

## ABSTRAK

**ANDI MUTIA CHAERUNNIKMA**, 2022. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Belajar Di Masa Pandemi Terhadap Murid SDN 17 Bontosunggu Kecamatan Ma'rang Kabupaten Pangkep . Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Makassar. Dosen Pembimbing Syarifuddin Cn. Sida, selaku pembimbing I dan Ashar selaku pembimbing II.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan menguji pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan belajar di masa pandemi terhadap siswa SDN 17 Bontosunggu Kabupaten Pangkep. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan sampel 22 responden. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan kuesioner/angket. Terkait analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis uji normalitas residual, reliabilitas statistik, uji korelasi product moment pearson, uji linearitas distribusi data, dan uji deskriptif statistik.

Hasil penelitian menyatakan bahwa nilai koefisien yang dilambangkan dengan R yaitu nilai korelasi sebesar 0,399 dan berada pada rentang 0,200 – 0,0,399 dengan kategori rendah, sedangkan besarnya presentasi (%) R Square ( $R^2$ ) yaitu 0,159, yang artinya pengaruh variabel X (Penggunaan Gadget) terhadap Variabel Y (Perkembangan Belajar) adalah sebesar 15,9%. Pengaruh penggunaan Gadget terhadap perkembangan belajar tingkat pengaruh berada pada kategori sedang yaitu dengan nilai sig. 0.066 > 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Artinya penggunaan gadget tidak mempengaruhi perkembangan belajar, kemungkinan perkembangan belajar tersebut dipengaruhi oleh hal lain seperti suasana pada saat proses pembelajaran daring dan luring, keadaan sosialnya siswa baik dirumah maupun di sekolah, pola dan sistem pembelajaran yang diberikan keluarga ataupun guru membangun kepercayaan belajar siswa di rumah dan lain sebagainya. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada terdapat pengaruh dalam penggunaan *gadget* terhadap perkembangan belajar.

**Kata Kunci:** Penggunaan *Gadget*, Perkembangan Belajar, Hasil Belajar.