

# Pengaruh Penggunaan Gadget, Minat Belajar Dan Kehadiran Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di SMKN 1 Maros Dengan Regresi Linier Berganda

Isna Meiliana<sup>1</sup>, Rahmawaty Amir<sup>1\*</sup>, M. Syukri Mustafa<sup>2</sup>, Erni Marlina<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Sistem Informasi Universitas, Universitas Dipa Makassar, Makassar, Indonesia.

<sup>2</sup>Universitas Dipa Makassar, Makassar, Indonesia.

<sup>1</sup>isnameiliana0205@gmail.com, <sup>2</sup>rahmawatyraa03@gmail.com,

<sup>3</sup>syukri@dipanegara.ac.id, <sup>4</sup>ernimarlina@undipa.ac.id

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget, minat belajar, dan kehadiran terhadap prestasi belajar siswa di SMKN 1 Maros. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode regresi linear berganda, dengan sampel sebanyak 249 siswa kelas XI. Data dikumpulkan melalui kuesioner untuk mengukur variabel penggunaan gadget, minat belajar, dan kehadiran, serta dokumentasi nilai rapor untuk mengukur prestasi belajar siswa. Analisis data dilakukan menggunakan metode Ordinary Least Squares (OLS) dengan bantuan Google Colaboratory. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget, minat belajar, dan kehadiran berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa, baik secara parsial maupun simultan. Nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,853 menunjukkan bahwa variabel penggunaan gadget, minat belajar, dan kehadiran mampu menjelaskan 85,3% variasi prestasi belajar siswa, sedangkan sisanya dijelaskan oleh faktor lain di luar model. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget, minat belajar, dan kehadiran merupakan faktor penting yang berkaitan dengan prestasi belajar siswa.

**Kata kunci:** Penggunaan Gadget, Minat Belajar, Kehadiran, Prestasi Belajar, Regresi Linear Berganda, Siswa SMK.

## I. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran berperan sebagai fondasi pada upaya peningkatan mutu potensi manusia melalui mekanisme pembelajaran yang terencana dan resmi, sebagai suatu mekanisme yang direncanakan dengan cermat, pendidikan bertujuan untuk menumbuhkan potensi, pengetahuan, serta kemampuan peserta didik dalam rangka mencapai pembelajaran yang efisien, yang pada gilirannya akan mendukung kesuksesan kegiatan belajar secara keseluruhan [1]. Dalam konteks yang lebih spesifik, pendidikan kejuruan memiliki fungsi strategis yang berlapis, yakni menyediakan pengetahuan bagi siswa sekaligus menyiapkan tenaga kerja yang siap menghadapi tantangan dunia profesi dan sektor industri. Oleh karena itu, efektivitas lembaga pendidikan kejuruan dinilai sebagian berdasarkan capaian prestasi mahasiswa, yang tidak terbatas pada hasil akademik semata, melainkan juga meliputi penguasaan keterampilan praktis yang sesuai dengan permintaan pasar tenaga kerja. Pencapaian prestasi yang maksimal berfungsi sebagai ukuran kualitas pendidikan yang krusial dan menjadi faktor penentu kelanjutan karier bagi para lulusan. Dengan demikian, berbagai elemen yang mempengaruhi prestasi tersebut perlu diteliti secara mendalam [2]. SMKN 1 Maros sebagai salah satu sekolah kejuruan yang berorientasi pada kompetensi, memiliki

tanggung jawab besar untuk memastikan lulusannya memiliki daya saing tinggi.

Berdasarkan data sekolah, jumlah peserta didik aktif saat ini mencapai 1.451 siswa yang tersebar pada berbagai program keahlian. Program keahlian yang tersedia meliputi Teknik Komputer dan Jaringan, Rekayasa Perangkat Lunak, Multimedia, Agribisnis Perikanan Air Tawar, Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran, Teknik Kendaraan Ringan Otomotif, serta Teknik dan Bisnis Sepeda Motor. Dari total jumlah tersebut, sebanyak 510 siswa berada di kelas X, 470 siswa di kelas XI, dan 471 siswa di kelas XII. Pertumbuhan jumlah siswa yang signifikan ini membawa tantangan baru dalam manajemen pembelajaran, terutama terkait dengan interaksi siswa dengan teknologi digital, khususnya dalam penggunaan gadget. Gadget di satu sisi, berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran modern yang menawarkan akses tak terbatas ke media pembelajaran berbasis digital. Akan tetapi, pada sisi lainnya pemanfaatan yang berlebihan bagi aktivitas di luar ranah akademik sering kali menimbulkan distraksi serius, mengurangi waktu belajar efektif, dan berpotensi menurunkan konsentrasi siswa. Selain pengaruh eksternal tersebut, faktor internal siswa, yaitu minat belajar yang tinggi mendorong motivasi, keaktifan, dan ketekunan siswa dalam menghadapi kesulitan akademik, bahkan sering kali bertindak sebagai penyeimbang yang mampu memoderasi dampak negatif dari

gangguan gadget, memastikan siswa tetap fokus pada tujuan akademik dan kehadiran siswa.

Namun demikian, SMKN 1 Maros hingga saat ini belum mengidentifikasi secara empiris hubungan antara penggunaan gadget, minat belajar, dan tingkat kehadiran siswa dengan capaian prestasi belajar. Padahal dalam praktik sehari-hari di lingkungan sekolah, pemanfaatan gadget telah menjadi bagian dari aktivitas rutin peserta didik. Sementara itu, tingkat minat belajar menunjukkan perbedaan antar individu, dan kehadiran peserta didik menjadi sebuah indikator yang berpotensi memengaruhi capaian hasil belajar. Meskipun demikian, pihak sekolah belum memiliki data pendukung maupun hasil penelitian yang mampu menjelaskan apakah ketiga variabel tersebut memberikan dampak terhadap capaian akademik peserta didik. Di samping itu, sekolah belum memiliki pendekatan maupun teknik analisis yang tepat untuk mengukur dampak penggunaan gadget, minat belajar, serta kehadiran siswa pada capaian prestasi akademik. Ketiadaan analisis yang sistematis serta metode yang jelas menyebabkan sekolah belum dapat menentukan langkah strategis yang perlu diambil. Oleh sebab itu, penelitian ini diperlukan untuk memberikan pemahaman mengenai keterkaitan antara penggunaan gadget, minat belajar, dan kehadiran siswa dengan prestasi belajar.

