

Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Belajar Siswa SDN 1 Kidangbang

¹Arryeva Elleina Izra P ²Farrel Abhinaya Taro ³Kayla Adzkia D ⁴Keisha Kirania S ⁵Livia Rachel L ⁶Muhammad Tajul A ⁷Revinda Putri R ⁸Sabrina Septiani Setyawan

¹⁻⁸Universitas Brawijaya, Indonesia

Email: ¹arrayevaelleina@student.ub.ac.id ²tarofarrel@student.ub.ac.id

³kaylaadzkia27@student.ub.ac.id ⁴keishakirania@student.ub.ac.id ⁵liviarchl@student.ub.ac.id
⁶taiulusrori@student.ub.ac.id ⁷revindaputri@student.ub.ac.id ⁸sabrinasetyawan@student.ub.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap interaksi belajar siswa di SDN 1 Kidangbang. Berlatar belakang fenomena digitalisasi Generasi Alpha dan penurunan interaksi kelas, studi kuantitatif eksplanatori ini melibatkan 54 siswa kelas 5 dan 6 yang dipilih secara *purposive sampling*. Data dikumpulkan via kuesioner, observasi, serta dokumentasi, lalu dianalisis dengan regresi linear sederhana. Instrumen terbukti valid dan reliabel, serta data berdistribusi normal. Hasil regresi menghasilkan persamaan $Y = 16,083 - 0,080X$ dengan nilai *t*-hitung sebesar -0,621 (Sig. = 0,538) dan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,007, sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Secara statistik, tidak terdapat pengaruh signifikan intensitas penggunaan gadget terhadap interaksi belajar, dengan kontribusi variabel hanya 0,7% sementara 99,3% dipengaruhi faktor lain. Melalui *Social Cognitive Theory* (konsep *Triadic Reciprocal Determinism*), temuan ini menunjukkan bahwa hubungan antara lingkungan, personal, dan perilaku bersifat resiprokal, sehingga ketiadaan pengaruh langsung tidak menafikan peran gadget dalam dinamika interaksi belajar.

Kata Kunci: *Intensitas Penggunaan Gadget, Interaksi Belajar, Social Cognitive Theory, Siswa Sekolah Dasar, Regresi Linear Sederhana*

Abstract

*This study aims to measure the effect of gadget use intensity on students' learning interaction at SDN 1 Kidangbang. Grounded in Generation Alpha's digitalization and declining classroom communication, this quantitative explanatory research sampled 54 fifth and sixth graders via purposive sampling. Data were gathered through questionnaires, observations, and documentation, then analyzed using simple linear regression. Instruments were valid and reliable, with normally distributed data. Regression yielded $Y = 16.083 - 0.080X$ ($t = -0.621$; Sig. = 0.538; $R^2 = 0.007$, accepting H_0 and rejecting H_a). Statistically, gadget use intensity had no significant effect on learning interaction, explaining only 0.7% of the variance while 99.3% was driven by external factors. Viewed through Albert Bandura's Social Cognitive Theory (*Triadic Reciprocal Determinism*), this reciprocal environmental-personal-behavioral link suggests that the absence of a direct effect does not negate gadgets' role in learning interactions.*

Keywords: *Gadget Use Intensity, Learning Interaction, Social Cognitive Theory, Elementary School Students, Simple Linear Regression*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang masif dalam beberapa tahun terakhir telah mengubah dinamika kehidupan anak-anak usia sekolah dasar secara fundamental. Generasi yang lahir pada rentang tahun 2011–2025 dikenal sebagai Generasi Alpha, yaitu generasi yang tumbuh bersamaan dengan teknologi digital sehingga interaksi mereka dengan *gadget* berlangsung sejak usia sangat dini (Hafizah, 2023). Generasi Alpha cenderung akrab dengan *gadget* dan internet, namun rentan mengalami distorsi perhatian serta kurangnya interaksi sosial langsung. Data Badan Pusat Statistik (2023) mencatat 89,02 persen rumah tangga di Indonesia memiliki telepon seluler dan 69,21 persen penduduk telah mengakses internet. Senada dengan hal itu, survei APJII (2023) menunjukkan penetrasi internet nasional mencapai 78,19 persen, di mana kelompok usia 5–12 tahun mencapai proporsi 62,43 persen. Kondisi ini berdampak langsung pada pola interaksi sosial anak, sebagaimana ditegaskan Fendrik dkk. (2022) bahwa gaya belajar siswa sekolah dasar kini banyak dipengaruhi oleh intensitas interaksi mereka dengan media digital sejak dini.

Digitalisasi ini juga merambah sekolah dasar sebagai ruang belajar formal pertama bagi anak. Berdasarkan pengamatan awal di SDN 1 Kidangbang, beberapa siswa terpantau cenderung tidak bisa mempertahankan fokus selama pembelajaran; konsentrasi mudah pecah dan perhatian teralihkan oleh keinginan menggunakan *gadget*, sehingga partisipasi belajar kurang optimal serta memicu penurunan intensitas komunikasi. Gejala ini sejalan dengan temuan Amri dkk. (2020) bahwa penggunaan *gadget* tanpa kontrol menurunkan kemampuan interaksi sosial anak. Rini dkk. (2021) juga menemukan perubahan perilaku sosial anak seiring meningkatnya intensitas *gadget*, yakni anak lebih senang dengan dunia digitalnya sendiri dibanding terlibat aktif dalam interaksi tatap muka. Temuan serupa dilaporkan Siregar dan Nurhidayah (2020) serta Noormiyanto (2018), yang menyoroti korelasi antara tingginya akses *gadget*

dengan menurunnya interaksi sosial siswa jika tidak diimbangi kontrol memadai.

Untuk memahami fenomena ini secara komprehensif, kajian variabel independen, yakni intensitas penggunaan *gadget* dapat ditinjau dari besarnya usaha individu dalam melakukan tindakan (Ajzen, 1991), yang mencakup dimensi durasi (lama waktu penggunaan), frekuensi (seberapa sering digunakan), dan atensi (tingkat perhatian saat menggunakan). Sementara itu, variabel dependen berupa interaksi belajar berakar pada pandangan psikologi sosial Lev Vygotsky, yang menegaskan bahwa perkembangan kognitif anak sangat bergantung pada interaksi sosial dan lingkungan budayanya.

Hubungan antarvariabel tersebut dapat dijelaskan melalui *Social Cognitive Theory* (SCT) oleh Albert Bandura melalui konsep *Triadic Reciprocal Determinism*. Bandura mengkritik pandangan *Behaviorism* murni maupun teori kepribadian kaku, dengan menegaskan bahwa perilaku manusia terbentuk dari hubungan timbal balik antara tiga faktor: *Personal Factors* (proses kognitif, emosi, dan pengetahuan), *Behavior* (tindakan individu yang dapat mengubah lingkungan), dan *Environment* (lingkungan fisik, sosial, serta media massa). Dalam kerangka konseptual penelitian ini, *gadget* diposisikan sebagai bagian dari *Environment* media digital. Intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi (diukur dari durasi, frekuensi, dan atensi) diduga menjadi stimulus lingkungan yang memengaruhi *Personal Factors* siswa (perhatian dan konsentrasi), yang pada akhirnya tercermin dalam *Behavior* berupa interaksi belajar di kelas, baik dengan guru maupun teman sebaya.

Berangkat dari kesenjangan antara idealnya interaksi belajar yang aktif-komunikatif dengan kondisi empiris yang menunjukkan penurunan fokus dan komunikasi siswa, penelitian mengenai pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi belajar siswa di SDN 1 Kidangbang menjadi sangat penting dan relevan. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur besaran serta arah pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap

interaksi belajar siswa. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H_0 = Intensitas penggunaan *gadget* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap interaksi belajar siswa SDN 1 Kidangbang.

H_a = Intensitas penggunaan *gadget* berpengaruh secara signifikan terhadap interaksi belajar siswa SDN 1 Kidangbang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif karena bertujuan untuk menguji hipotesis, mengukur variabel, serta menganalisis hubungan antarvariabel secara terukur, objektif, dan jelas melalui pengolahan angka-angka statistik (Soesana dkk., 2023). Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif eksplanatori kausalitas untuk menjelaskan hubungan sebab-akibat antara variabel bebas dan variabel terikat (Sari dkk., 2023).

