

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DAN LINGKUNGAN SEKOLAH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMP

Ni Nyoman R. Dewi¹, Joubert M. Dame², Amsje Winokan³

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Negeri
Manado^{1,2,3}

e-mail: nyomanratna123@gmail.com

Diterima: 10/6/2026; Direvisi: 16/6/2026; Diterbitkan: 25/6/2026

ABSTRAK

Perkembangan penggunaan gadget di kalangan siswa serta kondisi lingkungan sekolah yang beragam menjadi faktor penting yang dapat memengaruhi keberhasilan belajar peserta didik. Pemanfaatan gadget yang tidak terarah dan lingkungan sekolah yang kurang kondusif berpotensi menghambat pencapaian hasil belajar, sehingga kedua faktor tersebut perlu dikaji secara empiris. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget dan lingkungan sekolah terhadap hasil belajar siswa di SMP Swadharna Mopugad. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *ex post facto*. Sampel penelitian berjumlah 48 siswa. Data dikumpulkan melalui angket dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan regresi linear dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget dan lingkungan sekolah secara parsial maupun simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Kedua variabel tersebut memberikan kontribusi yang cukup besar dalam menjelaskan variasi hasil belajar siswa, meskipun masih terdapat faktor lain di luar penelitian yang turut memengaruhinya. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tepat dan didukung oleh lingkungan sekolah yang kondusif dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah, guru, dan orang tua dalam mengarahkan penggunaan gadget secara bijak serta menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pencapaian akademik peserta didik.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Lingkungan Sekolah, Penggunaan Gadget.

ABSTRACT

The increasing use of gadgets among students and the varying conditions of the school environment are important factors that may influence students' academic achievement. Inappropriate use of gadgets and an uncondusive school environment can hinder students' learning outcomes; therefore, these factors need to be examined empirically. This study aimed to analyze the effects of gadget use and the school environment on the learning outcomes of students at SMP Swadharna Mopugad. The study employed a quantitative approach using an *ex post facto* method. The sample consisted of 48 students. Data were collected through questionnaires and documentation and then analyzed using linear regression with the assistance of IBM SPSS Statistics version 27. The findings revealed that gadget use and the school environment had positive and significant effects on students' learning outcomes, both partially and simultaneously. These two variables contributed substantially to explaining the variation in students' learning outcomes, although other factors outside the scope of this study also played a role. These findings indicate that appropriate gadget use, supported by a conducive school environment, can help improve students' academic achievement. Practically, the results of this study may serve as a reference for schools, teachers, and parents in guiding students' use of



gadgets wisely and in creating a supportive learning environment that enhances academic performance.

Keywords: *Learning Outcomes, School Environment, Gadget Use.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam mengembangkan kualitas sumber daya manusia melalui proses pembelajaran yang terencana dan berkelanjutan. Keberhasilan proses pembelajaran umumnya tercermin dari hasil belajar yang dicapai siswa sebagai indikator penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap setelah mengikuti kegiatan belajar. Hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan individu, tetapi juga oleh berbagai faktor eksternal yang mendukung atau menghambat proses belajar. Sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diarahkan untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Oleh karena itu, identifikasi faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar menjadi penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah (Mantiri et al., 2021).

Perkembangan teknologi digital telah menjadikan gadget sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan siswa. Perangkat ini memberikan kemudahan dalam mengakses sumber belajar, mencari informasi, berkomunikasi, serta mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar apabila dimanfaatkan untuk aktivitas akademik. Pemanfaatan gadget sebagai sarana mencari informasi, mengakses bahan ajar digital, dan mendukung pembelajaran daring terbukti dapat meningkatkan efektivitas belajar dan capaian akademik siswa (Permatasari, 2024; Putri et al., 2024; Zahro & Nasution, 2024; Madarcos et al., 2024). Temuan tersebut menunjukkan bahwa gadget berpotensi menjadi sumber belajar yang membantu siswa memperoleh pengetahuan secara lebih luas dan fleksibel.

Di sisi lain, beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget juga dapat berdampak negatif terhadap hasil belajar ketika lebih banyak digunakan untuk aktivitas hiburan dibandingkan kegiatan akademik. Penggunaan yang berlebihan untuk media sosial, permainan daring, atau aktivitas non-pembelajaran berpotensi mengurangi konsentrasi, disiplin belajar, dan waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar (Aprianti et al., 2022; Nurani & Pahmi, 2023; Apriyanto & Iswadi, 2023). Perbedaan hasil penelitian tersebut mengindikasikan bahwa pengaruh gadget terhadap hasil belajar tidak bersifat tunggal, melainkan dipengaruhi oleh tujuan penggunaan, intensitas pemakaian, serta kemampuan siswa dalam mengelola teknologi secara bijak. Oleh karena itu, penggunaan gadget masih menjadi isu yang menarik untuk dikaji lebih lanjut dalam konteks pendidikan menengah pertama.

Selain penggunaan gadget, lingkungan sekolah merupakan faktor eksternal yang turut menentukan keberhasilan belajar siswa. Lingkungan sekolah mencakup kondisi fisik, sosial, dan akademik yang membentuk pengalaman belajar sehari-hari peserta didik. Lingkungan yang aman, nyaman, serta didukung hubungan positif antara guru dan siswa dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif. Sebaliknya, kondisi lingkungan yang kurang mendukung dapat menghambat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian Aisyah dan Fatimah (2023) menunjukkan bahwa lingkungan sekolah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Temuan tersebut didukung oleh Salmah et al. (2025) yang menjelaskan bahwa lingkungan sosial belajar yang positif berkontribusi terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian Sui et al. (2024) juga menunjukkan bahwa lingkungan belajar



berbasis teknologi yang dikelola dengan baik dapat meningkatkan kemampuan belajar mandiri dan capaian akademik siswa.

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji pengaruh penggunaan gadget maupun lingkungan sekolah terhadap hasil belajar, sebagian besar penelitian masih menempatkan kedua variabel tersebut secara terpisah. Penelitian mengenai penggunaan gadget umumnya lebih berfokus pada intensitas penggunaan, motivasi belajar, interaksi sosial, atau pembentukan karakter siswa (Peni et al., 2022; Iman, 2025; Fauzen et al., 2025; Oktoberia et al., 2025; Aulia et al., 2026). Sementara itu, penelitian mengenai lingkungan sekolah lebih banyak menyoroti pengaruh kondisi fisik dan sosial sekolah terhadap motivasi maupun prestasi belajar tanpa mempertimbangkan keterkaitannya dengan penggunaan teknologi digital oleh siswa. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian mengenai bagaimana penggunaan gadget dan lingkungan sekolah secara bersama-sama memengaruhi hasil belajar siswa. Padahal, kedua faktor tersebut saling berinteraksi dalam membentuk pengalaman belajar peserta didik di era digital.

Berdasarkan studi pendahuluan di SMP Swadharma Mopugad, penggunaan gadget telah menjadi bagian dari aktivitas belajar siswa baik di sekolah maupun di rumah. Akan tetapi, masih ditemukan siswa yang memanfaatkan gadget untuk aktivitas di luar kebutuhan pembelajaran sehingga berpotensi mengurangi fokus belajar dan keterlibatan akademik. Selain itu, terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam membangun interaksi sosial yang positif di lingkungan sekolah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh pemanfaatan teknologi, tetapi juga oleh kualitas lingkungan sekolah yang mereka alami setiap hari. Situasi ini menjadi menarik untuk diteliti karena pengaruh positif gadget sebagai sumber belajar dapat berkurang apabila tidak didukung oleh lingkungan sekolah yang kondusif. Sebaliknya, lingkungan sekolah yang baik juga belum tentu menghasilkan capaian belajar optimal apabila penggunaan gadget siswa tidak terarah pada kegiatan akademik.

Kebaruan penelitian ini terletak pada analisis pengaruh penggunaan gadget dan lingkungan sekolah secara simultan terhadap hasil belajar siswa pada konteks SMP Swadharma Mopugad. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang cenderung mengkaji masing-masing variabel secara terpisah, penelitian ini berupaya memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai bagaimana faktor teknologi dan lingkungan pendidikan berinteraksi dalam memengaruhi hasil belajar. Penelitian ini juga berangkat dari adanya temuan penelitian yang berbeda mengenai dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar, sehingga diperlukan kajian yang dapat menjelaskan pengaruh gadget dengan mempertimbangkan keberadaan faktor lingkungan sekolah sebagai konteks belajar siswa. Selain itu, penelitian ini dilakukan pada konteks sekolah menengah pertama yang memiliki karakteristik penggunaan teknologi dan lingkungan belajar yang berbeda dengan lokasi penelitian terdahulu. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan strategi pembelajaran yang mampu mengoptimalkan pemanfaatan gadget sekaligus menciptakan lingkungan sekolah yang mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan rancangan *ex post facto* untuk mengkaji pengaruh penggunaan gadget dan lingkungan sekolah terhadap hasil belajar siswa tanpa memberikan perlakuan khusus kepada responden. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas IX SMP Swadharma Mopugad yang berjumlah 55 orang. Jumlah sampel ditentukan menggunakan rumus Slovin pada tingkat kesalahan 5% sehingga diperoleh 48 siswa sebagai responden penelitian. Pemilihan sampel dilakukan melalui teknik *stratified random sampling*

dengan dasar pengelompokan berdasarkan kelas agar setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih. Data penggunaan gadget dan lingkungan sekolah diperoleh melalui penyebaran angket yang disusun berdasarkan indikator masing-masing variabel penelitian, sedangkan data hasil belajar dikumpulkan melalui dokumentasi nilai akademik siswa.

Instrumen penelitian berupa angket penggunaan gadget dan angket lingkungan sekolah yang disusun dalam bentuk pernyataan tertutup. Sebelum digunakan sebagai alat pengumpul data, instrumen terlebih dahulu melalui proses validasi ahli (*expert judgment*) yang melibatkan dosen atau ahli di bidang pendidikan untuk menilai kesesuaian isi instrumen dengan konstruk yang diukur, kejelasan redaksi pernyataan, serta keterwakilan indikator penelitian. Hasil validasi ahli digunakan sebagai dasar untuk merevisi dan menyempurnakan instrumen sebelum dilakukan pengujian empiris. Selanjutnya, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa setiap butir pernyataan layak digunakan dalam penelitian. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics versi 27 melalui uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji linearitas, kemudian dilanjutkan dengan analisis regresi linear berganda, uji t, uji F, serta koefisien determinasi untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan gadget dan lingkungan sekolah terhadap hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum melakukan pengujian hipotesis menggunakan analisis regresi, perlu dipastikan bahwa data penelitian memenuhi asumsi normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pada setiap variabel penelitian terdistribusi secara normal sehingga layak digunakan dalam analisis statistik parametrik. Hasil pengujian normalitas pada penelitian ini disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Uji Normalitas

Variabel	Kolmogorov-Smirnov Statistic	df	Sig.	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.
Penggunaan Gadget (X1)	0,095	48	0,200*	0,973	48	0,337
Lingkungan Sekolah (X2)	0,103	48	0,200*	0,956	48	0,072
Hasil Belajar (Y)	0,110	48	0,195	0,958	48	0,088

Berdasarkan hasil pengujian Tabel 1, data pada seluruh variabel penelitian telah memenuhi asumsi normalitas. Dengan terpenuhinya asumsi tersebut, maka data penelitian dapat dilanjutkan pada tahap analisis berikutnya, yaitu pengujian regresi linear berganda dan pengujian hipotesis. Kondisi ini menunjukkan bahwa distribusi data tidak mengalami penyimpangan yang dapat memengaruhi ketepatan hasil analisis.

Analisis regresi linear berganda digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen baik secara parsial maupun simultan. Analisis ini juga digunakan untuk membentuk model persamaan yang dapat menjelaskan hubungan antarvariabel penelitian. Hasil pengolahan data menggunakan analisis regresi linear berganda disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Analisis Regresi Linear Berganda

Model	Variabel	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Konstanta)	49,620	5,844	–	8,491	0,000
	Penggunaan Gadget (X1)	0,198	0,061	0,364	3,264	0,002
	Lingkungan Sekolah (X2)	0,231	0,049	0,530	4,755	0,000

Hasil analisis Tabel 2 menunjukkan bahwa model regresi yang terbentuk memiliki arah hubungan positif antara variabel bebas dan variabel terikat. Artinya, perubahan pada variabel independen diikuti oleh perubahan pada variabel dependen ke arah yang sama. Selain itu, model yang diperoleh dapat digunakan sebagai dasar untuk menjelaskan kecenderungan hubungan antarvariabel dan menjadi acuan dalam pengujian hipotesis penelitian.

Setelah diperoleh model regresi, langkah selanjutnya adalah melakukan uji simultan atau uji F. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah seluruh variabel independen secara bersama-sama memiliki pengaruh terhadap variabel dependen. Hasil pengujian simultan dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji F (Simultan)

Model	Sumber Variasi	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	301,557	2	150,778	17,933	0,000
	Residual	378,360	45	8,408	–	–
	Total	679,917	47	–	–	–

Hasil pengujian Tabel 3 menunjukkan bahwa model regresi yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tingkat kelayakan yang baik. Dengan demikian, variabel-variabel independen yang digunakan dalam penelitian mampu menjelaskan perubahan yang terjadi pada variabel dependen secara bersama-sama. Temuan ini memperkuat bahwa model penelitian dapat digunakan untuk menjawab tujuan penelitian yang telah dirumuskan.

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan model regresi dalam menjelaskan variasi yang terjadi pada variabel dependen. Melalui pengujian ini dapat diketahui kontribusi variabel independen terhadap perubahan variabel dependen dalam penelitian. Hasil uji koefisien determinasi disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji Koefisien Determinasi (R²)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,666	0,444	0,419	2,900

Hasil pengujian Tabel 4 menunjukkan bahwa model penelitian memiliki kemampuan yang cukup dalam menjelaskan perubahan pada variabel dependen. Meskipun demikian, masih terdapat faktor-faktor lain di luar model penelitian yang turut memengaruhi variabel dependen dan belum dimasukkan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan penambahan variabel lain agar kemampuan prediksi model menjadi lebih optimal.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget dan lingkungan sekolah merupakan faktor yang berkontribusi terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh kemampuan individu, tetapi juga dipengaruhi oleh dukungan teknologi dan kualitas lingkungan belajar yang mengitari peserta



didik. Dalam konteks pendidikan saat ini, teknologi digital telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas belajar sehingga kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi menjadi salah satu modal penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar terbentuk melalui interaksi antara sumber belajar yang tersedia dan lingkungan yang mendukung proses konstruksi pengetahuan siswa secara berkelanjutan (Mantiri et al., 2021; Aisyah & Fatimah, 2023).

Pengaruh positif penggunaan gadget terhadap hasil belajar menunjukkan bahwa perangkat digital tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana yang memperluas akses siswa terhadap berbagai sumber pengetahuan. Melalui gadget, peserta didik dapat memperoleh informasi secara cepat, mengakses materi pembelajaran yang beragam, serta melakukan aktivitas belajar secara lebih fleksibel sesuai kebutuhan masing-masing. Pemanfaatan perangkat digital dalam kegiatan belajar memungkinkan siswa memperoleh akses pembelajaran yang lebih luas dan mendukung keterlibatan mereka dalam proses belajar apabila digunakan secara terarah (Aprianti et al., 2022; Nurani & Pahmi, 2023; Apriyanto & Iswadi, 2023; Suswandi & Ripandi, 2024). Dari perspektif pembelajaran modern, kemudahan akses terhadap informasi memungkinkan siswa membangun pemahaman secara lebih mandiri karena proses belajar tidak lagi terbatas pada ruang kelas dan sumber belajar konvensional (Aprianti et al., 2022; Nurani & Pahmi, 2023; Apriyanto & Iswadi, 2023). Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa ketika gadget digunakan secara produktif, perangkat tersebut dapat menjadi media yang memperkuat efektivitas pembelajaran dan mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

Hubungan positif tersebut dapat dipahami karena penggunaan gadget memberikan peluang kepada siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Berbagai aplikasi pembelajaran, video edukatif, dan platform digital memungkinkan materi disajikan dalam bentuk yang lebih menarik sehingga dapat membantu siswa memahami konsep yang dipelajari. Keberadaan teknologi digital juga mendukung terbentuknya kebiasaan belajar yang lebih adaptif karena siswa dapat mengatur waktu, kecepatan, dan strategi belajarnya sesuai kebutuhan masing-masing. Oleh sebab itu, pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar bukan semata-mata terletak pada keberadaan perangkatnya, melainkan pada bagaimana perangkat tersebut dimanfaatkan untuk menunjang aktivitas akademik (Permatasari, 2024; Putri et al., 2024).

Meskipun memberikan manfaat, penggunaan gadget juga menyimpan potensi risiko apabila tidak disertai pengelolaan yang tepat. Akses yang tidak terbatas terhadap berbagai konten digital dapat mengalihkan perhatian siswa dari aktivitas belajar dan menurunkan fokus terhadap tugas akademik. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi memiliki sifat dualistik, yaitu dapat menjadi sarana yang mendukung pembelajaran sekaligus menjadi sumber distraksi apabila penggunaannya tidak diarahkan pada tujuan edukatif (Zahro & Nasution, 2024; Peni et al., 2022; Pérez-Juárez et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan strategi pengendalian dan pendampingan dalam penggunaan gadget agar manfaat teknologi dapat diperoleh tanpa mengurangi kualitas keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Kurniawati, 2023). Bahkan, penggunaan gadget yang berlebihan berpotensi memengaruhi perkembangan sosial, emosional, dan karakter peserta didik sehingga diperlukan pengawasan dari sekolah maupun orang tua agar pemanfaatannya tetap berada pada jalur yang mendukung proses pendidikan (Iman, 2025; Aulia et al., 2026; Fauzen et al., 2025; Oktoberia et al., 2025). Selain itu, intensitas penggunaan gadget yang tinggi juga dilaporkan dapat berdampak pada aspek kebugaran jasmani siswa sehingga keseimbangan antara aktivitas digital dan aktivitas fisik perlu diperhatikan dalam proses pendidikan (Martini et al., 2026).



Selain penggunaan gadget, penelitian ini menemukan bahwa lingkungan sekolah memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa suasana belajar yang aman, nyaman, dan mendukung dapat meningkatkan kesiapan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Lingkungan sekolah yang baik tidak hanya berkaitan dengan kondisi fisik, tetapi juga mencakup kualitas interaksi sosial, dukungan guru, serta tersedianya fasilitas yang menunjang kegiatan akademik. Ketika siswa merasa diterima dan memperoleh dukungan dari lingkungan sekolahnya, mereka cenderung menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi serta keterlibatan yang lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran (Mantiri et al., 2021; Aisyah & Fatimah, 2023). Lingkungan belajar yang positif juga berkontribusi terhadap perkembangan kepercayaan diri siswa dalam mengemukakan ide, memecahkan masalah, dan berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran (Rahmawati et al., 2025).

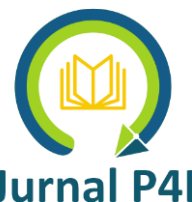
Pengaruh lingkungan sekolah terhadap hasil belajar dapat dijelaskan melalui perannya dalam menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif. Lingkungan yang mendukung memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna karena proses pembelajaran berlangsung dalam suasana yang mendorong partisipasi, kolaborasi, dan pengembangan potensi diri. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, lingkungan sekolah yang efektif tidak hanya menyediakan fasilitas fisik, tetapi juga mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran secara terarah sehingga mendukung terbentuknya pengalaman belajar yang lebih relevan dengan kebutuhan peserta didik (Sui et al., 2024; Kaliisa et al., 2024). Dengan demikian, lingkungan sekolah berperan sebagai wadah yang mengoptimalkan berbagai sumber daya pendidikan untuk mendukung keberhasilan belajar siswa.

Secara simultan, penggunaan gadget dan lingkungan sekolah terbukti memberikan kontribusi terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan belajar merupakan hasil dari keterkaitan berbagai faktor yang saling melengkapi, bukan akibat pengaruh satu variabel secara terpisah. Penggunaan gadget yang efektif akan memberikan dampak yang lebih optimal apabila didukung oleh lingkungan sekolah yang kondusif, sementara lingkungan sekolah yang baik akan semakin produktif ketika siswa mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar. Sinergi antara kedua faktor tersebut menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya, fleksibel, dan bermakna sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar (Shaqour et al., 2021; Salmah et al., 2025). Oleh karena itu, sekolah dan orang tua perlu membangun kerja sama dalam mengarahkan penggunaan teknologi secara positif sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan akademik peserta didik.

KESIMPULAN

Penggunaan gadget dan lingkungan sekolah merupakan dua faktor eksternal yang berperan penting dalam mendukung keberhasilan belajar siswa. Pemanfaatan gadget secara tepat dapat memperluas akses terhadap sumber belajar, meningkatkan efektivitas pencarian informasi, serta membantu siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik. Di sisi lain, lingkungan sekolah yang kondusif mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman, mendorong interaksi sosial yang positif, dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Temuan penelitian ini memperkuat pandangan bahwa keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh kemampuan individu, tetapi juga dipengaruhi oleh dukungan teknologi dan kondisi lingkungan belajar yang mendukung proses pendidikan.

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dan guru dalam mengembangkan kebijakan penggunaan gadget secara bijak serta menciptakan



lingkungan sekolah yang aman, nyaman, dan mendukung kegiatan belajar siswa. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian mengenai pengaruh faktor teknologi dan lingkungan pendidikan terhadap hasil belajar siswa pada jenjang sekolah menengah pertama. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji variabel lain yang berpotensi memengaruhi hasil belajar, seperti motivasi belajar, dukungan orang tua, disiplin belajar, atau literasi digital, serta menerapkan penelitian pada jenjang pendidikan dan konteks sekolah yang berbeda agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N., & Fatimah, N. (2023). Pengaruh lingkungan sekolah terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam siswa kelas IX SMP Negeri 2 Lanrisang. *Mgmp_Pai_Smp_Pinrang*, 2(01). <https://jurnallasinrang.org/index.php/ls/article/view/13>
- Aprianti, F., Dayurni, P., Fajari, L. E. W., Pernanda, D., & Meilisa, R. (2022). The Impact of Gadgets on Student Learning Outcomes: A Case Study in Indonesia Junior High School Students. *International Journal of Education, Information Technology, and Others*, 5(5), 121-130. <https://www.jurnal.peneliti.net/index.php/IJEIT/article/view/3140>
- Apriyanto, A., & Iswadi, I. (2023). The correlation between gadget use and student learning achievement at sman 21 bekasi city. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 1133-1139. <http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v9i2.20233>
- Aulia, A. Z., Mulyana, E., & Rohman, S. N. (2026). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Siswa Di Smp. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(1), 58–68. <https://doi.org/10.51878/social.v6i1.9133>
- Fauzen, A., Kustati, M., & Gusmirawati, G. (2025). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Pembentuk an Karakter Religius Dan Displin Peserta Didik. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(4), 961–970. <https://doi.org/10.51878/edutech.v5i4.8389>
- Iman, R. (2025). The Phenomenon of Gadget Dependence in Learning in the Digital Era for Students. *Indonesian Journal of Education and Social Humanities*, 2(4), 17–25. <https://doi.org/10.62945/ijesh.v2i4.826>
- Kaliisa, R., Misiejuk, K., López-Pernas, S., Khalil, M., & Saqr, M. (2024, March). Have learning analytics dashboards lived up to the hype? A systematic review of impact on students' achievement, motivation, participation and attitude. In *Proceedings of the 14th learning analytics and knowledge conference*, 295-304. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2312.15042>
- Kurniawati, E. (2023). Upaya Mengurangi Dampak Negatif Gadget Pada Kegiatan Belajar Mengajar Melalui Layanan Bimbingan Klasikal Di Kelas Xi Dkv2 Smk Negeri 1 Juwiring. *VOCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 3(3), 139–147. <https://doi.org/10.51878/vocational.v3i3.2405>
- Madarcos, C. A., De Vera, M. G., & Manlavi, M. (2024). The Effectiveness of Using Gadgets on Students' Learning Interests and Academic Performance. *International Journal of Education and Teaching Zone*, 3(1), 1–11. <https://doi.org/10.57092/ijetz.v3i1.222>
- Mantiri, J., Dame, J. M., & Ranti, D. (2021). Pengaruh Motivasi Orang Tua Dan Fasilitas Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa SMA Negeri 1 Eris. *Literacy: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 2(1). <https://doi.org/10.53682/jpeunima.v2i1.1624>



- Martini, T., Rudiana, R. D. P., & Anggraini, I. (2026). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa Program Asisten Keperawatan. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(4), 1994–2003. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i4.9952>
- Nurani, P. A., & Pahmi, S. (2023). The Effect of Use of Device on the Learning Outcomes of Class 4 Students at SDN Kadudampit. In *Proceedings of the International Conference on Education, Humanities, Social Science (ICEHoS 2022)*, 40. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-088-6_6
- Oktoberia, C., Katimenta, K. Y., & Isnawiranti, I. (2025). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosi Anak Di Madrasah Ibtidaiyah. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(3), 473–484. <https://doi.org/10.51878/edutech.v5i3.6721>
- Peni, T., Laili, S. I., & Ratnaningsih, T. (2022). Gadget use duration and its impact on learning motivation and social development of children. *Jurnal Ners Dan Kebidanan (Journal of Ners and Midwifery)*, 9(3), 303-310. <https://doi.org/10.26699/jnk.v9i3.ART.p296-302>
- Pérez-Juárez, M. Á., González-Ortega, D., & Aguiar-Pérez, J. M. (2023). Digital distractions from the point of view of higher education students. *Sustainability*, 15(7), 6044. <https://doi.org/10.3390/su15076044>
- Permatasari, M. (2024). Pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap hasil belajar matematika SMP Negeri 4 Parepare. *Tautologi*, 2(2). <https://doi.org/10.31850/tautologi.v2i2.3344>
- Putri, I. K., Nathania, A., Putri, Y., Supriyadi, S., & Hermawan, J. S. (2024). The Influence of Gadget Use on Student Learning Achievement in Elementary Schools. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 5(3), 326-329. <https://doi.org/10.30596/jppp.v5i3.21575>
- Rahmawati, R., Muhimmah, H. A., & Puspita, A. M. I. (2025). Exploring Students' Self-Confidence Through Problem Identification: A Case Study of Fourth-Grade Learners at SD Negeri 1 Kepanjen, Malang. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(3), 1261–1269. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i3.1532>
- Salmah, S., Amilia, H., & Mualimin. (2025). Social learning environment and gadget use as determinants of elementary school students' learning motivation. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 7(3). <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v7i3.7962>
- Shaqour, A., Salha, S., & Khlaif, Z. (2021). Students' characteristics influence readiness to use mobile technology in higher education. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 22, e23915-e23915. <https://doi.org/10.14201/eks.23915>
- Sui, C. J., Yen, M. H., & Chang, C. Y. (2024). Investigating effects of perceived technology-enhanced environment on self-regulated learning. *Education and Information Technologies*, 29(1), 161-183. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-12270-x>
- Suswandi, T. N., & Ripandi, S. (2024). The Impact of Smartphone Restrictions on Elementary School Students' Interest in Learning. *Indonesian Journal of Innovative Teaching and Learning*, 1(2), 117–128. <https://doi.org/10.64420/ijitl.v1i2.196>
- Zahro, S. H., & Nasution, N. E. A. (2024). Analysis of Gadget Usage Intensity, Study Discipline, and Biology Learning Outcomes Among Grade X MIPA Students at MA Wahid Hasyim Balung Jember. *META: Journal of Science and Technological Education*, 3(2), 102-116. <https://meta.amiin.or.id/index.php/meta/article/view/122>