Mengacu pada temuan dari berbagai studi sebelumnya yang memiliki keterkaitan, salah satu penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 10 Makassar mengindikasikan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak yang bermakna secara statistik terhadap prestasi belajar bagi peserta didik [2]. Penelitian terdahulu yang dilaksanakan di SMK Negeri 3 Singaraja membuktikan terdapat dampak yang bermakna dan bersifat positif dari minat belajar pada capaian akademik siswa pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan, namun variabel bebas yang dianalisis terbatas pada minat belajar dan disiplin belajar, tanpa melibatkan penggunaan gadget [3]. Dengan demikian, terlihat adanya gap karena belum ada penelitian yang secara spesifik menguji kombinasi ketiga variabel yaitu perilaku penggunaan gadget, minat belajar serta kehadiran terhadap prestasi belajar peserta didik menggunakan analisis regresi linear berganda di SMKN 1 Maros.

Penelitian ini menggunakan metode regresi linier berganda untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget, minat belajar, dan kehadiran siswa terhadap prestasi belajar siswa di SMKN 1 Maros. Metode ini dipilih karena regresi linier berganda memungkinkan peneliti untuk menguji pengaruh beberapa variabel independen terhadap satu variabel dependen secara simultan maupun parsial dalam satu model analisis, sehingga hubungan antarvariabel dapat dianalisis secara lebih komprehensif. Dengan menggunakan metode ini, penelitian dapat mengidentifikasi kontribusi masing-masing variabel independen terhadap perubahan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, regresi linier berganda dinilai tepat digunakan untuk menganalisis keterkaitan antara penggunaan gadget, minat belajar, dan kehadiran siswa dengan prestasi belajar [4].

Kebaruan (novelty) dari penelitian ini terletak pada pengujian pengaruh penggunaan gadget, minat belajar, dan kehadiran siswa terhadap prestasi belajar secara simultan dalam

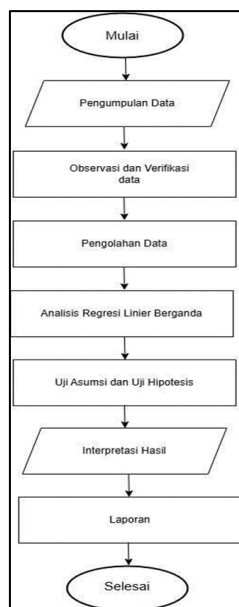
satu model analisis regresi linier berganda pada konteks pendidikan kejuruan di SMKN 1 Maros. Penelitian sebelumnya umumnya hanya menganalisis satu atau dua variabel secara terpisah, seperti pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar atau pengaruh minat belajar terhadap prestasi akademik. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan pendekatan yang lebih komprehensif dengan mengintegrasikan ketiga variabel tersebut dalam satu model analisis.

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengkaji serta menguji dampak penggunaan gadget, minat belajar, serta tingkat kehadiran pada prestasi belajar siswa di SMKN 1 Maros. Selain itu, studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi peran setiap variabel bebas dalam menerangkan perbedaan tingkat prestasi belajar siswa. Melalui penerapan regresi linear berganda, temuan studi ini diharapkan mampu menghasilkan informasi yang valid dan objektif sebagai dasar perumusan kebijakan sekolah yang lebih tepat dalam mengelola aspek internal serta pengaruh eksternal yang memengaruhi siswa, sehingga pencapaian tujuan utama pendidikan vokasi dapat dioptimalkan.

## II. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif untuk mengukur pengaruh penggunaan gadget ( $X_1$ ) dalam konteks pendidikan kejuruan di SMKN 1 Maros, penggunaan gadget dapat menjadi sumber belajar yang positif, namun juga berpotensi menjadi distraksi apabila digunakan untuk tujuan non-akademik saat jam pembelajaran. Penggunaan yang tidak terkontrol dapat mengganggu fokus belajar, berdampak negatif terhadap prestasi siswa [5], serta berkaitan dengan ketidakstabilan perilaku emosional [6], minat belajar ( $X_2$ ) mencerminkan kecenderungan siswa untuk terlibat aktif serta memahami materi pembelajaran yang berkaitan dengan aspek kognitif dan afektif [7]. Pada siswa SMKN 1 Maros, minat belajar terhadap mata pelajaran produktif terlihat dari keaktifan, partisipasi, dan ketekunan dalam mengikuti pembelajaran. Minat yang tinggi mendorong fokus dan konsistensi belajar sehingga berkontribusi terhadap peningkatan prestasi siswa, dan kehadiran siswa ( $X_3$ ) mencerminkan tingkat partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan berkaitan erat dengan prestasi belajar serta kedisiplinan sekolah [8]. Tingkat kehadiran yang tinggi memungkinkan siswa mengikuti pembelajaran secara optimal, sedangkan ketidakhadiran dapat menyebabkan ketertinggalan materi dan berdampak pada rendahnya capaian akademik [9], terhadap prestasi belajar ( $Y$ ) di SMKN 1 Maros. Analisis data dilakukan menggunakan metode regresi linier berganda untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial maupun simultan. Regresi linier berganda merupakan pengembangan dari regresi linier sederhana yang melibatkan lebih dari satu variabel independen dalam model analisis [4].

Untuk memberikan gambaran mengenai tahapan penelitian yang dilakukan, prosedur penelitian pada studi ini disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil Prosedur Penelitian

Berdasarkan Gambar 1, prosedur penelitian dimulai dari tahap perencanaan yang mencakup perumusan masalah, penentuan variabel, serta menyusun instrumen penelitian. Selanjutnya dilakukan pengumpulan dan verifikasi data melalui kuesioner dan nilai rapor siswa. Data yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisis menggunakan metode regresi linier berganda, dilanjutkan dengan uji asumsi klasik dan uji hipotesis. Tahap akhir penelitian adalah interpretasi hasil analisis serta penyusunan laporan penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2025 sampai dengan Januari 2026 di SMKN 1 Maros, Sulawesi Selatan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMKN 1 Maros yang berjumlah 471 siswa yang berasal dari tujuh jurusan. Penentuan jumlah sampel dilakukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan sebesar 5% [10], sehingga diperoleh jumlah sampel sebanyak 216 siswa. Dalam Pelaksanaan penelitian, kuesioner berhasil dikumpulkan dari 250 responden. Setelah melalui proses pembersihan data, jumlah data yang digunakan dalam analisis adalah 249 responden.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada siswa untuk mengukur variabel penggunaan gadget, minat belajar, dan kehadiran siswa menggunakan skala Likert dengan empat alternatif jawaban. Data sekunder diperoleh dari dokumentasi nilai rapor siswa yang digunakan sebagai indikator prestasi belajar.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner. Observasi dilaksanakan melalui pengamatan langsung perilaku dan aktivitas siswa di lingkungan sekolah SMKN 1 MAROS. Wawancara dilakukan secara langsung dengan staf kesiswaan SMKN 1 Maros untuk memperoleh informasi tambahan mengenai kebijakan sekolah terkait penggunaan gadget oleh siswa, pengawasan terhadap aktivitas belajar, serta kondisi umum minat belajar siswa.

