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
63	Latifatul Mutoharoh, Endang Ekowati, Anita. "Implementasi Kurikulum Merdeka Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Al-Qur'an Dan Hadits Di Madrasah Aliyah Hidayatul Mubtadiin", Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 2025 Publication	<1 %
64	Rizka Utari Maulina, Cut Ana Marfari, Elmiyati Elmiyati. "HUBUNGAN PENGETAHUAN, SIKAP DAN PERILAKU IBU BALITA TERHADAP STUNTING DI KECAMATAN KUTA BARO", Jurnal Ilmu Kedokteran dan Kesehatan, 2021 Publication	<1 %
65	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %

66	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
67	adoc.pub Internet Source	<1 %
68	anzdoc.com Internet Source	<1 %
69	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
70	dokumen.tips Internet Source	<1 %
71	e-journal.hamzanwadi.ac.id Internet Source	<1 %
72	e-journal.undikma.ac.id Internet Source	<1 %
73	edoc.site Internet Source	<1 %
74	es.scribd.com Internet Source	<1 %
75	etheses.uinmataram.ac.id Internet Source	<1 %
76	journal.stkipsingkawang.ac.id Internet Source	<1 %
77	nanopdf.com Internet Source	<1 %
78	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	<1 %

repository.uinsu.ac.id

79	Internet Source	<1 %
80	repository.unim.ac.id Internet Source	<1 %
81	tr.scribd.com Internet Source	<1 %
82	vdocuments.site Internet Source	<1 %
83	www.indahladya.com Internet Source	<1 %
84	www.jonedu.org Internet Source	<1 %
85	www.scilit.net Internet Source	<1 %
86	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
87	zombiedoc.com Internet Source	<1 %
88	Darmawan Napitupulu. "ANALISIS MODEL RASCH PADA INSTRUMEN KEBERTERIMAAN MARKA OPTIK PENANDA JARAK AMAN KENDARAAN", Jurnal Penelitian Transportasi Darat, 2018 Publication	<1 %
89	ejournal.unis.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA