

**ANALISIS PANGGUNAAN GADGET PIKEUN NINGKATKEUN
MOTIVASI PEMBELAJARAN PELAJAR SAKOLA SEKOLAH SENAR
(Panalungtik Kasus di SDN Nanggewer, Sukahaji, Kabupaten Majalengka)**

Ku

**VERA VEBRIYANA SUSANTI
175060096**

Abstrak

Panilitian ieu dimaksudkeun pikeun (1) nangtoskeun panggunaan gadget ka siswa di SDN Nanggewer, (2) milarian pangaruh tina panggunaan gadget dina motivasi diajar di SDN Nanggewer, Kacamatan Sukahaji, Kabupatén Majalengka, (3) milarian usaha anu dilakukeun ku pendidik dina ningkatkeun motivasi diajar siswa. ngalangkungan panggunaan gadget di SDN Nanggewer, Kecamatan Sukahaji, Kabupaten Majalengka. Méthode dina panilitian ieu ngagunakeun metode studi kasus kalayan pendekatan kualitatif. Téhnik ngumpulkeun data anu digunakeun dina pangajaran ieu nyaéta téhnik obsérvasi, téhnik wawancara sareng téhnik dokuméntasi. Sareng téhnik analisis data anu digunakeun nyaéta réduksi data, presentasi data sareng gambar kasimpulan. Hasil anu diala dina panilitian ieu nyaéta panggunaan gadget ku siswa di SDN Nanggewer tiasa gaduh pangaruh anu positip sareng négatip gumantung ka siswa anu ngagunakeun gadget. Dampak negatif tina ngagunakeun gadget ka siswa di SDN Nanggewer kalebet murid langkung resep maén game online, média sosial sareng aplikasi sanésna dina gadget, siswa henteu disiplin dina ngumpulkeun tugas, siswa henteu aktip dina diajar Grup Whatsapp, sareng sering ngagunakeun gadget. Tiasa. ngaganggu kasihatan panon. Maka, perlu aya pangawasan sareng arahan anu saé ti pendidik sareng sepuh. Upaya anu dilakukeun ku pendidik dina ningkatkeun motivasi diajar murid nyaéta pendidik anu nyayogikeun murid ku ngingetan tujuan awal anu kedah dihontal, pendidik sareng sepuh kolaborasi dina ngalaksanakeun pangawasan, ngajar pendidik nganggo sababaraha cara sareng média pembelajaran anu pikaresepeun.

Kecap Pamageh: gadget, motivasi pikeun diajar