

Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar

The Influence of Gadget Use on Learning Outcomes

Jusmiyati Syamsuddin¹ Nurul Ilimi² Nurhalizah³ Amirah Nurul Inayah⁴ Syamsul Bahar⁵

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare
jusmiyati@iainpare.ac.id

Abstract

A gadget is a technological tool designed to be functional, practical, and to simplify human activities. The use of gadgets is not limited to adults; many elementary school students and teenagers also use gadgets for various purposes. Nowadays, children's social lives are increasingly influenced by gadgets, especially regarding their academic performance. The use of gadgets can enhance children's creativity if accompanied by the integration of positive features available on the device. However, it can also have negative impacts if parental supervision is absent when children use their gadgets. This study examines the impact of gadget usage on the academic performance of Grade VI students at SD Negeri 11 Parepare. The research employs a quantitative method with an ex post facto design to investigate the influence between two variables. The findings indicate that there is no significant impact of gadget usage on the academic performance of Grade VI students at SD Negeri 11 Parepare ($788 > 0.05$).

Keywords: Gadget Usage, Academic Performance

Abstrak

Gadget merupakan salah satu alat teknologi yang dibuat agar memiliki fungsi baik, praktis dan dapat mempermudah aktivitas manusia. Dimana pengguna gadget ini tidak hanya dari kalangan orang dewasa, akan tetapi banyak juga dari usia Sekolah Dasar (SD) ataupun remaja yang sudah menggunakan gadget untuk berbagai keperluan mereka. Sekarang ini kehidupan sosial anak-anak lebih mudah terpengaruh oleh gadget terutama pada hasil belajar mereka. Penggunaan gadget dapat membantu daya kreatifitas anak jika pemanfaatannya diimbangi dengan fitur-fitur positif pada gadget tersebut. Namun bisa juga berdampak negatif jika tidak ada pengawasan pada orang tua saat anak-anak menggunakan gadget mereka. Pada penelitian ini akan membahas mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 11 parepare. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian expo fakto atau mencari pengaruh antara 2 variabel. Hasil penelitian menunjukkAN bahwa tidak ada pengaruh antara penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 11 Parepare ($788 > 0,05$).

Kata Kunci : Penggunaan Gadget, Kinerja Akademik

PENDAHULUAN (INTRODUCTION)

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul berbagai macam jenis dan fitur dari teknologi selalu baru dari hari ke hari. Kebutuhan teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini. Hal ini disebabkan karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak. Teknologi sangat mudah didapatkan karena harga ada yang murah dan ada juga yang mahal sesuai dengan kantong ekonomi penggunanya. (Rahawa & Nurhayati, 2024)

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya ipteks pada zaman sekarang. Tentunya dengan berkembangnya ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Tentunya dengan bantuan teknologi seperti gadget dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Selain itu, penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan gadget salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial. (Febriyani & Prayitno, 2024)

Ilham (2020) mengemukakan bahwa gadget merupakan sebuah perangkat atau instrumen 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 akan 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 di sekolah (Ilham, 2020).

Hasil dari belajar merupakan tujuan dalam pendidikan. Tujuan pendidikan dicapai melalui sebuah wadah untuk mengatur jalannya pendidikan di negara 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 karena itu dibutuhkan penggunaan gadget yang baik untuk siswa (Ilham, 2020).

Tidak dapat dipungkiri, gadget sangat mempengaruhi kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak. Smartphone, notebook, tablet dan aneka ragam bentuk gadget dalam kehidupan sehari-hari sangat mudah ditemui pada zaman sekarang. Terutama pada anak-anak dan bisa menjadi salah satu faktor penghambat prestasi pada hasil belajar mereka di sekolah. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa. Dimana penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VI SD Negeri 11 Parepare.

METODE (METHODS)

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian expo fakto atau uji pengaruh. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 11 Parepare. Untuk mengetahui hasil dari penelitian ini, maka sang peneliti menggunakan uji pengaruh pada aplikasi SPSS. Adapun uji pengaruh ini dimana ada 2 variabel yang di uji yaitu variabel independen dan dependent. Variabel itu adalah variabel independen dan untuk variabelnya adalah dependen. Berdasarkan hasil penelitian, maka penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode expo vaktto. Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 11 Parepare.

Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 11 Parepare. baik laki-laki maupun perempuan dengan jumlah populasi sebanyak 37 orang, dan sampel yang di ambil adalah sebanyak 34 orang dengan menggunakan teknik purposive sampling.

HASIL DAN PEMBAHASAN (RESULTS AND DISCUSSION)

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 11 Parepare pada tanggal 15 Desember 2022 secara luring/offline. Adapun data responden yang di peroleh ialah melalui penyebaran angket langsung kepada siswa/siswi kelas VI SD Negeri 11 Parepare. Adapun data responden yang di peroleh yaitu melalui penyebaran angket langsung kepada siswa kelas VI SD Negeri 11 Parepare. Waktu yang di gunakan untuk mengambil data dari responden pada penelitian ini hanyalah sehari, dikarenakan pada saat kami turun langsung ke lokasi yaitu SD Negeri 11 Parepare kami sangat di sambut dengan baik sehinggah proses penyebaran kuisioner kami berjalan dengan lancar. Maka dari itu diperoleh persentase jumlah dan karakteristik responden pada setiap pertanyaan yang diberikan dan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Jumlah Aplikasi Sosial Media

Diketahui bahwa dari jumlah responden kita yaitu 34 orang, yang menjawab pilihan “0 / tidak ada” sebanyak 4 responden dengan jumlah persentase 12%, yang menjawab pilihan “1-3 akun” sebanyak 15 responden dengan jumlah persentase 44%, dan yang menjawab pilihan “> 3 akun” sebanyak 15 responden dengan jumlah persentase 44%. Maka bisa disimpulkan responden yang memilih pilihan “1-3 akun”

dan ">3 akun" lebih tinggi dibandingkan dengan responden yang memilih pilihan "0/tidak ada". Jadi dalam hal ini siswa kelas VI SD Negeri 11 Parepare sebanyak 4 orang yang tidak memiliki akun sosial media dan 30 orang yang memiliki 1-3 akun atau bahkan lebih dari 3 akun sosial media.

Sosial media merupakan salah satu fitur yang ada di gadget dimana bisa mempermudah penggunaanya untuk berkomunikasi dengan kerabat, keluarga bahkan yang jauh sekalipun. Media yang sering digunakan oleh anak-anak dan remaja mencoba berbagai media sosial dan pesan instan. Media sosial yang mereka coba misalnya facebook, whatsapp, instagram, snapchat, line, google plus, youtube, telegram, wattpad, tiktok, dan lain-lainnya. Ada beberapa penyebab mengapa anak-anak paling menggemari media sosial tersebut, karna seusia mereka juga sering menggunakannya sebagai hiburan. Selain itu, media sosial juga memiliki fitur yang memungkinkan anak dan remaja untuk mengawasi (watching), meninggalkan komentar, membagi informasi, mengonsumsi konten, berkomunikasi, atau memberi wadah untuk berpartisipasi dalam suatu komunitas.

Tak hanya itu di dalam sosial media ini kita bisa mendapatkan banyak hiburan, seperti video-video lucu, gambar-gambar menarik, dan juga sejumlah informasi-informasi yang sedang viral. Itulah mengapa tak heran jika para pengguna gadget memiliki akun sosial media termasuk anak SD.

Aplikasi sosial media membantu dalam hal pembelajaran

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa dari jumlah responden kita yaitu 34 orang, yang menjawab pilihan "setuju" sebanyak 20 responden dengan jumlah persentase 59%, yang menjawab pilihan "netral" sebanyak 10 responden dengan jumlah persentase 29%, dan yang menjawab pilihan "tidak setuju" sebanyak 4 responden dengan jumlah persentase 12%. Maka bisa disimpulkan bahwa responden yang memilih pilihan "setuju" dengan pernyataan bahwa aplikasi sosial media ini membantu dalam hal pembelajaran ini lebih dominan dibandingkan responden yang memilih "netral" dan "tidak setuju".

