

## Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 27 Kartiasa

Dewi Susanti<sup>1✉</sup>, Wasis Suprpto<sup>2</sup>, & Rini Setyowati<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Program Studi PGSD, ISBI Singkawang, Indonesia  
✉E-mail: santidewi191001@gmail.com

---

### Abstrak

Penelitian bertujuan: 1) untuk mendeskripsikan tingkat penggunaan *gadget* siswa kelas V di SDN 27 Kartiasa; 2) untuk mendeskripsikan tingkat hasil belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran IPS V di SDN 27 Kartiasa; 3) untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran IPS kelas V di SDN 27 Kartiasa. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Ex-postfacto*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 27 Kartiasa dengan jumlah siswa 32 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik komunikasi tidak langsung yaitu angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu persentase dan analisis regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan tingkat penggunaan *gadget* siswa berada pada kriteria cukup (58%), dan hasil belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran IPS berada pada kriteria tinggi (74%). Persamaan regresi  $Y = 74,6592 + (-0,018X)$  dan  $0,005 < 4,171$  ( $F_{hitung} < F_{tabel}$ ) tidak berpengaruh,  $0,943 > 0,05$  (Jika  $sig > 0,05$ ) tidak berpengaruh, maka dari itu penggunaan *gadget* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 27 Kartiasa. Kesimpulan bahwa jika penggunaan *gadget* siswa tinggi maka tidak ada pengaruh dengan kenaikan hasil belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran IPS.

**Kata Kunci:** Penggunaan *gadget*; Hasil belajar; Mata Pelajaran IPS.

### Abstract

*The research aims: 1) to describe the level of gadget use of class V students at SDN 27 Kartiasa; 2) to describe the level of learning outcomes in the cognitive domain of students in the Social Sciences V subject at SDN 27 Kartiasa; 3) to determine the effect of gadget use on students' cognitive learning outcomes in class V social studies subjects at SDN 27 Kartiasa. The type of research used in this research is Ex-postfacto. The sample in this research was class V students at SDN 27 Kartiasa with a total of 32 students. The data collection technique in this research uses indirect communication techniques, namely questionnaires and documentation. The data analysis techniques used are percentage and simple regression analysis. The research results show that the level of student gadget use is at sufficient criteria (58%), and students' learning outcomes in the cognitive domain in social studies subjects are at high criteria (74%). The regression equation  $Y = 74.6592 + (-0.018X)$  and  $0.005 < 4.171$  ( $F_{hitung} < F_{tabel}$ ) is not significant,  $0.943 > 0.05$  (If  $sig > 0.05$ ) is not significant, then from that gadget use does not have a significant impact on the social studies learning outcomes of class V students at SDN 27 Kartiasa. The conclusion is that if students' use of gadgets is high then there is no influence on increasing students' cognitive learning outcomes in social studies subjects.*

**Keywords:** *Gadget use; Learning outcomes; Social Sciences Subjects*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam pembentukan individu yang berkualitas. IPS merupakan mata pelajaran yang sangat penting dan kompleks karena mempelajari fenomena-fenomena sosial yang terjadi dalam masyarakat (Salam, 2017). IPS berperan dalam memperkenalkan siswa pada berbagai isu sosial, sejarah, budaya, dan geografi yang relevan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Namun, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya penggunaan *gadget* seperti ponsel pintar, tablet, dan komputer, telah menjadi fenomena yang signifikan dalam kehidupan siswa saat ini. *Gadget* menyediakan akses mudah ke berbagai informasi dan hiburan, yang mempengaruhi cara siswa memperoleh pengetahuan dan berinteraksi dengan dunia luar. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak pada perhatian dan konsentrasi siswa, serta mempengaruhi kegiatan belajar mereka.

*World Health Organization* (WHO) melaporkan bahwa 5-25% anak usia sekolah mengalami disabilitas perkembangan, hal ini menyoroti isu-isu penting terkait kesehatan anak di era digital. Di Indonesia, fenomena ini terkait dengan tingginya penggunaan media sosial, dengan 79,7% pengguna akun media aktif setiap saat, melampaui Filipina (78%), Malaysia (72%) dan Tiongkok (67%) (Gunawan MAA, 2017). Data ini menunjukkan bahwa anak-anak Indonesia banyak terlibat dalam dunia media sosial. Penggunaan *gadget* pada anak di Indonesia terjadi peningkatan setiap tahunnya yaitu sebanyak 38% pada tahun 2011, 72% pada tahun 2015, dan kembali meningkat menjadi 80% pada tahun 2019 (Putri, 2019).

*Gadget* terbagi dari berbagai macam di antaranya yang paling sering di gunakan adalah *smartphone*. Sejalan dengan pendapat Khofifa (2023) mengatakan ada beberapa jenis *gadget* yang sering digunakan diantaranya iyalah *smartphone*, *netbook*, dan *hadphone*. Hasil dari survei statistika.com pada tahun 2017, sekitar 4,77 miliar orang di dunia menggunakan ponsel. Angka ini diprediksi akan meningkat menjadi 5 miliar atau sekitar 67% pada tahun 2019. Sedangkan berdasarkan data yang diperoleh dari Hootsuite, populasi operator telepon mencapai 177,9 juta pengguna dengan tingkat penetrasi yang merupakan rasio pengguna berbanding dengan jumlah penduduk setiap tahun sebesar 67% pada tahun 2018 (Susilowati, dkk., 2022). Dimana jenis *gadget* yang di data adalah komputer, laptop, tablet, dan *smartphone*. Kepemilikan *gadget* yang paling banyak adalah *smartphone* sebesar 75,95% dengan durasi penggunaan terlama lebih dari 10 jam sebesar 5,76% . Berdasarkan lamanya waktu penggunaan *gadget* per hari, Indonesia menempati posisi pertama untuk penggunaan *gadget* terlama di dunia (Hablaini, Lestari dan Niriayah, 2020). Pada pernyataan tersebut membuktikan bahwa penggunaan *gadget* berjenis *smartphone* paling banyak di gunakan.

Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada 2020 juga menunjukkan bahwa 8,5% pengguna internet adalah anak sekolah dasar. Penggunaan internet ini diakses menggunakan *gadget*. Maka, dapat diketahui bahwa sebagian besar masyarakat dari anak-anak hingga orang tua sudah menggunakan *gadget* (Prasetya, 2022). *Smartphone*/ponsel pintar menjadi perangkat yang paling banyak digunakan untuk mengakses internet yaitu

mencapai 93,9 persen (APJII, 2018). Hal ini menunjukkan tingginya tingkat keterlibatan anak dalam penggunaan alat elektronik, yang mungkin berimplikasi pada keseimbangan waktu dan peran alat elektronik dalam kehidupan sehari-hari.

Jenis *gadget* yang menjadi pembahasan dalam penelitian ini yaitu *smartphone*. *Smartphone* adalah sebuah media baru dalam proses komunikasi. *Smartphone* tidak lagi digunakan hanya untuk media komunikasi tetapi mulai di lirik oleh beberapa perusahaan pembuat *smartphone* untuk di jadikan media hiburan dan edukasi (Gifary, 2015).

Era digital yang terus berkembang, informasi teknologi telah merambah ke hampir setiap aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Sekolah dasar sebagai tahap awal pendidikan formal tidak terkecuali dampak transformasi ini. Penggunaan *gadget*, seperti *smartphone*, tablet, dan laptop, telah menjadi bagian yang semakin dominan dalam pendekatan pembelajaran modern. Dalam era digital yang terus berkembang, teknologi informasi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. *Gadget*, seperti *smartphone*, tablet, dan laptop, telah menjadi perangkat yang umum digunakan oleh berbagai kalangan usia, termasuk anak-anak usia sekolah dasar. Dalam konteks pendidikan, penggunaan *gadget* di kelas dapat memiliki dampak yang signifikan pada pembelajaran siswa begitu juga penggunaan *gadget* di rumah jika dimanfaatkan dengan baik dan diawasi oleh orang tua maka *gadget* juga dapat memberikan dampak yang signifikan pada pembelajaran siswa.

Pada dasarnya, orang tua memberikan *gadget* kepada anak-anak karena mereka

percaya bahwa dengan memiliki *gadget* akan mempermudah belajar hal hal seperti membaca, menulis, berhitung, dan keterampilan lainnya untuk anak-anak. Selain berbagai *game* dan aplikasi edukatif yang dapat membantu anak menjadi lebih pintar, tersedia juga *gadget* agar anak tidak perlu keluar rumah terlalu banyak. Namun, ketika menggunakan *gadget* secara tidak tepat untuk tujuan yang dimaksudkan, yang terjadi adalah sebaliknya. Akibatnya siswa di sekolah dasar akan kurang termotivasi untuk belajar Novianti (2022). Dalam hal ini peran orang tua paling utama di libatkan, karena bermain *gadget* yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif kepada anak khususnya tingkat konsentrasi mereka di sekolah bahkan interaksi sosial mereka juga dapat terpengaruh oleh *gadget*.

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri anak didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar Novianti (2022). Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan (Hulu, dkk., 2022).

Berdasarkan hasil pra-riset yang telah dilakukan di SDN 27 Kartiasa dengan melakukan wawancara dari 32 siswa ada 29 siswa atau 90,63% yang memiliki *gadget* dan 3 siswa atau 9,38% tidak memiliki *gadget*. Peneliti memilih objek kelas V karena berdasarkan wawancara yang telah di lakukan didapatkan bahwa siswa kelas V lebih banyak memiliki *gadget* dari pada kelas lainnya. *Gadget* yang dimaksud adalah *smartphone*, SDN 27 Kartiasa tidak memperbolehkan siswanya untuk membawa *gadget* di sekolah, dalam hal ini peneliti dapat melihat bagaimana penggunaan *gadget* siswa pada

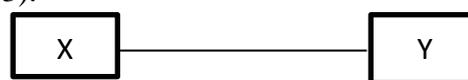
saat di rumah. Pada saat melakukan wawancara di kelas V peneliti menemukan bahwa siswa menghadapi masalah selama proses pembelajaran. Mereka menunjukkan ketidakmauan untuk berkolaborasi dalam diskusi, kesulitan mengemukakan pendapat, dan hasil belajar IPS dibawah KKM. Untuk memperkuat hasil pra-riset dilakukan wawancara dan melihat dokumentasi nilai dengan wali kelas V yang bernama Enie Triani S.Pd beliau melaporkan bahwa ada variasi dalam nilai hasil belajar IPS siswa. Ada 6 siswa dengan nilai tertinggi, 8 siswa dengan nilai yang cukup sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan 18 siswa lainnya belum mencapai target atau memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ialah harus mencapai nilai 65 dan diperoleh informasi berdasarkan wawancara dengan wali kelas V ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran IPS yaitu salah satunya penggunaan *gadget*.

Melalui pra-riset ini, dapat dikaji apakah penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mempengaruhi pemahaman siswa tentang materi IPS dan keterampilan mereka dalam menerapkan konsep-konsep tersebut dalam konteks kehidupan sehari-hari. Dikatakan berlebihan dalam penggunaan *gadget* iyalah pada saat menggunakannya di rumah anak-anak lebih cenderung mengabaikan lingkungan sekitar dan lebih suka menggunakan teknologi dari pada bermain dengan teman sebayanya. Penggunaa *gadget* dapat memberikan pengaruh positif atau negatif terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas V di SDN 27 Kartiasa. Penelitian yang

dilakukan oleh Des Ozadad Selan, (2019) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” Berdasarkan hasil kuesioner dan hasil rekapan nilai raport, disimpulkan bahwa siswa kelas V SDN 03 Salatiga dapat dikatakan bahwa tidak memiliki ketergantungan pada *gadget*. Untuk itu perlu diadakan kajian dalam bentuk penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPS kelas V SDN 27 Kartiasa Tahun Ajaran 2023/2024”.

#### METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Ex-postfacto*. Penelitian *Ex-postfacto* ini digunakan karena pada penelitian ini, peneliti tidak memberikan perlakuan terhadap variabel yang diteliti. Pada penelitian ini variabel bebas (*independent* variabel) dan variabel terikat (*dependent* variabel) telah dinyatakan secara eksplisit, untuk kemudian dihubungkan sebagai penelitian korelasi atau diprediksikan jika variabel bebas mempunyai pengaruh tertentu dengan variabel terikat (Sugiyono, 2018:3).



**Gambar 1.** Desain Penelitian

X : Penggunaan *Gadget*

Y : Hasil Belajar IPS Siswa

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 27 Kartiasa Kecamatan Sambas Kabupaten Sambas. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester II (genap) tahun pelajaran 2023/2024. Populasi pada penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas V SDN 27 Kartiasa, terdiri dari 1 kelas dengan berjumlah

32 siswa. Penelitian ini pengambilan sampel dengan menggunakan teknik sampling jenuh.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik komunikasi tidak langsung. Adapun instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner (angket) penggunaan gadget yang terdiri dari 15 pernyataan dan dokumentasi nilai PTS ranah kognitif mata pelajaran IPS kelas V semester genap tahun ajaran 2023/2024.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menghitung persentase dari penggunaan *gadget* dan hasil belajar PTS siswa kelas V mata pelajaran IPS. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor total yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

**Tabel 1.** Kriteria Tingkat Penggunaan *Gadget*

No	Skor	Kriteria
1	81% < PG < 100%	Sangat Tinggi
2	61% < PG < 80%	Tinggi
3	41% < PG < 60%	Cukup
4	21% < PG < 40%	Rendah
5	0% < PG < 20%	Sangat Rendah

(Hendrayana, dalam Sonia,2023)

**Tabel 2.** Kriteria Tingkat Hasil Belajar

No	Skor	Kriteria
1	81% < PG < 100%	Sangat Tinggi
2	61% < PG < 80%	Tinggi
3	41% < PG < 60%	Cukup
4	21% < PG < 40%	Rendah
5	0% < PG < 20%	Sangat Rendah

(Hendrayana, dalam Sonia,2023)

Untuk melihat apakah terdapat pengaruh atau tidak nya menggunakan uji normalitas dan analisis regresi sederhana. Nilai  $F_{tabel}$  dilihat pada taraf signifikan  $\alpha$  dengan derajat kebebasan pembilang 1 dan penyebutnya  $n-k-1$ . Jadi  $F_{tabel}$  adalah  $F_3\%$ ,  $n-k-1$  dengan keputusan jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  artinya berpola linier, dan jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  artinya

berpola tidak linier. Jika  $F_{hitung}$  lebih besar dari pada  $F_{tabel}$ , maka signifikan ( $H_0$  ditolak). Ada pengaruh signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 27 Kartiasa tahun ajaran 2023/2024. Jika  $F_{hitung}$  lebih kecil dari pada  $F_{tabel}$ , maka signifikan ( $H_0$  diterima). Artinya tidak ada pengaruh signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 27 Kartiasa tahun ajaran 2023/2024.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 27 Kartiasa tahun ajaran 2023/2024. Peneliti melakukan penelitian pada tanggal 8 maret 2024 di SDN 27 Kartiasa. Pada tanggal 8 maret 2024 peneliti melaksanakan pengambilan data dengan menyebarkan angket kepada seluruh siswa kelas V. Pada tanggal 15 maret peneliti mengambil data nilai PTS semester genap pada mata pelajaran IPS siswa kelas V di SDN 27 Kartiasa.

Perolehan yang didapat dari perhitungan penyebaran angket penggunaan *gadget* dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* siswa di SDN 27 Kartiasa berada pada kriteria cukup. Secara keseluruhan jumlah skor angket penggunaan *gadget* siswa berjumlah 1114. Pada kriteria sangat baik terdapat 1 siswa, kriteria baik terdapat 13 siswa, kriteria cukup terdapat 15 siswa, kriteria kurang terdapat 3 siswa, dan tidak ada siswa yang mendapat kriteria tidak baik.

Perolehan yang didapat dari perhitungan nilai PTS semester genap pada mata pelajaran

IPS siswa kelas V di SDN 27 Kartiasa iyalah, Dari tabel di atas jumlah siswa pada rentang nilai 81 – 100 berjumlah 5 orang (sangat tinggi) dengan jumlah nilai 415 dan persentase 13%, siswa pada rentang nilai 61 – 80 berjumlah 27 orang (tinggi) dengan jumlah nilai 1954 dan persentase 61%, siswa pada rentang nilai 41 – 60 berjumlah 0 orang (sedang) dengan jumlah nilai 0 dan persentase 0%, siswa pada rentang nilai 21 – 40 berjumlah 0 orang (rendah) dengan jumlah nilai 0 dan persentase 0%, serta siswa pada rentang nilai 0 – 20 berjumlah 0 orang (sangat rendah) dengan jumlah nilai 0 dan persentase 0%. Jumlah nilai keseluruhan adalah 2369 dengan jumlah rata – rata 0,74 dan persentase nilai keseluruhan adalah 74%. Hasil belajar siswa secara keseluruhan terdapat pada kriteria “tinggi”.

Pengaruh penggunaan *gadget* dengan hasil belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 27 Kartiasa tahun ajaran 2023/2024.

Dasar Pengambilan Keputusan

- Jika nilai signifikansi > 0,05, maka nilai residual berdistribusi normal.
- Jika nilai signifikansi < 0,05, maka nilai residual tidak berdistribusi normal.

Kesimpulan: berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi 0,762 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual “berdistribusi normal”.

**Tabel 3.** Perhitungan Constant (a) dan Koefisien Regresi (b)

No	Constant (a)	Koefisien Regresi (b)
1	$\frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$	$\frac{(n \sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{(n \sum X^2) - (\sum X)^2}$
	$= \frac{95788146 - 91839274}{1293888 - 1240996}$	$= \frac{2638112 - 2639066}{1293888 - 1240996}$
	$= \frac{3948872}{52892}$	$= \frac{-954}{52892}$
	$= 74,6592$	$= -0,0180$

Dilihat adakah pengaruh positif atau negatif dalam regresi tersebut. pada tabel 3 di atas diketahui nilai constant (a) sebesar 74,6592 sedangkan nilai koefisien regresi (b) sebesar -0.018 sehingga persamaan regresinya ditulis:

$$Y = a + bX$$

$$= 74,6592 + (- 0,018X)$$

Dari persamaan regresi tersebut nilai constant sebesar 74,6592, berarti nilai konsisten penggunaan gadget peserta didik 74,6592 koefisien regresi tingkat prestasi belajar sebesar -0,018 artinya bahwa setiap penambahan 1 nilai tingkat hasil belajar IPS, maka nilai penggunaan gadget peserta didik kelas V SDN 27 Kartiasa berkurang 0,018. Koefisien regresi bernilai negatif, apabila penggunaan gadget meningkat dan prestasi belajar akan menurun.

**Tabel 5.** Uji-F

<i>Fhitung</i>	<i>Ftabel</i>
0,005	4,171

Hasil perhitungan nilai *F hitung* dicocokkan dengan *F tabel*. Nilai *F tabel* dilihat pada taraf signifikan  $\alpha$  dengan derajat kebebasan pembilang 1 dan penyebutnya n-k-1. Jadi *F tabel* adalah  $F_3 \%$ , n-k-1 dengan keputusan jika *F hitung* > *F tabel* artinya berpengaruh, dan jika *F hitung* < *F tabel* artinya tidak berpengaruh. Dengan pada taraf signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka hubungan ke dua variabel adalah tidak berpengaruh, dan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka hubungan ke dua variabel adalah berpengaruh.

Uji F

Jika sig<0,05 / *Fhitung* > *Ftabel* = berpengaruh.  
 Jika sig>0,05 / *Fhitung* < *Ftabel* = tidak berpengaruh.

$0,005 < 4,171$  ( $F_{hitung} < F_{tabel}$ ) maka tidak berpengaruh.

$0,943 > 0,05$  (Jika  $sig > 0,05$ ) maka tidak berpengaruh.

Berdasarkan uji F di atas terdapat kesimpulan bahwa tidak ada pengaruh signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 27 Kartiasa tahun ajaran 2023/2024.

**Tabel 5.** Model Summary

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.013 <sup>a</sup>	.000	-.033	6.09318

Berdasarkan tabel 5 Model Summary Nilai koefisiensi determinasi -0,033 atau 3,30% yang berarti bahwa X dapat menjelaskan Y sebesar 3,30% sisanya dipengaruhi oleh faktor yang tidak diteliti. Sejalan dengan penelitian yang di lakukan oleh Des Ozadad Selan, (2019) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” Berdasarkan hasil kuesioner dan hasil rekapan nilai raport, disimpulkan bahwa siswa kelas V SDN 03 Salatiga dapat dikatakan bahwa tidak memiliki ketergantungan pada gadget. Hal tersebut ditunjukkan pada hasil pengolahan dari kuesioner yang dibagikan serta rekapan nilai raport semester genap yang di peroleh. penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh Waliid (2020) dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Karakter Siswa di SMP 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar” diperoleh hasil penelitian bahwa penggunaan *gadget* di SMP Negeri 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar

berada pada kategori “cukup baik” dengan mengacu pada indikator menambah pengetahuan siswa dalam menggunakan *gadget*, melatih kreativitas anak, mengganggu konsentrasi belajar, dan mempengaruhi perilaku anak.

## KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa: Prestasi belajar sebesar -0,018 artinya bahwa setiap penambahan 1 nilai tingkat hasil belajar IPS, maka nilai penggunaan *gadget* peserta didik kelas V SDN 27 Kartiasa berkurang 0,018. Koefisien regresi bernilai negatif, apabila penggunaan gadget meningkat dan prestasi belajar akan menurun.

## DAFTAR RUJUKAN

- APJII. (2018). Laporan Survei Penetrasi dan Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2018. Diakses 20 Februari 2024 dari <https://apjii.or.id/downfile/file/laporan-surveipenetrasiinternet2018.pdf>
- Gunawan, M. A. A, (2017). “*Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah di TK PGRI 33 Sumurbroto, Banyumanik*”. <https://core.ac.uk/download/84728383.pdf>. Diakses 21 Desember 2023.
- Gifary, S. (2015). Intensitas penggunaan smartphone dan perilaku komunikasi (Studi pada pengguna smartphone di kalangan mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi Universitas Telkom). *Jurnal Sosioteknologi*, 14(2), 41719.
- Hablaini, S., Lestari, R. F., & Niriayah, S. (2020). Hubungan penggunaan gadget dengan kuantitas dan kualitas tidur pada anak sekolah (kelas IV dan V) di SD Negeri 182 Kota Pekanbaru. *Jurnal Keperawatan Abdurrah*, 4(1), 26-37.

- Hulu, Y., & Telaumbanua, Y. N. (2022). Analisis Minat Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning*. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 283–290.
- Khofifa, P. Z. (2023). *Implementasi Pemanfaatan Smartphone Pembelajaran Pai Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Do SMP Negeri 11 Bogor* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Novianti, Dwi. (2022). “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS di SDN 105350 Perbarakan”. <http://repository.uinsu.ac.id/17386/1/COVER.pdf>. Diakses 02 September 2023
- Prasetya, F. T. (2022). *GAMBARAN PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK SD NEGERI GRABAG 3* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Putri, D. A. (2019). Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Terhadap Pencapaian Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun. *STIKES Bhakti Husada Mulia Madiun*.
- Salam, Rudi. (2017). Model Pembelajaran Inkuiri Sosial dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Harmony*, 2 (1), 7–12.
- Selan, D. O. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar: Studi Kasus Siswa Kelas V SDN 03 Salatiga (Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer).
- Susilowati, I. H., Kurniawidjaja, L. M., Nugraha, S., Nasri, S. M., Pujiriani, I., & Hasiholan, B. P. (2022). *The prevalence of bad posture and musculoskeletal symptoms originating from the use of gadgets as an impact of the work from home program of the university community*. *Heliyon*, 8(10).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sonia. (2023). *Hubungan Efikasi Diri Dengan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 8 Singkawang* (skripsi). Singkawang: STKIP Singkawang.
- WALIID, A. (2020). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Siswa Di SMP 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).