

**HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN  
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 10 MANURUNGE  
KECAMATAN TANETE RIATTANG  
KABUPATEN BONE**

**Ilham**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar  
*e-mail: hamid250598@gmail.com*

**Abstrak.** Penelitian ini adalah penelitian korelasi yang bertujuan untuk Mengetahui Gambaran intensitas penggunaan *gadget* Siswa Kelas V SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. Mengetahui gambaran hasil belajar Siswa Kelas V SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. Mengetahui hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar Siswa Kelas V SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kuantitatif yang bersifat deskriptif dengan model korelasional. Data penelitian diperoleh melalui angket dan dokumentasi. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone tahun pelajaran 2019/2020 berjumlah 92 siswa.. Teknik analisis data adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Setelah dilakukan analisis hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* siswa kelas V SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone termasuk dalam kategori kuat, hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone termasuk dalam kategori sangat baik, dan tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan hasil belajar siswa SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone dengan kategori sangat rendah. Kesimpulan penelitian ini yaitu tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone.

**Kata kunci :** *gadget*, hasil belajar, siswa

**Abstract.** This research is a correlation study which aims to determine the description of the intensity of gadget use of the fifth grade students of SD Negeri 10 Manurunge, Tanete Riattang District, Bone Regency. Knowing the description of the learning outcomes of Class V SD Negeri 10 Manurunge, Tanete Riattang District, Bone Regency. Knowing the significant relationship between the use of gadgets on the learning outcomes of Class V SD Negeri 10 Manurunge, Tanete Riattang District, Bone Regency. This research approach uses a quantitative approach with a descriptive quantitative research type with a correlational model. The research data were obtained through questionnaires and documentation. The population in the study was all students in grade V SD Negeri 10 Manurunge, Tanete Riattang District, Bone Regency, the academic year 2019/2020 totaling 92 students. The data analysis techniques were descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. After analyzing the research results showed that the use of gadgets for fifth grade students of SD Negeri 10 Manurunge, Tanete Riattang District, Bone Regency was in the strong category, the learning outcomes of the fifth grade students of SD Negeri 10 Manurunge, Tanete Riattang District, Bone Regency were in the very good category, and there was no relationship. which is significant between the use of gadgets and student learning outcomes of SD Negeri 10 Manurunge, Tanete Riattang District, Bone Regency with a very low category. The conclusion of this study is

that there is no significant relationship between the use of gadgets and the learning outcomes of grade V SD Negeri 10 Manurunge, Tanete Riattang District, Bone Regency.

**Keywords:** *gadgets*, learning outcomes, students

## PENDAHULUAN

pendidikan peserta didik dapat menjadikan dirinya menjadi lebih baik lagi dengan melakukan kegiatan belajar. Hasil dari belajar merupakan tujuan dalam pendidikan. Tujuan pendidikan dicapai melalui sebuah wadah untuk mengatur jalannya pendidikan dinegara ini. Sekolah merupakan salah satu wadah untuk mengatur jalannya pendidikan di Indonesia. Pendidikan erat kaitannya dengan informasi. Peserta didik memperoleh informasi dapat dari berbagai macam cara seperti halnya sekarang kita memasuki era dimana kemajuan teknologi sangat berkembang pesat di antaranya *gadget*. Dengan keunggulan *gadget* yang dapat mengakses informasi dengan mudah dan cepat oleh karna itu dibutuhkan penggunaan *gadget* yang baik untuk siswa.

Derry (2014, h. 7) mengemukakan bahwa “*Gadget* merupakan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia”. Penggunaan *gadget* yang dapat terhubung dengan layanan internet akan membantu siswa khususnya pada tingkat sekolah dasar yang mana mereka sudah tidak asing lagi dengan alat canggih ini, baik berupa handphone, laptop maupun alat elektronik yang lainnya. Seperti yang dikemukakan oleh psikolog Vera Itabiliana Hadiwidjodjo (2014) “manfaat *gadget* yaitu mempermudah komunikasi”. *Gadget* akan memudahkan anak untuk mencari berbagai macam informasi berita yang dibutuhkan olehnya, hal ini kan menumbuhkan literasi digital yang baik jika orang tua ikut mendampingi anaknya dalam menggunakan *gadget*. Selanjutnya *gadget* juga membangun kreatifitas anak, dengan berbagai macam informasi yang diperoleh, anak akan mulai memahami dan mengembangkan kreatifitas anak, terutama dalam hal belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar. Hal ini akan mendukung anak dalam belajar secara mandiri terlepas dari pembelajaran formal disekolah.