Kuesioner dimanfaatkan sebagai instrumen untuk memperoleh data terkait variabel penggunaan gadget ( $X_1$ ), minat belajar ( $X_2$ ), dan kehadiran ( $X_3$ ). Kuesioner ini disebar secara langsung kepada siswa SMKN 1 Maros sebagai responden penelitian. Hasil pengisian kuesioner dimanfaatkan untuk mengukur tingkat pengaruh penggunaan gadget dan minat belajar terhadap prestasi belajar siswa.

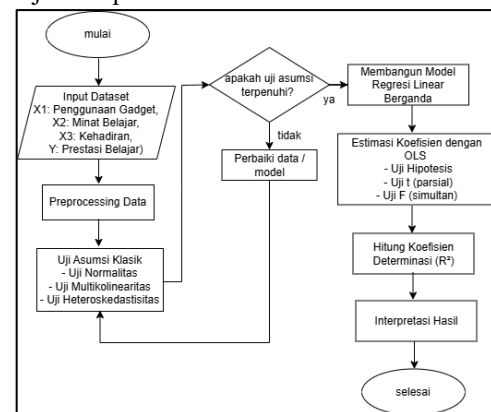
Instrumen penelitian berupa kuesioner yang disusun menggunakan skala Likert untuk mengukur variabel penggunaan gadget ( $X_1$ ), minat belajar ( $X_2$ ), dan kehadiran siswa ( $X_3$ ), serta nilai rapor sebagai indikator prestasi belajar ( $Y$ ). Uji validitas pengujian ini bertujuan untuk menentukan kelayakan setiap butir pertanyaan maupun pernyataan yang tercantum dalam instrumen penelitian dilakukan menggunakan korelasi Pearson untuk menilai ketepatan setiap butir pernyataan dalam mengukur variabel penelitian secara tepat. Uji reliabilitas dilakukan untuk menilai tingkat kestabilan respon yang diberikan oleh responden pada setiap butir pertanyaan dalam instrument angket suatu variabel dinyatakan reliabilitas apabila menunjukkan nilai  $\alpha > 0,60$  dilakukan menggunakan metode Cronbach's Alpha untuk mengukur tingkat konsistensi jawaban responden [11].

Keterkaitan antara variabel terikat dan bebas dalam regresi linier berganda digambarkan melalui grafik berbentuk garis lurus, melalui perhitungan regresi linier, diperoleh suatu persamaan matematis yang dapat dimanfaatkan sebagai dasar untuk memproyeksikan nilai variabel terikat pada waktu mendatang dengan menyertakan nilai variabel bebas ke dalam persamaan tersebut [12], dengan model persamaan sebagai berikut:

$$Y = \beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + \epsilon \quad (1)$$

dengan  $Y$  adalah prestasi belajar siswa,  $\beta_0$  adalah konstanta,  $\beta_1$ - $\beta_3$  adalah koefisien regresi,  $X_1$  adalah penggunaan gadget,  $X_2$  adalah minat belajar,  $X_3$  adalah kehadiran siswa, dan  $e$  adalah error. Model regresi ini digunakan untuk mengukur besarnya pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen serta untuk mengetahui hubungan antar variabel dalam penelitian.

Proses analisis regresi linier berganda yang digunakan dalam penelitian ini digambarkan dalam bentuk flowchart seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Flowchart Analisis Regresi Linier Berganda

Berdasarkan Gambar 2, proses analisis dimulai dengan memasukkan dataset penelitian yang terdiri dari variabel penggunaan gadget, minat belajar, kehadiran siswa, dan prestasi belajar. Data kemudian melalui tahap preprocessing serta pengujian asumsi klasik yang meliputi uji normalitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas. Setelah asumsi terpenuhi, model regresi linier berganda dibangun menggunakan metode Ordinary Least Squares (OLS), kemudian dilakukan uji t, uji F, serta perhitungan koefisien determinasi untuk menginterpretasikan hasil penelitian.

Sebelum dilakukan analisis regresi, dilakukan uji asumsi klasik yang meliputi uji normalitas, uji multikolinearitas, dan uji heteroskedastisitas untuk memastikan model regresi memenuhi asumsi yang dipersyaratkan [13].

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t untuk mengetahui pengaruh variabel independen secara parsial dan uji F untuk mengetahui pengaruh variabel independen secara simultan terhadap prestasi belajar siswa pada tingkat signifikansi 5%. Selain itu, koefisien determinasi ( $R^2$ ) digunakan untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel penggunaan gadget, minat belajar, dan kehadiran siswa terhadap prestasi belajar siswa.

Seluruh proses analisis data dilakukan menggunakan Google Colaboratory, layanan tersebut memberikan fasilitas kepada pengguna untuk menyusun serta mengeksekusi kode python secara real time melalui browser internet [14]. Dalam penelitian ini, google colab dimanfaatkan sebagai platform untuk melaksanakan analisis regresi linier berganda, uji t, dan uji F, serta untuk melakukan visualisasi statistik seperti pandas, numpy, dan statsmodels dan Microsoft Excel untuk membantu pengolahan data dan analisis statistik penelitian, sebagai alat bantu untuk melakukan tabulasi data, yaitu memasukkan data kuesioner ke dalam lembar kerja agar data lebih terstruktur dan siap untuk dianalisis pada tahap berikutnya.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini menyajikan hasil analisis mengenai pengaruh penggunaan gadget, minat belajar, dan kehadiran terhadap prestasi belajar siswa di SMKN 1 Maros menggunakan metode regresi linear berganda. Analisis dilakukan untuk menguji pengaruh masing-masing variabel secara parsial maupun simultan terhadap prestasi belajar.

#### A. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan berupa kuesioner yang disusun untuk mengukur variabel penggunaan gadget, minat belajar, dan kehadiran siswa. Setiap variabel diukur menggunakan beberapa butir pernyataan yang disusun berdasarkan indikator masing-masing variabel dengan menggunakan skala Likert.

Tabel 1. Item Pernyataan Kuesioner Penggunaan Gadget

No	Pernyataan
1	Saya menggunakan gadget untuk mencari materi pelajaran tambahan.
2	Saya sulit mengontrol waktu saat menggunakan gadget
3	Saya menggunakan gadget untuk berkomunikasi tentang tugas sekolah.

No	Pernyataan
4	Gadget membuat saya lebih mudah memahami pelajaran
5	Penggunaan gadget sering membuat saya menunda belajar.

Tabel 2. Item Pernyataan Kuesioner Minat Belajar

No	Pernyataan
1	Saya merasa lebih bersemangat belajar ketika menggunakan media pembelajaran, karena membantu saya memahami materi.
2	Saya sering kehilangan fokus belajar karena lebih memilih mengobrol dengan teman saat guru menjelaskan materi.
3	Saya lebih tertarik membaca buku non-pelajaran daripada buku pelajaran yang diberikan guru.
4	Saya selalu berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan guru tepat waktu sebagai bentuk keseriusan dalam belajar.
5	Saya menggunakan waktu luang untuk mengerjakan latihan soal atau mempelajari kembali materi yang sudah diajarkan.

Tabel 3. Item Pernyataan Kuesioner Kehadiran

No	Pernyataan
1	Ketidakhadiran saya di kelas membuat saya kesulitan memahami materi pelajaran.
2	Saya selalu hadir di kelas karena tidak ingin tertinggal materi pelajaran.
3	Saya sering tertinggal materi karena beberapa kali tidak hadir saat pelajaran berlangsung.
4	Saya tetap masuk sekolah meskipun kurang bersemangat agar tidak tertinggal materi.
5	Saya menggunakan waktu luang untuk mengerjakan Kehadiran saya yang konsisten membuat saya lebih mudah memahami materi pelajaran.

#### B. Uji Validitas

Pengujian validitas dilakukan untuk memastikan setiap item kuesioner mampu merepresentasikan variabel secara akurat dengan membandingkan nilai r hitung dan r tabel pada tingkat signifikansi 5%. Item dinyatakan valid apabila r hitung lebih besar dari r tabel (0,361). Hasil uji validitas pada variabel penggunaan gadget dapat di lihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Variabel Penggunaan Gadget

No	R-Tabel	R-Hitung	Keterangan
1	0,361	0,414	Valid
2	0,361	0,412	Valid
3	0,361	0,483	Valid
4	0,361	0,259	Tidak Valid
5	0,361	0,558	Valid

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji validitas pada variabel penggunaan gadget, dari lima butir pernyataan yang diuji, empat butir (1, 2, 3, dan 5) dinyatakan valid karena nilai r hitung lebih besar dari r tabel (0,361). Sementara itu, butir nomor 4 tidak valid karena r hitung lebih kecil dari r tabel. Item tersebut tetap dicantumkan dalam kuesioner, namun tidak digunakan dalam perhitungan skor variabel pada tahap analisis.

Selanjutnya, hasil uji validitas pada variabel minat belajar dapat di lihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Variabel Minat Belajar

No	R-Tabel	R-Hitung	Keterangan
1	0,361	0,529	Valid
2	0,361	0,425	Valid
3	0,361	0,528	Valid
4	0,361	0,663	Valid
5	0,361	0,379	Valid

Berdasarkan Tabel 5, hasil pengujian validitas pada variabel minat belajar, seluruh lima butir pernyataan dinyatakan memenuhi valid karena masing-masing memiliki nilai r hitung yang lebih besar dari r tabel (0,361).

Selanjutnya, hasil uji validitas pada variabel kehadiran dapat di lihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Variabel Kehadiran

No	R-Tabel	R-Hitung	Keterangan
1	0,361	0,388	Valid
2	0,361	0,479	Valid
3	0,361	0,438	Valid
4	0,361	0,355	Tidak Valid
5	0,361	0,400	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas variabel kehadiran pada Tabel 6, dari lima butir pernyataan yang diuji, empat butir (1, 2, 3, dan 5) memenuhi kriteria validitas karena nilai r hitung lebih besar dari r tabel (0,361). Sementara itu, butir nomor 4 dinyatakan tidak valid karena nilai r hitung sebesar 0,355 berada di bawah r tabel. Oleh karena itu, item tersebut tetap dicantumkan dalam kuesioner, namun tidak disertakan dalam perhitungan skor pada tahap analisis selanjutnya.

C. Uji Reabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur konsistensi jawaban responden terhadap setiap item pertanyaan dalam kuesioner. Pengujian menggunakan koefisien Cronbach's Alpha dengan kriteria bahwa instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai  $\alpha > 0,60$ . Hasil uji reliabilitas disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

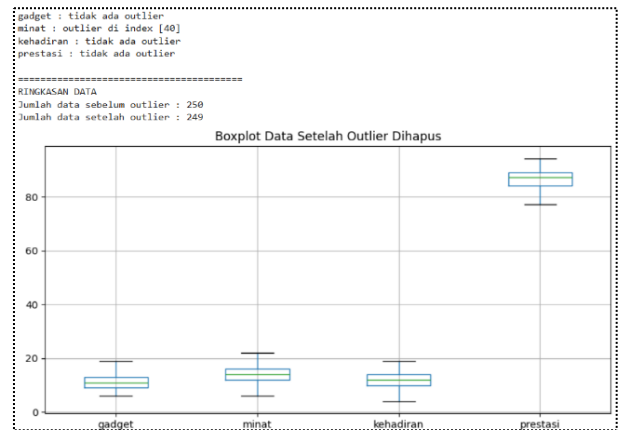
Variabel	Jumlah item valid	Cronbach's Alpha	Keterangan
Penggunaan Gadget	4 Item	0,701	Reliabel (Tinggi)
Minat	5 Item	0,833	Reliabel (Sangat Tinggi)
Kehadiran	4 Item	0,833	Reliabel (Sangat Tinggi)

Berdasarkan Tabel 7, Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa variabel penggunaan gadget memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,701 yang termasuk dalam kategori tinggi. Variabel minat belajar dan kehadiran siswa masing-masing memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,833 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Nilai Cronbach's Alpha yang lebih besar dari 0,60 menunjukkan bahwa seluruh variabel penelitian memiliki tingkat konsistensi yang baik dan mampu menghasilkan data yang stabil.

D. Penghapusan Outlier (Metode IQR)

Penghapusan outlier dilakukan menggunakan metode Interquartile Range (IQR) dengan menggunakan Google Colaboratory pada variabel penggunaan gadget, minat belajar, kehadiran, dan prestasi belajar yang berbentuk numerik. Proses diawali dengan menghitung kuartil pertama (Q1) dan kuartil ketiga (Q3), kemudian menentukan nilai IQR ( $Q3 - Q1$ ). Batas bawah ( $Q1 - 1,5 \times IQR$ ) dan batas atas ( $Q3 + 1,5 \times IQR$ ) ditetapkan sebagai ambang deteksi, sehingga data yang berada

di luar rentang tersebut dikategorikan sebagai outlier dan diidentifikasi berdasarkan indeksnya. Hasil penghapusan outlier dapat di lihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil Penghapusan Outlier

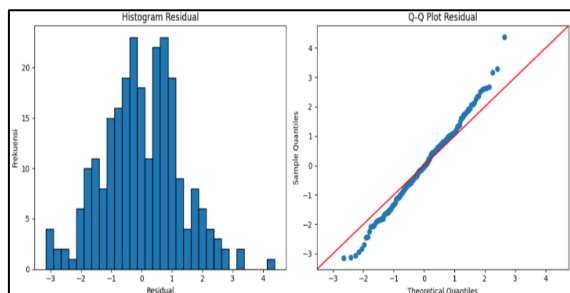
Hasil analisis menunjukkan bahwa hanya terdapat satu data yang teridentifikasi sebagai outlier pada variabel minat belajar, sedangkan pada variabel penggunaan gadget, kehadiran, dan prestasi belajar tidak ditemukan nilai ekstrem. Data tersebut kemudian dihapus sehingga jumlah data berkurang dari 250 menjadi 249 dan diperoleh dataset baru yang telah terbebas dari nilai ekstrem.

Distribusi data kemudian divisualisasikan menggunakan boxplot untuk melihat sebaran data setelah proses pembersihan. Hasil visualisasi menunjukkan bahwa sebaran data pada setiap variabel menjadi lebih merata dan tidak lagi menampilkan nilai yang menyimpang secara signifikan, sehingga data dinilai lebih representatif untuk analisis lanjutan.

E. Uji Asumsi Klasik

Pengujian asumsi klasik meliputi uji normalitas, uji multikolinearitas, dan uji heteroskedastisitas. Seluruh pengujian dilakukan menggunakan Google Colaboratory dengan pendekatan Ordinary Least Squares (OLS) sebagaimana ditunjukkan pada gambar 1.

1. Uji Normalitas: Uji normalitas bertujuan untuk menilai selisih antara nilai aktual dan nilai prediksi model regresi berdistribusi normal. Pengujian dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov terhadap residual ( $p\text{-value} > 0,05$ ) serta didukung oleh histogram dan grafik normal QQ Plot. Residual yang memenuhi asumsi normalitas akan membentuk pola menyerupai kurva lonceng dan mengikuti garis diagonal pada QQ Plot, sehingga menunjukkan bahwa asumsi normalitas dalam model regresi telah terpenuhi [13]. Hasil Uji normalitas dapat dilihat pada Gambar 4.



**Gambar 4.** Visualisasi Histogram dan QQ Plot Residual

Berdasarkan histogram residual, terlihat bahwa distribusi residual berada di sekitar nilai nol serta menunjukkan pola yang relatif simetris antara sisi kiri dan kanan. Sebagian besar nilai residual berada pada kisaran nilai tengah, yang menunjukkan bahwa kesalahan prediksi model cenderung kecil dan terkendali. Walaupun masih terdapat beberapa residual dengan nilai yang lebih jauh dari pusat sebaran, jumlahnya sangat terbatas dan tidak menunjukkan adanya pola penyimpangan distribusi yang berarti.

Selain itu, berdasarkan grafik normal QQ Plot, hasil QQ plot residual sebagian besar tersebar mengikuti arah garis diagonal dan berada di sekitarnya. Pola tersebut mengindikasikan bahwa distribusi residual cenderung mendekati distribusi normal, khususnya pada bagian tengah data. Meskipun pada bagian ekor terdapat beberapa titik yang sedikit menyimpang dari garis diagonal, deviasi tersebut tidak membentuk kecenderungan tertentu dan masih berada dalam batas yang dapat diterima.

Selain melalui pengamatan visual, uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan p-value senilai 0,899408, yang lebih besar di atas tingkat signifikansi 0,05. Dengan demikian, residual dalam model regresi dapat dinyatakan berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil analisis histogram residual dan grafik Normal QQ Plot, dapat disimpulkan bahwa residual dalam model regresi linier berganda berdistribusi normal. Dengan demikian, model regresi telah memenuhi asumsi normalitas.

2. Uji Multikolinearitas: Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui adanya tingkat keterkaitan yang tinggi antar variabel independen dalam model regresi linier berganda. Keterkaitan yang terlalu kuat antar variabel bebas dapat mengganggu kestabilan hubungan dengan variabel dependen serta memengaruhi ketepatan estimasi model regresi [15].

Pengujian multikolinearitas dilakukan dengan menggunakan nilai Variance Inflation Factor (VIF), yang dihitung menggunakan Google Colaboratory. Nilai VIF digunakan untuk mengukur tingkat hubungan antar variabel independen. Suatu model regresi dinyatakan tidak mengalami multikolinearitas

apabila nilai VIF kurang dari 10. Hasil uji multikolinearitas disajikan pada Tabel 8.

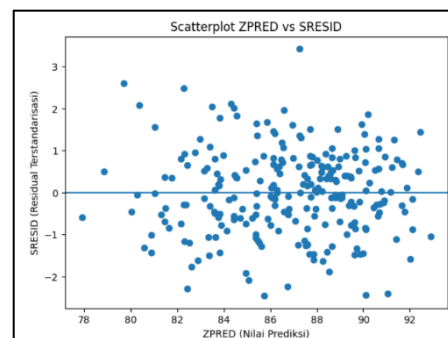
**Tabel 8.** Hasil Uji Multikolinearitas

Variabel	VIF
Penggunaan Gadget	1.606626
Minat	1.899761
Kehadiran	1.903010

Berdasarkan Tabel 8, variabel penggunaan gadget memiliki nilai VIF sebesar 1,606626, variabel minat belajar sebesar 1,899761, dan variabel kehadiran sebesar 1,903010. Seluruh variabel independen memiliki nilai VIF yang jauh lebih kecil dari batas maksimum yang diperbolehkan, yaitu 10.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model regresi linier berganda dalam penelitian ini tidak mengalami multikolinearitas dan memenuhi asumsi multikolinearitas.

3. Uji Heteroskedastisitas: Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat ketidaksamaan varians residual pada model regresi. Model regresi yang baik harus memiliki varians residual yang konstan pada seluruh nilai prediksi, atau disebut sebagai homoskedastisitas. Keberadaan gejala heteroskedastisitas dapat menyebabkan model regresi linier kehilangan tingkat efisiensi dan ketepatan, serta berpotensi mengganggu penerapan pendekatan kemungkinan maksimum dalam proses pendugaan parameter atau koefisien regresi [13]. Pengujian heteroskedastisitas dilakukan dengan menggunakan scatterplot antara nilai prediksi (ZPRED) dan residual terstandarisasi (SRESID), dapat di lihat pada Gambar 5.



**Gambar 5.** Hasil Scatter Plot Residual dan Nilai Prediksi

Berdasarkan scatterplot tersebut, bahwa nilai residual terstandarisasi (SRESID) tersebar tanpa pola tertentu di sekitar garis nol, baik pada nilai prediksi (ZPRED) yang rendah maupun yang tinggi. Pola sebaran titik residual tidak memperlihatkan bentuk tertentu, seperti mengerucut, melebar, ataupun pola sistematis lainnya.