Sosial media juga tidak kalah pentingnya untuk hal-hal positif, contoh kecilnya yaitu bisa membantu para siswa untuk mendapatkan penjelasan tambahan tentang pelajaran sekolah mereka. Itulah mengapa responden lebih dominan memilih setuju akan hal tersebut karna mereka bisa memanfaatkan gadget mereka untuk mendapatkan hal-hal positif, terutama membantu mereka dalam hal pelajaran sekolah. Salah satu manfaat dari media sosial ini juga adalah bisa memperluas jaringan pertemanan tanpa harus bertemu secara langsung, tak hanya untuk berkomunikasi, tapi mereka dapat saling berbagi informasi melalui berbagai macam komunitas online yang tentu saja itu dapat berdampak positif. Contohnya mereka saling berbagi informasi terkait pelajar sekolah (Nita Oktiva : 2022).

Waktu yang dibutuhkan untuk bermain game di gadget

Diketahui bahwa dari jumlah responden kita yaitu 34 orang, yang menjawab pilihan “0-1 jam” sebanyak 15 responden dengan jumlah persentase 44%, yang menjawab pilihan “1-2 jam” sebanyak 12 responden dengan jumlah persentase 35%, dan yang menjawab pilihan “> 2 jam” sebanyak 7 responden dengan jumlah persentase 21%. Maka bisa disimpulkan bahwa responden yang memilih pilihan “0-1 jam” lebih banyak dibandingkan dengan pilihan “1-2 jam” dan “> 2 jam” dalam artian mereka membutuhkan waktu cukup lama untuk bermain game online pada gadget mereka.

Game online merupakan salah satu aplikasi hiburan yang ada di gadget dan bisa mempengaruhi psikis seorang anak. Mereka bisa kecanduan bermain game sehingga lupa akan pelajaran sekolah mereka. Tapi game online ini bisa di jadikan sebagai sarana refreshing pada anak-anak, jika mereka lelah akan belajar. Dan dilihat dari jawaban responden, mereka masih dalam batasan wajar saat menggunakan waktu untuk bermain game online pada gadget.

Bermain game online juga bisa meningkatkan keterampilan fisik tetapi kemampuan intelektual dan fantasi anak namun di sisi lain jika terlalu berlebihan memainkannya maka akan muncul dampak negatif dari bermain game online tersebut. (Ratih Ilham : 2020)

Bermain game bisa membuat mereka lupa akan pelajaran yang ada di sekolah

Diketahui bahwa dari jumlah responden kita yaitu 34 orang, yang menjawab pilihan “setuju” sebanyak 17 responden dengan jumlah persentase 50%, yang menjawab pilihan “netral” sebanyak 9 responden dengan jumlah persentase 26%, dan yang menjawab pilihan “tidak setuju” sebanyak 8 responden dengan jumlah persentase 24%. Maka bisa disimpulkan bahwa responden yang memilih pilihan “setuju” dengan pernyataan bahwa aplikasi sosial media ini membantu dalam hal pembelajaran ini lebih dominan dibandingkan responden yang memilih “netral” dan “tidak setuju”.

Salah satu dampak negatif pada anak saat bermain game adalah mereka bisa lupa waktu, ketika mereka kecanduan bermain game mereka bisa lupa akan hal lainnya salah satunya adalah pelajaran sekolah mereka. Jadi, saat anak-anak bermain game perlu adanya pengawasan dari orang tua agar mereka bisa terkontrol dan disiplin akan waktu. Sesuai hasil tabel di atas menunjukkan bahwa mereka setuju akan pernyataan terkait bermain game online pada gadget bisa membuat mereka lupa akan hal pelajaran sekolah. Namun beberapa responden juga memilih tidak setuju dan netral, artinya bermain game online bagi mereka tidak berpengaruh terhadap pelajaran sekolah mereka.

Fokus belajar bisa menjadi berkurang karna tergantikan dengan game online. Banyak anak-anak yang menghabiskan waktu di depan gadget untuk sekedar bermain game yang bisa mengakibatkan anak-anak lebih aktif memikirkan cara untuk menyelesaikan game tersebut tanpa peduli tentang pelajaran sekolah mereka (Antasia Anjani : 2021).

