

# Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Prestasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Agrio Julmiran<sup>1</sup>, Siti Quratul Ain<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Riau, Indonesia

<sup>1</sup>julmiranagrio@gmail.com

## Abstrak

Gadget adalah peralatan teknis yang berkembang pesat yang melayani berbagai tujuan unik. Karena gadget dengan beberapa aplikasi dapat menampilkan media sosial yang berbeda, siswa sering menyalahgunakannya, yang dapat berdampak negatif pada kinerja akademik atau nilai mereka. Tujuan penelitian ini yakni agar memahami hubungan durasi pemakaian gadget melalui tingkat prestasi belajar siswa kelas V SDN 014 Perawang Barat. Penelitian ini memakai desain metode kuantitatif penelitian survei, karena penelitian ini bertujuan didalam menguji hipotesis penelitian, yaitu mencari hubungan dua variabel. Instrument dipakai didalam penelitian ini yakni angket, lembar wawancara serta dokumentasi. Hasil penelitian diperoleh jika ada hubungan durasi pemakaian gadget akan prestasi siswa kelas V di SDN 014 Perawang Barat. Hal itu diketahui dari nilai  $r$  hitung lebih besar dari nilai  $r$  tabel ( $0,849 > 0,2369$ ). Hubungan kedua variabel adalah kuat, yaitu sebesar 72,10%. Artinya, durasi penggunaan gadget memberikan kontribusi sebesar 72,10% terhadap prestasi siswa.

**Kata Kunci:** *Gadget, Prestasi siswa, Sekolah dasar*

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komputer menyebabkan terciptanya teknologi-teknologi baru yang lebih praktis namun memiliki fungsi yang lebih kompleks, sehingga inovasi teknologi yang tercipta menjadi lebih efektif dan efisien. Komputer, tablet, smartphone, kamera, dan perangkat komunikasi elektronik lainnya adalah contoh teknologi canggih modern. Gadget saat ini adalah teknologi yang maju paling cepat. Perangkat dengan fitur unik termasuk gadget yang datang dengan berbagai aplikasi jejaring sosial yang diinstal. Fakta bahwa begitu banyak siswa sekolah dasar telah menyalahgunakan aplikasi memiliki efek yang merugikan pada kinerja akademik mereka (Manumpil, 2015).

Gadget, kadang-kadang disebut perangkat dalam bahasa Indonesia, adalah alat atau alat dengan fitur dan fungsi berguna yang dibuat khusus agar lebih maju dari teknologi yang dikembangkan sebelumnya. Semua jenis gadget, termasuk laptop, iPad, tablet, dan smartphone, adalah perangkat teknologi yang menyimpan banyak aplikasi dan informasi tentang dunia di sekitar mereka (Wijanarko & Setiawati, 2016). Selain itu, menurut Husna (2017), kata "gadget" dalam bahasa Inggris mengacu pada perangkat elektronik kecil yang memiliki sejumlah tujuan unik. Kata "gadget" menggambarkan perangkat yang sering diserahkan kepada yang baru dan memiliki tujuan dan fungsi praktis tertentu. Secara umum, gadget adalah perangkat elektronik dengan tujuan unik untuk setiap item.

Pemakaian Gadget secara intens dalam intensitas tinggi pada setiap harinya akan memberikan dampak psikologis, yaitu adanya ketergantungan terhadap Gadget. Disebutkan dalam (Sari dan Mitsalia, 2016), yang memanfaatkan elektronik selama lebih dari 120 menit sehari dan lebih dari 75 menit pada suatu waktu memenuhi syarat sebagai penggunaan gadget intensitas tinggi. Selain itu, menggunakan gadget selama 30-75 menit sehari, yang mungkin

lebih dari tiga kali dalam sehari, dapat menyebabkan kecanduan perangkat. Lebih lanjut Lembaga Survei Nielsen tahun 2014 menjalankan sebuah survei berjudul "Nielsen on Device Meter" menyatakan hasil jika Orang Indonesia menggunakan smartphone mereka rata-rata selama 189 menit sehari, atau 3 jam, setiap hari. Idealnya penggunaan smartphone atau gadget tidak boleh melebihi 120 menit, karena dapat menimbulkan kecanduan atau adiksi bagi penggunanya.

Ketergantungan ini akan merugikan siswa, karena siswa banyak memakai Gadget agar keperluan hiburan misalnya bermain media sosial, dan bermain game. Kondisi tersebut tentunya dapat mengurangi perhatian siswa untuk belajar ketika berada di rumah. Sehingga akan berdampak terhadap prestasi belajarnya. Mayoritas dari mereka yang menggunakan teknologi akan menggunakannya untuk waktu yang lama setiap hari. Akibatnya, teknologi memiliki kelebihan dan kelebihan tersendiri bagi sebagian pengguna. Juga, ada korelasi kuat antara penggunaan gadget dan keberhasilan akademis.

Baik dampak baik maupun buruk pada keberhasilan siswa dapat dikaitkan dengan gadget. Pencapaian pembelajaran, yang diukur dengan nilai tes atau data yang disediakan instruktur, adalah penguasaan pengetahuan atau kemampuan yang diperoleh melalui topik. (Rosaliza, 2017). Penurunan prestasi belajar siswa akan terjadi jika penggunaan gadget yang berlebihan mengganggu aktivitas belajar. Namun, tidak akan ada penurunan prestasi belajar jika siswa menggunakan teknologi untuk belajar lebih banyak di kelas dan ingat bahwa mereka memiliki tanggung jawab untuk belajar. Menurut (Djamarah, 2016), prestasi belajar adalah hasilnya datang dalam bentuk kesan yang menyebabkan orang berubah sebagai hasil dari pengalaman belajar.

Karena kegiatan belajar adalah suatu proses dan prestasi belajar adalah hasil dari proses pembelajaran, prestasi belajar dan kegiatan belajar tidak dapat dipisahkan. Secara umum, prestasi adalah hasil dari tindakan individu atau kelompok. Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan prestasi belajar sebagai penguasaan informasi atau kemampuan yang diperoleh oleh mata pelajaran, biasanya ditunjukkan oleh hasil ujian atau angka skor yang diberikan instruktur. Ada korelasi yang dapat diabaikan antara variabel bermain gadget dan prestasi belajar siswa, artinya semakin intens siswa menggunakan gadget, semakin rendah prestasi mereka (Syafi'i et al., 2018). Domain kognitif adalah indikasi yang berfungsi sebagai standar untuk menentukan prestasi belajar siswa, ranah afektif, dan ranah psikomotor (Gagne dalam Syah, 2006). Ranah-ranah tersebut terdapat dalam rapor siswa, yaitu capaian siswa pada semua ranah dalam satu semester atau setiap semesternya. Sehingga, prestasi belajar didalam penelitian ini berpedoman pada nilai rapor siswa.

Melalui hasil wawancara bersama siswa diketahui jika siswa lebih sering memakai smartphone didalam bermain game, bermain media sosial, serta menonton video Youtube ataupun browsing. Rata-rata waktu yang dihabiskan siswa adalah 4-6 jam perhari jika tidak dikontrol oleh orang tuanya, dan 1-2 jam jika dikontrol oleh orang tuanya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa menggunakan smartphone dalam intensitas tinggi, dimana penggunaan smartphone tidak digunakan untuk belajar, tetapi untuk bermain. Penggunaan smartphone dalam intensitas 2 jam atau 120 menit saja sudah dapat dikategorikan dengan menggunakan intensitas tinggi. Selanjutnya hasil wawancara dilanjutkan dengan guru kelas V di SDN 014 Perawang Barat, diketahui bahwa memang terjadi penurunan rata-rata kelas nilai rapor siswa kelas V tahun ini dibandingkan dengan tahun lalu. Penyebabnya belum diketahui, apakah ada hubungan durasi penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa atau tidak, atau prestasi siswa diakibatkan faktor lainnya. Sehingga harus diteliti lebih lanjut agar memahami apakah benar ada hubungan pemakaian gadget akan prestasi belajar siswa atau tidak. Implikasi penelitian ini yakni agar memahami apakah terdapat hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan prestasi siswa sehingga nantinya dapat diberikan antisipasi seperti mengurangi penggunaan gadget pada siswa agar prestasi belajarnya lebih meningkat.

## Metode

Penelitian ini memakai desain metode kuantitatif penelitian survei, karena penelitian ini menguji hipotesis tujuannya yaitu mencari hubungan dua variabel penelitian. Populasi yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 014 Perawang Barat. Siswa kelas V SDN 014 Perawang Barat terdiri atas 3 kelas, yaitu kelas Va berjumlah 24 siswa, kelas Vb berjumlah 21 siswa, serta kelas Vc berjumlah 24 siswa. Hingga total populasi penelitian ini yakni 69 siswa. Populasi penelitian ini tergolong populasi kecil, karena tidak lebih akan 100 orang. Hingga semua populasi menjadi sampel penelitian.

Variabel penelitian ini atas dua variabel penelitian, yakni satu variabel bebas (independent variable) ataupun variabel X, serta satu variabel terikat (dependent variable) ataupun variabel Y. Lebih jelasnya mengenai variabel penelitian ini sebagai berikut: 1. Variabel X, yakni durasi pemakaian gadget 2. Variabel Y, yakni prestasi siswa kelas V di SDN 014 Perawang Barat. Data penelitian ini dikumpulkan melalui teknik observasi, angket dan dokumentasi. Hipotesis penelitian ini yakni: "Adanya hubungan durasi pemakaian gadget akan prestasi siswa kelas V di SDN 014 Perawang Barat." Sedangkan Instrumen penelitian digunakan yakni lembar wawancara, lembar angket serta dokumentasi. Uji prasyarat dilakukan sebelum uji statistik inferensial atau sebelum pengujian hipotesis dilakukan. Uji prasyarat bertujuan untuk menentukan jenis pengujian hipotesis penelitian, apakah diuji secara parametrik atau non-parametrik. Uji prasyarat penelitian ini meliputi dua jenis uji, yaitu uji normalitas dan uji multikolinearitas. Teknik analisis data dipakai didalam menguji hipotesis penelitian yakni analisis statistik deskriptif serta statistik inferensial.

## Hasil

Data penggunaan gadget serta data prestasi siswa dideskripsikan berdasarkan tabel persentase, pengkategorian atau berbentuk grafik batang. Tujuannya untuk memberikan gambaran mengenai penggunaan gadget oleh siswa kelas V di SDN 014 Perawang Barat, dan memberikan gambaran mengenai prestasi belajar siswa kelas V di SDN 014 Perawang Barat.

### a) Deskripsi Data Penggunaan Gadget

Angket penelitian ini terkait durasi penggunaan gadget, baik itu gadget berupa telepon seluler (ponsel), konsol game, laptop, maupun komputer. Kemudian durasi penggunaan gadget juga dikaitkan dengan penggunaannya oleh para siswa. Berikut dapat hasil rekapitulasi jawaban angket penelitian terkait durasi penggunaan gadget.

Tabel 1. Durasi penggunaan gadget dalam 1 hari

No.	Pernyataan tentang	Jumlah siswa (%)				
		SS	S	RG	TS	STS
1.	Durasi penggunaan gadget kurang dari satu jam	6 (8,70%)	27 (39,13%)	4 (5,80%)	28 (40,58%)	4 (5,80%)
2.	Durasi penggunaan gadget maksimal satu jam saja	16 (23,19%)	20 (28,99%)	16 (23,19%)	9 (13,04%)	8 (11,59%)
3.	Durasi penggunaan gadget sekitar 1-2 jam atau lebih	14 (20,29%)	11 (15,94%)	10 (14,49%)	20 (28,99%)	14 (20,29%)
4.	Durasi penggunaan gadget sekitar 3-6 jam	1 (1,45%)	2 (2,90%)	10 (14,49%)	24 (34,78%)	32 (46,38%)
5.	Durasi penggunaan gadget lebih dari 6 jam	-	3 (4,35%)	5 (7,25%)	13 (18,84%)	48 (69,57%)

Melalui tabel tersebut, diketahui bahwa sebagian siswa menyatakan durasi penggunaan gadget-nya maksimal satu jam. Hal itu diketahui dari jawaban sangat setuju dan setuju pada pernyataan durasi penggunaan gadget maksimal satu jam saja. Dimana terdapat 16 siswa (23,19%) memberikan jawaban sangat setuju dan 20 siswa (28,99%) menyatakan setuju. Sedangkan siswa yang tidak setuju hanya 9 siswa (13,04%) dan sangat tidak setuju 8 siswa (11,59%). Dengan demikian, terdapat 36 siswa (52,18%) yang durasi penggunaan gadget-nya maksimal satu jam baik digunakan untuk bermain game, sosial media maupun penggunaan untuk kegiatan pembelajaran.

b) Deskripsi data prestasi siswa

Prestasi siswa didalam penelitian ini dihasilkan melalui rata-rata nilai rapor untuk semua mata pelajaran serta untuk semua jenis hasil belajar pada semester lalu untuk setiap individu siswa. Artinya, rata-rata nilai yang diambil diperoleh dari nilai kognitif, afektif, maupun nilai psikomotor. Melalui rata-rata nilai prestasi siswa tersebut, diperoleh rata-rata nilai terendah berjumlah 72,03 serta rata-rata nilai tertinggi berjumlah 93,47. Jika dikelompokkan menjadi tiga kategori seperti data penggunaan gadget, maka distribusi data prestasi siswa adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Distribusi Prestasi Siswa

NO	Interval	Kategori	Jumlah	Persentase
1.	86,33 – 93,47	Tinggi	24	34,78%
2.	79,19 – 86,32	Sedang	40	57,97%
3.	72,03 – 79,18	Rendah	5	7,25%
Jumlah			69	100%
Rata-rata			84,88 (Sedang)	

Diketahui bahwa rata-rata nilai terendah prestasi siswa yang menjadi sampel penelitian adalah 72,03 dan rata-rata tertingginya adalah 93,47. Jika nilai-nilai yang ada dalam rentang nilai tersebut dikelompokkan menjadi tiga kategori umum (tinggi, sedang, rendah), maka diperoleh intervalnya seperti tabel 8 di atas. Dimana untuk kategori prestasi tinggi diperoleh oleh 24 siswa (34,78%), siswa dengan prestasi sedang sebanyak 40 orang (57,97%), dan dengan prestasi rendah hanya 5 siswa (7,25%). Kemudian rata-rata keseluruhan nilai prestasi siswa adalah 84,88 atau dengan kategori sedang.

c) Hubungan durasi bermain gadget dengan prestasi belajar siswa

1. Uji normalitas

Pengujian ini dijalankan agar melihat sebaran data durasi penggunaan gadget dan data prestasi belajar siswa, apakah kedua kelompok data tersebut berdistribusi secara normal ataupun tidak. Data dikatakan berdistribusi normal bila nilai asym sig. (2-tailed) lebih besar akan nilai 0,05. Berdasarkan pengujian normalitas, diperoleh hasilnya yakni.

Tabel 3. Hasil uji normalitas

Data	Sig.	Asymp Sig.	Ket
Durasi Penggunaan Gadget * Prestasi Siswa	0,05	0,200	Normal

Nilai sig asimp diketahui berkat tabel di atas. Hasilnya adalah 0,200. Ini menunjukkan bahwa nilai (0,200 > 0,05) melebihi tingkat signifikansi yang telah ditentukan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada distribusi data normal mengenai jumlah waktu yang dihabiskan untuk menggunakan perangkat dan data mengenai prestasi siswa.

2. Uji Linieritas

Pengujian tersebut untuk melihat hubungan dua variabel atau hubungan variabel x dan variabel berdistribusi linier. Jika pengujian linier tidak terpenuhi, maka pengujian

hipotesis regresi tidak dapat digunakan. Melalui hasil pengujian linieritas, diperoleh hasilnya yakni :

Tabel 4. Hasil uji linieritas

Data	Sig.	Asymp Sig.	Ket
Durasi Penggunaan Gadget * Prestasi Siswa	0,05	0,413	Linier

Melalui tabel tersebut, diketahui nilai linearity sig. dimana dihasilkan yakni berjumlah 0,413. Dimana nilai tersebut lebih besar dari nilai signifikansi ditetapkan ( $0,413 > 0,05$ ). Sehingga, diperoleh simpulan jika data durasi penggunaan gadget dan data prestasi belajar siswa adalah linier. Artinya, data durasi penggunaan gadget dan data prestasi siswa dapat dilanjutkan untuk diuji dengan regresi linier.

### 3. Uji Hipotesis

Setelah diketahui data durasi penggunaan gadget dan data prestasi belajar siswa berdistribusi normal serta linier, sehingga pengujian hipotesis penelitian ini dilanjutkan dengan pengujian parametrik, atau dengan pengujian regresi (rxy). Pengujiannya juga menggunakan aplikasi SPSS ver. 27 for windows. Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh hasilnya seperti berikut :

Tabel 5. Hasil uji hipotesis

Pengujian	r hitung	r tabel	r <sup>2</sup>	Ket
Hubungan Durasi Penggunaan Gadget * Prestasi Siswa	0,849	0,2369	0,721	Kuat atau tinggi

Melalui data tersebut, diketahui hasil uji hipotesis menunjukkan nilai hitung regresi atau korelasi (rhitung) sebesar 0,849. Sedangkan nilai rtabel dalam penelitian ini adalah 0,2369. Dengan demikian, nilai rhitung lebih besar akan nilai rtabel ( $0,849 > 0,2369$ ). Artinya, afa hubungan durasi penggunaan gadget akan prestasi siswa kelas V di SDN 014 Perawang Barat. Berdasarkan kategori dan interval korelasi pada bab III, bahwa besarnya nilai rhitung berada pada rentang 0,70 – 0,90 atau dengan interpretasi antara variabel x serta variabel y afa korelasi tinggi atau kuat. Artinya hubungan terjadi antar variabel durasi pemakaian gadget akan variabel prestasi siswa adalah hubungan yang kuat.

Ukuran besarnya hubungan diketahui dari nilai r<sup>2</sup> yang dikalikan 100%. Rumusan agar mencari besarnya hubungan dua variabel didalam penelitian ini menggunakan rumus koefisien determinasi, yakni:

$$KD = (r)^2 \times 100\% \quad KD = 0,721 \times 100\% \quad KD = 72,10\%$$

Diketahui dari perhitungan tersebut, bahwa besarnya hubungan durasi penggunaan gadget dengan prestasi siswa adalah sebesar 72,10%. Artinya, prestasi siswa kelas V di SDN 014 Perawang Barat dipengaruhi oleh durasi penggunaan gadget sebesar 72,10%. Sedangkan 27,90% lainnya dipengaruhi variabel lain dimana tidak diteliti pada penelitian ini.

## Pembahasan

Durasi penggunaan gadget siswa kelas V di SDN 014 Perawang Barat diperoleh dari hasil penyebaran angket penelitian. Angket berisikan pernyataan tentang durasi penggunaan gadget, baik itu berupa telepon seluler (ponsel), laptop, komputer atau sejenisnya, maupun konsol game, yang mana gadget tersebut dapat digunakan siswa untuk bermain, hiburan, maupun untuk belajar. Sehingga secara garis besar untuk pernyataan dikelompokkan ke dalam durasi waktu penggunaannya, dan penggunaannya untuk kegiatan tertentu dalam waktu tertentu dalam satu hari. Menurut Horrigan dalam (Prabawati,2021) terdapat frekuensi orang menggunakan internet dan durasi setiap sesi internet adalah dua faktor mendasar yang perlu dilacak untuk menilai dampak penggunaan gadget seseorang.

Angket durasi penggunaan gadget tidak langsung digunakan sebagai angket penelitian. Angket tersebut terlebih dahulu diujicobakan kepada beberapa siswa, kemudian hasilnya diuji untuk divalidasi menggunakan uji validitas. Dari 20 item pernyataan, semuanya dinyatakan valid. Sehingga item pernyataan angket penelitian terkait durasi penggunaan gadget dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

Angket penelitian disebarakan atau dibagikan kepada 69 orang sampel penelitian, yaitu 69 siswa kelas V SDN 014 Perawang Barat. Penulis selaku peneliti berkoordinasi dengan guru kelas V-A, V-B, dan guru kelas V-C agar angket penelitian dapat dibagikan, diisi, dan dikumpulkan kembali. Setelah semua angket penelitian terkumpul, jawaban seluruh siswa diubah menjadi data penskoran. Dimana 5 poin diberikan untuk tanggapan yang sangat menyenangkan, 4 untuk tanggapan positif, 3 untuk tanggapan yang belum diputuskan, 2 untuk tanggapan yang tidak setuju, dan 4 untuk tanggapan yang sangat tidak setuju.

Melalui hasil jawaban angket penelitian, diperoleh bahwa durasi penggunaan gadget siswa adalah rendah, karena durasinya hanya satu jam dalam satu hari, baik itu digunakan untuk bermain media sosial, untuk bermain game, maupun untuk belajar. Sebagaimana dinyatakan oleh Page et.all dalam (Nikmah,2013), bahwa kategori penggunaan gadget dengan durasi 1-2 jam/hari adalah kategori rendah. Kondisi tersebut terjadi karena sebagian besar siswa kelas V SDN 014 Perawang Barat masih diawasi oleh orang tua atau walinya dalam penggunaan gadget tiap harinya. Sehingga durasi penggunaan gadget hanya satu jam penggunaan dalam satu hari. Adanya pengawasan oleh orang tua serta rendahnya durasi penggunaan gadgetsiswa dalam waktu satu hari tentu berdampak positif bagi prestasi siswa.

Prestasi siswa didalam penelitian ini dilihat melalui rata-rata nilai rapor semester lalu. Berdasarkan rata-rata nilai rapor siswa, diketahui nilai rata-rata terendah sebesar 72,03. Nilai tersebut sudah dikategori tuntas di SDN 014 Perawang Barat. Kemudian rata-rata nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 93,47. Melalui pengelompokan nilai, diketahui hanya 5 siswa yang rata-rata nilai prestasinya rendah. Data durasi penggunaan gadget dan data prestasi siswa tidak dapat langsung dicari hubungannya. Kedua kelompok data tersebut diuji terlebih dahulu kelayakannya, apakah data layak dapat diuji untuk diketahui hubungannya atau tidak. Pengujian tersebut menggunakan uji normalitas serta linieritas.

Dari hasil pengujian, diketahui kedua kelompok data tersebut berdistribusi normal serta linier, hingga data dipat diuji lebih lanjut untuk dicari hubungan keduanya. Melalui hasil pengujian, diperoleh korelasi atau hubungan yang kuat antara variabel durasi pemakaian gadget dengan prestasi siswa. Artinya, afa hubungan durasi pemakaian gadget dengan prestasi siswa kelas. Dengan demikian, hipotesis penelitian berbunyi: terdapat hubungan durasi pemakaian gadget akan prestasi siswa kelas V di SDN 014 Perawang Barat, diterima.

Hasil tersebut juga dibuktikan dari studi terdahulu oleh Senjani Isaba Krisya (2023), dimana hasil penelitiannya menemukan bahwa prestasi akademik siswa SD di SD Negeri 4 Karangasem berkorelasi dengan penggunaan elektronik. Arah korelasi positif, menunjukkan bahwa penggunaan teknologi yang lebih rendah yaitu, penggunaan teknologi yang lebih sering untuk bermain game dikaitkan dengan prestasi siswa yang lebih buruk. Kondisi tersebut juga berlaku untuk penelitian ini, dimana semakin sedikit durasi siswa menggunakan gadget, maka semakin baik nilai prestasinya. Untuk itu Guru hendaknya memberikan penugasan yang melibatkan gadget sebagai media belajar dan menyelesaikan tugas belajar. Guru juga harus memberikan nasihat kepada siswa terkait dampak positif dan dampak negatif yang di timbulkan oleh gadget. Sehingga siswa dapat mengotrol Kebiasaan bermain gadget.

## Kesimpulan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan prestasi siswa, selanjutnya setelah dilakukan penelitian diperoleh simpulan jika memang terdapat hubungan antara durasi pemakaian gadget dengan prestasi siswa kelas V di SDN 014 Perawang Barat. Hal itu diketahui dari nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel ( $0,849 > 0,2369$ ). Hubungan kedua variabel adalah kuat, yaitu sebesar 72,10%. Artinya, durasi penggunaan gadget memberikan kontribusi sebesar 72,10% terhadap prestasi siswa. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol tentunya akan mempengaruhi prestasi siswa dalam proses pembelajaran, untuk itu guru dan orangtua harus bekerjasama dalam mengantisipasi dan mengontrol siswa dalam penggunaan gadget. Penelitian ini dapat menjadi rujukan atau referensi bagi penelitian yang sejalan untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan hasil belajar siswa.

## References

- Djamarah, Syaiful Bahri. 2016. Psikologi Belajar Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Esta Prabawati. 2021. Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo Tahun Ajaran 2020/2021. Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
- Husna, Puji Asmaul. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan, Vol. 17, No. 2.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Manumpil, dkk. 2012. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Sisw Di SMA Negeri 9 manado (Online), e-journal keperawatan(e-Kep) Volume 3 Nomor 2 April 2015.
- Maya Ferdian Rozalia. 2017. Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD, 5(2), 722-731.
- Moleong, Lexy J. 2018. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Rosda Karya.
- Nikmah, Astin. 2013. Dampak Penggunaan Hand Phone Terhadap Prestasi Siswa. E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya; Volume 5 (online), (<http://dispendik.surabaya.go.id/surabayabelajar/jurnal/199/5.7.pdf>).
- Rozalia, M. F. Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. J. Pemikir. dan Pengemb. Sekol. Dasar 5, 722 (2017)
- Sari dan Mitsalia. 2016. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin. Jurnal Profesi, Vol. 13, No. 2.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND Edisi Revisi. Bandung: Alfabeta.
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T. & Rodiyah, S. K. Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi. J. Komun. Pendidik. 2, 115 (2018).
- Syahra, R. 2006. Informatika Sosial Peluang dan Tantangan. Bandung: LIPI.
- Wijanarko, Jarot & Setiawati, Esther. 2016. Parenting Era Digital. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia.

---Halaman ini sengaja dikosongkan---