Dengan demikian, berdasarkan pengamatan scatterplot antara ZPRED dan SRESID, dapat dinyatakan bahwa model regresi tidak memperlihatkan indikasi heteroskedastisitas. Oleh

karena itu, asumsi homoskedastisitas dalam model regresi tersebut dapat dinyatakan terpenuhi.

Dengan terpenuhinya seluruh asumsi klasik tersebut, model regresi linier berganda yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan layak dan dapat digunakan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget, minat belajar, dan kehadiran siswa terhadap prestasi belajar siswa di SMKN 1 Maros.

#### F. Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis regresi linier berganda dilakukan untuk mengkaji dan menjelaskan pengaruh penggunaan gadget ( $X_1$ ), minat belajar ( $X_2$ ), dan kehadiran siswa ( $X_3$ ) terhadap prestasi belajar siswa ( $Y$ ). Analisis dilakukan menggunakan Google Colaboratory dengan pendekatan Ordinary Least Squares (OLS). Metode ini digunakan untuk memperoleh estimasi koefisien regresi yang paling optimal dengan meminimalkan selisih antara nilai aktual prestasi belajar siswa dan nilai prediksi yang dihasilkan oleh model. Melalui pendekatan ini, dapat diketahui besarnya kontribusi masing-masing variabel independen terhadap prestasi belajar siswa, baik secara parsial maupun simultan, serta untuk menilai tingkat signifikansi pengaruh yang diberikan oleh setiap variabel dalam model regresi yang digunakan. Hasil analisis regresi linier berganda ditampilkan pada Gambar 6.

OLS Regression Results						
Dep. Variable:	prestasi	R-squared:	0.853			
Model:	OLS	Adj. R-squared:	0.851			
Method:	Least Squares	F-statistic:	472.9			
Date:	Fri, 30 Jan 2026	Prob (F-statistic):	1.43e-101			
Time:	08:59:03	Log-Likelihood:	-413.59			
No. Observations:	249	AIC:	835.2			
Df Residuals:	245	BIC:	849.3			
Df Model:	3					
Covariance Type:	nonrobust					
	coef	std err	t	P> t	[0.025	0.975]
const	101.6536	0.423	240.273	0.000	100.820	102.487
gadget	-0.6629	0.038	-17.332	0.000	-0.738	-0.588
minat	-0.1389	0.037	-3.772	0.000	-0.211	-0.066
kehadiran	-0.4565	0.038	-11.894	0.000	-0.532	-0.381
Omnibus:	0.903	Durbin-Watson:	1.515			
Prob(Omnibus):	0.637	Jarque-Bera (JB):	0.656			
Skew:	0.107	Prob(JB):	0.720			
Kurtosis:	3.133	Cond. No.	115.			

Gambar 6. Output OLS Regression Results menggunakan Google Colaboratory

Berdasarkan Gambar 6, diketahui bahwa jumlah observasi yang digunakan dalam analisis adalah sebanyak 249 siswa. Jumlah ini menunjukkan bahwa model regresi dibangun berdasarkan data yang menggambarkan kondisi sebenarnya dari siswa SMKN 1 Maros.

Nilai koefisien determinasi (R-squared) sebesar 0,853 menunjukkan bahwa sebesar 85,3% variasi prestasi belajar siswa dapat dijelaskan oleh variabel penggunaan gadget, minat belajar, dan kehadiran siswa yang digunakan dalam model regresi. Sedangkan sisanya sebesar 14,7% dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian.

Nilai Adjusted R-squared sebesar 0,851 menunjukkan bahwa setelah memperhitungkan jumlah variabel independen dalam model, kemampuan model regresi dalam menjelaskan

prestasi belajar siswa tetap sangat tinggi. Nilai Adjusted R-squared yang sangat mendekati nilai R-squared menunjukkan bahwa variabel yang digunakan dalam penelitian ini memang relevan dan tidak menyebabkan distorsi pada model regresi.

Nilai F-statistic sebesar 472,9 dan nilai Prob(F-statistic) sebesar  $1,43 \times 10^{-101}$  menunjukkan bahwa model regresi secara keseluruhan signifikan secara statistik. Nilai signifikansi yang sangat kecil (lebih kecil dari 0,05) menunjukkan bahwa kemungkinan kesalahan dalam menyimpulkan adanya pengaruh variabel independen terhadap prestasi belajar siswa sangat kecil. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan gadget, minat belajar, dan kehadiran siswa secara bersama-sama memiliki pengaruh nyata terhadap prestasi belajar siswa.

Selain itu, nilai Durbin-Watson sebesar 1,515 menunjukkan bahwa tidak terdapat indikasi autokorelasi yang kuat pada residual model regresi. Nilai ini mendekati angka 2, yang menunjukkan bahwa residual model bersifat independen dan model regresi yang digunakan memiliki kestabilan yang baik.

Nilai Prob (Omnibus) sebesar 0,637 dan Prob (Jarque-Bera) sebesar 0,720 menunjukkan bahwa residual model regresi berdistribusi normal, karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa model regresi telah memenuhi asumsi normalitas residual, sehingga hasil estimasi regresi dapat digunakan secara valid untuk analisis lebih lanjut.

Berdasarkan hasil analisis regresi, diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$y = 101.6536 - 0.6629X_1 - 0.1389X_2 - 0.4565X_3 \quad (2)$$

Persamaan regresi tersebut menunjukkan hubungan antara variabel penggunaan gadget, minat belajar, dan kehadiran siswa terhadap prestasi belajar siswa, serta menunjukkan arah dan besarnya pengaruh masing-masing variabel independen terhadap prestasi belajar siswa.

Nilai konstanta sebesar 101,6536 menunjukkan bahwa ketika variabel penggunaan gadget, minat belajar, dan kehadiran siswa berada dalam kondisi konstan, maka prestasi belajar siswa diperkirakan berada pada nilai 101,6536. Nilai ini menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh variabel yang diteliti, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian.

#### 1. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Prestasi Belajar

Koefisien regresi penggunaan gadget sebesar  $-0,6629$  menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki hubungan terhadap prestasi belajar siswa. Nilai koefisien yang bernilai negatif menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, maka prestasi belajar siswa cenderung menurun. Hal ini dapat terjadi karena penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat mengurangi fokus siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

#### 2. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Prestasi Belajar

Koefisien regresi minat belajar sebesar  $-0,1389$  menunjukkan bahwa minat belajar memiliki hubungan terhadap prestasi belajar siswa. Nilai koefisien ini

menunjukkan bahwa perubahan minat belajar siswa akan mempengaruhi prestasi belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi capaian prestasi belajar siswa.