Gadget bisa mempermudah untuk mengakses informasi tentang pelajaran sekolah

Diketahui bahwa dari jumlah responden kita yaitu 34 orang, yang menjawab pilihan “setuju” sebanyak 25 responden dengan jumlah persentase 73%, yang menjawab pilihan “netral” sebanyak 7 responden dengan jumlah persentase 21%, dan yang menjawab pilihan “tidak setuju” sebanyak 2 responden dengan jumlah persentase 6%. Maka bisa disimpulkan bahwa responden yang memilih pilihan “setuju” dengan pernyataan bahwa gadget memudahkan anak-anak mengakses informasi terkait pelajaran sekolah lebih dominan dibandingkan responden yang memilih “netral” dan “tidak setuju” akan hal tersebut.

Gadget ini sangat mempermudah penggunaanya untuk mengakses informasi, jika memiliki koneksi jaringan yang stabil dan jangkauan yang luas maka kita bisa mendapatkan informasi seluas mungkin. Salah satunya tentang pelajaran sekolah, bagi anak-anak SD bukan hal sulit jika mereka ingin mengakses informasi di gadget mereka. Dan ini sangat membantu sehingga mereka tidak usah repot mencari informasi dari sumber ke sumber. Nah itulah mengapa dari hasil tabel di atas menunjukkan bahwa responden lebih dominan memilih setuju akan hal gadget bisa mempermudah mengakses informasi terkait pelajaran sekolah.

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 (Ilham : 2020).

Lebih mudah memahami pelajaran saat guru menjelaskan dibandingkan saat belajar sendiri

Diketahui bahwa dari jumlah responden kita yaitu 34 orang, yang menjawab pilihan “tidak setuju” sebanyak 2 responden dengan jumlah persentase 6%, yang menjawab pilihan “ragu-ragu” sebanyak 8 responden dengan jumlah persentase 24%, dan yang menjawab pilihan “setuju” sebanyak 24 responden dengan jumlah persentase 70%. Maka bisa disimpulkan bahwa responden lebih dominan dapat memahami pelajaran sekolah saat guru menjelaskan dibandingkan saat mereka belajar sendiri.

Kemandirian belajar siswa merupakan suatu aktivitas belajar yang dilakukan siswa tanpa tergantung kepada orang lain, baik itu guru ataupun teman mereka. Dimana tujuannya yaitu menguasai materi atau pengetahuan dengan baik atas kesadaran siswa sendiri serta bisa mengaplikasikan pengetahuannya dalam menyelesaikan masalah sehari-hari. (Suhendri dan Mardalena, dalam Azwar Anas 2013).

Guru Pintar pasti ingin semua siswanya memahami pelajaran yang diajarkan. Cara mengajar menjadi salah satu kunci penting supaya siswa dapat memahami pelajaran dengan baik. Jangan hanya menyalahkan siswa jika mereka mengalami kendala memahami pelajaran. Sebagai guru yang baik, Guru Pintar wajib melakukan refleksi apakah sudah mengajar siswa-siswa di sekolah dengan baik. Guru Pintar juga harus selalu belajar cara mengajar yang baik, cara mengajar yang menyenangkan, dan cara menyampaikan materi agar mudah dipahami (Nita Oktifa : 2022).

Sering menjawab guru pertanyaan saat di kelas

Diketahui bahwa dari jumlah responden kita yaitu 34 orang, yang menjawab pilihan “tidak setuju” sebanyak 5 responden dengan jumlah persentase 15%, yang menjawab pilihan “ragu-ragu” sebanyak 12 responden dengan jumlah persentase 35%, dan yang menjawab pilihan “setuju” sebanyak 17 responden dengan jumlah persentase 50%. Maka bisa disimpulkan bahwa responden juga sering menjawab pertanyaan dari guru saat proses pembelajaran di kelas. Namun ada juga beberapa yang jarang menjawab pertanyaan dikarenakan beberapa faktor.

Melalui pertanyaan, siswa dapat mengembangkan kepercayaan diri, berkomunikasi secara efektif, mengambil keputusan secara tepat, berpikir secara mendalam, dan merefleksikan sikap dan tindakannya. Lebih jelasnya, Tri Sutrisno dalam bukunya, Keterampilan Dasar Mengajar (2019) menyebutkan bahwa keterampilan bertanya bermanfaat untuk: membangkitkan minat dan rasa ingin tahu siswa pada materi pelajaran. meningkatkan perhatian dan konsentrasi.

Menciptakan pembelajaran yang aktif. mengatasi kesulitan belajar yang dihadapi. memberikan kesempatan bagi siswa untuk menyampaikan pendapat atau gagasan mereka. membiasakan siswa untuk berdiskusi dari pertanyaan yang guru atau temannya berikan. melatih siswa untuk berpikir kritis. memungkinkan siswa untuk belajar mandiri. Agar tercipta kondisi kelas seperti di atas, tentunya keterampilan bertanya harus ditingkatkan. Salah satu caranya dengan memahami komponen-komponen keterampilan bertanya dasar. (Tri Sutrisno : 2022).

Meraih ranking di kelas

Diketahui bahwa dari jumlah responden kita yaitu 34 orang, yang menjawab pilihan “tidak pernah” sebanyak 26 responden dengan jumlah persentase 76%, yang

menjawab pilihan “1-3 kali” sebanyak 6 responden dengan jumlah persentase 18%, dan yang menjawab pilihan “> 3 kali” sebanyak 2 responden dengan jumlah persentase 6%. Maka bisa disimpulkan bahwa responden lebih dominan tidak pernah meraih ranking di kelas dibandingkan yang sering dan pernah meraih ranking di kelas.

Ranking sebagai salah satu bentuk data kuantitatif yang tertera di raport, dapat menunjukkan posisi atau urutan prestasi seorang siswa dilihat dari prestasi seluruh siswa dalam kelas atau sekolahnya. Semakin tinggi nilai ranking yang diperoleh, idealnya dapat mencerminkan semakin tinggi pula tingkat pencapaian tujuan belajarnya. Atau sebaliknya, semakin rendah nilai ranking berarti semakin rendah pula tingkat pencapaian tujuan belajarnya (Yayan Setiadi : 2019).

Nilai tertinggi

Diketahui bahwa dari jumlah responden kita yaitu 34 orang, yang menjawab pilihan “< 71” sebanyak 5 responden dengan jumlah persentase 15%, yang menjawab pilihan “71-90” sebanyak 15 responden dengan jumlah persentase 44%, dan yang menjawab pilihan “> 91” sebanyak 14 responden dengan jumlah persentase 41%. Maka bisa disimpulkan bahwa responden lebih dominan yang pernah meraih nilai 71-90 dan juga > 91 dibandingkan dengan yang pernah meraih nilai tertinggi < 71. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar mereka sudah memuaskan karena mereka sering mendapatkan nilai >91. Dan hanya sebagian kecil dari mereka yang nilainya masih di bawah standar kompetensi belajar.

Dalam pembelajaran, proses penilaian juga guru dilakukan untuk melihat sampai mana keberhasilan belajar siswa. Proses penilaian meliputi serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh, menganalisis, serta menafsirkan informasi hasil belajar siswa. Prinsip-prinsip penilaian di antaranya meliputi penilaian harus bersifat valid, bisa dipercaya, dan konsisten, informasi penilaian bisa diakses, sifatnya transparan dan adil, mendukung proses belajar siswa, efisien, serta hasil penelitiannya bisa dipantau untuk ke depannya digunakan dalam peningkatan kebijakan dan praktik penilaian.

Makna proses penilaian bagi siswa bisa mengetahui sejauh mana keberhasilannya dalam mengikuti pelajaran yang diberikan guru. Dari hasil yang diperoleh, ada dua kemungkinan yang terjadi yaitu di mana nilai tersebut memuaskan atau tidak memuaskan (Zenius : 2021) .

Mengikuti lomba untuk mewakili sekolah

Diketahui bahwa dari jumlah responden kita yaitu 34 orang, yang menjawab pilihan “tidak pernah” sebanyak 12 responden dengan jumlah persentase 35%, yang menjawab pilihan “pernah” sebanyak 11 responden dengan jumlah persentase 32,5%, dan yang menjawab pilihan “sering” sebanyak 11 responden dengan jumlah

persentase 32,5%. Maka bisa disimpulkan bahwa responden lebih dominan telah mengikuti lomba untuk mewakili sekolah. Meskipun ada beberapa yang tidak pernah mengikuti lomba sama sekali.

Beberapa macam dan jenis lomba siswa selalu ada tiap tahun. Ada yang dilaksanakan secara reguler tiap tahun dan ada yang insidental atau serta-merta. Lomba tersebut dilaksanakan oleh berbagai lembaga dan instansi mulai dari tingkat kecamatan sampai ke tingkat nasional. Penyelenggaranya ada instansi pemerintah, lembaga swasta, dan bahkan perusahaan-perusahaan besar pun turut berpartisipasi meramaikan macam dan jenis lomba ini.

Peserta lomba ini bervariasi. Mulai dari peserta individu sampai kelompok, peserta utusan pribadi dan utusan sekolah. Peserta individu biasanya ikut lomba untuk mewakili dirinya sendiri. Siswa yang kreatif selalu mencari ajang lomba melalui berbagai sumber informasi. Jika sesuai dengan kompetensinya, mereka ikut dalam lomba itu. Peserta kelompok juga demikian. Mereka berkelompok untuk mengikuti lomba dengan motto mewakili kelompoknya, bukan instansi dan lembaga tempat dia belajar. (Zulkarnain : 2019).

SIMPULAN (CONCLUSION)

Berdasarkan hasil penelitian dan dari data-data yang dikumpulkan melalui instrumen-instrumen yang disajikan, maka kesimpulan penelitian ini adalah sebagai berikut yaitu Penggunaan gadget pada siswa kelas VI SD Negeri 11 kota Parepare termasuk dalam kategori baik. Hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 11 kota Parepare termasuk dalam kategori sangat baik. Tidak terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 11 kota Parepare. Hal ini terbukti melalui data yang di tampilkan sebelumnya yang dilakukan peneliti pada uji hubungan dimana hasil signifikansinya sebesar $788 > 0,05$ yaitu nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05.

Adapun beberapa saran-saran dari penulis yang dapat di ajukan 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 juga 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 terutama dalam bermain game serta sosial media 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 PUSTAKA (REFERENCES)

- Anjani, A. (2021). Suka bermain game online? Ini 8 bahaya bagi pelajar. *DetikEdu*. Retrieved from <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5761998/suka-bermain-game-online-ini-8-bahayanya-bagi-pelajar>
- Astuti, W. (2017). Pengaruh penggunaan gadget terhadap keefektifan komunikasi antar pribadi mahasiswa jurusan dakwah dan komunikasi IAIN Parepare. *Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, IAIN Parepare*.
- Aulia, R. (2023). Apa yang dimaksud dengan skala interval. *Global Statistik*. Retrieved January 9, 2023, from <https://www.globalstatistik.com/skala-interval-statistik/>
- Febriyani, N. I., & Prayitno, N. H. (2024). HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN GADGET DENGAN SEMANGAT BELAJAR. *Jurnal Kajian Ilmu* <https://www.jurnal.staim-probolingo.ac.id/Muaddib/article/view/1251>
- Haqiqi, M. Z., Hilalludin, H., & ... (2024). Dampak penggunaan gadget terhadap sikap simpati dan empati antar mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Madani Yogyakarta (STITMA). In *Student* journal-stiayappimakassar.ac.id. <https://journal-stiayappimakassar.ac.id/index.php/srj/article/download/1377/1606>
- Ilham, I. (2021). Hubungan antara penggunaan gadget dengan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone (Doctoral dissertation). *Universitas Negeri Makassar*.
- Ilham, R. (2020). Pengaruh game online dan media sosial terhadap minat belajar mata pelajaran biologi siswa kelas XI MA Ikhlas Beramal Ani (Doctoral dissertation). *IAIN Ambon*.
- I Rahawa and N Nurhayati, (2024) "Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Di Universitas Sains Cut Nyak Dhien," *Teewan Journal Solutions*, <http://teewanjournal.com/index.php/tejos/article/view/923>.
- Marini, M., Damayanti, Y., & ... (2024). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Kerukunan Kecamatan Bukit Tusam Kabupaten Aceh Tenggara Tahun *J-CEKI: Jurnal Cendekia* <http://ulilalbabinstitute.id/index.php/J-CEKI/article/view/5933>
- Muharom, F., Pracoyo, A., Nelmidia, N., & ... (2024). PENGARUH SELF-CONCEPT, SELF-ESTEEM, SELF-EFFICACY, DAN TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP KINERJA MAHASISWA (STUDI PADA MAHASISWA *Journal of Accounting* <https://journal.ibs.ac.id/index.php/jamie/article/view/638>
- Ningsih, I. P. (2025). *PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP POLA TIDUR MAHASISWA MENGGUNAKAN SMART-PLS*. repository.ar-raniry.ac.id. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/41791/>
- Novianti, A. (2025). *Penggunaan gadget dengan kejadian kelelahan mata pada remaja usia 18-24 tahun*. repository.itskesicme.ac.id. <https://repository.itskesicme.ac.id/id/eprint/7829/>

