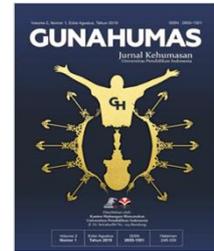




Jurnal Gunahumas

Journal homepage

<https://ejournal.upi.edu/index.php/gunahumas/index>



Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 125 Taruna Karya Bandung

Ilham Nurfajar¹

Institut Pendidikan Indonesia Garut¹

Email: inf.created@gmail.com

ABSTRACT	ARTICLE INFO
<p><i>The purpose of this research was to determine the effect of the use of gadgets on student achievement and learning outcomes. This research uses quantitative methods and is analyzed using Statistical Product and Service Solutions. Respondents in this study are 35 students in grade five (V) SDN 125 Taruna Karya Bandung. The results of this research indicate that the frequency of intensity of the use of gadgets by students of class V SDN 125 Taruna Karya Bandung tended to be low, with as many as 16 respondents, and the frequency of the impact of gadget usage on grade V students of SDN 125 Taruna Karya Bandung was classified as moderate, namely as many as 12 respondents and analysis of student learning outcomes of grade V SDN 125 Taruna Karya Bandung is classified as low, with 18 respondents. Based on the questionnaire and the report card score results, it was concluded that the fifth-grade students of SDN 125 Taruna Karya Bandung can be said to have no dependency on gadgets.</i></p> <p>How to cite article Ilham Nurfajar(2023). Pengaruh Penggunaan gadget Terhadap Prestasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 125 Taruna Karya Bandung. Jurnal Gunahumas, Page 45-54</p>	<p>Article History: Received 03 September 2023 Revised 12 November 2023 Accepted 07 December 2023</p> <p>Keyword: influence, intensity, gadget, achievement, learning outcomes</p> <p>Paper Type: Research Paper</p>

1. INTRODUCTION

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi. Meningkatnya penggunaan *gadget* atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet itu, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu.

Gadget merupakan suatu alat teknologi yang saat ini sedang berkembang pesat serta memiliki fungsi khusus di antaranya yaitu *smartphone* maupun tablet. *Gadget* dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial sehingga seringkali disalahgunakan dan berdampak buruk pula pada nilai akademik dan prestasi siswa.

Pada era sekarang *gadget* dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial, sehingga seringkali disalahgunakan oleh siswa yang dapat berdampak buruk pada nilai akademik maupun prestasi mereka. Tidak heran jika *gadget* pada era sekarang banyak disukai oleh anak-anak. Sebab *gadget* pada era sekarang telah berubah menjadi barang yang menarik terutama pada teknologi *touchscreen* dan juga telah dilengkapi dengan berbagai aplikasi yang menarik perhatian, terutama pada anak-anak.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada siswa terkadang sering menimbulkan masalah pada proses belajar. Penggunaan *gadget* berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh handphone terhadap prestasi belajar siswa yang lain adalah siswa lebih mengandalkan handphone daripada harus belajar.

Belajar adalah suatu proses perubahan dalam diri manusia dan bentuk perubahan itu diperlihatkan dalam peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain. Belajar juga dapat dikatakan sebagai akibat dari adanya interaksi dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu apabila ia dapat menunjukkan suatu pencapaian dalam dirinya. Prestasi belajar merupakan hasil atau kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan, dan pengetahuan.