### 3. Hubungan Kehadiran dengan Prestasi Belajar

Koefisien regresi kehadiran siswa sebesar  $-0,4565$  menunjukkan bahwa kehadiran siswa memiliki hubungan terhadap prestasi belajar. Siswa dengan tingkat kehadiran yang tinggi memiliki kesempatan lebih besar untuk mengikuti proses pembelajaran secara langsung sehingga dapat memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

### 4. Uji Signifikansi Parsial (Uji t)

Setelah diperoleh model regresi linier berganda, dilakukan uji signifikansi parsial (uji t) untuk mengetahui apakah masing-masing variabel independen, yaitu penggunaan gadget, minat belajar, dan kehadiran siswa, secara individual memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Uji t dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi (p-value) dengan tingkat signifikansi sebesar  $0,05$ . Selain itu, nilai t-hitung digunakan untuk menunjukkan kekuatan pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen serta untuk memastikan bahwa pengaruh yang dihasilkan bukan terjadi secara kebetulan, melainkan memiliki dasar statistik yang kuat dalam model regresi yang digunakan.

Hasil uji signifikansi parsial menggunakan google colaboratory ditampilkan pada Gambar 7.

Uji t (Parsial):  
 Variabel gadget berpengaruh signifikan (coef= $-0,6629$ , p-value= $0,0000 < 0,05$ )  
 Variabel minat berpengaruh signifikan (coef= $-0,1389$ , p-value= $0,0002 < 0,05$ )  
 Variabel kehadiran berpengaruh signifikan (coef= $-0,4565$ , p-value= $0,0000 < 0,05$ )

Gambar 7. Hasil Dari Uji T

Berdasarkan Gambar 7, variabel penggunaan gadget memiliki nilai koefisien regresi sebesar  $-0,6629$ , nilai t-hitung sebesar  $-17,332$ , dan nilai signifikansi sebesar  $0,0000$ . Nilai signifikansi yang jauh lebih kecil dari  $0,05$  menunjukkan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, sehingga penggunaan gadget terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa.

Variabel minat belajar memiliki nilai koefisien regresi sebesar  $-0,1389$ , nilai t-hitung sebesar  $-3,772$ , dan nilai signifikansi sebesar  $0,0002$ . Nilai signifikansi yang lebih kecil dari  $0,05$  menunjukkan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, sehingga minat belajar terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa.

Variabel kehadiran siswa memiliki nilai koefisien regresi sebesar  $-0,4565$ , nilai t-hitung sebesar  $-11,894$ , dan nilai signifikansi sebesar  $0,0000$ . Nilai signifikansi yang lebih kecil dari  $0,05$  menunjukkan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, sehingga kehadiran siswa terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil uji signifikansi parsial, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget, minat belajar, dan kehadiran siswa masing-masing berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa setiap variabel independen memiliki kontribusi nyata dalam menjelaskan variasi prestasi belajar dan mendukung kelayakan model regresi yang digunakan. Berdasarkan nilai koefisien regresi yang diperoleh,

variabel penggunaan gadget memiliki pengaruh paling dominan terhadap perubahan prestasi belajar dibandingkan variabel lainnya dalam model.

### 5. Uji Signifikansi Simultan (Uji F)

Setelah dilakukan pengujian secara parsial, selanjutnya dilakukan uji signifikansi simultan (uji F) untuk mengetahui apakah seluruh variabel independen yang digunakan dalam penelitian, yaitu penggunaan gadget, minat belajar, dan kehadiran siswa, secara bersama-sama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Uji F digunakan untuk mengevaluasi kelayakan model regresi secara keseluruhan dan untuk memastikan bahwa model regresi yang digunakan mampu menjelaskan hubungan antara variabel independen dan variabel dependen secara statistik.

Hasil uji signifikansi simultan menggunakan Google Colaboratory ditampilkan pada Gambar 8.

Uji F (Simultan):  
 F-statistic p-value:  $0,0000$   
 Variabel gadget, minat, kehadiran secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap prestasi (p-value  $< 0,05$ )

Gambar 8. Hasil dari Uji F

Berdasarkan Gambar 8, diperoleh nilai F-statistic sebesar  $472,9$  dengan nilai signifikansi sebesar  $0,0000$ . Nilai signifikansi yang lebih kecil dari  $0,05$  menunjukkan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa variabel penggunaan gadget, minat belajar, dan kehadiran siswa secara simultan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa.

Dengan demikian, model regresi yang digunakan dinyatakan layak untuk menjelaskan pengaruh penggunaan gadget, minat belajar, dan kehadiran terhadap prestasi belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa ketiga variabel tersebut memberikan kontribusi nyata dalam menjelaskan variasi prestasi belajar siswa di SMKN 1 Maros.

### 6. Pengaruh Variabel Independen terhadap Prestasi Belajar

Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda yang telah dilakukan, selanjutnya dilakukan interpretasi terhadap pengaruh masing-masing variabel independen terhadap prestasi belajar siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa ketiga variabel independen yaitu penggunaan gadget, minat belajar, dan kehadiran siswa memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Namun demikian, tingkat pengaruh yang diberikan oleh masing-masing variabel tidak sama.

Variabel yang memiliki pengaruh paling dominan terhadap prestasi belajar siswa adalah penggunaan gadget. Hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien regresi sebesar  $-0,6629$  dengan nilai t-hitung sebesar  $-17,332$  yang merupakan nilai terbesar dibandingkan variabel lainnya. Koefisien negatif menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget oleh siswa, maka prestasi belajar siswa cenderung mengalami penurunan. Kondisi ini dapat terjadi karena penggunaan gadget yang berlebihan seringkali digunakan untuk aktivitas yang kurang mendukung proses pembelajaran, seperti bermain media sosial, bermain game, atau aktivitas hiburan lainnya sehingga dapat mengurangi waktu belajar dan

menurunkan konsentrasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Variabel kehadiran siswa juga menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar dengan nilai koefisien regresi sebesar  $-0,4565$  dan nilai t-hitung sebesar  $-11,894$ . Kehadiran siswa dalam proses pembelajaran merupakan faktor penting yang memungkinkan siswa memperoleh penjelasan materi secara langsung dari guru, berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, serta memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