Lokasi penelitian, sebagai tempat dilaksanakannya kegiatan studi (Gaspar dkk., 2023), bertempat di SDN 1 Kidangbang, Desa Kidangbang, Kecamatan Wajak, Kabupaten Malang, Jawa Timur. Sementara itu, waktu penelitian, yang merujuk pada seluruh rentang pelaksanaan kegiatan (Waruwu, 2023), disesuaikan dengan kesiapan instrumen, perizinan, dan jadwal belajar mengajar sekolah, dengan pengumpulan data kuesioner dilaksanakan pada 29 Juli 2026.

Populasi, sebagai kelompok yang menjadi fokus penelitian sekaligus sumber data (Nisak dkk., 2024), mencakup seluruh siswa kelas 5 dan 6 SDN 1 Kidangbang yang berjumlah 56 siswa. Sampel adalah subset elemen populasi yang dipilih secara sistematis sebagai sumber data utama penelitian (Firmansyah & Dede, 2022). Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria pertimbangan tertentu, yaitu maturitas kognitif dan kemampuan literasi siswa. Dari total 56 siswa, penelitian ini menggunakan 54 sampel, sedangkan 2 siswa lainnya tidak mengisi kuesioner karena tidak hadir saat pengumpulan data.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga teknik utama berdasarkan acuan metodologi Soesana dkk. (2023), yaitu observasi, kuesioner, dan studi dokumentasi. Pertama, observasi diterapkan melalui proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis saat kegiatan sosialisasi internet sehat (program KIDS) guna mengidentifikasi indikasi awal penurunan fokus serta kebiasaan penggunaan *gadget* siswa. Kedua, kuesioner tertutup digunakan sebagai instrumen krusial untuk mengumpulkan data primer yang tidak terjangkau oleh data sekunder, khususnya dalam mengukur variabel intensitas penggunaan *gadget* dan interaksi belajar. Ketiga, studi dokumentasi dilakukan dengan mengkaji arsip dan dokumen resmi sekolah guna memperoleh data sekunder pendukung berupa profil sekolah, serta jumlah siswa di SDN 1 Kidangbang.

Teknik analisis data meliputi analisis statistik deskriptif dan inferensial menggunakan perangkat lunak SPSS. Uji keabsahan instrumen dilakukan melalui uji validitas *Pearson Product Moment Correlation* ($r_{hitung} > r_{tabel}$ 0,268; $N = 54$; $\alpha = 0,05$) dan uji reliabilitas *Cronbach's Alpha* mengacu pada Soesana dkk., 2023. Pengujian prasyarat analisis dilakukan melalui uji normalitas. Selanjutnya, pengujian hipotesis dianalisis menggunakan regresi linear sederhana, uji t (parsial), serta koefisien determinasi (R^2) untuk mengukur kontribusi pengaruh variabel intensitas penggunaan *gadget* (X) terhadap interaksi belajar siswa (Y).

Tabel 1 Rentang Nilai Cronbach's Alpha (Soesana dkk., 2023)

$\alpha < 0.50$	Reliabilitas Rendah
$0.50 < \alpha < 0.70$	Reliabilitas Moderat
$\alpha > 0.70$	Reliabilitas Mencukupi
$\alpha > 0.80$	Reliabilitas Kuat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Kidangbang dengan jumlah sampel sebanyak 54 siswa, yang mencakup siswa kelas 5 dan kelas 6. Karakteristik demografi responden dikategorikan berdasarkan jenis kelamin, usia, dan kelas.

Tabel 2 Rincian Data Karakteristik Responden

Karakteristik	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Jenis Kelamin	Laki-laki	23	42.60%
	Perempuan	31	57.40%
Usia	10 Tahun	8	14.80%
	11 Tahun	25	46.30%
	12 Tahun	19	35.20%
	13 Tahun	2	3.70%
Kelas	Kelas 5	26	48.10%
	Kelas 6	28	51.90%
Total (N)		54	100%

Analisis Statistik Deskriptif

1. Deskripsi Variabel Intensitas Penggunaan Gadget (X)

Tabel 3 Deskripsi Variabel Intensitas Penggunaan Gadget (X)

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Intensitas Penggunaan Gadget	54	14	28	20.0926	3.81293

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, variabel intensitas penggunaan gadget yang diukur pada 54 responden memiliki nilai rata-rata (*mean*) sebesar 20,09 dengan standar deviasi sebesar 3,81. Nilai minimum yang diperoleh adalah 14, sedangkan nilai maksimum adalah 28. Hal ini menunjukkan bahwa skor intensitas penggunaan gadget responden berada pada rentang 14-28 dengan rata-rata sebesar 20,09.

2. Deskripsi Variabel Interaksi Belajar Siswa (Y)

Tabel 4 Deskripsi Variabel Interaksi Belajar Siswa (Y)

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Interaksi Belajar Siswa	54	8	23	14.4815	3.54348

Sementara itu, variabel interaksi belajar siswa yang juga diukur pada 54 responden memiliki nilai rata-rata (*mean*) sebesar 14,48 dengan standar deviasi sebesar 3,54. Nilai minimum yang diperoleh adalah 8, sedangkan nilai maksimum adalah 23. Dengan demikian, skor interaksi belajar siswa berada pada rentang 8-23 dengan rata-rata sebesar 14,48.

Analisis Statistik Inferensial

1. Hasil Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau validnya suatu instrumen kuesioner. Pengujian ini menggunakan korelasi *Pearson Product Moment*. Dengan jumlah sampel (N) sebanyak 54 responden dan taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai r tabel sebesar 0,268 (berdasarkan nilai r product moment untuk df = 52). Instrumen dinyatakan valid apabila r hitung > r tabel.

Tabel 5 Hasil Uji Validitas

Item Pertanyaan	r hitung	r tabel	Sig.	Keterangan
Variabel Intensitas Penggunaan Gadget (X)				
Item P1	0.542	0.268	0	Valid
Item P2	0.704	0.268	0	Valid
Item P3	0.458	0.268	0	Valid
Item P4	0.409	0.268	0	Valid
Item P5	0.601	0.268	0.002	Valid
Item P6	0.693	0.268	0	Valid
Item P7	0.581	0.268	0	Valid
Item P8	0.533	0.268	0	Valid

Variabel Interaksi Belajar (Y)				
Item P9	0.664	0.268	0	Valid
Item P10	0.564	0.268	0	Valid
Item P11	0.783	0.268	0	Valid
Item P12	0.779	0.268	0	Valid
Item P13	0.576	0.268	0	Valid
Item P14	0.491	0.268	0	Valid
Item P15	0.528	0.268	0	Valid
Item P16	0.406	0.268	0.002	Valid

2. Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode Cronbach's Alpha untuk mengetahui konsistensi instrumen. Kriteria interpretasi merujuk pada pedoman Soesana dkk. (2023).

Tabel 6 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Interpretasi
Intensitas Penggunaan Gadget (X)	0.692	Reliabilitas Moderat
Interaksi Belajar Siswa (Y)	0.749	Reliabilitas Mencukupi

Hasil pengujian menunjukkan variabel Intensitas Penggunaan Gadget (X) memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,692, yang termasuk dalam kategori reliabilitas moderat ($0,50 < \alpha < 0,70$). Sedangkan variabel Interaksi Belajar Siswa (Y) memperoleh nilai 0,749, yang berada pada kategori reliabilitas mencukupi ($\alpha > 0,70$). Secara keseluruhan, instrumen penelitian dinyatakan andal (reliabel).

3. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 100 ($N = 54$). Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05.

Tabel 7 Hasil Uji Normalitas

Variabel	Statistik Shapiro-Wilk	df	Sig.	Keterangan
Intensitas Penggunaan Gadget (X)	0.96	54	0.066	Berdistribusi Normal
Interaksi Belajar Siswa (Y)	0.97	54	0.201	Berdistribusi Normal

Hasil analisis menunjukkan nilai Sig. untuk variabel X sebesar 0,066 dan variabel Y sebesar 0,201. Karena kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data dari kedua variabel berdistribusi secara normal, sehingga memenuhi prasyarat untuk pengujian regresi linear.

4. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis ini dilakukan untuk memprediksi arah dan bentuk pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

Tabel 8 Hasil Uji Normalitas

Variabel	Unstandradized Coefficients		t hitung	Sig.
	B	Std. Error		
(Constant)	16.083	2.625	6.127	0
Intensitas Penggunaan Gadget (X)	-0.08	0.128	-0.621	0.538

Berdasarkan tabel koefisien di atas, persamaan regresi linear sederhana yang terbentuk adalah: $Y = 16,083 - 0,080X$

Konstanta sebesar 16,083 mengindikasikan bahwa jika intensitas penggunaan gadget (X) bernilai nol, maka interaksi belajar siswa (Y) diprediksi sebesar 16,083. Koefisien regresi variabel X sebesar -0,080 menandakan adanya arah hubungan yang negatif, di mana setiap penambahan 1 satuan intensitas penggunaan gadget akan menurunkan interaksi belajar siswa sebesar 0,080 satuan. Namun, signifikansi dari penurunan ini perlu dievaluasi lebih lanjut melalui uji t.

5. Hasil Uji t (Parsial)

Uji t parsial bertujuan untuk menguji hipotesis penelitian, yaitu apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari variabel X terhadap variabel Y secara parsial. Dengan $df = 52$ ($n-2$) dan taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai t tabel sebesar 2,006.

Berdasarkan hasil output regresi, diperoleh nilai t hitung sebesar -0,621 dengan tingkat signifikansi (Sig.) 0,538. Apabila dinilai secara absolut, t hitung ($0,621$) < t tabel ($2,006$), dan nilai Sig. ($0,538$) > $0,05$. Hal ini membawa pada keputusan menolak H_a dan menerima H_0 . Kesimpulannya, secara statistik tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget terhadap interaksi belajar siswa di SDN 1 Kidangbang.

6. Hasil Koefisien Determinasi (R)

Tabel 9 Model Summary

R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
0.086	0.007	-0.012	3.56421

Berdasarkan tabel Model Summary, diperoleh nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,007. Nilai ini mengandung arti bahwa variabel Intensitas Penggunaan Gadget hanya mampu menjelaskan sebesar 0,7% variasi dari variabel Interaksi Belajar Siswa. Sisanya, yaitu sebesar 99,3%, dijelaskan oleh variabel atau faktor-faktor lain di luar model penelitian ini.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur besaran dan arah pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap interaksi belajar siswa di SDN 1 Kidangbang. Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana, ditemukan koefisien sebesar -0,080 dengan nilai t hitung -0,621 (Sig. = 0,538), yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kedua variabel tersebut. Nilai koefisien determinasi ($R^2 = 0,007$) menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget hanya menjelaskan 0,7% variasi interaksi

belajar siswa, sementara 99,3% sisanya dijelaskan oleh faktor-faktor lain di luar model penelitian ini. Temuan ini menarik untuk didiskusikan lebih lanjut, sebab pada awalnya penelitian ini dilandasi oleh gejala di lapangan berupa penurunan fokus dan minimnya komunikasi siswa yang tampak berkaitan dengan kebiasaan penggunaan gadget.

Ketiadaan pengaruh signifikan ini sekilas bertentangan dengan temuan Amri dkk. (2020), Rini dkk. (2021), serta Siregar dan Nurhidayah (2020) yang mencatat korelasi antara tingginya penggunaan gadget dan penurunan interaksi sosial anak. Untuk memahami hasil ini, perlu ditelusuri kembali kerangka *Triadic Reciprocal Determinism* Bandura. Dalam kerangka ini, gadget berperan sebagai *Environment* yang memberi stimulus terhadap *Personal Factors* (perhatian dan konsentrasi), yang selanjutnya terwujud dalam *Behavior* berupa interaksi belajar siswa di kelas. Model regresi linear sederhana yang digunakan dalam penelitian ini pada dasarnya hanya menguji hubungan pada ujung-ujung rantai tersebut, yakni *Environment* (X) langsung ke *Behavior* (Y), tanpa mengukur *Personal Factors* sebagai mata rantai penghubung di tengahnya. Artinya, hasil t hitung -0,621 (Sig. = 0,538) tidak serta-merta membuktikan bahwa gadget tidak berpengaruh terhadap faktor pribadi siswa, melainkan menunjukkan bahwa pengaruh gabungan dari *Environment* ke *Personal Factors* ke *Behavior* itu, jika memang ada, tidak cukup kuat atau tidak cukup konsisten arahnya untuk tampak sebagai hubungan langsung yang signifikan secara statistik.