Handrianto (2014, h. 7) mengungkapkan bahwa “penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif, untuk dampak positifnya adalah mengembangkan imajinasi dan melatih kecerdasan anak”. penggunaan *gadget* secara terus menerus memberikan dampak yang buruk terhadap anak. Anak akan lebih sering menatap layar *gadget* daripada untuk belajar ataupun berinteraksi dengan lingkungannya. Hal ini akan mengakibatkan anak kecanduan bermain game, internet atau bahkan konten-konten yang berisi pornografi namun jika *gadget* digunakan Melihat gambar, tulisan dan angka akan menumbuhkan daya kreatifitas, kecerdasan anak dan mengembangkan kemampuan membaca, menghitung serta rasa ingin tahu untuk menyelesaikan masalah dan akan membuat hasil belajar menjadi lebih baik.

Sesuai hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti tanggal 28 Februari 2020 di SDN 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa. Terungkap bahwa siswa di sekolah tersebut yang berada di kelas tinggi sebagian besar memiliki dan sudah terbiasa menggunakan *gadget* dan mahir menggunakannya dalam hal ini *gadget* yang sering digunakan siswa adalah *smartphone* dan akibatnya banyak siswa yang mengatakan bahawa dia lebih banyak memakai gadget dalam kesehariannya sehingga mengakibatkan siswa memiliki ketidak konsistenan nilai hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh Intan, Mirna Sari tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa’adah Pujon Kabupaten Malang hasil penelitian tidak ada pengaruh yang positif signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa’adah Pujon Kabupaten Malang. Karena dengan nilai sig. 0,244 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Sehingga secara parsial menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* tidak berpengaruh pada hasil belajar siswa. Artinya penggunaan *gadget* tidak mempengaruhi hasil belajar, kemungkinan hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh hal lain seperti metode yang digunakan guru dalam menyampaikan pelajaran, media yang digunakan dalam pembelajaran, keadaan psikis dari individu itu sendiri.

## METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif akan menyajikan suatu fakta atau mendeskripsikan statistik untuk menguji hipotesis yang telah disiapkan. Seperti yang dikemukakan oleh Sugiono (2017, p. 8), bahwa: Penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu,

pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang analisisnya difokuskan pada data-data yang berupa angka yang kemudian diolah menggunakan metode statistika. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu yang kemudian dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif.

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian kuantitatif yang bersifat deskriptif dengan model korelasional. Menurut Suryani dan Hendryadi (2015, h. 119) “penelitian korelasional adalah penelitian yang dilakukan untuk mencari hubungan atau pengaruh satu atau lebih variabel independen dengan satu atau lebih variabel dependen.”. Sehingga dalam penelitian ini ada variabel independen dan variabel dependen. Variabel tersebut selanjutnya dicari seberapa besar hubungan variabel independen terhadap variabel dependen, yaitu penggunaan *gadget* sebagai variabel independen dan hasil belajar sebagai variabel dependen.

Variabel penelitian berkenaan dengan apa yang diteliti dalam suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2017, h. 38) “variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (*independent variabel*) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).. Sedangkan variabel terikat (*dependent variabel*) adalah variabel dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan *gadget* (X). Sedangkan variabel terikatnya yaitu hasil belajar (Y).

Menurut Martono (2012, h. 131) “Desain penelitian adalah penjelasan mengenai berbagai komponen yang akan digunakan peneliti serta kegiatan yang akan dilakukan selama proses penelitian. Untuk mempermudah mengetahui hubungan penggunaan

*gadget* dengan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone yang dimaksud dalam penelitian ini digambarkan variabel bebas dan variabel terikat.