Sementara itu, variabel minat belajar juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar dengan nilai koefisien regresi sebesar  $-0,1389$  dan nilai t-hitung sebesar  $-3,772$ . Meskipun pengaruhnya tidak sebesar variabel penggunaan gadget dan kehadiran, minat belajar tetap menjadi faktor penting yang dapat memengaruhi capaian akademik siswa.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget merupakan variabel yang paling dominan mempengaruhi prestasi belajar siswa dengan arah pengaruh negatif, diikuti oleh variabel kehadiran siswa dan minat belajar. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget oleh siswa, maka prestasi belajar siswa cenderung mengalami penurunan. Oleh karena itu, pengelolaan penggunaan gadget pada siswa perlu mendapatkan perhatian dari pihak sekolah maupun orang tua agar tidak mengganggu proses belajar siswa. Selain itu, upaya untuk meningkatkan minat belajar serta menjaga tingkat kehadiran siswa dalam kegiatan pembelajaran juga perlu dilakukan agar prestasi belajar siswa dapat meningkat secara optimal.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda yang telah dilakukan di SMKN 1 Maros, dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan gadget, minat belajar, dan tingkat kehadiran siswa memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Hasil uji parsial (uji t) menunjukkan bahwa penggunaan gadget ( $\beta = -0,6629$ ; p-value = 0,000), minat belajar ( $\beta = -0,1389$ ; p-value = 0,000), dan kehadiran siswa ( $\beta = -0,4565$ ; p-value = 0,000) secara statistik berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Selain itu, hasil uji simultan (uji F) menunjukkan bahwa ketiga variabel independen tersebut secara bersama-sama memiliki pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa dengan nilai signifikansi sebesar 0,0000 ( $p < 0,05$ ). Nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,853 menunjukkan bahwa penggunaan gadget, minat belajar, dan kehadiran siswa mampu menjelaskan 85,3% variasi prestasi belajar siswa. Dengan demikian, model regresi linier berganda yang digunakan dalam penelitian ini dapat digunakan untuk menjelaskan pengaruh penggunaan gadget, minat belajar, dan kehadiran siswa terhadap prestasi belajar siswa di SMKN 1 Maros.

#### V. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, disarankan agar pihak sekolah dapat mengelola penggunaan

gadget siswa secara lebih terarah sehingga dapat mendukung proses pembelajaran. Selain itu, siswa diharapkan dapat menggunakan gadget secara bijak dan memanfaatkannya untuk menunjang kegiatan belajar, serta meningkatkan minat belajar dan menjaga kehadiran dalam kegiatan pembelajaran. Bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk mempertimbangkan penambahan variabel lain yang relevan agar dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa.

#### REFERENSI

- [1] L. Heavyndah And D. Puspasari, "Pengaruh Penggunaan Smartphone Dan E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X Otkp Di Smks Krian 2 Sidoarjo," *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, Vol. 5, No. 6, Pp. 1588–1602, Nov. 2021, doi: 10.33578/Pjr.V5i6.8421.
- [2] N. Istiqamah, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa," *Al-Hikmah : Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*, Vol. 3, No. 2, Pp. 167–188, Dec. 2024, doi: 10.35896/Ijecie.V3i2.77.
- [3] G. D. Hartawan, I. G. Ratnaya, And N. Santiyadnya, "Pengaruh Minat Belajar Siswa Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Produktif Di Smk Negeri 3 Singaraja," *Jpte: Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 13, No. 3, Pp. 312–328, 2024.
- [4] E. D. Kartiningrum, H. B. Notobroto, B. W. Otok, N. E. Kumarijati, And E. Yuswatiningsih, *Aplikasi Regresi Dan Korelasi Dalam Analisis Data Hasil Penelitian*. Mojokerto: Stikes Majapahit Mojokerto, 2022.
- [5] N. M. Rini, I. A. Pratiwi, And M. N. Ahsin, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio*, Vol. 7, No. 3, Pp. 1236–1241, 2021, doi: 10.31949/Educatio.V7i3.1379.
- [6] I. P. Sari, M. A. Astuti, Y. Wahyuni, And F. Rayasari, "Dampak Penggunaan Gadget Pada Perilaku Emosional Anak," *Jurnal Kesmas Asclepius*, Vol. 6, No. 2, Pp. 228–233, Aug. 2024, doi: 10.31539/Jka.V6i2.11873.
- [7] S. Kusmiati, "Pengaruh Minat Belajar Dan Kedisiplinan Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam," *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, Vol. 2, No. 2, Pp. 94–105, Mar. 2024, doi: 10.61132/Arjuna.V2i2.725.
- [8] A. Yudiawan, "Analisis Korelasi Tingkat Absensi Dengan Hasil Belajar Siswa Mts. Sains Al-Gebra Kota Sorong Papua Barat," *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, Vol. 11, No. 2, Pp. 353–373, Sep. 2019.
- [9] N. A. Putri, W. Sanayah, And M. Syadidul Itqan, "Analisis Pengaruh Kehadiran Siswa Terhadap Capaian Hasil Belajar Matematika," *Njme: Numerical Journal Of Mathematics*, Vol. 2, No. 1, Pp. 17–20, 2025.
- [10] A. Halim And M. Arsyad, "Pengaruh Pendapatan, Tradisi Dan Selera Terhadap Pengeluaran Konsumsi Pangan," *Inovasi: Jurnal Ekonomi Keuangan Dan Manajemen*, Vol. 17, No. 4, Pp. 617–625, 2021.

- [11] E. Hartati, R. Indriyani, And I. Trianingsih, “Analisis Kepuasan Pengguna Website Smk Negeri 2 Palembang Menggunakan Regresi Linear Berganda,” *Matrik : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, Vol. 20, No. 1, Pp. 47–58, Sep. 2020, doi: 10.30812/Matrik.V20i1.736.
- [12] A. N. Maharadja, I. Maulana, And B. A. Dermawan, “Penerapan Metode Regresi Linear Berganda Untuk Prediksi Kerugian Negara Berdasarkan Kasus Tindak Pidana Korupsi,” *Journal Of Applied Informatics And Computing (Jaic)*, Vol. 5, No. 1, Pp. 95–102, 2021.
- [13] A. Zahriyah, Suprianik, A. Parmono, And Mustofa, *Ekonometrika Teknik Dan Aplikasi Dengan Spss*. Jember, Indonesia: Mandala Press, 2021.
- [14] F. Wilyani, Q. N. Arif, And F. Aslimar, “Pengenalan Dasar Pemrograman Python Dengan Google Colaboratory,” *Jurnal Pelayanan Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, Vol. 3, No. 1, Pp. 08–14, Mar. 2024, doi: 10.55606/Jppmi.V3i1.1087.
- [15] A. D. A. Budi, L. Septiana, And B. E. P. Mahendra, “Memahami Asumsi Klasik Dalam Analisis Statistik: Sebuah Kajian Mendalam Tentang Multikolinearitas, Heterokedastisitas, Dan Autokorelasi Dalam Penelitian,” *Jurnal Multidisiplin West Science*, Vol. 03, No. 01, Pp. 1–11, 2024.