- Nasution, A. (2020). Penguji hipotesis. Retrieved January 9, 2023, from https://pusdiklat.bps.go.id/diklat/bahan_diklat/BA_Pengujian%20Hipotesis_Dr.%20Ahmadri%20Nasution,%20S.Si,%20MT._2119.pdf
- Munadi. (2021). Pengertian belajar menurut para ahli, dan faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa. *Catatan Siswa*.
- Oktafa, N. (2022). Cara bijak memanfaatkan sosmed untuk pembelajaran siswa. *Aku Pintar*. Retrieved from <https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/memanfaatkan-sosmed-untuk-pembelajaran-siswa#:~:text=Salah%20satu%20manfaat%20media%20sosial>
- Ramadhan, M. S. (2022). Mengenal skala Likert: Pengertian, contoh, dan cara penggunaan. *Medcom*. Retrieved January 9, 2023, from <https://www.medcom.id/pendidikan/tips-pendidikan/IKYPVrok-mengenal-skala-likert-pengertian-contoh-dan-cara-penggunaan>
- Rahawa, I., & Nurhayati, N. (2024). Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Di Universitas Sains Cut Nyak Dhien. *Teewan Journal Solutions*. <http://teewanjournal.com/index.php/tejos/article/view/923>
- Yulinawati, C., Huda, N., & Aziz, H. (2024). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Kejadian Speech Delay pada Anak usia 24-60 Bulan. *Jurnal Promotif Preventif*. <https://journal.unpacti.ac.id/index.php/JPP/article/view/1205>
- sd.alharaki.sch.id. (2021). Waktu ideal penggunaan gadget dan dampak kecanduan gadget. Retrieved January 9, 2023, from <https://sd.alharaki.sch.id/waktu-ideal-penggunaan-gadget-dan-dampak-kecanduan-gadget/>
- Setiadi, Y. (2019). Pemberian ranking di sekolah, perlukah? Retrieved from <http://www.sdn7muntok.sch.id/read/80/pemberian-ranking-di-sekolah-perlukah>
- Sugiono. (2021). Memahami skala pengukuran dalam penelitian ilmiah. *BINUS Accounting*. Retrieved January 9, 2023, from [https://accounting.binus.ac.id/2021/08/13/memahami-skala-pengukuran-dalam-penelitian-ilmiah/#:~:text=Sugiyono%20\(2006%2C%20p.84](https://accounting.binus.ac.id/2021/08/13/memahami-skala-pengukuran-dalam-penelitian-ilmiah/#:~:text=Sugiyono%20(2006%2C%20p.84)
- Syafnidawaty. (2020). Apa itu populasi dan sampel dalam penelitian. Retrieved January 9, 2023, from <https://raharja.ac.id/2020/11/04/apa-itu-populasi-dan-sampel-dalam-penelitian/>
- Sutrisno, T. (2022). Meningkatkan keterampilan bertanya siswa untuk guru. *Zenius*. Retrieved from <https://www.zenius.net/blog/keterampilan-bertanya>
- Zenius. (2021). Proses penilaian dari hasil belajar siswa untuk guru. Retrieved from <https://www.zenius.net/blog/proses-penilaian>
- Zulkarnain. (2019). Strategi keberhasilan siswa mengikuti lomba. Retrieved January 9, 2023, from <https://zulkarnaini.my.id/2019/04/14/strategi-keberhasilan-siswa-mengikuti-lomba-disajikan-pada-rapat-koodinasi-kepala-slb-se-sumatra-barat-tahun-2019-14-april-2019-di-hotel-rocky-padang-sumatra-barat/>