Poin krusial teori Bandura terletak pada sifat resiprokal hubungan antar variabel, bukan hubungan searah. Asumsi awal penelitian menempatkan *gadget* sebagai penyebab dan interaksi sebagai akibat (*Environment* → *Personal* → *Behavior*). Padahal, siswa dengan kecenderungan interaksi sosial yang rendah (*Personal Factors*) bisa jadi justru memilih *gadget* sebagai aktivitas alternatif, sehingga tingginya intensitas penggunaan *gadget* merupakan akibat, bukan penyebab. Desain *cross-sectional* dan regresi linier searah tidak mampu menangkap dinamika

timbang balik ini. Akibatnya, jika kedua arah pengaruh terjadi secara bersamaan pada responden yang berbeda, efeknya dapat saling meniadakan dan menghasilkan korelasi yang tampak nihil secara agregat.

Kecilnya nilai R^2 (0,7%) menegaskan posisi *gadget* hanya sebagai salah satu elemen *Environment* dalam model *triadic* Bandura, bukan faktor tunggal yang deterministik. Sebesar 99,3% variasi interaksi belajar dijelaskan oleh faktor luar, baik dari *Personal Factors* lain (motivasi, *self-efficacy*, regulasi diri) maupun elemen *Environment* di luar *gadget* (pola pengasuhan, budaya kelas, gaya mengajar). Menurut teori SCT, individu adalah agen aktif yang merespons lingkungan sesuai kapasitas personalnya, sehingga dua siswa dengan pemaparan *gadget* serupa bisa menunjukkan pola interaksi belajar berbeda. Selain itu, hubungan antarvariabel ini dimungkinkan bersifat non-linear—baru berdampak nyata saat penggunaan *gadget* melewati ambang batas tertentu—sehingga tidak sepenuhnya tertangkap oleh regresi linear sederhana.

Perbedaan konteks penelitian turut menjadi hal yang perlu dicermati. SDN 1 Kidangbang berada di lingkungan pedesaan dengan karakteristik sosial dan pola pengawasan penggunaan gadget yang mungkin berbeda dari konteks penelitian-penelitian terdahulu. Homogenitas akses maupun pola penggunaan gadget pada populasi yang relatif kecil (54 siswa) dapat membatasi variasi skor pada variabel X, yang pada gilirannya memperkecil peluang munculnya hubungan yang signifikan secara statistik meskipun secara substantif hubungan tersebut mungkin ada.

Beberapa keterbatasan penelitian ini perlu diakui. Pertama, desain penelitian bersifat cross-sectional sehingga tidak memungkinkan penarikan kesimpulan kausal. Kedua, pengukuran variabel menggunakan kuesioner *self-report* berpotensi menimbulkan bias, terutama pada responden usia sekolah dasar yang kemampuan refleksi dirinya masih berkembang. Ketiga, reliabilitas instrumen intensitas penggunaan gadget ($\alpha = 0,692$) tergolong moderat, sehingga presisi pengukuran variabel X masih dapat ditingkatkan.

Keempat, penelitian ini hanya menguji satu prediktor tunggal, tanpa melibatkan variabel moderator atau mediator yang menurut kerangka SCT sesungguhnya turut berperan penting.

Bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk melibatkan variabel-variabel personal dan lingkungan lain sebagai moderator atau mediator, seperti pola pendampingan orang tua, regulasi diri siswa, atau jenis konten gadget yang diakses (edukatif vs. hiburan), guna memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai mekanisme yang mendasari hubungan antara gadget dan interaksi belajar. Pendekatan mixed-methods yang mengombinasikan data kuantitatif dengan observasi atau wawancara mendalam juga dapat membantu menangkap dinamika yang mungkin tidak terekam oleh instrumen kuesioner semata. Perluasan sampel ke beberapa sekolah dengan karakteristik demografis yang lebih beragam juga akan meningkatkan generalisabilitas temuan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa secara statistik tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget terhadap interaksi belajar siswa di SDN 1 Kidangbang. Hal ini dibuktikan melalui pengujian hipotesis (uji t parsial) yang menunjukkan nilai t hitung sebesar -0,621 (lebih kecil dari t tabel 2,006) dan nilai signifikansi sebesar 0,538 (lebih besar dari taraf signifikan 0,05). Selain itu, nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,007 menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget hanya mampu menjelaskan sebesar 0,7% variasi dari variabel interaksi belajar siswa. Sisanya yang sangat besar, yaitu 99,3%, dijelaskan oleh faktor-faktor lain di luar model penelitian ini. Ketiadaan pengaruh langsung yang signifikan ini