Pada penelitian ini variabel-variabel yang diteliti yaitu penggunaan *gadget* dan hasil belajar. Variabel-variabel tersebut didefinisikan secara operasional sebagai berikut  
 Penggunaan *gadget*: untuk mengetahui gambaran kebiasaan penggunaan *gadget* siswa setelah melakukan aktivitas sekolah dan dalam penggunaannya siswa tersebut apakah berada pada tingkat kecanduan atau tidak serta menggunakannya lebih banyak ke hal negatif atau positif. Hasil belajar: mencakup kemampuan afektif, kognitif dan psikomotorik siswa yang diambil dari dokumentasi nilai hasil belajar dengan menggunakan nilai rapor siswa tahun ajaran 2019/2020 kelas V SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone pada semester I tahun pelajaran 2019/2020.

Menurut Suryani dan Hendryadi (2015, h. 206) “populasi adalah sekelompok orang, kejadian, atau benda yang memiliki karakteristik tertentu dan dijadikan objek penelitian”. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone tahun ajaran 2019/2020 dengan jumlah 92 siswa.

Sampel adalah sebagian dari populasi yang terpilih dan mewakili populasi tersebut. Menurut Sugiyono (2017, h. 81) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Suryani dan Hendryadi (2015, h. 192) yang mengemukakan bahwa “sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diambil untuk diteliti dan hasil penelitiannya digunakan sebagai representasi dari populasi secara keseluruhan”.

Subjek yang akan diteliti pada penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. Sampel penelitian ini ditentukan sebanyak 92 siswa dengan alasan karena populasi di bawah 100. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Nonprobability* yaitu sampel jenuh atau sering disebut *total sampling*. Sesuai dengan pendapat Suryani dan Hendryadi (2015, h. 203) yang mengemukakan bahwa “Sampel jenuh adalah sampel yang mewakili jumlah populasi, biasanya dilakukan jika populasi dianggap kecil atau kurang dari 100.” Penggunaan metode ini berlaku jika anggota populasi relatif kecil (mudah dijangkau).

Metode pengambilan sampel jenuh diharapkan hasilnya mendekati nilai sesungguhnya dan dapat memperkecil pula terjadinya kesalahan/penyimpangan terhadap nilai 92 populasi. Jadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian. alat pengumpul data ada dua, yaitu tes dan non-tes (bukan tes). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik non-tes yaitu kuesioner (angket) dan dokumentasi.

#### Prosedur Pengumpulan Data

- a. Membagikan angket kepada siswa untuk mengumpulkan informasi tentang penggunaan *gadget* siswa kelas V SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone.

- b. Mengumpulkan dokumentasi berupa daftar nilai hasil belajar atau daftar nilai rapor semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020 yang berasal dari guru kelas masing-masing sekolah penelitian.

Teknik analisis data adalah cara yang digunakan untuk membuktikan hipotesis. Pada penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan dengan teknik analisis rata-rata dan persentase. Sedangkan analisis inferensial digunakan teknik korelasi *pearson product moment*. Kedua analisis tersebut dijelaskan sebagai berikut:

Analisis deskriptif ini digunakan untuk melihat gambaran tentang penggunaan *gadge* dengan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menghitung data dengan menggunakan perhitungan rata-rata dan persentase.

Anas Sudijono (2010, h. 5) mengemukakan bahwa “statistik inferensial adalah statistik yang menyediakan aturan atau cara yang dapat dipergunakan sebagai alat dalam rangka mencoba menarik kesimpulan yang bersifat umum, dari sekumpulan data yang telah disusun dan diolah”. Dengan demikian statistik inferensial ini merupakan tindak lanjut dari statistik deskriptif. Untuk menguji kebenaran hipotesis digunakan analisis korelasi variabel X dan Y dengan menggunakan rumus *korelasi product moment*.

Menurut Sudijono (2010, h. 190) “*Korelasi product moment* adalah salah satu teknik untuk mencari koefisien korelasi antardua variabel yang kerap kali digunakan”. Syarat menggunakan rumus tersebut yaitu data harus bersifat normal. Sejalan dengan itu Tiro (hasriani: 2017) mengatakan bahwa beberapa pakar statistik menggunakan teorema limit pusat yang isinya menyatakan data yang banyaknya lebih dari 30 angka ( $n > 30$ ) sudah dapat diasumsikan berdistribusi normal. Berdasarkan pernyataan tersebut jumlah sampel dalam penelitian ini telah memenuhi syarat maka dapat digunakan rumus *korelasi person product moment*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone pada tanggal 17 September - 3 Oktober 2020 secara daring/online. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana hubungan penggunaan *gadget* dengan hasil belajar siswa dengan melakukan pemberian angket penggunaan *gadget* kepada siswa kelas V dan mengambil nilai hasil belajar semester genap tahun pelajaran 2019/2020 SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone.

