

PANGARUH PANGGUNAAN GADGET KANA MOTIVASI DIAJAR SISWA SD

Ku

SITI ASIAH

165060019

ABSTRAK

Panilitian ieu ngabahas pangaruh tina ngagunakeun gadget kana motivasi diajar siswa SD. Latar masalah nyaéta dumasar kana diajar anu dilakukeun nalika pandemi ayeuna ngaliwatan diajar online atanapi online, diajar dilakukeun ngalangkungan grup WhatsApp, google kelas, bentuk google, sareng zoom. Hal ieu ngajantenkeun panulis nalungtik langkung jauh pikeun nalungtik kumaha pangaruh panggunaan gadget kana motivasi diajar siswa kelas V di Désa Babakan Ciparay, Kota Bandung. Sampling dilakukeun nganggo metode sampling purposive. Ngumpulkeun data nganggo wawancara jeung angket atanapi angket anu disebarkeun ka sadaya murid di Kampung Babakan Ciparay, Kota Bandung kalayan sampel 247 responden. Metode statistik anu digunakeun nyaéta analisis régrési liniér saderhana. Hasilna nunjukkeun yén nilai signifikansi, nyaéta $0,001 < 0,05$, janten tiasa dicindekkeun yén H_0 ditolak sareng H_a ditampi, hartosna aya pangaruh panggunaan gadget (telepon sélulér) dina motivasi diajar siswa kalayan persamaan koefisien régrési X tina 0,264 anu nyatakeun yén unggal 1% ningkat dina nilaina panggunaan gadget, maka nilai motivasi diajar naék ku 0,264. Koefisien tékad nyaéta 0,41 atanapi 4,1%, ieu nunjukkeun yén variabel panggunaan gadget (X) ngagaduhan pangaruh positip kana motivasi diajar siswa (Y). 4,1% sareng anu 95,9% anu sanés dipangaruhan ku variabel sanés di luar panggunaan variabel gadget.

Kecap pamageuh : Ngagunakeun *gadget*, Motivasi diajar siswa