sejalan dengan *Social Cognitive Theory* (SCT), yang menekankan bahwa gadget hanyalah salah satu elemen lingkungan (*Environment*), dan hubungan antara lingkungan, faktor personal (*Personal Factors*), serta perilaku interaksi (*Behavior*) bersifat resiprokal atau saling memengaruhi, bukan sekadar hubungan sebab-akibat searah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S. M. (2019). Social cognitive theory: A Bandura thought review published in 1982–2012. *Psikodimensia: Kajian Ilmiah Psikologi*, 18(1), 85–100.
- Amri, M. I. U., Bahtiar, R. S., & Pratiwi, D. E. (2020). Dampak penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi anak sekolah dasar pada situasi pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 14–23. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.933>
- Ansani, & Samsir, H. M. (2022). Teori pemodelan Bandura. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(7), 3067–3080.
- Ardiansyah, Risnita, Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2023). *Survei penetrasi dan perilaku internet 2023*. APJII.
- Badan Pusat Statistik. (2023). *Statistik telekomunikasi Indonesia 2022*. BPS.
- Daruhadi, G., & Sopiati, P. (2024). Pengumpulan data penelitian. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 5423-5443.
- Fendrik, M., Putri, D. F., Pebriana, P. H., Sidik, G. S., & Ramadhani, D. (2022). Analisis kecenderungan gaya belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 793–809.
- Gaspar, N. A., Waworundeng, W., & Kumayas, N. (2023). Efektivitas Pelayanan Publik Berbasis Aplikasi Bitung Digital City (DC) Di Kecamatan Madidir Kota Bitung. *Jurnal Governance*, 3(1), 1–9.
- Hafizah, N. (2023). Media pembelajaran digital generasi Alpha era Society 5.0 pada kurikulum merdeka. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1675–1688.
- Halza, K. E., Hilalludin, H., & Haironi, A. (2024). An in-depth look at the challenges in managing portrait Islamic boarding schools and future prospects. *World Journal of Islamic Learning and Teaching*, 1(2), 19-30.
- Hilalludin, H. (2025). Anak muda, media sosial, dan agama yang cair: Fenomenologi hijrah digital di Indonesia. *Al-Bayan: Jurnal Hukum Dan Ekonomi Islam*, 5(1), 40-54.
- Hilalludin, H., & Althof, G. (2024). Perbedaan tingkat kematangan sosial antara santri pondok pesantren modern dan tradisional. *Mutiara: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah*, 2(3), 201-208.
- Hilalludin, H., & Haironi, A. (2024). Nilai-nilai perjuangan pendidikan karakter Islam KH Abdullah Sa'id. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(3), 283-289.

<https://doi.org/10.55927/mudima.v2i7.692>

IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam, 1(2), 24-36.

- Jabar, R. A. (2025). Teori belajar sosial Albert Bandura dan konstruktivisme sosial Lev Vygotsky dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 5(12), 6. <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i12.2025.6>
- Limnata, R. B., Hilalludin, H., & Haironi, A. (2024). Kompetensi kepribadian dan bahasa santun guru pendidikan agama Islam. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(3), 147-159.
- Noormiyanto, F. (2018). Pengaruh Intensitas Anak Mengakses Gadget Dan Tingkat Kontrol Orangtua Anak Terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi Di SD 1 Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 5(1), 91-102. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v5i1.607>
- Nurmala, N. (2024). Pengaruh Intensitas Menggunakan Smartphone Dan Interaksi Sosial Terhadap Perilaku Phubbing Pada Remaja. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2).
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Education: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(3), 1236-1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Siregar, R., & Nurhidayah, S. (2020). Penggunaan gadget dan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2), 90-98.
- Soesana., dkk. (2023). *Metadologi Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Kita Menulis.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896-2910.