Analisis Uji Coba Instrumen Sebelum angket penggunaan *gadget* dibagikan ke siswa SD Negeri 10 Manurunge, terlebih dahulu angket divalidasi oleh ahlinya. Berdasarkan validasi angket tersebut dinyatakan berkualifikasi baik dengan adanya sedikit perbaikan. Setelah divalidasi oleh ahli, angket tersebut diujicobakan (validasi lapangan) di sekolah lain yaitu SDN 24 Macanang Kecamatan Tanete riattang barat Kabupaten Bone.

Angket yang diujicobakan yaitu 14 butir angket penggunaan *gadget* diujikan pada 14 siswa kelas V SDN 24 Macanang Kecamatan Tanete riattang barat Kabupaten Bone. Dalam menentukan valid atau tidak validnya tiap butir angket tersebut digunakan rumus korelasi *product moment* dan dikonsultasikan pada tabel harga kritik dari *r Product*

*Moment* yaitu dengan  $N=14$  pada taraf signifikan 5% yaitu  $r_{tabel}$  sebesar 0,532 adapun kriterianya adalah apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka butir pernyataan angket tersebut valid. Jadi apabila korelasi antara butir dengan skor total kurang dari 0,532 maka butir dalam instrumen tersebut dinyatakan tidak valid.

Setelah dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas, diketahui bahwa dari 14 butir angket penggunaan *gadget* terdapat 2 butir yang tidak valid. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran. Butir soal yang telah valid akan dibagikan kepada 92 responden siswa kelas V SD Negeri 10 Manurunge. Berdasarkan angket yang dikembalikan dan data hasil belajar yang diambil maka dapat dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui skor penggunaan *gadget* dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 10 Manurunge.

Berdasarkan penelitian, diperoleh hasil bahwa penggunaan *gadget* siswa kelas V SD Negeri 10 Manurunge berada pada kategori baik yaitu 76,01 %. Hal tersebut diperoleh melalui pemberian angket pada 92 siswa yang dijadikan responden menunjukkan skor tertinggi sebesar 57 skor terendah sebesar 33, rata-rata sebesar 43,28 dan persentase sebesar 76,01%. Sehingga Berdasarkan analisis statistik Inferensial yang hasilnya ternyata tidak ada hubungan antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa, maka dapat diambil kesimpulan sesuai dengan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas V bahwa penggunaan *gadget* bisa mempengaruhi hal lain seperti perilaku siswa. Begitupun hasil belajar siswa yang tidak konsisten bisa saja dipengaruhi oleh faktor lain seperti metode guru dalam menyampaikan pelajaran, atau media yang digunakan dalam pembelajaran atau keadaan psikis dari individu itu sendiri.

Maka dari itu, peneliti berpendapat bahwa hasil belajar yang tidak konsisten tersebut disebabkan oleh hal lain seperti halnya metode yang digunakan guru dalam menyampaikan pelajaran atau bisa juga karena media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik atau dikarenakan hal lain. Dan *gadget* pun juga tidak semata-mata dapat memberi pengaruh terhadap hasil belajar namun juga dapat mempengaruhi tingkah laku anak.

Hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 10 Manurunge berdasarkan penelitian termasuk kategori sangat baik yaitu 91,42 %. Hasil ini diperoleh melalui dokumentasi nilai rapor semester genap tahun pelajaran 2019/2020 dari sembilan bidang studi yaitu Agama, PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, Matematika, SBdP, PJOK, Bahasa Daerah, yang telah dirata-ratakan hasilnya yang dicapai responden. Hasil analisis data menunjukkan skor tertinggi sebesar 96, skor terendah sebesar 89, rata-rata sebesar 91,42 dan persentase sebesar 91,42%.