Pada penelitian ini peneliti akan membatasi lingkup penelitian mengenai pembahasan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan perhitungan uji test dengan metode kuantitatif. Penelitian ini dikhususkan untuk mengetahui pengaruh ketergantungan terhadap penggunaan *gadget*, yang mempengaruhi nilai prestasi dan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. Pengambilan sampel yang dilakukan dengan pengisian kuisioner.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi dan hasil belajar pada siswa. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara intensitas pemanfaatan *gadget* dengan prestasi belajar siswa kelas V SDN Se-Gugus Kelurahan Cibiru Kota Bandung. Temuan hasil yang didapatkan adalah intensitas pemanfaatan *gadget* tergolong pada kategori sedang dengan presentase 67% yaitu sebanyak 144 siswa. Hasil penelitian pada variabel prestasi belajar secara umum siswa kelas V SDN Se- Gugus Kecamatan Cibiru Kota Bandung tergolong pada kategori cukup. Hasil analisis uji korelasi terdapat hubungan negatif yang tidak signifikan antara intensitas pemanfaatan *gadget* dengan prestasi belajar siswa. Kesimpulan penelitian tersebut yaitu intensitas pemanfaatan *gadget* tidak berpengaruh pada prestasi belajar siswa.

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* (Bahasa Indonesia: acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu

perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, *handphone*, *game* dan lainnya.

Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Jadi, *gadget* adalah suatu perangkat elektronik yang diciptakan dengan tujuan dan fungsi khusus yang didalamnya terisi berbagai aplikasi yang canggih.

Faktor Penggunaan *Gadget*

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi seorang anak atau remaja dalam penggunaan *gadget* yaitu sebagai berikut: (1) Iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan di media sosial. Iklan seringkali mempengaruhi remaja untuk mengikuti perkembangan masa kini. Sehingga hal itu membuat remajasesakin tertarik bahkan penasaran akan hal baru; (2) *Gadget* menampilkan fitur-fitur yang menarik yang membuat remaja penasaran untuk mengoperasikan *gadget*; (3) Kecanggihan dari *gadget* dapat memudahkan semua kebutuhan remaja. Kebutuhan remaja dapat terpenuhi seperti bermain *game*, sosial media, bahkan sampai berbelanja online; (4) Keterjangkauan harga *gadget* yang disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi; (5) Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat, karena pada zaman sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan *gadget*; (6) Faktor budaya berpengaruh paling luas dalam mendalam terhadap perilaku remaja. Sehingga banyak remaja yang mengikuti *trend* yang ada didalam budaya lingkungan mereka, yang membuat keharusan untuk memiliki *gadget*; (7) Faktor sosial yang mempengaruhi seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial; (8) Faktor pribadi yang berkontribusi terhadap perilaku remaja seperti usia dan tahap siklus hidup, pekerjaan dan lingkungan ekonomi, gaya hidup, serta konsep diri.

Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *Gadget*

Dampak positif penggunaan *gadget* adalah sebagai berikut: (1) Memudahkan untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang banyak sehingga lebih mudah untuk memperbanyak teman dan berkenalan dengan orang baru; (2) Mempersingkatjarak dan waktu; (3) Hubungan jarak jauh tidak menjadi masalah dan halangan karena kecanggihan dari aplikasi yang ada didalam *gadget*; (4) Mempermudah para siswa mengkonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum dimengerti.

Dampak negatif penggunaan *gadget* adalah sebagai berikut: (1) Aplikasi yang ada didalam *gadget* membuat seseorang lebih mementingkan diri sendiri. Seringkali seseorang mengabaikan orang yang ada disekitarnya bahkan tidak jarang tidak menganggap orang yang mengajak berbicara; (2) Seseorang menjadi kecanduan bermain *gadget*. Awalnya remaja menggunakan *gadget* untuk berkomunikasi menggunakan media sosial. Akan tetapi remaja lama-kelamaan menemukan kesenangan baru dengan *gadget* sehingga hal ini akan menjadi sebuah kebiasaan; (3) *Gadget* memudahkan remaja mengakses berbagai situs yang tidak selayaknya diakses. Berbagai hal yang marak diakses remaja adalah bermacam bentuk pornografi dan video kekerasan; (4) Media sosial yang ada didalam *gadget* sering menimbulkan berbagai kasus. Dimana kasus tersebut seperti *bullying*, penculikan, pemerkosaan. Hal ini biasanya diawali dengan perkenalan di media sosial; (5) *Gadget* membuat remaja menjadi malas bergerak dan beraktifitas, serta membuat remaja sulit dalam membangun kemampuan dan keterampilan sosialnya.

Prestasi Belajar

Sebelum kita membahas definisi prestasi belajar, ada baiknya kita mengetahui arti kata belajar. Karena prestasi belajar merupakan hasil dari proses belajar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia belajar merupakan suatu upaya seseorang untuk memperoleh ilmu

dan kepandaian serta berlatih. Belajar juga merupakan usaha seseorang untuk berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Beberapa prinsip dalam belajar yaitu: *Pertama*, belajar berarti mencari makna. Makna diciptakan oleh siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan dan alami. *Kedua*, konstruksi makna adalah proses yang terus menerus. *Ketiga*, belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, tetapi merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan, tetapi perkembangan itu sendiri. *Keempat*, hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya. *Kelima*, hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui, siswa belajar, tujuan dan motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari.

Jadi, belajar merupakan suatu proses seseorang berlatih, berubah, bertumbuh serta berkembang untuk memperoleh ilmu dan kepandaian yang dipengaruhi pengalaman seseorang dengan lingkungannya. Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai yang diberikan oleh guru.

Prestasi belajar merupakan salah satu alat ukur tingkat keberhasilan seorang siswa di dalam kegiatan proses belajar mengajar yang diikutinya di sekolah. Dengan demikian, seorang siswa mendapat prestasi belajar minimal dalam batas rangking tertentu, sering dikatakan siswa tersebut berhasil. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata prestasi diartikan sebagai, "hasil yang telah dicapai", prestasi sebagai hasil suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok.

Prestasi belajar juga dapat diartikan kemampuan nyata yang merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari dalam maupun dari luarnya individu dalam belajar. Jadi, prestasi belajar adalah nilai atau hasil yang seseorang dapatkan dari suatu kegiatan yang telah seseorang kerjakan, ciptakan, baik secara individu maupun kelompok.

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Dimyati dan Mudjiono mendefinisikan bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar di akhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Benjamin S. Bloom menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut: (1) Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode; (2) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari; (3) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip; (4) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil; (5) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program; (6) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan. Hasil belajar dipengaruhi beberapa faktor, yaitu faktor intern dan ekstern. Faktor *intern* yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut.

Faktor jasmaniah, faktor jasmani terdiri dua faktor yaitu (1) faktor kesehatan, sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/bebas dari penyakit. Jika kesehatan seseorang terganggu maka proses belajarnya juga terganggu dan hasil yang

didapatkan juga tidak akan memuaskan; (2) faktor cacat tubuh, cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan. Siswa yang cacat belajarnya akan terganggu dan memerlukan lembaga pendidikan yang khusus atau alat bantu agar dapat mengurangi pengaruh kecatatannya.

Faktor psikologis, faktor psikologis terdiri dari tujuh faktor yaitu (1) *inteligensi*, *inteligensi* adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis kecakapan yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak serta efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat; (2) perhatian, untuk memperoleh hasil belajar yang baik seorang siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa maka akan menimbulkan kebosanan sehingga siswa tidak suka belajar; (3) minat, minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat berpengaruh besar terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa maka siswa tidak belajar dengan baik; (4) bakat adalah kemampuan yang akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata setelah belajar dan berlatih; (5) motif, motif merupakan daya pendorong atau penggerak seseorang untuk berbuat sesuatu dalam hal pembelajaran merupakan tujuan kita untuk belajar; (6) kematangan adalah satu fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru; (7) kesiapan untuk belajar.

Faktor kelelahan, kelelahan pada seseorang dibedakan menjadi dua yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah, letih, lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehinggaminat atau dorong untuk menghasilkan sesuatu hilang.

Faktor *ekstern* yang mempengaruhi belajar dan hasil belajar yaitu sebagai berikut: (1) Faktor keluarga, hal yang mempengaruhi belajar seorang siswa yaitu caraorang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua serta latar belakan budaya yang dianut dalam keluarga; (2) Faktor sekolah, faktor sekolaha yang mempengaruhi belajar dan hasil belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin disekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaaran keadaan gedung, metode belajar serta keadaan gedung; (3) Faktor masyarakat, faktoryang mempengaruhi belajar siswa dalam masyarakat yaitu berupa kegiatan siswadalam masyarakat, mass media, teman bergaul, serta bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan yang dimaksud dengan Prestasi adalah hasil yang diperoleh siswa dari belajar di luar nilai akademik. Misalnya prestasi dari berbagai kompetisi akademik maupun di luar akademik.

2. METHOD

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan

untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif karena data penelitiannya berupa angka-angka dan analisisnya menggunakan statistik.

Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa/siswi kelas V (lima) salah satu SD di Kota Bandung.

Teknik sampling yang digunakan untuk mengambil sampel yaitu menggunakan *stratified sampling*. Teknik *stratified sampling* adalah suatu cara pengambilan sampel dari populasi yang menunjukkan adanya strata/tingkat/kelas. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah melalui penyebaran kuesioner. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Dalam melaksanakan teknik ini, peneliti akan terjun langsung untuk mendapatkan data yang diperlukan karena metode ini memerlukan kontak antara peneliti dengan responden. Penyebaran kuesioner difokuskan kepada siswa/siswi kelas V SD.

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan. Instrumen penelitian harus dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan data yang empiris sebagaimana adanya. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner yang dibuat oleh peneliti.

Metode analisis berisi pengujian-pengujian data yang diperoleh dari hasil jawaban responden yang terima kemudian dianalisis dengan menggunakan SPSS. Teknik analisa data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk menggambarkan hasil kuesioner tentang pengaruh *gadget* terhadap prestasi dan hasil belajar siswa/siswi kelas V SD di Kota Bandung.

3. RESULTS AND DISCUSSION

Dalam memperoleh data, peneliti membuat kuesioner. Penelitian ini dilaksanakan terhadap 35 orang siswa kelas V di SDN 125 Taruna Karya Bandung. Keseluruhan kuesioner diisi secara lengkap dan menjadi sumber data penelitian oleh 35 responden. Data hasil penelitian meliputi dua variabel yaitu intensitas penggunaan *gadget* dan dampak penggunaan *gadget*.

Berikut ini disajikan data mengenai intensitas penggunaan *gadget* serta dampak penggunaan *gadget* terhadap prestasi dan hasil belajar siswa dan diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 1. Distribusi frekuensi intensitas penggunaan *gadget*

	INTERVAL FREKUENSI	FREKUENSI	RELATIF	KATEGORI
1	27-29	2	6%	Sangat Tinggi
2	24-26	2	6%	Tinggi
3	21-23	11	31%	Sedang
4	18-20	16	46%	Rendah
5	15-17	4	11%	Sangat Rendah
	JUMLAH	35	100%	

Dari **tabel 1**, menunjukkan frekuensi intensitas penggunaan gadget pada siswa kelas V SDN 125 Taruna Karya Bandung tergolong rendah, yaitu sebanyak 16 responden, frekuensi penggunaan gadget tergolong sedang, yaitu sebanyak 11 responden, frekuensi penggunaan gadget tergolong sangat rendah, yaitu sebanyak 4 responden, serta frekuensi penggunaan gadget tergolong tinggi dan sangat tinggi memiliki frekuensi yang sama yaitu 2 responden.

Berdasarkan data tersebut, dapat di simpulkan bahwa frekuensi intensitas penggunaan *gadget* oleh siswa kelas V SDN 125 Taruna Karya Bandung cenderung rendah yaitu sebanyak 16 responden.

Tabel 2. Distribusi frekuensi dampak penggunaan *gadget*

	INTERVAL	FREKUENSI	FREKUENSI RELATIF	KATEGORI
1	45-49	7	20%	Sangat Tinggi
2	40-44	7	20%	Tinggi
3	35-39	12	34%	Sedang
4	30-34	6	17%	Rendah
5	25-29	3	9%	Sangat Rendah
	JUMLAH	35	100%	

Dari **tabel 2**, menunjukan frekuensi dampak penggunaan *gadget* pada siswa kelas V SDN 125 Taruna Karya Bandung yang mempunyai frekuensi dengan kategori sedang yaitu sebanyak 12 responden, frekuensi dengan kategori tinggi dan sangat tinggi memiliki jumlah frekuensi yang sama yaitu sebanyak 7 responden, frekuensi dengan kategori rendah yaitu 6 responden, dan frekuensi dengan kategori sangat rendah yaitu sebanyak 3 responden.

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa frekuensi dari dampak penggunaan *gadget* pada siswa kelas V SDN 125 Taruna Karya Bandung tergolong cenderung sedang dengan responden sebanyak 12 orang siswa.

Dari **tabel 2**, menunjukkan bahwa nilai rata-rata pengetahuan pada siswakeselas V SDN 125 Taruna Karya Bandung memiliki frekuensi relatif rendah yaitu sebanyak 18 responden, frekuensi dengan kategori sedang sebanyak 10 responden, frekuensi dengan kategori tinggi sebanyak 6 responden dan frekuensi dengan kategori sangat tinggi sebanyak 1 responden.

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SDN 125 Taruna Karya Bandung tergolong rendah, yakni sebanyak 18 orang responden. Berikut adalah tabel uji korelasi:

Tabel 3. Uji korelasi

	INTERVAL	FREKUENSI	FREKUENSI RELATIF	KATEGORI
1	82-83	1	3%	Sangat Tinggi
2	79-81	6	17%	Tinggi
3	76-78	10	29%	Sedang
4	73-75	18	51%	Rendah
5	0	0	0%	Sangat Rendah
	JUMLAH	35	100%	

	Intensitas Penggunaan Gadget		Dampak Penggunaan Gadget	Hasil Belajar
intensitas penggunaan gadget	Pearson Correlation	1	,380*	,024
	Sig. (2-tailed)		,024	,892
	N	35	35	35
	Pearson Correlation	,380*	1	-,106

dampak penggunaan gadget	Sig. (2-tailed)	,024		,544
hasil belajar	N	35	35	35
	Pearson Correlation	,024	-,106	1
	Sig. (2-tailed)	,892	,544	
	N	35	35	35

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Dari **tabel 3** *correlation* menunjukkan bahwa hubungan (korelasi) antara intensitas penggunaan *gadget* dan dampak penggunaan *gadget* signifikan yaitu 0,05 dengan *pearson correlation* 1. Arti signifikan yaitu adanya hubungan antara variabel X1, X2, dan Y searah. Maksud searah disini adalah bahwa intensitas penggunaan *gadget* dan dampak penggunaan *gadget* tidak berpengaruh terhadap prestasi dan hasil belajar siswa.

4. CONCLUSION

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang apakah penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap prestasi dan hasil belajar siswa kelas V SDN 125 Taruna Karya Bandung. Berdasarkan hasil kuesioner dan hasil rekapan nilai raport, disimpulkan bahwa siswa kelas V SDN 125 Taruna Karya Bandung 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. Hasil penelitian menunjukkan bahwa frekuensi intensitas penggunaan gadget oleh siswa kelas V SDN 125 Taruna Karya Bandung cenderung rendah yaitu sebanyak 16 orang responden dan frekuensi dari dampak penggunaan gadget pada siswa kelas V SDN 125 Taruna Karya Bandung tergolong cenderung sedang, sebanyak 12 responden serta analisa hasil belajar siswa kelas V SDN 125 Taruna Karya Bandung tergolong rendah, yakni sebanyak 18 responden.

