

PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

**(Penelitian Deskriptif Kuantitatif Pada Siswa Kelas V SDN se-Desa
Pangauban Kecamatan Katapang Kabupaten Bandung)**

**Oleh
Muti'a Syifa Nurulhidayah
155060198**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis survei, teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* karena tidak semua anggota dari populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk menjadi sampel penelitian. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini dilatar belakangi dengan keadaan adanya perangkat digital sangat besar pengaruhnya baik positif maupun negatif, dalam *gadget* terdapat internet sering dijuluki sebagai lautan informasi, jumlah informasi yang tersedia pun sangat banyak menggunakan satu kata kunci saja akan muncul berbagai informasi sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan data hasil penelitian diperoleh hasil pengujian uji normalitas diperoleh nilai signifikansi $0,327 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal, hasil pengujian linearitas data diketahui nilai signifikansi $0,248 > 0,05$ maka dapat disimpulkan terdapat hubungan linear yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar, hasil regresi menunjukkan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$ artinya terdapat pengaruh pada dilihat pada *R square* sebesar 18,5 % dengan nilai *R* korelasi sebesar 0,430 hubungan yang diperoleh antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar adalah sangat kuat. Sehingga persamaan regresinya diterjemahkan konsisten variabel hasil belajar sebesar 66,793, koefisien regresi *X* sebesar 0,178 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai *gadget*, maka nilai hasil belajar bertambah sebesar 0,178. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar sebesar 18,5% sisanya dipengaruhi faktor lain sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh positif penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar se-Desa Pangauban Kecamatan Katapang Kabupaten Bandung.

Kata Kunci : Penggunaan *Gadget*, Hasil Belajar