Pengujian hipotesis penelitian dengan statistik inferensial dalam hal ini korelasi Person Product moment, untuk mengetahui ada tidaknya hubungan penggunaan *gadget* dengan hasil belajar siswa SD Negeri 10 Manurunge dengan analisis statistik inferensial diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 0,27 sedangkan  $t_{tabel}$  yaitu 1,66196. Hasil perhitungan  $r_{xy}$  bila dikonsultasikan dengan tabel interpretasi koefisien korelasi maka pengaruh kedua variabel tergolong sangat rendah karena berada pada rentang 0,00 – 0,199. Selain itu, diperoleh derajat hubungan penggunaan *gadget* dengan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone sebesar 0,07%, artinya terdapat 0,07%, sumbangan yang diberikan oleh penggunaan *gadget* dengan hasil belajar siswa dan 99,93% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diduga kuat dipengaruhi oleh variabel lain.

sebagaimana menurut slameto (2010, h. 54), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi dua yaitu intern dan faktor exstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu, sedangkan faktor exstern adalah faktor yang ada diluar individu. Diantaranya faktor intern, seperti kecerdasan gaya kognitif, sikap, dan bakat. Hasil koefisien korelasi kedua variabel kemudian diuji menggunakan uji-t dan didapatkan  $t_{hitung}$  sebesar 0,27 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,66196. Ternyata harga  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$  yang artinya koefisien korelasi bersifat tidak signifikan, sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Maksudnya adalah tidak terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan hasil belajar siswa SD Negeri 10 Manurunge.

Hasil penelitian mengenai hubungan antara penggunaan *gadget* dengan hasil belajar kelas V SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone dengan jumlah 92 responden diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,02. Koefisien korelasi sebesar 0,142 dalam tabel interpretasi koefisien korelasi termasuk dalam kategori sangat rendah yang berarti tidak terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan hasil belajar.

Faktor-Faktor tersebut selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Intan, Mirna Sari tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa’adah Pujon Kabupaten Malang hasil penelitian tidak ada pengaruh yang positif signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa’adah Pujon Kabupaten Malang. Karena dengan nilai sig. 0,244 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Sehingga secara parsial menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* tidak berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Artinya penggunaan *gadget* tidak mempengaruhi hasil belajar, kemungkinan hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh hal lain seperti metode yang digunakan guru dalam menyampaikan pelajaran, media yang digunakan dalam pembelajaran, keadaan psikis dari individu itu sendiri. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Caroll dalam Sudjana (2009, h. 40) terdapat lima faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa sebagai berikut: (1) bakat siswa, (2) waktu yang tersedia bagi siswa, (3) waktu yang diperlukan guru untuk menjelaskan materi, (4) kualitas pengajaran, dan (5) kemampuan siswa.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

kesimpulan penelitian sebagai berikut yaitu Penggunaan *gadget* siswa kelas V SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone termasuk dalam kategori baik. Hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone termasuk dalam kategori sangat baik. Tidak terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone kategori sangat rendah.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat diajukan saran-saran sebagai berikut yaitu pertama Penggunaan *gadget* perlu dibatasi bagi siapa saja karena dampak yang diberikan tidak hanya positif, tetapi juga ada dampak negatif dari penggunaan *gadget*. Selain itu guru dan calon guru harus memahami macam-macam metode dalam pembelajaran, media yang baik dan cocok digunakan dalam pembelajaran juga harus diperhatikan karena kemungkinan terbesar hal tersebut yang mempengaruhi hasil belajar siswa, kedua Bagi orang tua senantiasa bijaksana dalam mengontrol penggunaan *gadget* dan memberikan pemahaman bagi anaknya, memberikan aturan dalam penggunaan *gadget* anaknya serta hukuman dan hadiah sesuai dengan yang

dikerjakan anaknya agar menghindari hal – hal negatif dan meningkatkan hal – hal positif. Serta Diharapkan peneliti selanjutnya dapat memperbaiki dan mengantisipasi segala kelemahan yang ada dalam penelitian ini serta diharapkan dapat mengembangkan penelitian selanjutnya tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan Hasil Belajar siswa.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

Ahmad, Susanto. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Derry Iswidharmanjaya, B. A. 2014. Bila Si Kecil Bermain Gadget. Yogyakarta: Bisakimia.

Sari, I.M 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar SiswaKelas V Mi Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta