



THE EFFECT OF GADGETS ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN IT SUBJECT AT GRADE V SD ST. ANTONIUS BANGUN MULIA MEDAN

Melfa Norestina Sidebang¹, Rumiris Lumbangaol², Ester J Simarmata³, Patri Janson Silaban⁴

^{1,2,3,4} Universitas Katolik Santo Thomas Medan, Indonesia

¹feronikatarigan912@gmail.com, ²rumiris_lumbangaol@ust.ac.id, ³ejulinda@ymail.com3,

⁴patri_silaban280388@yahoo.co.id

ABSTRACT

The results of data analysis and hypothesis testing and discussion concluded that this study aimed to find out the effect of gadgets on students' learning outcomes in IT subject at grade V SD St Antonius Bangun Mulia Medan in the academic year 2020/2021. The population of this study was 55 students and all of the students were selected as the sample in this study. A quantitative method with survey type was utilized to obtain the data required in this study. The samples were chosen through random sampling technique. Then, the data were obtained from observations, questionnaires, and document studies. The hypothesis was tested by using correlation test and t test. The results of this study concluded that the initial average score of the students' learning outcome was 66.90 which was categorized as Fair with a percentage of 32.72%. After using the gadget in learning, the average score of students' learning outcome was 85.36 which was categorized as Fair with a percentage of 34.54%. Furthermore, the result of hypothesis testing obtained $t_{count} = -0.169$ and $t_{count} = -1248$ while $t_{table} = 1,673$ at a significant level of 5%. Therefore, $t_{count} < t_{table}$ in which was $-1248 < 1,673$. Thus, H_0 was accepted and H_a was rejected. This confirmed that gadgets had no effect on the students' learning outcomes at grade V SD St. Antonius Bangun Mulia Medan.

Keywords: gadgets, learning outcomes

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR TIK SISWA KELAS V SD ST. ANTONIUS BANGUN MULIA MEDAN

ABSTRAK

Dari hasil analisis data dan pengujian hipotesis serta pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar tik siswa kelas v sd st Antonius bangun mulia medan tahun pembelajaran 2020/2021. Populasi penelitian adalah seluruh siswa berjumlah 55 siswa . sampel penelitian ini adalah berjumlah 55 siswa. Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis survey. Pengambilan sampel menggunakan tehnik random sampling. Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, angket, dan studi dokumentasi. Untuk mengetahui hipotesis dalam penelitian ini ini yakni menggunakan uji korelasi dan uji t. Hasil penelitian yang telah ditemukan dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata pada hasil belajar memiliki rata-rata 66.90 dengan kategori cukup sebesar 32.72% dan penggunaan gadget memiliki rata-rata 85.36 dengan kategori cukup sebesar 34.54%. Selanjutnya untuk menguji hipotesis menggunakan uji "t" sehingga diperoleh nilai t_{hitung} sebesar -0.169 dan t_{hitung} sebesar -1248 kemudian dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% adalah 1.673. Oleh karena itu t_{hitung} yang diperoleh lebih kecil dari t_{tabel} yaitu $-1248 < 1.673$. maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan gadget tidak memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD St. Antonius Bangun Mulia Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020.

Kata Kunci: gadgets, hasil belajar

Submitted	Accepted	Published
17 September 2020	03 Januari 2021	25 Januari 2021

Citation	:	Sidebang, M.N., Lumbangaol, R., Simarmata, E.J., & Silaban, P.J. (2020). The Effect of Gadgets on Students' Learning Outcomes in IT Subject at Grade V SD St. Antonius Bangun Mulia Medan. <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 5(1), 20-26. DOI : http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v5i1.8154 .
-----------------	---	---

PENDAHULUAN

Era globalisasi saat ini, teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul dengan berbagai jenis dan fitur yang selalu baru dari hari ke hari. Perkembangan teknologi sangat

berpengaruh terhadap kehidupan manusia, kehidupan yang bermula dari kesederhanaan kini menjadi kehidupan yang bisa dikatakan sangat modern. Hal ini, dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang dari ke hari semakin canggih.

Pesatnya perkembangan teknologi berdampak sangat besar untuk kehidupan manusia, Salah satunya ditandai dengan meningkatnya penggunaan gadget atau alat-alat yang dapat mudah terkoneksi dengan internet. Internet merupakan salah satu yang sangat sering dimanfaatkan dalam gadget .

Gadget tidak hanya digunakan oleh kalangan remaja dan dewasa, tetapi juga digunakan oleh kalangan usia anak sekolah dasar. Tahap pengenalan gadget pada anak usia sekolah dasar merupakan usia yang masih terlalu awal. Usia sekolah, permainan anak lebih disarankan pada permainan fisik, keterampilan fisik, keterampilan intelektual, fantasi serta terlibat dalam kelompok atau tim. Sebab jika anak terlalu dini dikenalkan dengan alat komunikasi berupa gadget, maka akan mengganggu proses belajarnya karena anak tersebut belum cukup umur, berbeda jika anak tersebut mampu menggunakan alat komunikasi dengan baik, anak tersebut dapat mengatur waktunya untuk belajar, bermain, dan aktivitas yang lainnya.

Kecanggihan dan kemudahan oprasional teknologi menyebabkan anak-anak sudah mampu untuk mengoperasikan produk hasil kecanggihan teknologi. Teknologi menawarkan kemudahan dan variasi dalam proses anak mempelajari banyak hal. Teknologi yang memungkinkan untuk menghadirkan stimulus suara dan visual di saat yang bersamaan membuat anak mampu mempelajari banyak hal dalam satu waktu. Terutama sejak munculnya smartphone yang multifungsi dengan harga yang makin terjangkau telah mengakibatkan makin banyak orang yang memilikinya.

Bahkan dalam keluarga tertentu, gadget bisa jadi telah dimiliki oleh anak sekolah mulai dari SD, SMP, maupun SMA, termasuk yang masih anak balita. Orang tua pun akhirnya sudah banyak yang memberikan teknologi ini kepada anak. Tanpa di sadari oleh orang tua, banyak anak yang sudah kecanduan gadget. Hal tersebut dianggap sepele oleh orang tua, sebab orang tua menganggap bahwa sekarang adalah era digital yaitu zaman memakai gadget. Jika belum memakai gadget berarti dianggap ketinggalan zaman. Dalam penggunaan gadget juga

mempengaruhi psikis dan fisik anak. Adapun yang mempengaruhi dalam psikis anak misalnya turunnya konsentrasi, malas membaca, memberi efek candu, menurunnya kemampuan bersosialisasi, malas melakukan banyak hal, penyakit mental. Sedangkan pengaruh gadget terhadap fisik anak yaitu misalnya menghambat perkembangan, gangguan tidur, agresif, terbiasa berfikir dangkal. Masa yang telah berlangsung saat ini, teknologi sangat berpengaruh penting terhadap hasil belajar siswa. Tidak heran jika pengguna gadget sangat berperan penting. Gadget merupakan seperangkat alat elektronik yang berkembang pada era globalisasi dan memiliki fungsi khusus seperti smartphone, kamera, dan laptop. Tidak dipungkiri bahwa anak sekolah dasar juga banyak terlibat dalam penggunaan gadget. Dalam bukunya Widiawati (2014 : 23) mengatakan bahwa pada zaman milenial ini gadget tidak sepenuhnya digunakan oleh anak-anak usia 6-12 tahun. Bahkan yang lebih mirisnya lagi gadget digunakan telah balita usia 3-5 tahun. Seperti yang kita ketahui, usia 7-11 tahun termasuk ke dalam kategori anak dasar (SD).

Tidak ada masalah jika gadget jika gadget pada saat sekarang disukai anak-anak. Sebab gadget pada masa sekarang lebih menarik dari pada gadget masa dulu. Pada masa sekarang gadget telah berubah menjadi barang yang menarik dengan teknologi touchscreen. Gadget masa kini juga dilengkapi oleh aplikasi – aplikasi yang menarik perhatian. Penggunaan gadget yang terlalu lama dan berlebihan dapat berpengaruh negative dengan hasil belajar peserta didik, contohnya hasil belajar peserta didik akan menurun. Pada hakikatnya semua yang berlebihan tidak akan berdampak baik terhadap diri individu. Tetapi jika individu dapat menyesuaikan penggunaannya maka gadget juga memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Hal ini juga akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik ketika mengikuti proses pembelajaran di kelas mereka akan cenderung tidak bersemangat, dan cenderung bosan dan malas-malasan dan jika dia tidak menyukai pelajaran tersebut anak itu malah asik

bermain dengan teman sebangkunya untuk membuat kegaduhan di kelas. Hal ini juga sangat berdampak pada perilaku motoric dan psikis anak jika dia mempunyai kecendrungan dengan pengaruh penggunaan gadget maka dia akan lebih menganggap bahwa gadget sangat penting bagi dirinya atau sebagai kebutuhan utamanya dalam kehidupan sehari-hari maka dia akan terkena dampak kecanduan misalnya malas belajar, cenderung pasif dan lebih senang menyendiri dan menjadi pribadi yang tertutup hal ini akan sangat berdampak pada pendidikannya.

Berdasarkan hasil observasi di SD Santo Antonius Bangun Mulia Medan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020, menjelaskan bahwa hasil raport siswa kelas V tepatnya pada pembelajaran TIK lebih banyak memiliki hasil belajar yang rendah hal tersebut dikarenakan beberapa siswa tidak berkonsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, peneliti juga melihat bahwa beberapa siswa membawa gadget ke sekolah, mereka menggunakan gadget pada waktu jam istirahat berlangsung untuk bermain game, membuka sosial media seperti *facebook*, *instagram*, *tiktok*, dan *whatsapp*. Selain itu peneliti juga melihat siswa tidak hanya menggunakan gadget pada waktu jam istirahat, tetapi pada waktu jam pelajaran terlihat beberapa siswa menggunakan gadget di dalam kelas. Hal tersebut dapat mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar.

Selain di sekolah, beberapa siswa juga aktif menggunakan gadget di rumah, hal tersebut diketahui dari beberapa orang tua yang sedang menjemput anak mereka ke sekolah. Mereka mengatakan siswa tersebut lebih suka bermain

gadget, mereka menggunakannya di rumah untuk bermain game, *whatsapp* kepada teman dan kerabatnya, menonton *youtobe*, berselfi dan menggunakan media sosialnya untuk mengupload status setiap hari. Jika dilarang maka anak tersebut akan marah. Beberapa siswa telah diberikan oleh orang tua mereka untuk memiliki gadget, hal tersebut untuk memantau anak dalam kegiatannya sehari-hari ketika sibuk bekerja. Hal ini dianggap baik oleh orang tua dimana dengan mereka memberikan gadget maka anak tersebut merasa aman. Tanpa disadari oleh orang tua bahwa hal tersebut dapat berdampak pada perkembangan psikis dan fisik peserta didik, jika tidak menggunakan sesuai kebutuhan serta aktifitas belajar dan kehidupan sehari-hari di rumah akan membuat sikap dan perilaku siswa berdampak ke arah yang negatif dan juga dapat mengakibatkan hasil belajar siswa rendah, serta dapat mengakibatkan siswa lebih suka menyendiri dan memilih memainkan gadget daripada bermain dengan teman sebayanya.

Disamping itu menurut observasi peneliti juga melihat bahwa selain penggunaan gadget ada faktor lain yang juga mengakibatkan hasil belajar rendah seperti kurangnya sarana dan prasarana disekolah, penggunaan metode yang kurang variatif, siswa memiliki rasa takut dan kecemasan dalam belajar, beberapa siswa kurang aktif dalam pembelajaran, kurangnya media pembelajaran serta kurangnya media pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat dilihat nilai akhir sekolah SD ST. Antonius Bangun Mulia Medan selama satu semester.

Tabel 1. Nilai Mata Pelajaran TIK Siswa Kelas V SD

No	Kelas	KKM		Jumlah Siswa	Keterangan
		≤ 70	≥ 70		
1	V-A	17	10	27	Kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan di sekolah adalah 70
2	V-B	16	12	28	
Siswa		33	22	55	
%		60 %	40 %	100 %	

Sumber : guru kelas V semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020 SD ST. Antonius Bangun Mulia Medan

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa kelas V SD ST. Antonius Bangun Mulia Medan dalam mata pelajaran TIK belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa yang tuntas adalah 22 siswa atau 40% dan tidak tuntas adalah 33 siswa atau 60%. Dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa masih sangat rendah.

Disini guru dan orang tua memiliki peran penting terhadap penggunaan gadget. Guru memberikan pengarahan menggunakan gadget untuk mencari informasi, dan memberikan pengarahan mengenai fungsi dari konten-konten yang ada di gadget serta mengurangi penggunaannya jika sedang belajar. Orang tua sebaiknya menerapkan sejumlah aturan kepada anak-anak dalam menggunakan gadget, memberikan wawasan kepada anak-anak mengenai konten-konten yang ada di gadget agar anak menggunakan sesuai dengan kebutuhannya serta membatasi penggunaan gadget di rumah. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh penggunaan Gadget terhadap hasil belajar tik siswa kelas V SD ST. Antonius Bangun Mulia Medan”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, setiap penelitian harus terlebih dahulu menentukan metode/ jenis penelitian yang digunakan. Metode penelitian sangat berperan penting, karena sebagai upaya menentukan dan membuktikan sesuatu sepenuhnya tergantung kepada metode yang digunakan oleh peneliti. Dalam hal ini metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif jenis survey.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variable mandiri, baik satu variable atau lebih (independent) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan antara variabel yang satu dengan yang lain.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD ST. Antonius Bangun Mulia Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021. Penelitian dilaksanakan di SD Santo Antonius Bangun Mulia Medan. Agar penelitian ini sesuai dengan apa yang diharapkan maka penulis membatasi kelas yang akan di pakai sebagai responden penelitian, yaitu Siswa Kelas V SD ST. Antonius Bangun Mulia Medan. Adapun alasan peneliti memilih SD Santo Antonius Bangun Mulia Medan adalah sebagai berikut:

1. Jumlah siswa SD ST. Antonius Bangun Mulia Medan memadai untuk dijadikan sampel penelitian
2. Belum pernah dilakukan penelitian ini di SD ST. Antonius Bangun Mulia Medan.
3. Pihak sekolah bersedia memberikan informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian dan bersedia jika sekolah tersebut dijadikan sebagai tempat penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD ST. Antonius Bangun Mulia Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021. Sehingga jumlah seluruh kelas V berjumlah 55 orang di SD ST. Antonius Bangun Mulia Medan. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel *sampling* jenuh yang artinya teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Maka jumlah sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini sebanyak 55 orang peserta didik. Oleh karena itu Tehnik pengumpulan data menggunakan observasi, angket dan dokumentasi sebagai alat pengumpul datanya, maka respondenlah yang menjadi sumber datanya. Responden penelitian ini adalah kelas V di SD Santo Thomas 2 Medan. sebanyak 55 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian diperoleh dari peserta didik kelas V SD St. Antonius Bangun Mulia Medan. Dan penelitian terdiri dari satu variabel bebas (X) yaitu penggunaan gadget dan satu variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar siswa. Data variabel bebas (X) diperoleh melalui kuisioner yang dibagikan kepada 55 responden dengan model jawaban skala rikert dengan empat

alternative jawaban. Kemudian keseluruhan data yang diperoleh dilakukan kedalam tabulasi data untuk mempermudah dalam mengelola data yang sudah di dapat. Sedangkan untuk data variabel hasil belajar (Y) menggunakan nilai semester ganjil tahun 2019/2020.

Sebelum pengambilan data pada sampel penelitian, terlebih dahulu dilakukan pengambilan data untuk uji validitas dan reabilitas kuisioner. Dari 50 butir kuisioner terdapat 30 pernyataan yang dinyatakan valid dan reliabel. Setelah mendapatkan hasil yang valid dan reliabel, maka selanjutnya kuisioner tersebut akan dibagikan secara online kepada responden yang sebetulnya yaitu SD St. Antonius Bangun Mulia Medan. Deskripsi data yang disajikan menggunakan tehnik statistic deskriptif yang dimana tujuannya lebih kepada penggambaran data. Data yang diperoleh dilapangan disajikan dalam bentuk deskripsi dari masing-masing variabel, baik

variabel bebas (X) maupun variabel terikat (Y). Selain itu disajikan data tabel distribusi frekuensi dan diagram. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut ini :

a. Penggunaan Gadget

Data variabel ini diperoleh melalui kuisiner dengan jumlah item sebanyak 30. Adapun skor yang digunakan dalam kuisiner adalah 1 sampai 4 , sehingga berdasarkan skor tersebut maka variabel penggunaan gadget memiliki rentan skor 30 sampai 120 maka diperoleh skor tertinggi (X Maks) adalah 101, skor terendah (X Min) adalah 70, rata- rata 85.36, Mean idea (Mi) adalah 85.5 dan Standar Deviasi ideal (SDi) adalah sebesar 5.16.

Adapun dsitribusi frekuensi data tentang variabel penggunaan gadget dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Frenkuensi Kategori Penggunaan Gadget

Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
93.24 – 198	7	12.72 %	Sangat Tinggi
88.08 – 93.24	17	30.90 %	Tinggi
82.92 – 88.08	19	34.54 %	Cukup
77.76 – 82.92	6	10.90 %	Kurang
70.2 – 77.76	6	10.90 %	Rendah

Berdasarkan tabel di atas, frekuensi penggunaan gadget pada kategori sangat tinggi sebesar 12.72%. Frekuensi penggunaan gadget kategori tinggi sebesar 30.90%. Frekuensi penggunaan gadget pada kategori cukup sebesar 34.54%. Frekuensi penggunaan gadget pada kategori kurang sebesar 10.90%. Frekuensi penggunaan gadget pada kategori rendah sebesar 10.90%.

Rekapitulasi nilai hasil belajar siswa mata pelajaran TIK tahun pembelajaran 2020/2021 pada tabel di atas skor terendah (Xmin) adalah 45 dan skor tertinggi (Xmax) adalah 90. Mean (M) Sebesar 66.90 , Mean ideal (Mi) Sebesar 67.5 , Standar Deviasi Ideal (SDi) sebesar 7.5. Adapun distribusi frekuensi data tentang variabel hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Frenkuensi Kategori Hasil Belajar

No	Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	78.75 – 90	10	18.18 %	Sangat Tinggi
2	71.25 – 78.75	7	12.72 %	Tinggi
3	63.75 – 71.4	18	32.72 %	Cukup
4	56.25 – 63.75	8	14.54 %	Kurang
5	45 – 56.25	12	21.81 %	Rendah

Berdasarkan tabel di atas, frekuensi hasil belajar pada kategori sangat tinggi sebesar 18.18%. Frekuensi hasil belajar kategori tinggi sebesar 12.72%. Frekuensi hasil belajar pada kategori cukup sebesar 32.72%. Frekuensi hasil belajar pada kategori kurang sebesar 14.54%. Frekuensi hasil belajar pada kategori rendah sebesar 21.81%.

Dalam hal ini analisis korelasi dengan menggunakan rumus r_{xy} bertujuan untuk membuktikan adanya pengaruh penggunaan gadget yang signifikan antara penggunaan gadget (X) terhadap hasil belajar siswa (Y). Berikut akan disajikan tabel dari hasil pengujian korelasi berbantuan SPSS Versi.22

Tabel 4. Hasil Pengujian Korelasi

		Correlations	
		Penggunaan Gadget	Hasil Belajar
Penggunaan Gadget	Pearson Correlation	1	-.169
	Sig. (2-tailed)		.218
	N	55	55
Hasil Belajar	Pearson Correlation	-.169	1
	Sig. (2-tailed)	.218	
	N	55	55

Berdasarkan hasil penghitungan yang dilakukan diperoleh hasil koefisien korelasi (r_{xy}) atau $r_{hitung} = -0.169$ dengan taraf signifikansi 0.218 dengan jumlah responden (n) = 50 siswa, sehingga diperoleh $r_{tabel} = 0.266$. Dari hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka dapat disimpulkan hipotesis alternatif (H_a) ditolak yaitu tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget (X) dan terhadap hasil belajar siswa (Y) kelas V SD St. Antonius Bangun Mulia Medan.

Gadget merupakan suatu perangkat yang dimiliki tujuan dan fungsinya yang praktis untuk memudahkan pekerjaan. Dari hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan gadget siswa dalam penilaiannya dibagi dalam lima kategori yaitu kategori sangat tinggi sebesar 12.72%, kategori tinggi sebesar 30.90%, kategori cukup sebesar 34.54%, kategori kurang sebesar 10.90%, kategori rendah sebesar 10.90%. Berdasarkan hasil identifikasi yang paling banyak adalah kategori cukup. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami suatu perubahan perilaku sebagai tingkat keberhasilan siswa. dari hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar pada kategori sangat tinggi sebesar 18.18, kategori tinggi

sebesar 12.72 %, kategori cukup sebesar 32.72 %, kategori kurang sebesar 14.54 %, kategori rendah sebesar 21.81%. Dengan demikian peneliti memperoleh hasil belajar di V SD ST. Antonius Bangun Mulia Medan mempunyai nilai rata-rata 66.90 dengan kategori hasil belajar cukup.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. hal ini terbukti dari nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $-0.169 < 0.266$. Maka dengan demikian H_a ditolak yaitu tidak ada pengaruh signifikan antara penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa. Dari hasil pengujian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Akan tetapi menurut observasi peneliti selain penggunaan gadget ada faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu kurangnya sarana dan prasarana disekolah, penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif, siswa memiliki rasa takut dan cemas pada saat pembelajaran, beberapa siswa terlihat kurang aktif dalam pembelajaran, tingkat penalaran siswa rendah.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, hal tersebut terbukti

dari perhitungan yang dilakukan dengan uji korelasi dan Uji T, maka diperoleh nilai r_{hitung} sebesar -0.169 dan t_{hitung} sebesar -1248 kemudian dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% adalah 1.673. Oleh karena itu t_{hitung} yang diperoleh lebih kecil dari t_{tabel} yaitu $-1248 < 1.673$. maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan gadget tidak memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis serta pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa kelas V SD ST. Antonius Bangun Mulia Medan tahun pelajaran 2020/2021. Hal ini dibuktikan dengan memperoleh t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} ($-1.248 < 1.673$) dan signifikannya H_a ditolak yaitu tidak ada pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. (2017). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Eka, A. (2019). *Mengatasi kecanduan gadget pada Anak*. Jakarta: Serayu Publishing.
- Fajri, I. (2018). *Statistika*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Hamalik, O. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- jaya, I. (2014). *Bila si Kecil Bermain Gadget*. Bogor: Beranda Agency.
- Johani, D. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Kesumawati, & Kesumawati, N. (2017). *Pengantar Statistika Penelitian*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- ningsih, E. M. (2014). *Metode Penelitian Terapan*. Bandung: Alfabeta.
- Pulungan, I. d. (2017). *Ensiklopedia Pendidikan*. Medan: Media Persada.
- Rumiris, L., & Ester, S. (2019). Efektifitas Bahan Ajar Tematik Sekolah Dasar Berbasis Budaya Lokal Melalui Penerapan Model

- Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) terhadap AKtivitas Belajar Siswa. *Guru Kita*, 1-7.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Jakarta: Alfabeta.
- Shodiq, A. (2017). Pemanfaatan TIK sebagai Sumber dan Media Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Ilmu Pendidikan Pkn dan Sosial Budaya*, 1-11.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. (2016). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabet.
- Suharsimi, A. (2018). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susanto, A. (2014). *Teori belajar dan Pembelajaran di SD*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Wulandari, T. (2016). Pengertian Teknologi dan Informasi. *Unicom.ac.id*, 1-13.
- Yusuf, M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Zain. (2016). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.