5. REFERENCES

- Hsb, A. A. (2018). Kontribusi lingkungan belajar dan proses pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa di sekolah.
- Arifin, Z. (2012). *Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdak
- Chusna, P. (2017). PENGARUH MEDIA GADGET PADA PERKEMBANGAN KARAKTER ANAK. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330. <https://doi.org/10.21274/dinamika.2017.17.2.315-330>
- Darmawan, D. (2013). *Pendidikan: Teknologi Informasi dan Komunikasi*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, D. (2017). *Teknologi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Darmawan D, (2020). *Teknologi Pembelajaran Bandung*: PT Remaja Rosdakarya Bandung
- Darmawan, D. (2016). *Mobile Learning: Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Darmawan, D. (2013). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Rosda.
- Darmawan, D. (2014). *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia Dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Darmawan, D. (2014). *Pengembangan ELearning Teori dan Desain*. Bandung: Rosda.
- Darmawan, D. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Darmawan, D. (2012). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Darmawan, D., Kartawinata, H. & Astorina, W. (2018). Development of Web-Based Electronic Learning System (WELS) in Improving the Effectiveness of the Study at Vocational High School "Dharma Nusantara". *Journal of Computer Science*, 14(4), 562-573. <https://doi.org/10.3844/jcssp.2018.562.573>.

Darmawan, D., Suryadi, E, Wahyudin, D. (2019). Smart Digital for Mobile Communication Through TVUPI Streaming for Higher Education. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 13(5). <https://doi.org/10.3991/ijim.v13i05.10286>.

Darmawan, D., Ruyadi, Y., Abdu, W.J., Hufad, A., (2017). Efforts to Know the Rate at which Students Analyze and Synthesize Information in Science and Social Science Disciplines: A Multidisciplinary Bio-Communication Study, *OnLine Journal of Biological Sciences*, 17(3), 226-231.

Darmawan, D., Harahap, E. (2016). Communication Strategy For Enhancing Quality of Graduates Nonformal Education Through Computer Based Test (CBT) in West Java Indonesia, *International Journal of Applied Engineering Research*, 11(15) 8641-8645.

Darmawan, D. (2019). ICMLS version 3.0 as a prototype of biocommunication model for revolutionary human numerical competences on vocational education practices. *J. Phys.: Conf. Ser.* 1402 077073.

Darmawan, D. (2020). Development of ICMLS Version 2 (Integrated Communication and Mobile Laboratory Simulator) To Improve 4.0 Century Industry Skills in Vocational Schools. *International Journal Interactive Mobile Technologies*, 14(8), 97-113. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i08.12625>

Darmawan, D., Kiyindou A., Pascal, C., Setiawa, L., Risda, D. (2021). Applied Bio-Communication For Language Competence. *International Journal Of Scientific & Technology Research*, 10(2).

Darmawan, D. (2012). *Biological Communication Through ICT Implementation: New Paradigm in Communication and Information Technology for Accelerated Learning*. Germany: Lambert Academic Publishing Germany.

Darmawan, D. (2012). Biological Communication Behavior through Information Technology Implementation in Learning Accelerated, *International Journal of Communications, Network and System Sciences*, 5(8), 2012, 454- 462. doi:

Fadilah, R. (2015). *Perilaku Konsumtif Mahasiswa UGM dalam Penggunaan Gadget*. Yogyakarta: UGM

Harfiyanto, Dkk. (22 Agustus 2019). *Dampak Penggunaan Gadget*. diambil dari Jurnal Pendidikan Sosial: <http://journalunnes.ac.id/sju/index.php/jess>

Hidayat & Junianto. (2017). Pengaruh Gadget terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya Dengan Metode TAM. *Jurnal Informasi UBSI*, 4(2), 163–173.

M. F. Rozalia. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan. *Jurnal Pemikiran Dan Perkembangan Sekolah Dasar*, 5, 724.

M. Huda. (2013). Model-model pengajaran dan pembelajaran. *Jurnal Teach. and Educ*, 1, 272.

Nurmalasari. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi That are Easy to Carry Anywhere for, *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer* , 3(2), 111–118,.

Sardiman, A.M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Widiawati, I., Sugiman, H., & Edy. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur.