

**PENGARUH GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN IPS KELAS IV UPTD SD NEGERI 122353
PEMATANG SIANTAR TAHUN AJARAN 2023/2024**

**SARI FITRIANI LUBIS¹, JANWAR TAMBUNAN², OSCO PARMONANGAN
SIJABAT³**

^{1,2,3} *Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar*
email: sarifitribubis@gmail.com¹, janwartambunan@uhnp.ac.id², osco.sijabat@uhnp.ac.id³

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Riwayat Artikel : Diterima: 21-10-2023 Disetujui: 22-10-2023</p> <hr/> <p>Kata Kunci : Pengaruh Gadget, Hasil Belajar.</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Gadget terhadap hasil belajar siswa kelas IV UPTD SD Negeri 122353 Pematang Siantar T.A 2023/2024. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini <i>Ex Post Fcto</i> dengan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. . Subyek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 21 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dengan jenis instrumen berbentuk skala. Sebelum digunakan sebagai alat pengumpul data, terlebih dahulu skala tersebut diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan positif antara Pengaruh Gadget terhadap Hasil Belajar, terlihat dari hasil pengujian hipotesis ($r=0,139$, $p<0,05$) dan nilai signifikansi ($0,00 < 0,05$) sehingga dapat kita simpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak dan membuktikan bahwa gadget berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.</p>

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p>Article History : Received : 21-10-2023 Accepted : 22-10-2023</p> <hr/> <p>Keywords: <i>Influence of Gadgets, Learning Results.</i></p>	<p><i>This research aims to find out how gadgets influence the learning outcomes of class IV UPTD students at SD Negeri 122353 Pematang Siantar T.A 2023/2024. The type of research used in this research is Ex Post Fcto using a quantitative descriptive approach. . The research subjects were 21 class IV students. The data collection technique in this research uses a questionnaire with a scale type instrument. Before being used as a data collection tool, the scale was first tested for validity and reliability. The research results show that there is a positive relationship between the influence of gadgets on learning results, as seen from the results of hypothesis testing ($r=0.139$, $p<0.05$). and significance value ($0.00 < 0.05$) so we can conclude that H_a is accepted and H_o is rejected and proves that gadgets have</i></p>

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar adalah suatu kondisi yang sengaja diciptakan oleh guru guna membelajarkan anak didik agar tercapainya tujuan pendidikan dan pengajaran. Sebagai seorang guru sudah sebaiknya menyadari untuk membangun lingkungan belajar dan mengajar yang dapat membantu siswa mencapai tujuan mereka merupakan tanggung jawab guru untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan bagi semua siswa. Hasil belajar merupakan suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran, serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang yang mencakup aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hasil belajar peserta didik dapat dinyatakan dengan nilai raport dan pencapaian KKM yang di peroleh peserta didik. Jika hasil yang didapat peserta didik sudah melampaui KKM berarti siswa tersebut telah tuntas dalam menguasai kompetensi yang telah ditentukan. Hasil belajar siswa ialah hasil yang didapatkan siswa berisi suatu aktivitas pembelajaran dengan mengutamakan kemajuan dan pembentukan individu. Menurut Nasution. M (2017), hasil belajar siswa merupakan salah satu tujuan dari proses pembelajaran di sekolah, sehingga guru perlu mengetahui teknik pembelajaran apa yang harus dipelajari dan dipraktikkan dalam mengajar. Menurut Novita, dkk. (2019), hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Nabillah dan Abadi (2019), hasil belajar merupakan hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan proses. Hasil belajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, karena memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran mereka melalui proses dalam kegiatan belajar mengajar yang saling melengkapi. Oleh karena itu, dapat kita simpulkan bahwa konsep belajar merupakan ekspresi dari segi perlakuan, yang bersifat realistik atau spesifik dalam proses belajar siswa yang dilaksanakan dalam bentuk hasil belajar berupa penilaian siswa. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV saat di lapangan bahwa penyajian pembelajaran IPS yang dilakukan oleh guru relatif rendah. Peneliti juga menemukan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS relatif rendah yaitu sekitar 66.6% siswa yang tidak lulus KKM dengan nilai 70. Sedangkan siswa yang lulus KKM sekitar 33.4%. Berdasarkan fakta tersebut, peran guru dalam kegiatan pembelajaran mempengaruhi hasil belajar dari suatu topik yang diberikan. Berikut ini nilai IPS siswa berdasarkan data dari kelas IV di SD Negeri 122353 Pematang Siantar.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri 122353 Pematang Siantar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian *Ex Post Facto* dengan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Menurut Sukardi (2003:174) penelitian *Ex Post Facto* adalah penelitian yang bertujuan untuk menemukan penyebab yang memungkinkan perubahan perilaku, gejala, atau fenomena yang disebabkan oleh suatu peristiwa atau perilaku secara keseluruhan. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas IV UPTD SD Negeri 122353 Pematang Siantar yang berjumlah 21 siswa. Sampel penelitian dengan teknik pengambilannya menggunakan *total sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan dokumentasi. Sedangkan uji instrumen penelitian ini yakni untuk melihat kevalidan angket menggunakan uji validitas dan reliabilitas yang diberikan kepada siswa kelas IV yang berjumlah 21 siswa. Untuk uji hipotesis menggunakan uji regresi linear sederhana, uji koefisien determinasi r^2

