

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET PADA PERILAKU BELAJAR GEOGRAFI SISWA SMAN 1 POLOKARTO SEBAGAI GENERASI MILLENNIAL (DIGITAL NATIVE)

Ashanita Amartya¹, Puspita Indra Wardhani^{2*}, Ratih Puspita Dewi³, Muhammad Musiyam⁴

¹Pendidikan Geografi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, piw268@ums.ac.id

²Pendidikan Geografi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, amartyaashanita@gmail.com

³Pendidikan Geografi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, rp229@ums.ac.id

⁴Pendidikan Geografi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, mm102@ums.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: *Gadget* memiliki berbagai fungsi dan kegunaan, bahkan telah merambah kaum *millennial (digital native)*, salah satunya dunia pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan *gadget* dan pengaruhnya terhadap perilaku belajar geografi siswa SMAN 1 Polokarto sebagai generasi *millennial (digital native)*. Metode yang digunakan adalah jenis kuantitatif dengan sampel 114 responden dan teknik pengambilan data *simple random sampling*. Hasil analisis penggunaan *gadget* siswa SMAN 1 Polokarto berdasarkan indikator pembelajaran siswa (42%), penggunaan (53%), dan penerapan (47%) termasuk dalam kategori sedang. Selanjutnya, perilaku belajar siswa pada indikator kemampuan (57%), sikap (50%), dan pemahaman (57%) yang termasuk kategori sedang. Hasil uji korelasi *Pearson product-moment*, diperoleh nilai sig (2-tailed) $0.000 > 0.05$, maka diperoleh bahwa keduanya memiliki pengaruh sebesar 0.407 atau 40,7%. Terdapat hubungan positif antara variabel penggunaan *gadget* dengan variabel perilaku belajar. Adanya penggunaan *gadget* dengan perilaku belajar yang baik, diharapkan terjadi perubahan dan peningkatan dalam pembelajaran geografi sehingga siswa dapat belajar dengan antusias melalui *gadget*.

Kata Kunci: *Penggunaan Gadget; Perilaku Belajar; Digital Native*

Abstract: *Gadgets* have various functions and uses and have even penetrated millennials (*digital natives*), one of which is the world of education. This study aims to determine the use of gadgets and their influence on the geography learning behavior of SMAN 1 Polokarto students as a millennial generation (*digital native*). The method used was a quantitative type with a sample of 114 respondents and a simple random sampling data collection technique. The results of the analysis of the use of gadgets by SMAN 1 Polokarto students based on student learning indicators (42%), use (53%), and application (47%) are included in the medium category. Furthermore, students' learning behavior is in the indicators of ability (57%), attitude (50%), and understanding (57%) which are in the medium category. The results of the *Pearson product-moment* correlation test, obtained a sig value (2-tailed) of $0.000 > 0.05$, so it was obtained that the two influenced 0.407 or 40.7%. There was a positive relationship between the variable of gadget use and the variable of learning behavior. The use of gadgets with good learning behavior, it is hoped that there will be changes and improvements in geography learning so that students can learn enthusiastically through gadgets.

Keywords: *Use of Gadgets; Learning Behavior; Digital Native*

Article History:

Received: 30-05-2024

Revised : 28-06-2024

Accepted: 01-07-2024



This is an open access article under the

A. LATAR BELAKANG

Di zaman yang modern ini, teknologi terus mengalami perkembangan dan akan berjalan sesuai ilmu pengetahuan yang semakin tinggi. Seiring berkembangnya teknologi tersebut memberikan manfaat yang besar bagi pendidikan, penelitian, dan aspek kehidupan lainnya jika kita mampu mengoperasikannya dengan baik (Oktaviana, 2021). Saat ini banyak teknologi canggih yang telah diciptakan, salah satunya *gadget* yang berdampak pada perubahan dan memberikan pengaruh besar di kehidupan sosial. Alat komunikasi ini tidak hanya berkembang di perkotaan melainkan juga merambah ke plosok daerah (Lubis, 2018) Ketenarannya juga berkembang dalam berbagai kalangan usia. Hal ini disebabkan adanya kemudahan penggunaan dan akses *gadget* untuk segala kalangan, serta terdapat berbagai fitur terbaru yang disajikan di dalam perkembangan teknologi ini. *Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi bahkan hiburan (Manumpil et al., 2019). *Gadget* telah menjadi salah satu teknologi yang mampu mempercepat penyelesaian berbagai macam tugas dan pekerjaan sehingga waktu terasa lebih efisien (Wulandari, 2020). *Gadget* berkembang dari masa kemasa dimulai dari pesawat elektronik telepon sampai terciptanya *gadget* (Siregar & Wiza, 2021)

Penggunaan *gadget* sering disalahgunakan oleh berbagai pihak, salah satunya orang tua memberikan fasilitas *gadget* dalam mendidik anaknya yang masih sekolah tanpa memedulikan dampak yang ditimbulkan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Purwaningtyas et al., 2023) menunjukkan bahwa dalam aktivitasnya seorang anak mengoperasikan *gadget* dengan durasi lebih dari 2 jam perhari sehingga mengalami perubahan pada perilakunya. Hal ini didukung penelitian (Ramadhana et al., 2020) dengan adanya pengetahuan dan pemahaman yang baik, akan terjadi perubahan perilaku positif seperti mampu mengelola waktu bermain *gadget* atau membatasi penggunaannya. Anak jaman sekarang atau biasa dikenal sebagai kaum *millenial (digital native)* memiliki ketertarikan besar dengan fitur yang diberikan didalam *gadget*. Saat mereka lahir telah dikenal adanya teknologi komputer, internet, *gadget*, maupun *video game* dan segala aktivitas yang dilakukan bergantung pada teknologi *digital* (Sukirman, 2017). *Digital native* dapat melakukan pekerjaan secara bersamaan dalam waktu yang sama, misalnya mendengarkan musik sambil membaca tanpa terganggu dan masih tetap fokus. Oleh karena itu, kaum *digital native* menyukai kebebasan, rentang perhatian pendek, senang mengekspresikan diri, berpikir cepat namun tidak dalam, belajar dari mencari bukan instruksi, unduh sekaligus unggah, interaksi sosial di media sosial, suka berbagi dan berkolaborasi (Rakhman et al., 2020).

Dilihat dari perkembangan teknologi, *digital native* memanfaatkan *gadget* bukan hanya untuk sms atau telepon melainkan terdapat berbagai fitur menarik bagi penggunanya. Manfaat penggunaan *gadget* menurut (Syahyudin, 2020) di

antaranya sebagai alat komunikasi. Dampak positif penggunaan *gadget* yaitu dapat meningkatkan ekonomi seperti bisnis, mempermudah manusia untuk mengakses berbagai macam informasi, meningkatkan wawasan, pengetahuan, dan hiburan serta dalam berkomunikasi dengan tujuan mempermudah hubungan dan jarak seseorang dalam bertukar kabar (Gibon et al., 2024). Diperkuat penelitian yang dilakukan oleh (Indrayani, 2021), kini orang bisa berbicara langsung tanpa dibatasi oleh jarak sehingga pergaulan tidak terbatas. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Saniyyah et al., 2021), terutama pada penggunaan internet bertujuan agar anak cepat mengetahui informasi dan dapat menyelesaikan tugasnya secara cepat. Penggunaan *gadget* secara berlebihan oleh kaum *digital native* berdampak pada kesulitan mengontrol dirinya, sehingga sulit untuk melepaskan kecanduannya terhadap *gadget*. Dampak negatif ini akan memberikan masalah besar dalam proses belajarnya (Nurmalasari & Wulandari, 2018).

Media sosial memiliki peran dalam pendidikan, di dalam proses pembelajaran terdapat karakteristik yang unik, peserta didik tidak hanya memperoleh pembelajaran di sekolah saja, tetapi dapat di mana saja, kapan saja ketika merasa nyaman untuk belajar (Sharma & Gope, 2022). Sejalan dengan penelitian (Riko et al., 2020), guru dapat mengaktifkan media sosial yang dimiliki tidak hanya sebagai gaya hidup namun dapat menunjang karir guru dalam pembelajaran. Pembelajaran geografi hakikatnya adalah pembelajaran tentang aspek-aspek keruangan permukaan bumi yang merupakan keseluruhan gejala alam dan kehidupan umat manusia dengan variasi kewilayahan (H. Nursid Sumaatmadja, 2001). Pada pembelajaran geografi, *gadget* memiliki pengaruh seperti siswa memiliki kemudahan akses yang luas dalam mencari informasi dan pengetahuan mengenai materi geografi. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Wardhani et al., 2020) dalam mengembangkan pendidikan telah menerapkan inovasi dengan penggunaan *gadget* yang terbukti membantu siswa dalam belajar terutama yang berkebutuhan khusus. Selain hal tersebut, *gadget* berpengaruh didalam perilaku belajar siswa terhadap pembelajaran geografi, dimana siswa mulai beralih menggunakan *gadget* saat mencari informasi atau materi pembelajaran dan mulai meninggalkan buku. Hal tersebut menyebabkan siswa cenderung malas ketika diminta guru untuk membaca atau mempelajari buku pelajaran dan memilih mencarinya dengan cara instan menggunakan internet. Penjelasan lain menyebutkan bahwa dalam penggunaan *gadget* jika selalu dibatasi durasinya dan selalu dilakukan pengawasan maka hal tersebut tidak akan terjadi (Nurgiansah & Rachman, 2022). Namun pemanfaatan teknologi *digital* dalam pembelajaran geografi dianggap penting dalam memberikan kesempatan bagi pendidik dan siswa untuk beroperasi dalam dunia *digital*.

Di SMAN 1 Polokarto, pembelajaran geografi telah berjalan dengan menggunakan bantuan teknologi. Ketika pembelajaran dimulai sebagian dari siswa dinilai antusias mengikuti sedangkan sebagian lain siswa kurang begitu antusias dalam mengikuti pembelajaran geografi. Sedangkan penggunaan metode ceramah di dalam proses pembelajaran menjadikan siswa tidak tertarik yang berakibat menurunnya motivasi dan peserta didik tidak paham akan materi yang diajarkan

(Puspitarini, 2019). Dari hasil wawancara yang telah dilakukan bersama guru mata pelajaran geografi kelas X dan XI pada SMAN 1 Polokarto, dapat disimpulkan bahwa fungsi *gadget* dalam pembelajaran geografi hanya digunakan ketika guru menyuruh siswa untuk membuka materi yang hanya terdapat pada website, selebihnya *gadget* diletakkan dilemari khusus penyimpanan dan dapat digunakan kembali ketika waktu istirahat. Namun, tidak sedikit siswa menggunakan *gadgetnya* pada jam pembelajaran tersebut, seperti contoh ketika guru memberikan tugas secara mandiri, sebagian siswa sering mencuri kesempatan membuka *gadgetnya* untuk hal lain yang tidak ada kaitannya dengan materi geografi. Dalam pembelajaran, sekolah telah menggunakan media *gadget* sebagai penunjang pembelajaran walaupun tidak sepenuhnya dan guru tetap mengutamakan pembelajaran berbasis buku ajar dengan pendampingan dan pengarahan dari guru. Adanya teknologi *gadget* memberikan kemudahan guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran secara efektif (Ediyani et al., 2020). Hal ini sejalan dengan penelitian (Ansori et al., 2022) pembelajaran menggunakan media video dapat meningkatkan pengetahuan siswa, sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif.

B. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dan jenis data primer yang diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner dan observasi. Pengambilan data kuesioner menggunakan *skala likert* dengan dua variabel yaitu, mengenai penggunaan *gadget* dan perilaku belajar. Desain penelitian ini menggunakan tipe korelasional, karena peneliti ingin menghubungkan kedua variabel tersebut dengan tujuan mendapatkan sebuah kesimpulan. Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Polokarto yang letaknya berada di Desa Butuh Godog, Kecamatan Polokarto, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah, dengan membutuhkan jangka waktu kurang lebih 6 bulan.

Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X dan XI SMAN 1 Polokarto dengan total sebanyak 432 siswa. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling* yaitu, teknik pengambilan sampel dari populasi dengan cara acak tanpa memperhatikan strata dalam populasi. Untuk menentukan sampelnya, peneliti menggunakan rumus *Slovin* dengan error margin 5% dan diperoleh sampel yang dibutuhkan sebanyak 114 siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu, teknik analisis *statistik deskriptif* dan *analisis inferensial* dengan menggunakan perhitungan *IBM SPSS Statistic Version 26*. Berdasarkan indikator pada setiap variabel, indikator kuesioner pengaruh *gadget* yaitu, 1) pembelajaran, 2) penggunaan, 3) penerapan. Sedangkan indikator kuesioner perilaku belajar yaitu, 1) kemampuan, 2) sikap, 3) pemahaman.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penggunaan Gadget Pada Pembelajaran Geografi di Kalangan Siswa SMAN 1 Polokarto Sebagai Generasi Millennial (Digital native)

a. Indikator Pembelajaran

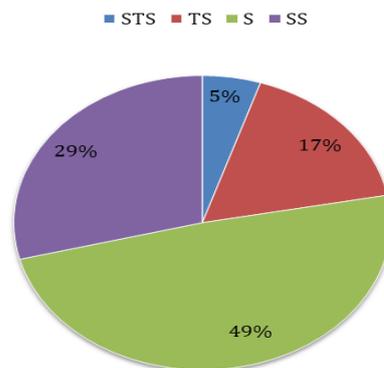
Berdasarkan hasil penelitian terhadap 114 siswa sebagai responden melalui kuesioner yang telah disebarakan terdapat 23 item pernyataan valid dalam variabel penggunaan *gadget*. Hasil jawaban responden dianalisis sesuai indikator pada setiap variabel menggunakan persentase sebagai berikut.

Tabel 6. Indikator Pembelajaran Pada Siswa SMAN 1 Polokarto

No	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	STS	10	9%
2	TS	25	22%
3	S	48	42 %
4	SS	31	27%
Jumlah		114	100%

Sumber: Peneliti (2024)

Berdasarkan Tabel 6. Indikator pembelajaran yang terdapat pada variabel penggunaan *gadget* siswa SMAN 1 Polokarto dalam pembelajaran geografi menunjukkan kategori “setuju (S)” dengan persentase (42%) dan jumlah responden sebanyak 48 siswa dari jumlah keseluruhan responden yaitu 114 siswa. Selanjutnya sajian indikator pembelajaran pada variabel penggunaan *gadget* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Indikator Pembelajaran

Berdasarkan Gambar 1. Indikator pembelajaran pada variabel penggunaan *gadget*. Adanya *gadget* berpengaruh positif di dalam pembelajaran geografi, siswa berpendapat bahwa pembelajaran menggunakan *gadget* dapat memberikan solusi ketika siswa merasa kesulitan dalam mencari materi maupun jawaban dari tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu, penggunaan *gadget* juga menjadikan lebih efisien dalam belajar. Dengan *gadget* siswa dapat secara mudah mengakses segala informasi yang bahkan tidak ditemui di dalam buku pembelajaran. Fitur yang disediakan *gadget* bervariasi dan mudah sehingga siswa lebih tertarik menggunakan *gadgetnya* dalam pembelajaran geografi.

b. Indikator Penggunaan

Adapun tanggapan siswa mengenai indikator penggunaan yang terdapat dalam variabel penggunaan *gadget* yang dijelaskan pada Tabel 7.

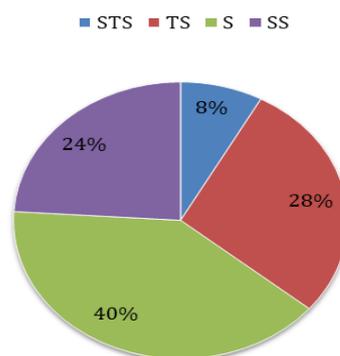
Tabel 7. Indikator Penggunaan *Gadget* Pada Siswa SMAN 1 Polokarto

No	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	STS	9	8%
2	TS	20	17%

3	S	60	53%
4	SS	25	22%
Jumlah		114	100%

Sumber: Peneliti (2024)

Berdasarkan Tabel 7. Indikator penggunaan yang terdapat pada variabel penggunaan *gadget* siswa SMAN 1 Polokarto dalam pembelajaran geografi menunjukkan kategori “setuju (S)” dengan persentase (53%) dan jumlah respondennya sebanyak 60 siswa dari jumlah keseluruhan responden yaitu 114 siswa. Selanjutnya sajian indikator penggunaan pada variabel penggunaan *gadget* dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Indikator Penggunaan

Berdasarkan Gambar 2. Indikator penggunaan. Siswa aktif menggunakan media sosial untuk mencari sumber belajar, mengunduh materi atau tugas dari guru maupun belajar menggunakan kuis berbasis yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dengan tepat akan berpengaruh dalam pembelajaran geografi dan berdampak positif bagi siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian (Urrochman & Wardhani, 2023), “Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI IPS SMAN 2 Klaten”, penggunaan media sosial berperan dalam pembelajaran geografi, dengan memanfaatkan beberapa aplikasi seperti *Google Classroom*, *Zoom Meeting*, dan *WhatsApp Group*. Sehingga guru dan siswa dapat dengan mudah mengakses materi dan tugas sekolah.

c. Indikator Penerapan

Adapun tanggapan siswa mengenai indikator penerapan yang terdapat dalam variabel penggunaan *gadget* yang dijelaskan pada Tabel 8.

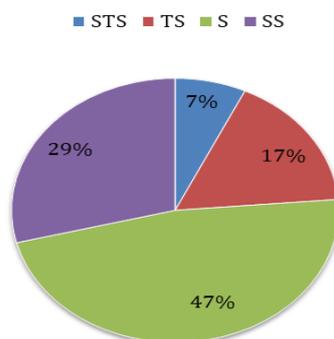
Tabel 8. Indikator Penerapan *Gadget* Pada Siswa SMAN 1 Polokarto

No	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	STS	8	7%
2	TS	19	17%
3	S	54	47%
4	SS	33	29%
Jumlah		114	100%

Sumber: Peneliti (2024)

Berdasarkan Tabel 8. Indikator penerapan yang terdapat pada variabel penggunaan *gadget* siswa SMAN 1 Polokarto dalam pembelajaran geografi menunjukkan kategori “setuju (S)” dengan persentase (47%) dan jumlah

respondennya sebanyak 54 siswa dari jumlah keseluruhan responden yaitu 114 siswa. Selanjutnya sajian indikator penerapan pada variabel penggunaan *gadget* dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Indikator Penerapan

Berdasarkan Gambar 3. Indikator penerapan pada variabel penggunaan *gadget*. Siswa menerapkan *gadget* sebagai media pembelajaran. Pada penerapannya siswa menjadi mudah dalam mengerjakan tugas, mencari informasi tambahan selain dari guru, selain itu *gadget* sebagai alternatif pendukung pembelajaran, saat guru tidak dapat masuk kelas, guru memberikan modul atau bahan belajar yang diunduh dan mengumpulkan tugas lewat email.

Dapat diketahui masing-masing nilai indikator pada variabel perilaku belajar yaitu, indikator pembelajaran (74,1%), indikator penggunaan (73%), dan indikator penerapan (74,3%). Sehingga dapat disimpulkan nilai indeks indikator penggunaan *gadget* yaitu, nilai paling tinggi terdapat pada indikator ketiga yaitu “penerapan” sebesar (74,3%). Hal ini karena siswa telah menerapkan pembelajaran dengan *gadget* secara baik dan benar sehingga diperoleh manfaat adanya penggunaan teknologi *gadget* dalam pembelajaran. Seperti pernyataan di nomor 19 “Saya mudah mencari informasi dengan *gadget*”. Siswa menjawab pernyataan tersebut secara positif, menunjukkan bahwa siswa memiliki kesadaran yang baik akan penerapan teknologi *gadget* di dalam pembelajaran geografi.

2. Perilaku Belajar Siswa SMAN 1 Polokarto Dalam Pembelajaran Geografi

a. Indikator Kemampuan

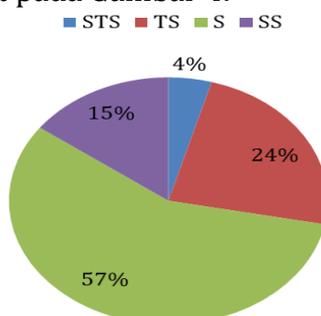
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 114 sampel siswa. Terdapat 19 pernyataan valid dalam variabel perilaku belajar dimana hasil jawaban responden dianalisis sesuai dengan masing-masing indikator menggunakan persentase sebagai berikut.

Tabel 9. Indikator Kemampuan Siswa SMAN 1 Polokarto

No	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	STS	5	4%
2	TS	27	24%
3	S	65	57%
4	SS	17	15%
	Jumlah	114	100%

Sumber: (Peneliti, 2024)

Berdasarkan Tabel 9. Indikator pertama yaitu kemampuan yang terdapat pada variabel perilaku belajar siswa SMAN 1 Polokarto dalam pembelajaran geografi menunjukkan kategori “setuju (S)” dengan persentase (57%) dan jumlah respondennya sebanyak 65 siswa dari jumlah keseluruhan responden yaitu 114 siswa. Selanjutnya sajian indikator kemampuan pada variabel perilaku belajar dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Indikator Kemampuan

Berdasarkan Gambar 4. Indikator kemampuan pada variabel perilaku belajar, menunjukkan bahwa *gadget* berdampak positif dan dapat merubah perilaku belajar siswa. Setelah adanya *gadget* siswa mampu mengerjakan tugas dengan lebih kreatif seperti dalam membuat peta *digital*, ppt bernarasi ataupun video yang berisikan tugas dari guru. *Gadget* dapat berpengaruh terhadap kemampuan geografi siswa. Dalam pembelajaran, siswa lebih aktif dan bersemangat ketika guru menyarankan agar siswa menggunakan *gadgetnya* pada saat pembelajaran. Sejalan dengan penelitian (Kognisi et al., 2021) “Systematic Literature Review: Pemanfaatan Media Interaktif Google Earth Dalam Mata Pelajaran Geografi”, media interaktif ini dalam pembelajaran geografi memberi peranan besar dalam pengembangan keilmuan. Dengan ini pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik, tidak membosankan dan lebih efisien waktu.

b. Indikator Sikap

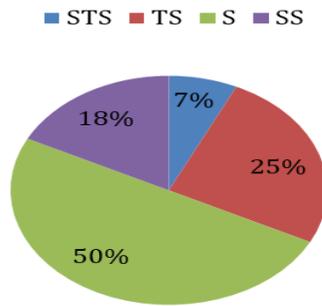
Selanjutnya sajian indikator sikap pada variabel perilaku belajar. Adapun tanggapan siswa mengenai indikator sikap yang dapat dijelaskan pada Tabel 10.

Tabel 10. Indikator Sikap Siswa SMAN 1 Polokarto

No	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	STS	8	7%
2	TS	29	25%
3	S	57	50%
4	SS	20	18%
	Jumlah	114	100%

Sumber: (Peneliti, 2024)

Berdasarkan Tabel 10. Indikator sikap pada variabel perilaku belajar. Siswa SMAN 1 Polokarto dalam pembelajaran geografi menunjukkan kategori “setuju (S) dengan persentase (50%) dan jumlah respondennya sebanyak 57 siswa dari jumlah keseluruhan responden yaitu 114 siswa. Selanjutnya sajian indikator sikap pada variabel perilaku belajar dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Indikator Sikap

Berdasarkan Gambar 5. Indikator sikap pada variabel perilaku belajar siswa dinilai telah berjalan dengan baik dan kondusif. Siswa ketika diberikan pertanyaan atau penjelasan terkait dengan materi mereka menjawab dengan antusias begitupun jika pembelajaran dimulai, siswa selalu aktif dan dapat menerima pembelajaran yang dijelaskan oleh guru, walaupun kemampuan dari setiap siswa tentunya berbeda. Perilaku belajar siswa dalam pembelajaran geografi dengan adanya *gadget* telah berjalan sesuai yang diharapkan.

c. Indikator Pemahaman

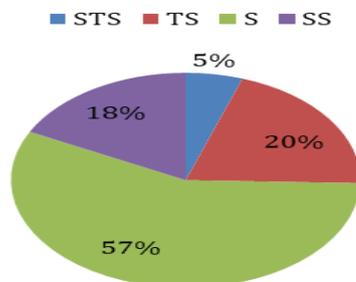
Selanjutnya sajian indikator pemahaman. Adapun tanggapan siswa mengenai indikator pemahaman yang terdapat dalam variabel perilaku belajar yang dijelaskan pada Tabel 11.

Tabel 11. Indikator Pemahaman Siswa SMAN 1 Polokarto

No	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	STS	6	5%
2	TS	23	20%
3	S	65	57%
4	SS	20	18%
Jumlah		114	100%

Sumber: (Peneliti, 2024)

Berdasarkan Tabel 11. Indikator pemahaman terdapat pada variabel perilaku belajar siswa SMAN 1 Polokarto dalam pembelajaran geografi menunjukkan kategori “setuju (S)” dengan persentase (57%) dan jumlah respondennya sebanyak 65 siswa dari jumlah keseluruhan responden yaitu 114 siswa. Selanjutnya sajian indikator pemahaman pada variabel perilaku belajar dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Indikator Pemahaman

Berdasarkan Gambar 6. Indikator pemahaman pada variabel perilaku belajar. Pemahaman siswa terkait pembelajaran geografi meningkat. Siswa menjadi lebih paham akan materi geografi yang diberikan guru karena siswa

dapat mempelajari lebih dalam dengan bantuan *gadget*. Sehingga dalam penggunaannya *gadget* berperan terhadap pemahaman geografi siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian (Azizah, 2022) “Pengaruh Keviasaan Belajar dan *Self Efficacy* Terhadap Pengetahuan Peserta Didik Pada Materi Mitigasi Bencana Di SMA Negeri 1 Ampel Kabupaten Boyolali”, kebiasaan belajar dan *self efficacy* memiliki pengaruh terhadap pengetahuan siswa dan pemahaman siswa pada materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Diperkuat penelitian (Putri Ariyanti et al., 2023) “Kajian *Self Awareness* dan Strategi Belajar Bencana Erupsi Gunungapi Merapi Peserta Didik di SMP Muhammadiyah Muntilan” strategi belajar bertujuan mewujudkan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien, sehingga dalam penelitian ini strategi belajar menjadikan siswa memiliki kesadaran dan pemahaman yang baik terkait dengan bencana alam.

Dapat diketahui masing-masing nilai indikator pada variabel perilaku belajar yaitu, indikator kemampuan (69,3%), indikator sikap (69,1%), dan indikator pemahaman (71,7%). Sehingga dapat disimpulkan nilai indeks indikator perilaku yang paling tinggi terdapat pada indikator ketiga yaitu “pemahaman” sebesar (71,7%). Hal ini karena siswa telah melek akan teknologi sehingga kegiatan pembelajaran geografi dapat terlaksana dengan baik dan siswa menunjukkan sikap antusias, bertanggung jawab atas kesempatan belajar yang diberikan oleh guru. Hal ini sesuai dengan pernyataan paling tinggi pada nomor 5 yaitu “Saya memperhatikan penjelasan dari guru saat proses pembelajaran” artinya dalam setiap proses pembelajaran yang berlangsung siswa selalu memperhatikan bagaimana guru memberikan penjelasan terkait materi geografi, sehingga siswa dapat memahami dan menerima materi tersebut dengan mudah.

3. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dengan Perilaku Belajar Geografi Siswa SMAN 1 Polokarto Sebagai Generasi *Millenial (Digital native)*

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*. Berdasarkan hasil pengujian pada penelitian ini diperoleh nilai signifikansi $0,200 > 0,05$, maka dapat dipastikan bahwa data tersebut memiliki distribusi normal. Hasil pengujian disajikan dalam Tabel 12.

Tabel 12. Hasil pengujian menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*

<i>Kolmogorov-Smirnov</i>	<i>Asymp.Sig</i>	Kriteria	Keterangan
0,055	0,200	>0,05	Berdistribusi Normal

Sumber: (Penulis, 2024)

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi $0,100 > 0,05$, maka dapat dikatakan data tersebut homogen antara kedua variabel penelitian. Hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 13.

Tabel 13. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Penggunaan <i>Gadget</i>	Based on Mean	1,512	19	91	0,100
	Based on Median	0,925	19	91	0,555
	Based on Median and with adjusted df	0,925	19	56,09 4	0,557
	Based on trimmed mean	1,470	19	91	0,116

Sumber: (Peneliti, 2024)

c. Uji Koefisien Korelasi

Uji korelasi menggunakan metode *pearson product moment*, diperoleh nilai signifikasi yaitu $0,000 > 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa variabel (x) berhubungan secara positif dengan variabel (y) dan masuk pada pedoman berstatus “kuat”. Hasil uji koefisien korelasi disajikan dalam Tabel 14.

Tabel 14. Hasil Uji Koefisien Korelasi

	Penggunaan <i>Gadget</i>	Perilaku Belajar
Penggunaan <i>Gadget</i>	1	0,407
Pearson Correlation		
Sig. (2-talled)		0,000
N	114	114
Perilaku Belajar	0,407	1
Pearson Correlation		
Sig. (2-talled)	0,000	
N	114	114

Sumber: (Peneliti, 2024)

d. Uji T

Diperoleh hasil pengujian t hitung sebesar 4,721 dengan tingkat signifikasi $0,000 < 0,5$, yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Dapat disimpulkan variabel keduanya berpengaruh secara signifikan. Hasil disajikan dalam Tabel 15.

Tabel 15. Hasil Uji T

Model (Constant)	<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	t	Sig
	B	Std. Error	Beta		
	33,515	4,120		8,134	0,000
Penggunaan <i>Gadget</i>	0,284	0,060	0,407	4,721	0,000

Sumber: (Peneliti, 2024)

e. Hipotesis

Perolehan hasil pengujian hipotesis pada baris regression yaitu $\text{sig} < \alpha = 0,000^b < 0,05$ dan $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}} (22,292 > 3,08)$ sehingga berpengaruh. Hal tersebut disajikan pada Tabel 15.

Tabel 15. Hasil Uji Hipotesis

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1. Regression	1002,033	1	1002,033	22,292	0,000 ^b
Residual	5034,458	112	44,951		
Total	6036,491	113			

Sumber : (Peneliti, 2024)

Dari uraian tersebut, adanya penggunaan *gadget* oleh siswa SMAN 1 Polokarto dalam pembelajaran menjadikan siswa melek akan teknologi terkini. Oleh itu, *gadget* dinilai sebagai media elektronik dengan berbagai fungsi dan tujuan terutama di dalam pembelajaran geografi. Hal ini dikarenakan siswa merasa mudah jika mencari segala informasi, dan siswa lebih terbuka terhadap perubahan dunia yang semakin pesat. Penggunaan *gadget* merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku belajar.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pemaparan hasil dan penjelasan, diperoleh kesimpulan dari nilai penggunaan *gadget* berdasarkan indikator pembelajaran siswa bahwa terdapat (42%), indikator penggunaan (53%), dan indikator penerapan (47%). Dari hasil tersebut siswa berpendapat setuju mengenai penggunaan *gadget* dengan kategori sedang. Sedangkan pada perilaku belajar diperoleh kesimpulan nilai perilaku belajar berdasarkan indikator kemampuan bahwa terdapat (57%), indikator sikap (50%), dan indikator pemahaman (57%). Dari hasil tersebut siswa berpendapat setuju mengenai perilaku belajar.

Penggunaan *gadget* memiliki hubungan positif dengan perilaku belajar, hal tersebut karena nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel ($4,721 > 1,548$). Dengan demikian penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap perilaku belajar geografi siswa SMAN 1 Polokarto sebagai generasi *millenial (digital native)*. Penggunaan *gadget* yang tinggi akan berpengaruh pada perilaku belajar siswa. Tidak hanya dalam pembelajaran saja namun juga dalam penggunaan dan penerapan *gadget*. Penggunaan *gadget* oleh siswa memberikan manfaat seperti mempermudah pekerjaan atau tugas, memudahkan siswa dalam mencari referensi materi dan siswa dapat mengakses kuis *online* untuk belajarnya. Hal ini akan berdampak jika *gadget* diterapkan dengan tepat selama pembelajaran berlangsung.

Perilaku belajar memiliki dampak perubahan pada kemampuan siswa ketika pembelajaran telah menggunakan *gadget* sebagai pendamping modul ajar. tidak hanya dalam kemampuan saja namun juga dalam sikap dan pemahaman. Siswa menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran, dengan adanya kemajuan tersebut juga berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa. Siswa tampak

antusias ketika pembelajaran menggunakan *gadget* dan siswa lebih mudah menerima materi yang diajarkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak baik Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS) serta sekolah SMAN 1 Polokarto yang telah bersedia bekerjasama atas berjalannya penelitian ini. Lebih lanjut, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada orang tua, dosen serta rekan-rekan yang telah membantu peneliti dalam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Ansori, Manual, U., Brämswig, K., Ploner, F., Martel, A., Bauernhofer, T., Hilbe, W., Kühr, T., Leitgeb, C., Mlineritsch, B., Petzer, A., Seebacher, V., Stöger, H., Girschikofsky, M., Hochreiner, G., Ressler, S., Romeder, F., Wöll, E., Brodowicz, T., Baker, D. (2022). Efektifitas Media Video 3D Gunung Api Berbasis SIG Dalam Materi Vulkanisme Sebagai Dasar Pengetahuan Kebencanaan Pada Siswa Kelas X SMA Negeri Jatinom Kabupaten Klaten. *Science*, 7(1), 1–8.
- Azizah, N. N. (2022). PENGARUH KEBIASAAN BELAJAR DAN SELF EFFICACY Terhadap Pengetahuan Peserta Didik Pada Materi Mitigasi Bencana Di Sma Negeri 1 Ampel.
- Ediyani, M., Hayati, U., Salwa, S., Samsul, S., Nursiah, N., & Fauzi, M. B. (2020). Study on Development of Learning Media. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 3(2), 1336–1342. <https://doi.org/10.33258/birci.v3i2.989>
- Gibon, Y., Hasibuan, Y., & Rijai, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Simanuldang Jae Kecamatanulu Barumun Kabupaten Padang Lawas. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 22(1), 140–150. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v22i1.14578>
- H. Nursid Sumaatmadja. (2001). *Metodologi Pengajaran Geografi*. Bumi Aksara.
- Indrayani, N. M. (2021). The Impact of Using Communication Media (Gadgets) on Behavior Change in the Younger Generation. *Jurnal Lampuhyang Lembaga Penjaminan Mutu Stkip Agama Hindu Amlapura*, 12(1), 1–16.
- Kognisi, P. K., Risiko, P., Jenis, D. A. N., Bidori, F., Puspitowati, L. I. dan I., Wijaya, I. G. B., Alifah, U., Artikel, I., Paedagoria, S. N., Anwar, I., Jamal, M. T., Saleem, I., Thoudam, P., Hassan, A., Anwar, I., Saleem, I., Islam, K. M. B., Hussain, S. A., Witcher, B. J., ... alma. (2021). SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW : PEMANFAATAN MEDIA INTERAKTIF GOOGLE EARTH DALAM MATA PELAJARAN GEOGRAFI. *Industry and Higher Education*, 3(1), 1689–1699. <http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845%0Ahttp://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/1288>
- Lubis, M. S. I. (2018). Media Online Eksistensi dari Media Cetak di Kota Medan. *Jurnal Network Media*, 1(1), 26.
- Manumpil, B., Ismanto, Y., & Onibala, F. (2019). Hubungan Penggunaan GADGET DENGAN TINGKAT PRESTASI SISWA DI SMA NEGERI 9 MANADO. *Ejournal Keperawatan (e-Kep)*, 3(April), 15–30. <https://media.neliti.com/media/publications/112721-ID-hubungan-penggunaan-gadget-dengan-tingka.pdf>
- Nurgiansah, T. H., & Rachman, F. (2022). Nasionalisme Warga Muda Era Globalisasi: Pendidikan Kewarganegaraan di Perbatasan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 19(1), 66. <https://doi.org/10.24114/jk.v19i1.33214>
- Nurmalasari, & Wulandari, D. (2018). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP TINGKAT PRESTASI that are easy to carry anywhere for. *Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, 3(2), 1–8.
- Oktaviana, A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Perspektif Hadis. *Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 145–153. <https://ejournal.uin->

- suska.ac.id/index.php/KINDERGARTEN/article/view/12544
- Purwaningtyas, F. D., Septiana, Y., Aprilia, H., & Candra, G. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra (Psikowipa)*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v4i1.84>
- Puspitarini, Y. D. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Putri Ariyanti, A., Fitriana, I., Alleyda, Z., Dwi Rahmadi, A., Syafarudinnoor, M., & Puspita Dewi, R. (2023). Kajian Self Awareness dan Strategi Belajar Bencana Erupsi Gunungapi Merapi Peserta Didik di SMP Muhammadiyah Muntilan. *Media Komunikasi FPIPS*, 22(2), 141–150. <https://doi.org/10.23887/mkfis.v22i2.65874>
- Rakhman, R. T., Piliang, Y. A., Ahmad, H. A., & Gunawan, I. (2020). Kategorisasi Imaji Visual Dalam Eksistensi Diri Generasi Digital Native. *SENADA (Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur)*, 3, 176–181. <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/292>
- Ramadhana, A. E., Supratno, H., & Lodra, I. N. (2020). Liminalitas Pembelajaran Seni Budaya yang Berkelanjutan Dalam Era Digital Native. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 667–683. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i1.896>
- Riko, Lestari, F. A. P., & Dewi, L. (2020). Penggunaan Media Sosial sebagai Media Promosi. *Journal of Character Education Society*, 3(2), 258–266.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1161>
- Sharma, K., & Gope, L. (2022). Importance of Social Media in Education Sector: A Theoretical Introspect. *International Journal of Pedagogy, Innovation and New Technologies*, 9(2), 128–133. <https://doi.org/10.5604/01.3001.0016.3222>
- Siregar, N. H., & Wiza, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Remaja. *An-Nuha*, 1(2), 101–107. <https://doi.org/10.24036/annuha.v1i2.36>
- Sukirman. (2017). Peningkatan Atmosfer Belajar Siswa Generasi Digital Native Melalui Pembelajaran Berbasis Game. *Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan Dan Menggembirakan*, August 2017, 21–30. <http://publikasiilmiah.ums.ac.id/handle/11617/9601>
- Syahyudin, D. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa. *Gunahumas*, 2(1), 272–282. <https://doi.org/10.17509/ghm.v2i1.23048>
- Urrochman, A. A., & Wardhani, P. I. (2023). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pembelajaran Jarak jauh Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Klaten. *JPIG (Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Geografi)*, 8(1), 46–54. <https://doi.org/10.21067/jpig.v8i1.5418>
- Wardhani, P. I., Nisa, S. K., Ratnakannyaka, I. W., Damayanti, L., & Sari, D. E. (2020). Penggunaan Gawai Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Di Smk Negeri 8 Surakarta. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 2(2), 156–163. <https://doi.org/10.23917/blbs.v2i2.12844>
- Wulandari, J. I. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget dan Kebiasaan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Dabin VI Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes. *Skripsi*.