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan uji asumsi klasik, terlebih dahulu dilakukan pengujian uji instrument, yaitu uji validitas dan reliabilitas. Pada uji validitas data dinyatakan valid jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Berdasarkan pengujian SPSS versi 21 bahwa 25 pernyataan soal dinyatakan valid, dimana nilai r_{hitung} dari setiap butir pernyataan $> 0,05$. Dengan nilai Cronbach's Alpha $0,920 > 0,60$. Maka dapat disimpulkan bahwa instrumen kuesioner tersebut reliabel.

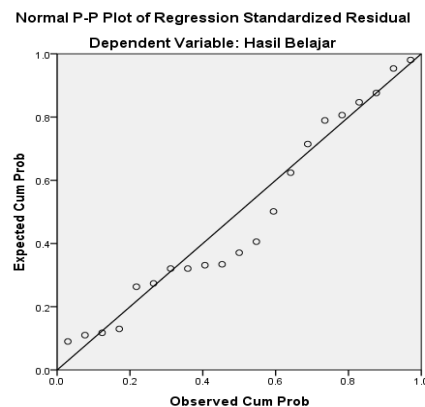
Tabel 1. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.920	25

Hasil dari tabel, uji reliabilitas pada variabel X dan Y dapat dilihat bahwa *cronbac'h alpha* pada variabel X ini lebih besar dari nilai dasar yaitu $0,920 > 0,60$ hasil tersebut membuktikan bahwa semua pernyataan dalam kuesioner variabel X dinyatakan reliabel.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas



Berdasarkan tabel P-Plot diatas dapat dilihat bahwa nilai standar residual terhadap pengaruh variabel terikat minat belajar berdistribusi normal dan dilihat dari plot kecil yang mengikuti garis diagonal tabel tersebut sehingga dapat disimpulkan bahwa data ini berdistribusi normal.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		21
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.99539056
Most Extreme Differences	Absolute	.168
	Positive	.168
	Negative	-.085
Kolmogorov-Smirnov Z		.770
Asymp. Sig. (2-tailed)		.594
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan analisis *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* yang diolah dengan menggunakan SPSS 21. Dalam uji normalitas menggunakan Data hasil penelitian

nilai Angket Pendekatan Saintifik terhadap Minat Belajar Siswa. Hasil uji normalitas diketahui nilai signifikan $0,594 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal

Tabel 3. Hasil Uji Linearitas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar * Gadget	(Combined)		528.643	17	31.097	.456	.874
	Between Groups	Linearity	14.249	1	14.249	.209	.679
		Deviation from Linearity	514.394	16	32.150	.472	.862
	Within Groups		204.500	3	68.167		
	Total		733.143	20			

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui bentuk pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat mempunyai hubungan linear atau tidak secara signifikan. Pengujian pada SPSS 21 dengan menggunakan *Deviation from Linearity*. Berdasarkan hasil uji linearitas di atas, dapat dilihat nilai signifikansi *Deviation from Linearity* adalah 0,862 yang menyatakan bahwa nilai *linearity* lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Tabel 4 Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Gadget	21	38	107	83.33	18.067
Hasil Belajar	21	65	85	72.57	6.055
Valid N (listwise)	21				

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa variabel Pengaruh Gadget (X) memperoleh nilai minimum 38, dan nilai maksimum 107, dan memperoleh nilai tengah (Mean) 83,33, sedangkan variabel hasil belajar (Y) memperoleh nilai minimum 65, dan nilai maksimum 85 dan memperoleh nilai tengah (mean) 72,57.

Tabel 5. Uji Linear Sederhana

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	14.249	1	14.249	.377	.547 ^b
Residual	718.894	19	37.837		
Total	733.143	20			

Dari hasil uji regresi linear sederhana diketahui besarnya nilai korelasi / hubungan (R) yaitu sebesar 0,139. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,19 yang artinya bahwa pengaruh gadget terhadap hasil belajar ada berpengaruh.

Tabel 6 . Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.139 ^a	.019	-.032	6.151

Berdasarkan tabel disimpulkan bahwa hasil output SPSS, koefisien determinasi atau nilai *r square* sebesar 0,19 artinya pengaruh gadget di UPTD SD Negeri 122353 Pematang Siantar hanya berpengaruh 19% terhadap hasil belajar siswa disekolah tersebut. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan teori yang dinyatakan oleh Widiati (2014) yang menyatakan bahwa gadget adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Perangkat kecil yang memiliki fungsi khususnya. Diantaranya *Smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *notebook* (perpaduan antara computer portabel seperti notebook dan internet)”. Penegasan dari teori tersebut dapat membuktikan bahwa hasil ini sejalan dengan apa yang ditegaskan dalam teori, bahwa adanya hubungan yang ditimbulkan dari gadget terhadap hasil belajar siswa. Artinya semakin baik penggunaan gadget terhadap hasil belajar anak maka akan baik pula hasil belajar siswa yang didapatkan. Berdasarkan hasil analisis dan teori yang sudah dijelaskan dapat menunjukkan bahwa hasil penelitian ini menunjukkan sinkron dengan apa yang teori jelaskan, maka dalam hal ini dapat dikatakan bahwa ketika orang tua memberikan gadget kepada anak maka dapat dipastikan hasil belajar anak menjadi lebih baik. Kemudian penulis membandingkan dengan jurnal oleh Sofia Tanjung dengan judul Pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Gadget terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh. metode penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian *assosiatif*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dengan jenis instrumen berbentuk skala. Hasil penelitian pada jurnal ini menunjukkan terdapat hubungan antara pengaruh gadget terhadap hasil belajar dengan memperoleh *r* hitung sebesar $0,555 > R$ tabel $0,374$

KESIMPULAN

Setelah proses pengolahan data maka didapatlah hasil dari penelitian ini bahwa hasil penelitian ini berpengaruh positif dan relavan antara variabel X (gadget) dengan variabel Y (hasil belajar siswa). Penjelasan diatas dapat dilihat dari hasil perhitungan (r_{xy}) sebesar 0,920. Jika diinterpretasikan ke dalam tabel koefisien korelasi nilai *r hitung* termasuk kedalam golongan kategori tinggi (0,80-1,00) kemudian jika dibandingkan dengan *r* tabel, maka *r* hitung ($0,920 < 0,433$) sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ditemukan pengaruh positif dan signifikan antara pengaruh gadget terhadap hasil belajar siswa kelas IV UPTD SD Negeri 122353 Pematang Siantar”.

REFERENSI

- Angraini, E. (2019). *Mengatasi kecanduan gadget pada Anak*. Serayu publishing.
 Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
 Astuti, D. P., & Sembiring, B. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 3 Kota Jambi. *SJEE (Scientific Journals of Economic Education)*, 3(2), 1-8.

- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives*. New York: David McKay Company. *Inc. Google Scholar*.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- Harahap, R. S., & Ely, R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh. *Elementary Education Research*, 3(1).
- Iswidharmanjaya, D. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan bagi orang tua untuk memahami factor-faktor penyebab anak kecanduan gadget* (Vol. 1). Bisakimia.
- Manumpil.M.Dkk. 2015. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).
- Priyatno, D. (2016). Belajar alat analisis data dan cara pengolahannya dengan SPSS. *Yogyakarta: Gava Media*, 143-150
- Pulungan, I. (2020). *Ensiklopedi pendidikan*. Medan: *Media Persada*.
- Putra, F. F., Rozak, A., Perdana, G. V., & Maesharoh, I. (2019). Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 4(2), 98-103.
- Saifudin, M., Susilaningsih, S., & Wedi, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi untuk Memudahkan Belajar Siswa SD. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 68-77.
- Sandi, M. O., Arafat, Y., & Heldayani, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD Negeri 13 MUARADUA. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 556-566.
- Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al Mukmin. *Profesi (Profesional Islam): Media Publikasi Penelitian*, 13(2).
- Sinaga, D., & Sinaga, S. I. P. (2020). Pengaruh kemampuan guru dalam penggunaan media pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(3), 873-880.
- Sudrajat, S., Puntaswari, N. C., Sulistyosari, Y., & Astuti, D. S. (2020). Pribumisasi Ilmu-Ilmu Sosial Dan Pembaruan Pembelajaran Ips Terpadu Di Sekolah. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 7(1), 66-85
- Sugiyono, P. (2016). *Metode Penelitian Manajemen (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi (Mixed Methods), Penelitian Tindakan (Action Research, dan Penelitian Evaluasi)*. Bandung: *Alfabeta Cv*.
- Sukardi, H. M. (2003). *Metodologi penelitian pendidikan kompetensi dan praktiknya*. Jakarta: *Bumi Aksara*, 157.
- Sumantri, N. (2001). *Pembaharuan pendidikan IPS*. Bandung: *Rosda Karya*.
- Tanjung, D. S., Sembiring, R. K., & Habeahan, D. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di Sekolah Dasar Medan. *School Education Journal PGSD Fip Unimed*, 12(3).
- Winataputra, U. S. (2002). 22. Perkembangan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Sebagai Program Kurikuler. *Cakrawala Pendidikan*, 365.