

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERKEMBANGAN  
BELAJAR DI MASA PANDEMI TERHADAP MURID SD NEGERI  
17 BONTOSUNGGU KECAMATAN MA'RANG  
KABUPATEN PANGKEP**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**2022**

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN  
BELAJAR DI MASA PANDEMI TERHADAP MURID SD NEGERI  
17 BONTOSUNGGU KECAMATAN MA'RANG  
KABUPATEN PANGKEP**



*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**Andi Mutia Chaerunnikma**

**105401100918**

14/09/2022

1 sep  
Smb. Alumni

R/0312/PGSD/22CD  
CHA  
P

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**2022**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi atas nama **Andi Mutia Chaerunnikma**, NIM 105401100918 di terima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 564/FKIP/A.4-II/X/1444/2022 M pada tanggal 03 Safar 1444 H/31 Agustus 2022 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar Pada hari Rabu 31 Agustus 2022.

03 Safar 1444 H

Makassar, .....

31 Agustus 2022 M

**Panitia Ujian**

1. Pengawas Umum: Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. (.....)

2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (.....)

3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)

4. Penguji : 1. Dr. Syarifuddin Cn. Sida., M.Pd. (.....)

2. Dr. Ashar, S.Or., S.Pd., M.Pd. (.....)

3. Dr. Idawati, M.Pd. (.....)

4. Ainun Jarrah, S.Ag., M.A. (.....)

Disahkan oleh ;

Dekan FKIP Unismuh Makassar



**Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D**

NBM: 860 934



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Belajar Di Masa Pandemi Terhadap Murid SDN 17 Bontosunggu Kecamatan Ma'rang Kabupaten Pangkep**

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **ANDI MUTIA CHAERUNNIKMA**  
NIM : **105401100918**  
Jurusan/Prodi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)**  
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**


Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diujikan.

03 Safar 1444 H  
Makassar, -----  
31 Agustus 2022 M

Pembimbing I

Pembimbing II


  
**Dr. Sarifuddin Cn. Sida., M.Pd**  
**NIDN. 0015125815**

  
**Dr. Ashar, S.Or., S.Pd., M.Pd**  
**NIDN. 0916038902**

Diketahui:

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar

Ketua Prodi PGSD

  
**Erwin Akab, M.Pd., Ph.D**  
**NIDN. 09011007602**

  
**Aham Bahri, S.Pd., M.Pd**  
**NIDN. 0911068101**

## SURAT PERNYATAAN

saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andi Mutia Chaerunnikma  
Nim : 105401100918  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Belajar di Masa Pandemi Terhadap Murid SDN 17 Bontosunggu Kecamatan Ma'rang Kabupaten Pangkep

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan kepada tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuat oleh siapapun.

Dengan pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Juli 2022  
Yang Membuat Pernyataan

  
Andi Mutia Chaerunnikma

## SURAT PERJANJIAN

saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andi Mutia Chaerunnikma


Nim : 105401100918

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

1. Mulai penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi, saya akan menyusun sendiri (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juli 2022  
Yang Membuat Pernyataan

  
Andi Mutia Chaerunnikma

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Allah tidak akan membebani seorang hamba  
melainkan sesuai dengan kesanggupannya “

(Al-Baqarah: 286)

*Karya ini ku peruntukkan kepada Ayah, Ibu, saudara(i)ku sebagai  
bukti cinta kasih dan terima kasihku yang telah sabar mendidik,  
memotivasi dan yang terus berjuang unruk memberikanku masa  
depan yang terbaik serta nasehatnya yang tiada hentinya.*



## 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.



## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah segala puji bagi Allah swt, yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang Tuhan semesta alam, karena berkah hidayah dan taufik-Nya serta pertolongan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi (S1) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Belajar Di Masa Pandemi Terhadap Murid SD Negeri 17 Bontosunggu Kecamatan Ma’rang Kabupaten Pangkep” dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi besar Muhammad saw., semoga dengan berkah dan rahmat-Nya kita dapat menjalankan kehidupan ini dengan penuh kedamaian dan melaksanakan Sunnah-Nya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi (S1) ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah swt sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dan teristimewa kepada kedua orang tua tercinta Ayahanda A. Nasaruddin dan Ibunda Imrana, yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula, penulis mengucapkan kepada para keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi dan selalu menemani dengan candanya, kepada Dr. Syarifuddin Cn. Sida, M.Pd, dan Dr. Ashar, S.Or., S.Pd., M.Pd, selaku pembimbing I dan Pembimbing II, yang telah

memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesinya skripsi ini.

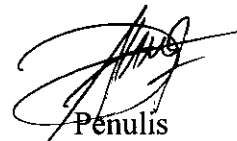
Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada: Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah, guru, dan Staf SDN 17 Bontosunggu, bapak Dehang, S.Pd., selaku guru wali kelas IV di sekolah tersebut yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada teman seperjuanganku yang selalu menemaniku dalam suka maupun duka sahabat-sahabat terkasih serta seluruh rekan mahasiswa jurusan Pendidikan Sekolah Dasar Angkatan 2018 atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuan kepada penulis yang telah memberi pelangi dalam hidupku.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-

mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. aaamiinn

Makassar, Juli 2022



Penulis



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>KARTU KONTROL BIMBINGAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>BEBAS PLAGIASI .....</b>	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>SURAT PERJANJIAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
A. Kajian Teori.....	8
1. Pengertian <i>Gadget</i> , Manfaat <i>Gadget</i> , Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> dan Faktor Kecanduan <i>Gadget</i> .....	8
a. <i>Gadget</i> .....	8
b. Manfaat <i>Gadget</i> .....	9
c. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> .....	10
d. Factor Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Anak .....	14
2. Pengertian Perkembangan, Belajar, Peserta Didik, Dan Masa Pandemi .....	17

a. Perkembangan dan Belajar .....	17
b. Tujuan Belajar .....	18
c. Ciri-ciri Belajar .....	19
d. Jenis-jenis Belajar .....	20
e. Murid .....	23
f. Masa Pandemi .....	23
3. Peran Orang Tua Dalam Pendampingan Anak .....	24
4. Strategi Orang Tua Dalam Pendampingan Anak .....	26
B. Kerangka Berpikir .....	28
C. Hipotesis Penelitian .....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
A. Jenis dan Desain Penelitian .....	32
B. Lokasi Penelitian .....	33
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	34
D. Definisi Operasional Variabel .....	36
E. Prosedur Penelitian .....	38
F. Instrument Penelitian .....	39
G. Teknik Pengumpulan Data .....	40
H. Teknik Analisis Data .....	42
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>48</b>
A. Hasil Penelitian .....	48
B. Pembahasan .....	63
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>66</b>
A. Simpulan .....	66
B. Saran .....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>68</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>68</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>96</b>

## DAFTAR TABEL

3.1 Tabel Populasi Penelitian.....	35
3.2 Tabel Sampel Penelitian .....	36
3.3 Tabel Indikator Penggunaan <i>Gadget</i> dan Perkembangan Belajar .....	40
3.4 Tabel Skala Likert Positif .....	46
4.1 Tabel Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	49
4.2 Tabel Distribusi Frekuensi Penggunaan <i>Gadget</i> .....	50
4.3 Tabel Distribusi Frekuensi Perkembangan Belajar.....	52
4.4 Tabel Hasil Data Uji Normalitas Residual Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Belajar.....	54
4.5 Tabel Hasil Data Uji Reliabilitas Statistik Penggunaan <i>gadget</i> .....	55
4.6 Tabel Hasil Data Uji Perkembangan Belajar.....	55
4.7 Tabel Hasil Data Uji Korelasi Product Moment Pearson.....	56
4.8 Tabel Nilai Korelasi dan Kategori Hubungan .....	57
4.9 Tabel Hasil Data Uji Linearitas Distribusi Data.....	58
4.10 Tabel Hasil Data Uji Regresi Linear Sederhana.....	59
4.10 Tabel Hasil Data Uji Descriptif Statistik Pada Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Belajar .....	61

## DAFTAR GAMBAR

2.1 Gambar Kerangka Pikir .....	30
3.1 Gambar Desain Penelitian.....	32
4.1 Gambar Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin .....	49
4.2 Gambar Diagram Batang Frekuensi Hasil Penggunaan Gadget .....	51
4.3 Gambar Diagram Batang Frekuensi Perkembangan Belajar .....	52



## LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner/Angket Positif Dan Negatif Penggunaan <i>Gadget</i> .....	73
Lampiran 2 Tabulasi Data Kuesioner Positif Penggunaan <i>Gadget</i> .....	76
Lampiran 3 Tabulasi Data Kuesioner Positif Perkembangan Belajar .....	77
Lampiran 4 Validasi Hasil Data Uji Validitas Positif Penggunaan <i>Gadget</i> .....	78
Lampiran 5 Validasi Hasil Data Uji Positif Perkembangan Belajar.....	79
Lampiran 6 Hasil Analisis Data.....	80
Lampiran 7 Hasil Pembagian Angket/Kuesioner Murid Kelas IV .....	88
Lampiran 8 Daftar Hadir.....	91
Lampiran 9 Lembar Permohonan Izin Penelitian.....	92
Lampiran 10 Surat Rekomendasi Penelitian.....	93
Lampiran 11 Tabulasi nilai harian dan akhir.....	94
Lampiran 12 Dokumentasi Pembagian dan Pengisian Angket/Kuesioner Murid Kelas IV.....	95



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Di era yang serba digital saat ini, perangkat elektronik sudah menjadi kebutuhan utama pada setiap lapisan masyarakat dan diberbagai bidang. Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi salah satunya penggunaan *gadget*. Sanjaya dkk (dalam jurnal Manumpil: 2015) mengemukakan bahwa *gadget* merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna.

Meningkatnya penggunaan *gadget* atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi internet itu, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu, termasuk dengan adanya *Covid-19* atau pandemi. Kementerian Komunikasi Dan Informatika (KemenKominfo: 2021) menyatakan bahwa pengguna internet di Indonesia sangat tinggi. Hal itu didorong oleh tarif internet yang murah dan banyaknya jumlah pengguna ponsel pintar yang mencapai 167 juta orang atau 89% dari total penduduk Indonesia.

*Covid-19* adalah penyakit akibat infeksi virus *severe acute respiratory syndrome coronavirus 2* (SARS-CoV-2). *Covid-19* dapat menyebabkan gangguan sistem pernapasan, mulai dari gejala yang ringan seperti flu, hingga infeksi

paru- paru, seperti pneumonia. Pandemi sendiri merupakan sebuah epidemi yang telah menyebar ke berbagai benua dan negara, umumnya menyerang banyak orang sehingga untuk bisa memutus rantai virus tersebut seluruh lapisan masyarakat diperintahkan untuk melakukan segala kegiatan di rumah baik pekerjaan kantor, belajar mengajar, pasar atau swalayan hingga tempat ibadah ditutup dalam kurung waktu yang telah ditentukan oleh pemerintah setempat. Pada kondisi seperti inilah pemakaian *gadget* berkembang pesat apalagi di kalangan pelajar yang melakukan kegiatan belajarnya secara daring.

Suatu keseriusan yang wajib menjadi perhatian para orang tua kepada anak- anak mereka untuk mengawasi penggunaan *gadget* secara bijak baik di dalam rumah maupun di luar rumah. Amelia dan Nugraha (dalam jurnal Dian Kurniawati: 2013) mengemukakan bahwa ketika *gadget* tidak berada di genggamannya anak maka ia akan terus meminta *gadget*nya. Maka anak tersebut dapat disebut sebagai ketergantungan terhadap *gadget*. Jika anak sudah ketergantungan terhadap *gadget* maka akan mempengaruhi proses belajarnya. Misalnya semangat belajarnya menjadi berkurang, menjadi tidak disiplin waktu, bahkan ketika anak sedang bermain, sedang makan, dan ketika akan tidur anak akan terus menggunakan *gadget*.

Dampak yang sangat merugikan bila keberadaan *gadget* sebagai media informasi bagi anak-anak tidak dikontrol dengan baik oleh orang tua. Kesalahan dalam pemahaman informasi yang diterima oleh anak-anak dapat berakibat buruk, salah satunya pada prestasi belajar anak di dunia pendidikan.

Dalam hal ini, sangat dibutuhkan pengawasan dan kerjasama orang tua untuk mendampingi anak-anak mereka dalam mengakses penggunaan *gadget* agar penyalahgunaan media tersebut menjadi tepat sasaran atau tepat guna bagi anak-anak. Hal ini sependapat dengan Priatno dkk (dalam jurnal Rozalia: 2017) yang menyatakan bahwa memanfaatkan teknologi informasi memiliki dampak yang positif terhadap prestasi anak, jika tetap berada pada pengawasan orang tua. Sejalan dengan Priatno dkk (dalam jurnal Dewanti: 2016) mengemukakan bahwa menggunakan *gadget* dapat memberikan dampak yang positif dapat digunakan sebagai media belajar siswa sehingga mendapatkan hasil belajar yang dicapai.

*Gadget* dalam pemanfaatannya juga memiliki dampak terhadap prestasi siswa. Helmawati (dalam jurnal Maknuni: 2020) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil dari pembelajaran. Prestasi diperoleh dari evaluasi atau penilaian. Setiap anak akan memiliki hasil belajar atau prestasi yang berbeda antara satu dengan yang lain. Prestasi yang diperoleh dari hasil pembelajaran setelah dinilai dan dievaluasi dapat saja rendah, sedang ataupun tinggi. Menurut Sudjana (2013: 117-118) “ belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang”

Dari hasil survei yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 19 Januari 2022, melihat dari analisa survei di mana kini *gadget* menjadi topik utama bagi kalangan pelajar termasuk tingkat sekolah dasar. Saat ini *gadget* mengambil alih fokus anak untuk lebih mementingkan *gadget* dibandingkan belajar. Inilah yang menjadi hal yang penting untuk diperhatikan bagi orang tua

dalam mengawasi penggunaan *gadget*, dikarenakan dampak *gadget* bisa saja menjadi buruk atau pun memiliki dampak positif. Maka dari itu, peneliti mengangkat judul penelitian ini untuk mencari tahu perkembangan belajar murid semasa menggunakan *gadget* pada masa pandemi tersebut.

Dari dampak positif penggunaan *gadget* adalah bagi para orang tua yang memiliki kesibuan tersendiri jadi dalam penggunaan *gadget* untuk sistem pembelajaran orangtua tidak khawatir lagi akan gangguan anaknya dikarenakan telah diberikan *gadget* oleh orangtuanya. Dan untuk sisi negatifnya dari penggunaan *gadget* akan mengalami kecanduan, dan mengalami penurunan prestasinya di sekolah

Penelitian pertama dilakukan oleh Dez Ozadad Selan dengan hasil dari penelitian menunjukkan bahwa, pada penelitian ini siswa kelas III dapat dikatakan memiliki ketergantungan pada *gadget*. Dian Kurniawati juga meneliti dengan hasil penelitian pada penggunaan *gadget* dapat berpengaruh terhadap prestasi siswa. Monalisa Pasulu dengan hasil penelitian bahwa *gadget/smartphone* sangat berpengaruh pada motivasi belajar siswa. Dan juga dari Wiranto Adi Prasetyo, dengan hasil penelitian bahwa penggunaan *gadget* terhadap siswa sangat tinggi.

Teknologi yang telah berkembang saat ini tentunya memiliki banyak manfaat seperti *gadget*. Akan tetapi jika melihat pada penelitian yang sudah dilakukan peneliti diatas, *gadget* ternyata memiliki pengaruh terhadap perkembangan belajar siswa. Itu terjadi karena siswa belum dapat

memanfaatkan *gadget* secara benar. Terkadang siswa jika pulang sekolah sedang berada di rumah bermain *gadget* dengan waktu yang tidak ditentukan maka siswa akan ketergantungan. Amelia dkk (dalam jurnal Kurniawati: 2020) mengemukakan bahwa ketika *gadget* tidak berada di genggamannya anak maka ia akan terus meminta *gadget*nya. Maka anak tersebut dapat disebut sebagai ketergantungan terhadap *gadget*. Jika anak sudah ketergantungan maka akan mempengaruhi proses belajarnya. Misalnya semangat belajarnya menjadi berkurang, menjadi tidak disiplin waktu. Bahkan ketika anak sedang bermain, sedang makan, ketika akan tidur anak akan terus menggunakan *gadget*. Jika siswa sering menggunakan *gadget* maka semangat belajarnya akan berkurang, akan malas belajar dan tidak disiplin waktu. Akan tetapi dalam penelitian tersebut terdapat juga pengaruh *gadget* berdampak positif bagi penggunanya karena dapat digunakan sebagai alat bantu belajar yang memudahkan siswa untuk mencari informasi dan materi pelajaran yang dibutuhkan siswa. Hal ini sependapat dengan Priatno (dalam Jurnal Kurniawati: 2020) yang menyatakan bahwa memanfaatkan teknologi informasi memiliki dampak yang positif terhadap anak, jika tetap berada pada pengawasan orang tua.

Berdasarkan kajian penelitian diatas dapat diketahui pengaruh yang timbul dalam menggunakan *gadget*. Pada kenyataannya pada penelitian diatas terdapat dampak yang positif dan negatif dalam penggunaan *gadget*. Terdapat tingkat pengaruh yang rendah, sedang dan tinggi. Kurangnya pemanfaatan *gadget* dengan baik dan benar dapat menimbulkan pengaruh yang tinggi

terhadap perkembangan belajar siswa hingga akan mengakibatkan perkembangan belajar siswa menurun. Melihat kondisi yang seperti ini, penulis melakukan tinjauan pustaka dengan mencari beberapa hasil penelitian yang relevan. Oleh sebab itu, tujuan penulis adalah meninjau kembali apakah pengaruh penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan Prestasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Belajar Di Masa Pandemic Terhadap Murid SDN 17 Bontosunggu Kecamatan Ma’rang Kabupaten Pangkep”**

#### **B. Rumusan Masalah**

Bagaimanakah pengaruh *gadget* terhadap perkembangan belajar di masa pandemi Terhadap Murid SDN 17 Bontosunggu Kecamatan Ma’rang Kabupaten Pangkep?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Untuk mengkaji dan menguji pengaruh *gadget* terhadap perkembangan belajar di masa pandemi Terhadap Murid SDN 17 Bontosunggu Kecamatan Ma’rang Kabupaten Pangkep

#### **D. Manfaat Penelitian**

Bagian ini akan membahas tentang manfaat penelitian. Manfaat

penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

Secara rinci manfaat penelitian akan dikemukakan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis Secara teoritis, penelitian ini memberikan beberapa manfaat, antara lain:
  - 1) Penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap Perkembangan belajar di masa pandemi terhadap murid kelas IV SDN 17 Bontosunggu Kecamatan Ma'rang Kabupaten Pangkep.
  - 2) Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi baru bagi peneliti lain khususnya di bidang psikologi pendidikan.
2. Manfaat Praktis, secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi guru, sekolah maupun peneliti.
  - 1) Bagi Guru  
Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan dan sumber informasi bagi guru dalam meningkatkan pembentukan kebiasaan belajar yang efektif terhadap prestasi belajar murid di masa pandem menjadi bahan masukan dalam pengelolaan kegiatan belajar mengajar guna mencapai hasil pembelajaran yang optimal bagi sekolah.  
  
Memberikan informasi mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan belajar di masa pandemi terhadap murid kelas IV SDN 17 Bontosunggu Kecamatan Ma'rang Kabupaten Pangkep.

## 2) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan rujukan bagi penelitian yang relevan mengenai pengaruh penggunaan terhadap perkembangan belajar di masa pandemik pada murid kelas IV SDN 17 Bontosunggu Kecamatan Ma'rang Kabupaten Pangkep.





## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Pengertian *Gadget*, Manfaat *Gadget*, Dampak Penggunaan *Gadget*

###### a. *Gadget*

*Gadget* merupakan salah satu alat teknologi dan informasi yang banyak digemari oleh semua kalangan, tidak terlepas dari itu *gadget* juga sangat membantu pekerjaan manusia, termasuk pelajar dan pekerja. *Gadget* ialah salah satu alat elektronik yang berfungsi untuk mengkomunikasikan satu dengan yang lainnya seiring dengan kemajuan zamannya. *Gadget* sangat membantu manusia dikarenakan *gadget* memiliki fitur-fitur lengkap seperti: *game*, video, internet, musik, hiburan, berita, dan lain – lain . Sanjaya dkk (dalam jurnal Manumpil: 2015) *gadget* merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna.

Garini (2013), “*gadget* sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi”. *Gadget (smartphone)* memiliki banyak fungsi bagi penggunanya sehingga dinilai lebih memudahkan. *Gadget (smartphone)* atau dengan kata sederhana telepon genggam yang saat ini telah memiliki beragam fitur dan

fungsi yang semakin kompleks guna memudahkan pemainya merupakan trobosan baru dari telephone gengam sebelumnya. Derry (dalam jurnal Nafrin 2021) “*gadget* merupakan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia”. Sedangkan dalam jurnal Manumpil, dkk (2015) “*Gadget* merupakan suatu alat teknologi yang saat ini berkembang pesat yang memiliki fungsi khusus diantaranya *smartphone, Iphone and Blackberry*”.

**b. Manfaat Penggunaan Gadget**

Setiap individu memiliki *gadget* sebagai alasan kebutuhan. Alasan penggunaan *gadget* bagi setiap individu adalah

- 1) ***cognition*** (pemikiran) yaitu *gadget* difungsikan sebagai alat pemenuhan kebutuhan individu terhadap wawasan dan pengetahuan;
- 2) ***diversion*** yaitu *gadget* difungsikan sebagai sarana untuk bersantai dan kebutuhan secara emosioanal;
- 3) ***social utility*** yaitu *gadget* digunakan sebagai alat untuk mempererat tali silaturahmi dengan keluarga, teman dan masyarakat;
- 4) ***withdraw*** yaitu *gadget* digunakan sebagai alasan untuk tidak melakukan aktifitas lain dan menjaga *privacy*;
- 5) ***linkage*** yaitu *gadget* digunakan untuk menyatukan beberapa

individu sehingga membentuk suatu pertalian yang memiliki tujuan dan kepentingan yang sama.

Oka (dalam Purwanto 2017: 21) “penggunaan multimedia dalam pembelajaran akan berbanding lurus dengan manfaatnya”. Fenrich (dalam jurnal Rahmawati 2020) manfaat multimedia yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa akan terdorong mengejar pengetahuan dan memperoleh umpan balik yang seketika.
- 2) Siswa belajar dari tutor yang sabar (komputer) yang menyesuaikan diri dengan kemampuan siswa.
- 3) Belajarkapan saja mereka mau tanpa terikat suatu waktu yang telah ditentukan.

#### c. Dampak Penggunaan Gadget

Pada zaman sekarang banyak dari kalangan yang sudah menjadi budak *gadget*, dikarenakan manusia tak akan bisa hidup tanpa *gadget*. Seiring berjalannya waktu, *gadget* juga sudah semakin canggih, *gadget* bukan hanya digunakan oleh orang dewasa saja tetapi juga digunakan oleh banyak kalangan termasuk pelajar tingkat Sekolah Dasar. *Gadget* digunakan bukan lagi sebagai keperluan, tetapi sudah menjadi kebutuhan penting. Dampak buruk penggunaan gadget (smartphone) pada anak demikian Derry Ishwidharmanjaya (2014: 16) yaitu, menjadi pribadi tertutup, kesehatan otak terganggu, kesehatan mata terganggu,

kesehatan tanggan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreatifitas, terpapar radiasi, ancaman *cyberbullying*. Penggunaan *gadget* secara berlebihan bisa berakibat fatal bukan hanya bagi orang dewasa namun juga bagi anak-anak. Bagi pelajar, *gadget* memang sangat dibutuhkan dikarenakan dapat membantu untuk mencari informasi-informasi yang ingin diketahui.

Penggunaan *gadget* terhadap anak Sekolah Dasar berbeda dengan cara penggunaan pelajar tingkat SLTP dan tingkat SLTA, penggunaan *gadget* terhadap pelajar tingkat sekolah dasar cenderung sebagai bahan hiburan saja, seperti sosial media, dan *game*. Dampak negatif dari dalam jurnal Suryani (2021) yaitu sebagai berikut:

1) Segi kesehatan

Segi kesehatan dampak buruk penggunaan *gadget* diantaranya, peningkatan resiko kanker akibat radiasi, ketulian, mata perih atau bahkan rabun karena pencerahan maksimal secara berkala pada *gadget*, tablet atau komputer.

2) Segi sosial

Segi kehidupan sosial dampak dari penggunaan *gadget* bagi anak sekolah dasar ada dua yaitu dampak positif dan negatif. Dampak positif adalah meningkatkan pengetahuan, sebagai media hiburan, mempermudah komunikasi, meningkatkan kenyamanan dalam belajar, tersedianya teknologi yang lebih canggih, mempertajam kemampuan ingatan murid, dan meningkatkan kemampuan mengatur waktu.

Dampak negatifnya ialah tidak fokus terhadap pembelajar, dapat menyebabkan kecanduan,berkurangnya interaksi sosial di kehidupan nyata, prestasi akademik menurun, membuat kurang berempati dengan lingkungan sekitar, meningkatkan kecemasan dan depresi, risiko penyalahgunaan *gadget* , mengganggu kesehatan, mengurangi daya tangkap otak dan daya ingat, kesempatan melakukan tindak kecurangan.

Handrianto mengatakan bahwa, *gadget* memiliki dampak positif dan juga negatif, dampak positif tersebut antara lain adalah :

- 1) Berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).
- 2) Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
- 3) Meningkatkan rasa percaya diri. (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).
- 4) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

Dampak negatif dari *gadget* adalah:

- 1) Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya anak

teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut).

- 2) Malas menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget*, misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi *Youtube* anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari)
- 3) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya)
- 4) Kecanduan, (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
- 5) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).
- 6) Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat, (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat)
- 7) Menghambat kemampuan berbahasa, (anak yang terbiasa menggunakan *gadget* akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya)

- 8) Dapat mempengaruhi perilaku anak, (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman)
- 9) Waktu terbuang sia-sia. Anak-anak akan sering lupa waktu ketika sedang asyik bermain *gadget*. Mereka membuang waktu untuk aktifitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktifitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan pada dirinya.
- 10) Menjadi pribadi yang tertutup. Seseorang yang kecanduan *gadget* akan menghabiskan besar waktunya untuk bermain *gadget*. Kecanduan yang diakibatkan oleh *gadget* dapat mengganggu kedekatan orang lain, lingkungan dan teman sebayanya. Akibat factor tersebut menyebabkan anak menjadi pribadi yang tertutup.
- 11) Ancaman *Cyberbullying*. *Cyberbullying* adalah kejadian ketika seseorang diejek, dihina, atau dipermalukan, oleh anak atau remaja lain melalui media internet atau telepon seluler. Ketika seseorang menggunakan *gadget* untuk mengakses media social memungkinkan terjadinya *cyberbullying* lebih tinggi.

#### d. Faktor Kecanduan *Gadget* Pada Anak

Kimberly, dkk (1996), definisi kecanduan adalah keadaan bergantung secara fisik dan psikologis. Kecanduan dapat terjadi pada

dalam penggunaan *smartphone*, kecanduan sendiri di definisikan sebagai aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif. Contoh kecanduan bisa ditimbulkan akibat zat atau aktivitas tertentu seperti judi, *overspending*, *shoplifting* dan aktivitas seksual (Hovart, 1989).

Ada banyak bahaya *gadget* bagi anak-anak yang dapat timbul, salah satunya akan mengalami kecanduan *gadget* sehingga kondisi tersebut harus benar-benar dicegah untuk tidak terjadi. Salah satu hal yang dapat dilakukan dalam mencegah anak mengalami kecanduan *gadget* adalah dengan memahami dan menghindarkannya dari setiap faktor penyebab anak kecanduan *gadget*. Berikut beberapa penjelasan mengenai faktor yang mempengaruhi anak kecanduan *gadget* dalam penjelasan dari jurnal Graha, dkk (2021).

1) Pengasuhan yang kurang tepat

Tanpa disadari, orangtua yang mengenalkan *gadget* terhadap anaknya untuk pertama kalinya secara tidak langsung. Beberapa masalah orangtua yang menyebabkan anak kecanduan *gadget*, diantaranya:

- a) Kesibukan, kesibukan menjadi alasan utama kenapa pengenalan *gadget* pada anak dilakukan terlalu dini. Alasan kesibukan tersebutlah yang menjadikan orang tua memilih jalan pintas untuk menenangkan anaknya dan tetap dapat mengurus kegiatan yang sedang menjadi kesibukannya tersebut. Orang tua yang



terlalu sering memberikan *gadget* kepada anaknya tersebut tanpa pengawasan yang cukup menjadikan salah satu faktor utama anak mengalami kecanduan *gadget*.

b) Kurangnya ilmu, banyak orang tua terutama pasangan yang menikah mudah memiliki keinginan besar untuk mendapatkan keturunan namun tanpa persiapan ilmu pengasuhan anak yang cukup. Tidak adanya ilmu pengasuhan anak yang cukup tersebut menjadi problem besar anak mengalami kondisi kecanduan akan *gadget*.

c) Teladan yang salah, banyak orang tua yang menyadari bahwa anak banyak belajar dengan cara menjadikan orang tuanya teladan dalam berbagai aktivitas. Orang tua yang sering dan bahkan juga kecanduan memaikan *gadget* di depan anak dapat menyebabkan anak juga akan ikut kecanduan *gadget*.

## 2) Faktor Neurosains

Faktor neurosains merupakan hal yang dapat menyebabkan anak mengalami kondisi kecanduan *gadget*. Penggunaan *gadget* yang terlalu sering dapat mempengaruhi dopamin dalam otak sehingga menimbulkan kecanduan untus terus menggunakan *gadget* karena adanya keinginan anak untuk memaikan games baru atau menonton video baru yang belum di tonton maupun mengulang video lama yang sudah pernah di tonton. Selain efek dopamin, kendali diri yang

masih sangat lemah dimiliki oleh anak menjadikannya dapat dengan mudah mengalami kecanduan *gadget*.

### 3) Faktor teknologi

Mungkin banyak yang tidak sadar bahwa desain dan pengembangan teknologi *gadget* sekarang ini memang diciptakan untuk membuat orang merasa kecanduan terhadap penggunaan *gadget* tersebut. Beberapa bentuk desain teknologi yang dapat menjadi faktor yang mempengaruhi anak kecanduan *gadget* tersebut seperti pilihan warna setiap aplikasi dan video pada *gadget* yang sangat cerah tersebut lebih menarik bagi anak untuk dieksplorasi.

### 4) Faktor Lingkungan

Lingkungan disekitar tempat tinggal anak sejauh ini memang selalu diselimuti oleh penggunaan *gadget* dimana-mana yang akan menstimulus anak untuk penasaran dengan kondisi tersebut. Orang tua yang sudah menjaga anak dari ketergantungan *gadget* akan sia-sia jika tidak mampu menghindari pengaruh lingkungan yang pada anak tersebut dari keadaan untuk tidak menggunakan *gadget*.

## 2. Pengertian Perkembangan Peserta Didik, Belajar, Murid, dan Pandemi Covid-19.

### 1) Perkembangan dan Belajar

Perubahan merupakan hal yang melekat dalam pengertian perkembangan. Perkembangan merupakan rangkaian perubahan

progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman Istiwidiyanti, dkk (1991). Artinya perkembangan terdiri dari serangkaian perubahan yang bersifat maju, baik secara kuantitatif ataupun kualitatif. Perubahan kuantitatif disebut juga pertumbuhan yang merupakan perubahan dari aspek fisik seperti penambahan tinggi badan, berat dan proporsi badan seseorang. Sedangkan perubahan kualitatif merupakan perubahan aspek psikofisik, seperti kemampuan berpikir, berbahasa, perubahan emosi dan sikap, dll.

Belajar merupakan salah satu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perilaku yang relatif dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang diperoleh melalui interaksi-interaksi individu dengan lingkungannya. Slameto (2010: 2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar ditujukan sebagai sebuah perubahan sikap seseorang sebagai hasil dari pengalaman yang terjadi disekelilingnya di mana itu terjadi secara berulang-ulang dalam suatu keadaan dan dijelaskan sebagai dasar kecenderungan terhadap respon bawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan.

## 2) Tujuan Belajar

Tujuan belajar yaitu sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan suatu perbuatan belajar, yang pada

umumnya meliputi yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap “ sikap yang baru yang diharapkan tercapai oleh siswa. Tujuan belajar yaitu suatu diskripsi mengenai suatu tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa yang setelah berlangsungnya dalam proses belajar. Tujuan belajar dengan tujuan pembelajaran sangatlah berbeda namun berhubungan sangat erat satu dengan yang lainnya. Tujuan belajar terdiri dari tiga komponen, yaitu : tingkah laku terminal, kondisi “ kondisi tes, standar (ukuran) perilaku

### 3) Ciri-ciri Belajar

- a. Adanya suatu kemampuan baru atau perubahan. Dalam Perubahan tingkah laku yang sifatnya pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun sebuah nilai dan sikap (afektif).
- b. Dalam perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja melainkan menetap atau bisa disimpan/
- c. Dalam Perubahan itu tidak terjadi begitu saja melainkan harus dengan sebuah usaha. Perubahan terjadi akibat suatu interaksi dengan lingkungan.
- d. Dalam Perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh suatu pertumbuhan fisik/ kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh dengan obat-obatan.

#### 4) Jenis-jenis Belajar

Dalam proses belajarmengajar dikenal adanya bermacam-macam kegiatan yang memiliki corak yang berbeda antara satu dengan lainnya, baik dalam aspek materi dan metodenya maupun dalam aspek tujuan dan perubahan tingkah laku yang diharapkan. Keanekaragaman jenis belajar ini muncul dalam dunia pendidikan manusia yang juga bermacam-macam Effendi dkk mengemukakan jenis belajar, seperti:

##### a) Belajar Abstrak

Merupakan belajar yang menggunakan caracara berpikir abstrak. Tujuannya adalah untuk memperoleh pemahaman dan pemecahan masalah yang tidak nyata. Dalam mempelajari suatu hal-hal yang abstrak peranan akal atau rasio sangatlah penting. Begitu pula dengan penguasaan atas suatu prinsip-prinsip dan konsep-konsep.

##### b) Belajar Keterampilan

Merupakan belajar menggunakan geekaan-gerakan motorik yakni yang berhubungan dengan syaraf dan otot-otot. Dalam belajar jenis ini, proses pelatihan yang intensif dan teratur sangat diperlukan.

##### c) Belajar Sosial

Belajar sosial ialah belajar yang bertujuan untuk memperoleh sebuah keterampilan dan pemahaman terhadap

suatu masalah-masalah sosial, penyesuaian terhadap nilai-nilai sosial dan sebagainya. Contoh dalam belajar jenis ini yaitu belajar memahami suatu masalah keluarga, masalah penyelesaian konflik antaretnis atau antarkelompok, dan suatu masalah “ masalah lain yang bersifat sosial

d) Belajar Pemecahan Masalah

Belajar pemecahan masalah pada dasarnya yaitu belajar untuk memperoleh sebuah keterampilan atau kemampuan untuk memecahkan berbagai suatu masalah secara logis dan rasional. Tujuannya ialah untuk memperoleh suatu kemampuan atau kecakapan kognitif guna untuk memecahkan masalah secara tuntas. Untuk itu, kemampuan individu dalam menguasai berbagai konsep, prinsip, serta generalisasi, amat sangat diperlukan.

e) Belajar Rasional

Belajar rasional yaitu belajar dengan menggunakan suatu kemampuan berpikir secara logis atau sesuai dengan akal sehat. Tujuannya yaitu untuk memperoleh beragam kecakapan yang menggunakan prinsip “ prinsip dan konsep “ konsep. Jenis belajar ini berkaitan erat dengan belajar dalam pemecahan masalah. Dengan belajar rasional, individu diharapkan mempunyai suatu kemampuan rational problem solving, yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah dengan menggunakan

sebuah pertimbangan dan strategi akan sehat, logis, dan sistematis.

f) Belajar Kebiasaan

Belajar kebiasaan yaitu suatu proses pembentukan kebiasaan baru untuk perbaikan kebiasaan yang telah ada. Belajar kebiasaan, selain menggunakan sebuah perintah, keteladanan, serta pengalaman khusus, juga menggunakan hukum dan ganjaran. Tujuannya agar individu mendapatkan sikap dan kebiasaan perbuatan baru yang lebih tepat dan lebih positif, dalam arti selaras dengan sebuah kebutuhan ruang dan waktu atau yang sifatnya kontekstual.

g) Belajar Apresiasi

Belajar apresiasi pada dasarnya ialah belajar untuk mempertimbangkan nilai atau arti penting suatu objek. Tujuannya agar individu mendapatkan dan mengembangkan kecakapan ranah rasa (effective skills), dalam hal ini kemampuan dalam menghargai secara tepat, arti penting objek tertentu, misalnya yaitu apresiasi sastra, apresiasi musik, dan apresiasi seni lukis.

h) Belajar Penegtahuan

Belajar pengetahuan dimaksudkan yaitu sebagai belajar untuk mendapatkan sejumlah pemahaman, pengertian, informasi, dan sebagainya. Belajar pengetahuan juga bisa

diartikan sebagai suatu program belajar terencana untuk menguasai suatu materi pelajaran dengan melibatkan suatu kegiatan investigasi atau penelitian dan eksperimen.

#### 5) Murid

Murid dalam arti luas adalah setiap orang yang terkait dengan proses pendidikan sepanjang hayat, sedangkan dalam arti sempit adalah setiap orang yang belajar di sekolah. Peserta didik merupakan subyek yang menjadi focus utama dalam penyelenggaraan pendidikan. Menurut UU No 20 tahun 2003 (Departemen Pendidikan Nasional) menegaskan bahwa peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan dirinya melalui jalur, jenjang, dan jenis pendidikan. Peserta didik usia SD/MI adalah semua anak yang berada pada rentang usia 6-12/ 13 tahun sedang belajar dalam jenjang pendidikan SD/MI.

#### 6) Pandemi Covid-19

Pandemi Covid-19 telah membuat banyak hal perubahan, salah satunya para pengajar dan wali murid yang dituntut untuk lebih pandai bercakap dan berinovasi dalam dunia komputerisasi agar tetap berjalan dalam keadaan apapun selama masa pandemic ini dan hal ini pun berlaku pada dunia pendidikan. Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan (Mendikbud) mendukung pemerintah meliburkan sekolah pada masa pandemic ini dan memprioritaskan keselamatan



peserta didik dan guru (Fajrian, 2020). Dengan tujuan agar pendidikan tetap berjalan, latihan pembelajaran harus dilakukan dari jarak jauh dengan menggunakan perangkat teknologi.

Pada saat ini, di level pendidikan dasar, menengah dan atas secara teknis, proses pembelajaran jarak jauh banyak mengalami kendala. Murid yang berasal dari keluarga tingkat bawah di mana mereka yang tidak memiliki *gadget* akan ketinggalan pembelajaran apalagi ketika tugas hanya disampaikan melalui aplikasi *Whastapp* atau aplikasi belajar lainnya. Selain itu dampak yang dirasakan oleh peserta didik pada sistem belajar dari rumah adalah beban pelajaran yang terlalu banyak, pada saat yang sama murid juga dituntut untuk dapat mencermati dan mempelajari materi pelajaran dengan cepat.

### **3. Peran Orang Tua Dalam Pendampingan Penggunaan Gadget Pada Anak.**

Beberapa peran bimbingan orang tua dalam pendampingan penggunaan *gadget* menurut Mu'allimah (2020), yaitu:

- a. Alasan pemberian *gadget* pada anak secara umum adalah jika anak tersebut membutuhkan *gadget* untuk berkomunikasi kepada orang-orang penting disekitarnya seperti orang tua atau keluarga.
- b. Mengikutsertakan anak dalam berpikir kritis, peranan orang tua dalam pengikutsertaan anak dalam berpikir kritis yaitu dengan memberikan arahan dan penjelasan mengenai dampak penggunaan *gadget*,

kemudian orang tua memberi pengertian nilai-nilai agama agar anak dapat menjaga kepercayaan dari orang tua, dan orang tua memberi pengawasan supaya anak tidak terpancing dengan konten-konten yang tidak bermanfaat.

- c. Pemberian batas waktu dalam penggunaan *gadget*. Orang tua dapat memberikan perannya dalam memberikan batas waktu dalam menggunakan internet. Hal ini bertujuan supaya anak tidak memiliki efek candu dan lebih konsentrasi dalam pembelajaran.

Mengenalkan *gadget* pada anak sejak usia dini memiliki keuntungan dan kerugian tersendiri tergantung pada kesiapan orang tua dalam mengenalkan dan mengawasi anak dalam menggunakan *gadget*. Orang tua perlu menerapkan aturan bagi anak dalam penggunaan *gadget*. Untuk bisa memanfaatkan *gadget* dengan efektif harusnya sebagai orang tua bisa memahami dan menjelaskan mengenai konten yang ada pada *gadget*. Tanpa pendampingan yang baik dari orang tua, anak dapat berperilaku impulsif, menyalahgunakan pemanfaatan *Gadget* bahkan hingga menimbulkan kecanduan. Dalam jurnal Fahriantini (2016), Tanda anak kecanduan *gadget* adalah :

- a. Anak kehilangan minat untuk beraktifitas
- b. Berbicara tentang teknologi terus menerus
- c. Cenderung suka membantah perintah jika itu menghalanginya untuk mengakses *gadget*.

- d. Sensitif atau tersinggung, menyebabkan *mood* yang mudah berubah
- e. Egois, sulit berbagai waktu dalam penggunaan gadget dengan orang lain.
- f. Sering berbohong karena tidak bisa lepas dari gadgetnya.

Perkembangan dan kemajuan teknologi komunikasi semakin membuat orangtua melakukan pengawasan lebih ekstra lagi, jenis dan fungsi *gadget* yang semakin beranekaragam membuat anak dimanjakan oleh *gadget* mereka. Dan tidak heran banyak anak ataupun pelajar sekolah yang menenteng ponsel ataupun tablet kemana-mana, ini menjadi kekhawatiran bagi beberapa orangtua karena takut anak mereka tergelincir ke hal-hal negatif, apalagi *Smartphone* yang semakin canggih. Fungsi ponsel bukan lagi untuk menelpon dan mengirim pesan, tetapi juga mengirim gambar dan foto, browsing internet, nonton video, main *game*, merekam audio dan video, eksis di media sosial dan banyak lagi.

#### 4. Strategi Pendampingan Orang Tua dalam Penggunaan Gadget.

Orang tua menjadi pendamping nomor satu yang tidak dapat digantikan perannya dalam mendidik anak. Ini sebabnya orang tua juga menjadi orang yang paling bertanggung jawab dalam mengatasi dampak negatif dari penggunaan. Sahriana, ada beberapa cara yang harus dilakukan orang tua dalam mendampingi anak ketika menggunakan *gadget*, antara lain:

a. Pilih sesuai usia

Dilihat dari tahapan perkembangan dan usia anak, pengenalan dan penggunaan gadget bisa dibagi ke beberapa tahap usia. Untuk anak usia di bawah 5 tahun, Pemberian gadget sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara. Artinya, jangan terlalu banyak memberikan kesempatan bermain *gadget* pada anak di bawah 5 tahun. Terlebih di usia ini, yang utama bukan *gadget*-nya, tapi fungsi atau peran orangtua. Peralasan *gadget* hanya sebagai salah satu sarana untuk mengedukasi anak.

b. Batasi waktu anak

Anak dengan usia di bawah 5 tahun boleh saja diberi *gadget*. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya. Misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang. Contohnya, kenalkan *gadget* seminggu sekali, misalnya hari Sabtu atau Minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain. Aplikasi yang boleh dibuka pun sebaiknya aplikasi yang lebih ke fitur pengenalan warna, bentuk, dan suara.

c. Hindarkan Kecanduan Kasus

kecanduan atau penyalahgunaan *gadget* biasanya terjadi karena orangtua tidak mengontrol penggunaannya saat anak masih kecil. Maka sampai remaja pun ia akan melakukan cara pembelajaran yang sama. Akan susah mengubah karena kebiasaan ini sudah terbentuk. Ini sebabnya, orang tua harus ketat menerapkan aturan ke anak, tanpa

harus bersikap otoriter. Dan jangan lupa, orangtua harus menerapkan *reward and punishment*. Kalau ini berhasil dijalankan, maka anak akan bisa melakukannya secara bertanggungjawab dan terhindar dari kecanduan.

d. Beradaptasi Dengan Zaman

Salah satu dampak positif *gadget* adalah akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul *gadget*, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya. Artinya fungsi adaptif anak berkembang. seorang anak harus tahu fungsi *gadget* dan harus bisa menggunakannya karena salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Sebaliknya, anak yang tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi bisa dikatakan fungsi adaptifnya tidak berkembang secara normal. Namun, fungsi adaptif juga harus menyesuaikan dengan budaya dan tempat seseorang tinggal. Kalau anak tinggal di sebuah desa dimana *gadget* adalah barang langka, maka wajar kalau anak tidak tahu dan tidak kenal yang namanya *gadget*.

### C. Kerangka Pikir

Seperti yang diketahui perkembangan arus teknologi yang begitu

sangat berdampak pada keseharian masyarakat, terkhususnya di Indonesia ini, di mana, apa yang ingin diketahui sudah sangat mudah untuk diakses di mana pun dan kapan pun asal memiliki gadget dan akses internet yang memadai. Penggunaan gadget saat ini sangat digemari oleh semua kalangan mulai dari anak usia dini hingga lansia pun sudah menggunakan gadget tersebut. Jika anak seringkali menggunakan gadget secara berlebihan maka akan menimbulkan permasalahan atau gangguan pada proses belajarnya. Tetapi dalam pemanfaatannya pada siswa sangatlah berpengaruh dalam perkembangan belajarnya jika tidak di kontrol oleh orang tua, apa lagi di masa pandemi Covid-19 ini penggunaan gadget begitu sangat tinggi sehingga memunculkan dampak negatif dan positif, serta keuntungan dan kerugiannya orang tua terhadap Kurangnya pantauan pada anak dalam menggunakan ataupun mengaplikasikan Gadget pada semestinya maka dari itu harus lebih cerdas dalam memberikan kebebasan anak untuk memakai gadget agar hal-hak yang tidak diinginkan tidak terjadi termasuk dalam hal akademik siswa di sekolah. Teknologi informasi berperan sangat penting, karena dengan menguasai sistem teknologi dan informasi identik dengan buta huruf. Bahkan untuk melihat sebuah fakta di mana baik balita hingga anak-anak sudah lebih paham dalam menggunakan gadget dibandingkan orangtuanya. Seiring dengan kemajuan zaman, teknologi semakin canggih dan modern, kemajuan yang kini telah terjadi pada dunia perteknologian ini merupakan hal yang harus kita lihat secara kritis untuk memperhatikan segala dampak yang akan terjadi.

Untuk lebih memudahkan alur dalam penelitian ini, maka dalam penelitian tersebut disusun kerangka pikir sebagai berikut :



**Gambar 2.1**  
**Bagan Kerangka Berpikir**

#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Setelah mendapatkan anggapan dasar, maka membuat teori sementara yang kebenarannya masih perlu diuji kebenarannya (Suharsimi, 2013), demikian juga dengan tanggapan A Muri Yusuf (2005: 163) Hipotesis adalah kesimpulan sementara yang belum final; suatu jawaban sementara; suatu dugaan sementara; yang merupakan konstruk peneliti terhadap masalah penelitian, yang menyatakan hubungan antara dua variabel atau lebih. Kebenaran dugaan tersebut harus dibuktikan melalui penyelidikan ilmiah.

Hipotesis ada dua jenis yaitu hipotesis kerja yang disusun berdasarkan atas teori yang di pandang handal, dan hipotesis nol dirumuskan karena teori yang digunakan karena teori yang digunakan masih diragukan kehandalannya.

Adapun hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ): ‘Ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan belajar dimasa pandemic terhadap siswa kelas 4 SDN 17 Bontosunggu’ ( jika nilai  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel = 2.07961  $>$  1.947)
- b. Hipotesis nol ( $H_0$ ): “Tidak ada Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan belajar dimasa pandemic terhadap siswa kelas 4 SDN 17 Bontosunggu’ ( jika nilai  $t$  hitung  $<$   $t$  tabel = 2.07961  $<$  1.947 )



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Desain Penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Jenis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Sujarweni (Rahmawati: 2020) penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Sedangkan pengertian Metode Penelitian Kuantitatif.

sedangkan Sugiyono (Witarsa: 2018) adalah Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positifisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan. Metode pendekatan penelitian kuantitatif adalah menggunakan metode pendekatan survey. Sugiyono (2018) metode survey adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mendapatkan data yang terjadi pada masa lampau atau saat ini, tentang keyakinan, pendapat, karakteristik, perilaku hubungan variabel dan untuk menguji beberapa hipotesis tentang variabel sosiologi dan psikologis dari

sampel. Penelitian survey merupakan sebuah metode pengumpulan data yang dilakukan dalam bentuk kuesioner.

## 2. Desain Penelitian

Untuk memudahkan penelitian dalam melaksanakan penelitian diperlukan desain sehingga tujuan yang ditentukan dapat dicapai. Desain penelitian merupakan kerangka kerja yang digunakan untuk melaksanakan penelitian. Berdasarkan dari judul yang telah dipaparkan di atas, penelitian yang akan penulis lakukan untuk menyelidiki hubungan antara satu variabel dengan variabel lainya, dalam hal ini hubungan yang positif atau negatif pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan belajar di masa pandemic terhadap murid sehingga didasarkan koefisien korelasi.



Gambar 3.1

### Desain Penelitian

Sumber: *Paradigma Penelitian*, Sugioyono (2013)

#### Keterangan

1. X = Penggunaan Gadget ( variabel bebas ).
2. Y = Perkembangan Belajar ( variabel terikat ).

Perkembangan dan belajar merupakan sebuah fase kehidupan yang timbul secara alami bagi setiap insan. Perkembangan dan belajar tak bisa dipisahkan dalam diri manusia. Seiring berjalannya waktu, maka perkembangan akan terus terjadi hingga akhir hayat karena sifatnya terjadi secara terus-menerus. Perkembangan adalah dampak dari kegiatan belajar manusia, apakah dari pengalaman maupun kematangannya. Winkel (dalam jurnal Rozalia: 2017) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses kegiatan mental pada diri seseorang yang berlangsung dalam interaksi aktif individu dengan lingkungannya, sehingga menghasilkan perubahan yang relatif menetap/bertahan dalam kemampuan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Jadi, belajar pada hakikatnya merupakan salah satu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, yang diperoleh melalui interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar terjadi secara sadar, bersifat kontinu, relatif menetap, dan mempunyai tujuan terarah pada kemajuan yang progresif.

## **B. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berlokasi di SDN 17 BontoSunggu beralamat di pitusunggu, Pitusunggu, Kec. Ma`rang, Kab. Pangkajene kepulauan, Sulawesi Selatan, dengan kode pos 90654. Peneliti

memilih lokasi ini dikarenakan sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah yang selama masa pandemi menerapkan sistem pembelajaran daring.

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Sugiyono (dalam jurnal Dewanti: 2016) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Silaen (dalam jurnal Dewanti: 2016) “Populasi adalah keseluruhan dari objek atau individu yang memiliki karakteristik (sifat-sifat) tertentu yang akan diteliti. Populasi juga disebut universum (universe) yang berarti keseluruhan, dapat berupa benda hidup atau benda mati”. Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri atas manusia, hewan, benda-benda, tumbuh, peristiwa, gejala, ataupun nilai tes sebagai sumber data yang mempunyai karakteristik tertentu dalam suatu penelitian yang dilakukan.

Jadi, dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa Populasi merupakan obyek atau subyek yang memiliki kualitas serta karakteristik yang bersifat universe atau keseluruhan dari beberapa objek diantaranya seperti manusia, hewan, benda mati, tumbuhan, peristiwa, dan gejala sehingga ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, dipahami dan kemudian

menarik kesimpulan. Maka populasi yang diambil dari lokasi penelitian di SDN 17 Bontosunggu adalah murid kelas 4 dengan jumlah adalah 22 murid.

**Tabel 3.1**  
**Populasi Penelitian**

No.	Siswa	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	kelas IV	9	13	22 Murid
<b>Jumlah</b>		<b>9</b>	<b>13</b>	<b>22</b>

*Sumber: data Sekolah SDN 17 Bontosunggu Kec. Ma'rang Kab. Pangkep*

## 2. Sampel Penelitian

Sugiyono (Intan: 2016) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. demikian Sugiyono (2017:85) pengertian dari sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel, hal ini dilakukan bila jumlah populasi relative kecil, kurang dari 30, atau penelitian ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil Jadi sampel merupakan sebagian perwakilan dari sejumlah populasi yang akan diteliti. dikarenakan untuk menghasilkan kesimpulan sesuai dengan keadaan sekarang dan menghasilkan data yang valid dan benar.

**Tabel 3.2**  
**Sampel Penelitian**

No.	Siswa	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	kelas 4	9	13	22 siswa

#### **D. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Definisi operasional merupakan penarikan batasan yang menjelaskan ciri-ciri lebih spesifik dan lebih substantif dari suatu konsep. Pembuatan definisi operasional bertujuan agar peneliti dapat menemukan alat ukur yang tepat dan sesuai dengan variabel yang telah didefinisikan konsepnya. Adapun yang menjadi definisi operasional dalam penelitian ini adalah Berikut definisi operasional variable yang akan diteliti, yaitu:

##### **1. Penggunaan Gadget**

Effendi, dkk (2013) *gadget* merupakan sebuah istilah dalam bahasa inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi. *Gadget* sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC, dan juga telepon seluler atau *smartphone*. Sedangkan demikian Garini (2013), “*gadget* sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi”. *Gadget (smartphone)* memiliki banyak fungsi bagi

penggunaannya sehingga dinilai lebih memudahkan. Jadi, *gadget* merupakan sebuah alat elektronik yang memiliki berbagai macam fungsi, *gadget* banyak digemari oleh semua kalangan karena dinilai memudahkan aktifitas manusia.

## 2. Perkembangan belajar

Perkembangan merupakan tahap perubahan yang terjadi pada individu dan dinilai secara fisik, psikis, sosial, dan lainnya. Perkembangan yang paling cepat dan terkait pada banyak komponen terjadi pada usia anak-anak. Proses perkembangan dimasa ini masih bisa dipengaruhi oleh faktor faktor dari luar yang membantu membentuk karakter dan komponen perkembangan lainnya agar menjadi pribadi yang baik.

Demikian Syaiful dkk (Amri 2020) menyatakan bahwa “Belajar adalah perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi”.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan perkembangan adalah serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif dalam aspek kognitif, afektif, maupun psiko-motorik, yang diperoleh melalui interaksi individu dengan lingkungannya.

## E. Prosedur penelitian

Sugiyono (2017) prosedur penelitian adalah cara ilmiah yang dipergunakan oleh seorang peneliti guna memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sehingga langkah ilmiahnya sendiri menunjukkan adanya kegiatan penelitian yang bersifat empiris dan sistematis., maka prosedur penelitian diantaranya:

1. Melakukan observasi terlebih dahulu guna melihat kondisi sekolah dan wawancara kepada sekolah serta guru.
2. Menentukan jenis metode yang akan digunakan dalam penelitian tersebut.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis metode penelitian kuantitatif.

3. Menentukan populasi dan sampel. Populasi merupakan obyek atau subyek yang memiliki karakteristik dari beberapa objek diantaranya manusia, hewan, benda mati, tumbuhan, peristiwa, dan gejala sehingga ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian menarik kesimpulan.
4. Menentukan variable yang akan diteliti.

a. Variabel Bebas (X) = Penggunaan *gadget*

b. Variable Terikat (Y) = Perkembangan belajar



5. Menguji instrument sebagai data yang valid. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data dalam bentuk angket atau kuesioner sebagai alat penunjang penelitian.
6. Menyebarkan angket/kuesioner pada peserta didik. Peneliti menyebarkan angket kepada responden yang sudah ditetapkan, selanjutnya angket yang sudah diisi oleh responden dikumpulkan untuk dijadikan data primer.
7. Menguji data hasil dari penyebaran kuesioner. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui metode eksperimen dengan menyebarkan kuesioner pada kelas IV SDN 17 Bontosunggu Kabupaten Pangkep
8. Membuat kesimpulan dari hasil penelitian. Peneliti menyimpulkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

#### **F. Instrument Penelitian**

Istrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian harus dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan peneliti yang empiris sebagai adanya. Untuk memudahkan pengolahan data dalam penelitian, maka perlu adanya suatu alat penelitian yang dapat mempermudah peneliti dalam mengolah data. Maka, peneliti menyiapkan sebuah instrument penelitian dalam bentuk angket atau kuesioner sebagai alat penunjang penelitian.

Tabel 3.3 Indikator Penggunaan Gadget dan perkembangan belajar

No	Variabel	Indikator	deskripsi	Sumber	insytrumen	no. item
1.	Penggunaan Gadget	1. pemanfaatan gadget	a. Kepemilikan	siswa	angket	12
			b. waktu penggunaan gadget			1,2,9
			c. penggunaan gadget			5,7,11
		2. dampak positif	a. komunikasi			6
			b. mudah mengakses internet			3
		3. dampak negative	a. segi kesehatan			
	b. segi sosial					
		1. adanya hasrat dan keinginan berhasil	memiliki sikap ingin berkembang	siswa	Angket	
2	perkembangan belajar	2. adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	memiliki ketergantungan dalam belajar			11,12,7

### G. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yakni suatu teknik yang digunakan peneliti dalam mengambil informasi dalam penelitian, guna sebagai pembuktian konkrit atas jawaban fenomena tertentu yang ada di lingkungan sekitar. Sujarweni (2014:74) Teknik pengumpulan data primer merupakan cara yang dilakukan

peneliti untuk mengungkap atau menarik informasi kuantitatif. Teknik pengumpulan data peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Survey**

Alsa (2004), Definisi penelitian survei adalah prosedur dimana peneliti melaksanakan survey atau memberikan angket atau skala pada satu sampel untuk mendeskripsikan sikap, opini, perilaku, atau karakteristik responden penelitian. Dari hasil survei ini, peneliti membuat claim tentang kecenderungan yang ada dalam populasi. Survei adalah teknik pengumpulan data atau informasi pada populasi yang besar dengan menggunakan sampel yang relatif lebih kecil ini juga dilakukan dengan mengadakan pengamatan secara langsung terhadap suatu proses yang tengah berjalan atau berlangsung.

### **2. Angket atau Kuesioner**

Nana Syaodih (2008: 159), kuesioner atau angket (questionnaire) merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden). Angket atau kuesioner merupakan sebuah instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian dengan didalamnya berisi pertanyaan dan pernyataan yang dijawab oleh responden.

### 3. Dokumentasi

Menurut KBBI, dokumentasi adalah proses pengumpulan, pemilihan, dan penyimpan informasi di bidang pengetahuan, pemberian atau pengumpulan bukti dari keterangan seperti gambar, kutipan, guntingan koran dan bahan referensi lainnya. Di sini peneliti menggunakan dokumentasi rapor siswa untuk memberikan bukti bahwa perkembangan belajar murid di masa pandemi selama belajar daring di rumah meningkat.

#### H. Teknik Analisis Data

Umi Narimawati (2010:41) menyatakan Metode analisis adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang telah diperoleh dari hasil observasi lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang lebih penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Metode. Teknik analisis berisi pengujian-pengujian data dari hasil jawaban responden yang diterima kemudian dianalisis dengan menggunakan SPSS. Teknik analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk menggambarkan hasil kuesioner tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan belajar di masa pandemic terhadap siswa kelas 4 SDN 17 Bontosunggu

Teknik Analisis data merupakan suatu cara yang digunakan oleh peneliti untuk menganalisis data yang telah terkumpul untuk dapat menjawab rumusan masalah dan pengujian hipotesis yang sebelumnya telah dirumuskan.. Teknik analisis data pada penelitian ini sebagai berikut:

## 1. Uji Prasyarat

### a. Uji Normalitas

Pada penelitian ini pengujian normalitas digunakan untuk menguji data pemberian penguatan verbal (X) motivasi belajar siswa (Y). Langkah yang ditempuh dalam melakukan uji normalitas adalah dengan uji Chi Kuadrat berikut:

$$X^2 = \sum \left[ \frac{f_0 - f_h}{f_h} \right]$$

Keterangan:

$X^2$  = Chi Kuadrat

$f_0$  = Frekuensi yang diperoleh

$f_h$  = Frekuensi yang diharapkan

### b. Uji Linearitas

Uji ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah masing-masing variabel bebas sebagai prediktor mempunyai hubungan linear atau tidak dengan variabel terikat. Rumus yang digunakan dalam uji linieritas adalah sebagai berikut:

Jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ , artinya data berpola linier dan

Jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ , artinya data berpola tidak linier

## 2. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui pengaruh pemberian penguatan variabel terhadap perkembangan belajar siswa kelas IV SDN 17 Bontosunggu Kabupaten Pangkep, maka penulis menggunakan rumus *Product Moment* berikut ini:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X \cdot \sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Angka indeks korelasi “r” product moment

N = Jumlah individu dalam sampel

$\sum X$  = Jumlah seluruh skor X

$\sum Y$  = Jumlah seluruh skor Y

$\sum X^2$  = Jumlah penguadratan skor variabel X

$\sum Y^2$  = Jumlah penguadratan skor variabel Y

$\sum XY$  = Product X kali Y

Untuk menguji kebenaran dari hipotesis dari perbandingan besarnya “r” hitung dengan “r” tabel product moment, Sudijono (2014:194) menjelaskan terlebih dahulu dicari derajat bebas degrees of freedom (df) dengan rumus :

$$df = N - nr$$

Keterangan :

df = Degrees of freedom

N = Number of casses

Nr = Banyaknya variabel yang dikorelasikan.

Namun dalam penelitian ini penulis menggunakan rumus dari skala Likert. Skala Likert (Likert Scale) merupakan skala penelitian yang dipakai untuk mengukur sikap dan pendapat. Skala ni digunakan untuk melengkapi kuesioner yang mengharuskan responden yang menunjukkan tingkat persetujuan terhadap serangkaian pertanyaan biasanya pertanyaan yang dipakai untuk penelitian yang disebut variabel penelitian dan ditetapkan secara spesifik.

Menurut Sugiyono (2019:146) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Skala Likert mempunyai dua bentuk pertanyaan dalam penggunaannya, yakni dengan bentuk pertanyaan positif untuk mengukur skala positif dan bentuk pertanyaan negatif untuk mengukur skala negatif. Untuk skala positif diberi skor 5, 4, 3, 2, 1 lalu untuk pertanyaan negatif diberi skor 1, 2, 3, 4, dan 5 atau -1, -2, 0, 1, 2. Oleh karena itu, dalam

penelitian ini penulis mencari pengaruh Positif dari penggunaan gadget terhadap perkembangan belajar selama masa pandemi.

**Tabel 3.4**  
**Skala Likert Positif**

No	Tingkat Hubungan	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Ragu-Ragu (RR)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Jadi, dalam penelitian penulis mengambil skala positif untuk mengukur sejauh mana pengaruh gadget dalam segi positif terhadap perkembangan belajar, dari situlah penulis menggunakan rumus skala Likert yaitu:

$$T \times P_n$$

Ket:

T = Total jumlah responden

P<sub>n</sub> = Pilihan angka skor Likert

### 3. Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas

Uji validitas adalah suatu alat yang menunjukkan seberapa jauh suatu instrumen memiliki ketepatan dan kecermatan dalam melakukan fungsi ukurnya. Arikunto (2006: 168-169) mengatakan, tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak



menyimpang dari gambaran tentang variabel yang dimaksud. Uji validasi bertujuan untuk melihat seberapa tepat variabel yang digunakan dalam penelitian. Suatu penelitian dapat dikatakan valid apabila mampu memberikan hasil atas apa yang benar-benar ingin diukur.

Suharsimi Arikunto (Widyasmoro: 2014) menyatakan bahwa reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah cukup/baik. Semakin tinggi tingkat reliabilitasnya, maka penelitian tersebut semakin bisa diandalkan. Ghazali (2018: 45) reliabilitas sebenarnya adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Indikator dari reliabilitas adalah nilai alpha cronbach's. Umumnya, sebuah instrumen dikatakan reliabel ketika mencapai angka minimal 0.70. Untuk dapat mengetahui tingkat reliabilitas,  $= \frac{\text{jumlah item}}{\text{jumlah item} - 1} (1 - \frac{\text{jumlah varians}}{\text{varians total}})$ . Dalam SPSS, uji reliabilitas dapat dilakukan pada menu analyze, masuk ke scale, dan pilih reliability analysis. Masukkan seluruh item dan pilih model alpha, kemudian klik Ok. Maka hasilnya akan langsung terlihat.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, bahwa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket yang disebarakan secara langsung kepada responden yaitu murid dari kelas IV yang memiliki *Gadget* dengan dua item yaitu Angket Positif dan angket negatif di mana yang akan peneliti cari hasil dari penelitian ini adalah pengaruh positif terhadap penggunaan *gadget* pada siswa dengan item pertanyaan yang digunakan yaitu 24.

Data penelitian ini diperoleh dari murid kelas IV SDN 17 Bontosunggu Kecamatan Ma'rang Kabupaten Pangkep Sulawesi Selatan pada tahun ajaran 2022 sebagai subyek penelitian dan merupakan populasi pada penelitian ini. Dalam deskripsi data ini akan diuraikan data-data variabel bebas (X) yaitu Penggunaan gadget dan Variabel Terikat (Y) yaitu Perkembangan belajar.

Pengumpulan data untuk variabel penggunaan Gadget dan Variabel Perkembangan belajar dalam penelitian ini menggunakan instrument penelitian berupa lembar skala yang disebarakan kepada murid kelas IV SD di Desa Pitusunggu Kecamatan Ma'rang Kabupaten Pangkep yang dipilih sebagai subyek penelitian. Skor yang diperoleh dari masing-masing butir pertanyaan tiap variabel ditabulasikan dan dihitung rumus tertentu seperti yang telah di jelas pada bab III. Data yang diperoleh melalui penelitian akan digunakan

untuk keperluan pengujian hipotesis yang sebelumnya telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

## 1. Deskripsi Data

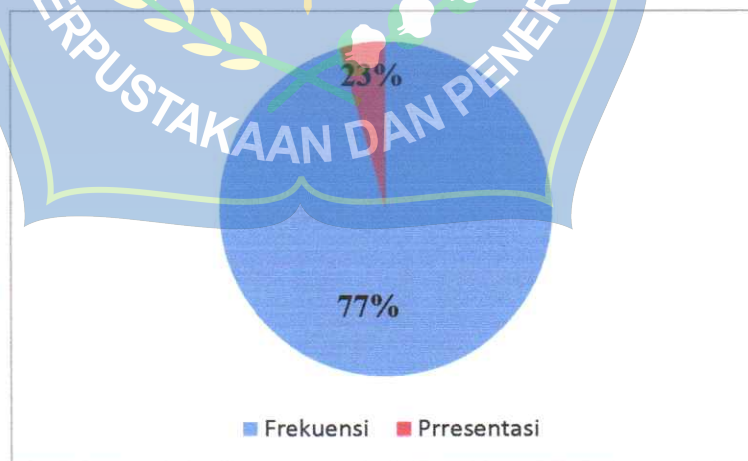
### a. Karakteristik responden

Berikut adalah jbaran karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin.

**Tabel 4. 1 Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin**

Jenis Kelamin	Frekuensi	Prpresentasi
Laki-Laki	5	23%
Perempuan	17	77%
<b>Jumlah</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

**Gambar 4.1 frekuensi karakteristik berdasarkan jenis kelamin**



Dari hasil pengolahan data maka didapatkan karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin pada tabel dan piechart di atas. Karakteristik resonden berdasarkan jenis kelamin terdapat 9 murid atau

sebesar 25% murid berjenis kelamin dan terdapat 12 murid atau sebesar 75% murid berjenis kelamin perempuan. Maka dapat disimpulkan jumlah responden perempuan lebih banyak dibandingkan responden berjenis kelamin laki-laki atau bisa dikatakan responden mayoritas perempuan.

#### b. Variabel penggunaan gadget

Data yang diperoleh dari hasil angket motivasi belajar kemudian diolah untuk mengetahui panjang intervalnya terlebih dahulu. Setelah itu dijabarkan dalam tabel kategori penilaian angket perkembangan belajar. adapun tabel pengkategorian angket motivasi belajar yaitu:

**Tabel 4.2 Distribusi frekuensi penggunaan gadget**

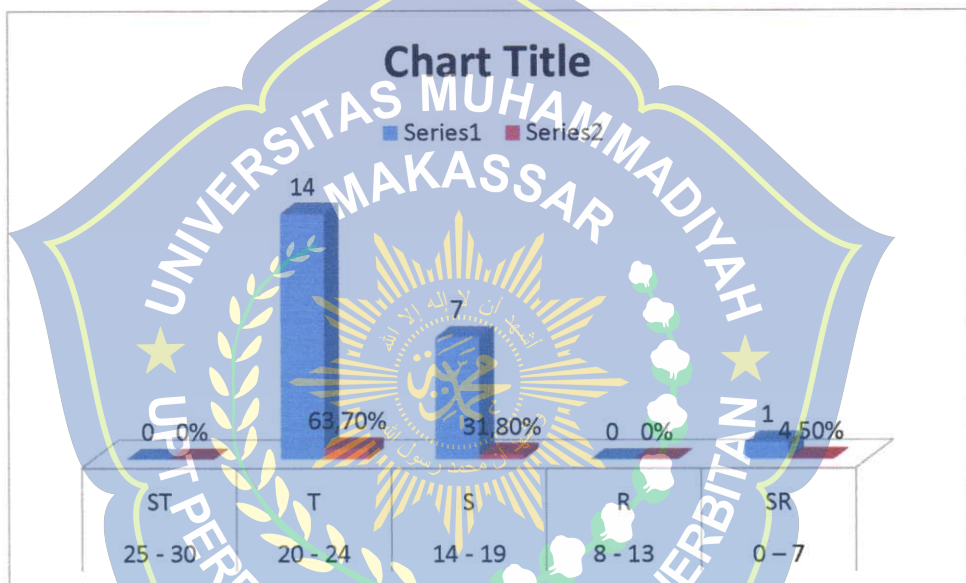
No	Interval	Kriteria	F	Presentasi
1	25 – 30	ST	0	0%
2	20 – 24	T	14	63,7%
3	14 – 19	S	7	31,8%
4	8 – 13	R	0	0%
5	0 – 7	SR	1	4,5%
<b>Total</b>			<b>22</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel diatas, maka diperoleh hasil penggunaan gadget yakni yang termasuk dalam kriteria sangat tinggi 4,55%, kriteria tinggi kriteria tinggi 68,2%, kriteria Sedang sebanyak 22,7% dan Kriteria Rendah sebanyak 4,55%. Berdasarkan hasil presentase yang sudah dipaparkan diatas, maka rata-rata hasil penggunaan gadget kelas

IV SDN 17 Bontosunggu Kabupaten Pangkep termasuk kedalam kriteria sangat tinggi. Sedangkan untuk rata-rata hasil angketnya dengan jumlah data sebanyak 454 dan jumlah responden 22 murid adalah 20,636 atau apabila dibulatkan menjadi 21.

Adapun untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai hasil diatas, dapat dilihat dalam diagram gambar.

**Gambar 4.2 Frekuensi Hasil Penggunaan Gadget**



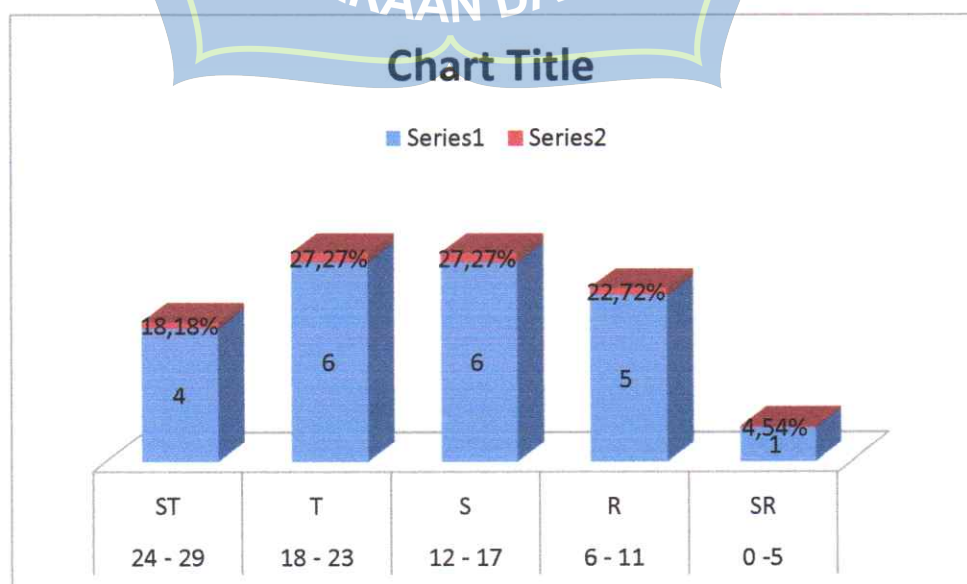
### c. Variabel Perkembangan Belajar

Data hasil perkembangan belajar diambil melalui angket kuesioner. Data yang diperoleh kemudian diolah untuk mengetahui panjang kelas intervalnya terlebih dahulu. Setelah itu dijabarkan dalam tabel kategori penilaian perkembangan belajar..

**Table 4. 3 Distribusi Frekuensi Perkembangan Belajar**

NO	interval	kriteria	F	Presentasi
1	24 – 29	ST	4	18,18%
2	18 – 23	T	6	27,27%
3	12 – 17	S	6	27,27%
4	6 – 11	R	5	22,72%
5	0 -5	SR	1	4,54%
<b>Total</b>			<b>22</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel diatas, maka diperoleh hasil penggunaan gadget yakni yang termasuk dalam kriteria sangat tinggi 31,81%, kriteria tinggi kriteria tinggi 27,27%, kriteria Sedang sebanyak 4,55% dan Kriteria Rendah sebanyak 4,54. Berdasarkan hasil presentase yang sudah dipaparkan diatas, maka rata-rata hasil penggunaan gadget kelas IV SDN 17 Bontosunggu Kabupaten Pangkep termasuk kedalam kriteria sangat tinggi. Sedangkan untuk rata-rata hasil angketnya dengan jumlah data sebanyak 859 dan jumlah responden 22 murid adalah 39,045 atau apabila dibulatkan menjadi 39.

**Gambar 4.3 Frekuensi Perkembangan Belajar**

## 2. Analisis Data

### a. Uji Prasyarat

Sebelum diadakannya pengujian hipotesis, hal yang dilakukan terlebih dahulu adalah prasyarat analisis data yang meliputi uji normalitas. Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data dalam penelitian distribusi normal atau tidak.

a. Uji normalitas Kolmogorov smirnov residual penggunaan gadget terhadap perkembangan belajar.

Konsep dasar residual ini tidak dilakukan pada datanya melainkan residurnya. Panduan pengujian uji normalitas residual yaitu pada table one-simpel kolmogros smirnov test, perhatikan nilai Asymp sig (2-tailed), dengan panduan:

- Bila nilai Asymp Sig (2-tailed)  $> 0.05$  maka data dari populasi yang berdistribusi normal,
- Bila nilai Asymp Sig (2-tailed)  $\leq 0,05$  maka data tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

**Tabel 4.4 Hasil Data Uji Normalitas Residual Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Belajar**

<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b>		Unstandardized Residual
N		22
Normal Parameters <sup>ab</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.64304947
Most Extreme Differences	Absolute	.126
	Positive	.126
	Negative	-.097
Test Statistic		.126

Asymp. Sig. (2-tailed)

.200<sup>a,d</sup>

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui uji normalitas kolmogrov smirnov residual penggunaan gadget terhadap perkembangan belajar menunjukkan hasil 0,20. Sesuai dengan pengambilan keputusan yang sudah ditetapkan, jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka dapat dipastikan bahwa data tersebut normal. Dengan hasil uji normalitas yang terdapat pada tabel sebesar  $0,20 > 0,05$ , maka hal ini menunjukkan bahwa data penggunaan gadget terhadap perkembangan belajar diatas berdistribusi normal.

## **b. Uji validitas dan Reliabilitas Instrumen**

### **1) Uji Validitas Pearson Product Moment**

Uji validitas berguna untuk mengetahui kevalidan atau kesesuaian kuesioner validitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengukur dan memperoleh data dari responden. Dasar pengambilan uji validitas pearson yaitu membandingkan nilai rhitung dengan rtabel .

- Jika nilai rhitung  $>$  rtabel = valid
- Jika nilai rhitung  $<$  rtabel = tidak valid.

Cara mencari rtabel dengan  $N=60$  pada signofikasi 5% pada distribusi nilai rtabel statistic. Maka diperoleh nilai rtabel sebesar 0,254. Melihat nilai signifikasi (Sig.)

- Jika nilai sig.  $>$  0.05 = valid



- Jika nilai Sig. < 0.05 = tidak valid.

## 2) Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas Cronbach Alpha, uji reliabilitas bertujuan untuk melihat apakah kuesioner memiliki konsistensi jika pengukuran dilakukan dengan kuesioner tersebut dilakukan secara berulang. Dasar pengambilan uji reliabilitas cronbach alpha menurut Wiratna Sujarweni (2014) kuesioner dikatakan reliabel jika nilai cronbach alpha > 0.6.

**Tabel 4.5 Hasil Data Uji Reliability Statistics Penggunaan Gadget**

Cronbach's Alpha	N of Items
.701	6

**Table 4.6 Hasil Data Uji Reliability Statistics Perkembangan Belajar**

Cronbach's Alpha	N of Items
.672	6

Dari instrument dan kuesioner soal yang dianalisis dengan bantuan jasa computer program SPSS versi 22, maka hasil uji reliabilitas penggunaan gadget diperoleh nilai Cronbach Alpha sebesar 0,701 dan nilai uji reliabilitas perkembangan belajar diperoleh sebesar 0,671 untuk instrumen soal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai reliabilitas

### c. Uji korelasi Product Momen Person

Berikut hasil perhitungan uji korelasi product moment pearson, hal ini seperti pada tabel 4.

**Tabel 4.7 Hasil Data Uji Korelasi Product Moment Pearson**

		Penggunaan Gadget	Perkembangan Bealajar
Penggunaan Gadget	Pearson Correlation	1	.399
	Sig. (2-tailed)		.066
	N	22	22
Perkembangan Bealajar	Pearson Correlation	.399	1
	Sig. (2-tailed)	.066	
	N	22	22

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari tabel diatas adalah rhitung = 0,399. Hasil perhitungan uji korelasi dengan menggunakan teknik product moment person dihasilkan nilai koefisien pengaruh gadget terhadap perkembangan belajar adalah sebesar 0,399. Hal ini menunjukkan hubungan antara variabel penggunaan gadget dengan variabel perkembangan belajar murid SDN 17 Bontosunggu kabupaten Pangkep dalam derajat hubungan nilai *pearson correlation* kategori korelasi lemah karena berada pada rentang 0,21 s/d 0,40.

Selain itu, berdasarkan hasil nilai signifikansi dari tabel diatas maka diketahui antara variabel Penggunaan gadget dengan variabel perkembangan belajar memiliki nilai signifikansi  $0,066 > 0,05$  yang berarti tidak terdapat korelasi yang signifikan. Sehingga dapat

disimpulkan bahwa penggunaan gadget tidak berpengaruh terhadap perkembangan belajar murid di SDN 17 Bontosunggu Kabupaten Pangkep.

**Tabel 4.8**  
**Nilai Korelasi dan Kategori Hubungan**

Inerval Koefisien Korelasi	Kategori Hubungan
0,000 - 0,199	Sangat Rendah
0,200 - 0,399	Rendah
0,400 - 0,599	Sedang
0,600 - 0,799	Tinggi
0,800 - 1.000	Sangat Tinggi

*Sumber: Sugiyono 2004*

**d. Uji Linearitas Deviasi Statistik**

Uji linearitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berbentuk linear atau tidak. Pengujian linearitas dilaksanakan dengan uji statistic. Hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat linear apa bila signifikansi  $F_{hitung}$  yang diperoleh lebih besar dari taraf signifikansi 5%. Menurut pada metode penelitian yang dibahas pada bab sebelumnya, dalam menguji linearitas hubungan digunakan teknik uji, berikut adalah hasil rangkuman uji linearitas. Uji linearitas adalah salah satu uji asumsi klasik yang dilakukan untuk mengetahui sifat linear antara variable X dan variable Y. penelitian perlu melakukan uji linearitas menggunakan SPSS yang selain memastikan adanya hubungan yang linear antara independen dan depende. Uji linearitas juga berfungsi untuk menghindari hasil yang tidak valid dan biasa.

Tabel 4.9 Hasil Data Uji Linearitas Distribusi Data

## ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perkembangan Belajar * Penggunaan Gadget	Between (Combined) Groups	427.697	9	47.522	.845	.592
	Linearity	175.631	1	175.631	3.124	.103
	Deviation from Linearity	252.066	8	31.508	.560	.791
	Within Groups	674.667	12	56.222		
	Total	1102.364	21			

Berdasarkan hasil uji linearitas diatas maka kita kembali melihat dasar pengambilan keputusan dimana jika nilai sig. *deviation from linearity*  $> 0.05$ , maka terdapat hubungan yang linear antar variabel bebas dengan variabel terikat; dan jika nilai sig. *deviation from linearity*  $< 0,05$  maka tidak terdapat hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Jadi data yang di hasilkan pada tabel diatas yaitu memiliki hubungan linear antara, karena nilai signifikansi (Sig.) deviasi from linearitynya  $> 0,05$ . Dikarenakan nilai deviasi from linearitynya  $0,791 > 0,05$ , maka otomatis hubungan antara kedua variabel menjadi linear.

## 1. Uji Hasil data Regresi Linear Sederhana

**Tabel 4.10 Hasil Data Uji Regresi Linear Sederhana**

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	175.631	1	175.631	3.790	.066 <sup>b</sup>
Residual	926.732	20	46.337		
Total	1102.364	21			

a. Dependent Variable: Perkembangan Bealajar

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.399 <sup>a</sup>	.159	.117	6.80710

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

b. Dependent Variable: Perkembangan Bealajar

Dari kedua tabel diatas dijelaskan bahwa besar nilai korelasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0,399. Dari ouput tersebut diperoleh kofesien determinansi (R Square) sebesar 0,159 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat adalah 15,9%. Dari output tersebut diketahui bahwa nilai Fhitung = 3.790 dengan tingkat siginifikansi sebesar 0,066 > 0,05, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel penggunaan gadget atau dengan kata lain ada pengaruh

variabel penggunaan gadget (X) terhadap Perkembangan belajar (Y).

## 2. Analisis deskriptif variabel penelitian

Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara menggambarkan data yang telah terkumpul dari tiap variable yang diteliti setelah penelitian dilaksanakan sehingga mudah dipahami. Penelitian ini terdapat dua variabel yang diteliti. Variabel-variabel tersebut yaitu penggunaan gadget (X) sebagai variabel bebas dan perkembangan belajar (Y) sebagai variabel terikat.

Teknik pengumpulan pada penelitian ini menggunakan angket pada seluruh variabel melalui uji validitas dan realibitas. Angket yang dibuat dengan mengkonsultasikan kepada para ahli untuk dilakukan validitas logis, kemudian angket diuji cobakan kepada 22 murid yang masih dalam satu populasi penelitian. Uji coba dilakukan pada tanggal 22 April – 22 Juni 2022. Setelah angket diujicobakan data yang diperoleh diolah untuk mengetahui item pertanyaan pada angket ujicoba yang valid dan tidak valid. Data pernyataan sudah valid, selanjutnya dilakukan reliabilitas untuk mengetahui nilai reliabilitas angket yang telah dinyatakan valid. Hasil uji reliabilitas seluruh item pernyataan yang valid menunjukkan hasil yang reliabel. Setelah angket dinyatakan valid dan reliabel, selanjutnya hasil yang reliabel disusun digunakan sebagai instrument penelitian. Angket dibagikan kepada responden penelitian sebanyak 22 responden untuk mengisi angket penelitian, tetapi data yang diambil untuk sampel penelitian yaitu berjumlah

22 responden. Data yang diperoleh dari 22 responden, ditabulasikan dengan bantuan *microsoft*.

**Tabel 4.11 Hasil Data Uji descriptive Statistik pada Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Belajar**

**Descriptive Statistics**

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Penggunaan Gadget	22	24	0	24	19.77	5.209
Perkembangan Belajar	22	28	0	28	16.27	7.245
Valid N (listwise)	22					

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel dapat dijelaskan sebagai berikut.

a) Penggunaan gadget

Merupakan variabel bebas (X), pengumpulan data variabel ini menggunakan angket yang dibagikan kepada 22 responden sebagai sampel penelitian. Hasil pengumpulan data, diperoleh hasil bahwa nilai Range 24; minimum atau nilai terendah yaitu 0; maximum atau nilai tertinggi yaitu 24 mean atau rata-rata sebesar 19,77; std. deviation atau standar deviasi 5.209.

b) Perkembangan belajar

Merupakan variabel terikat (Y), pengumpulan data menggunakan angket dengan jumlah sampel 22 responden yang diperoleh hasil range 28; minimum atau nilai terendah yaitu 0; maximum atau nilai tertinggi

yaitu 28; mean atau nilai rata-rata yaitu 16,27; Std. deviation atau standar deviasi sebesar 7.245.

## B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh gadget terhadap perkembangan belajar murid kelas IV SDN 17 Bontosunggu Kecamatan Ma'rang Kabupaten Pangkep. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dipaparkan diatas yaitu melalui serangkaian analisis deskriptif, uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji linearitas, uji korelasi *product moment pearson*, uji validasi dan uji reliabilitas serta uji hipotesis dengan menggunakan uji T (Parsial), diperoleh temuan-temuan yang merupakan jawaban atas masalah-masalah penelitian. Hasil dari serangkaian pengujian tersebut yaitu terjadi hubungan positif antara variabel Penggunaan Gadget dan Perkembangan Belajar dengan potensi pengaruh dengan kategori sedang.

Sesuai dengan penelitian terdahulu yaitu, pertama dilakukan oleh Dez Ozadad Selan dengan hasil dari penelitian menunjukkan bahwa, pada penelitian ini siswa kelas III dapat dikatakan memiliki ketergantungan pada gadget. Dian Kurniawati juga meneliti dengan hasil penelitian pada penggunaan gadget dapat berpengaruh terhadap prestasi siswa. Monalisa Pasulu dengan hasil penelitian bahwa gadget/smartphone sangat berpengaruh pada motivasi belajar siswa. Dan juga dari Wiranto Adi Prasetyo, dengan hasil penelitian bahwa penggunaan gadget terhadap siswa



sangat tinggi.

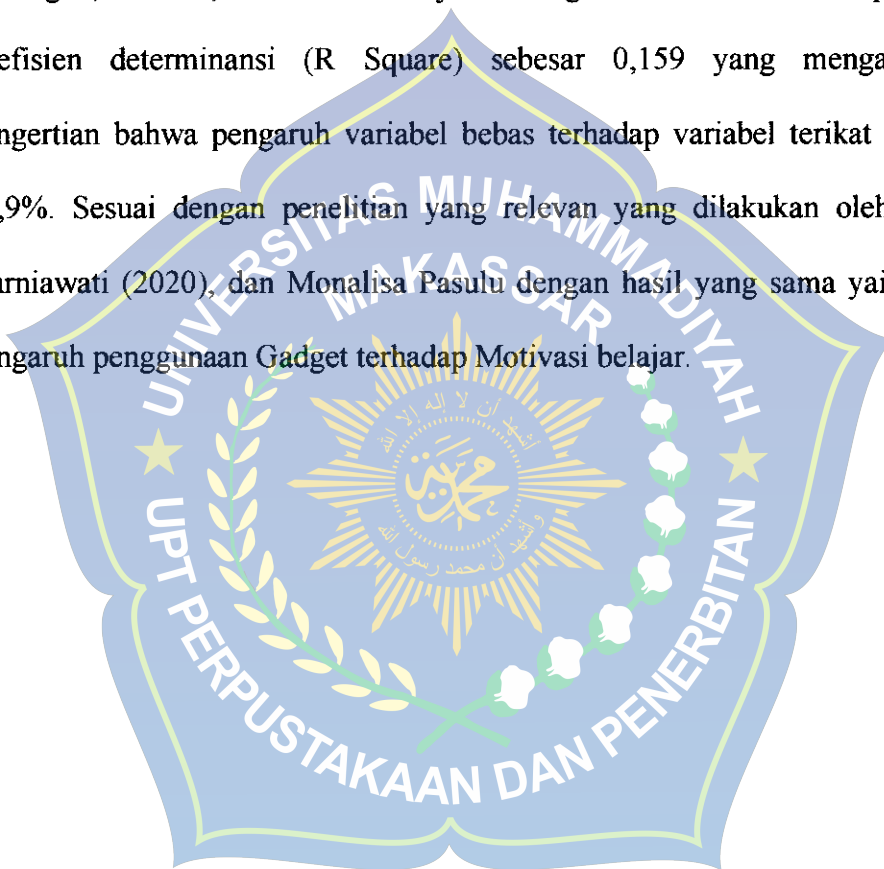
Berdasarkan hasil penelitian, variabel penggunaan Gadget terhadap perkembangan belajar masuk dalam kategori sedang dengan sig.  $0,066 > 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa bahwa menggunakan gadget tidak memiliki pengaruh buruk terhadap kondisi perkembangan belajarnya, bahkan dalam penggunaan gadget bisa meningkatkan proses perkembangan belajar melalui website ataupun aplikasi-aplikasi yang dapat difungsikan sesuai dengan batasnya.

Pengaruh penggunaan gadget terhadap Perkembangan Belajar Berdasarkan hasil analisis regresi linearitas di peroleh hubungan memiliki hubungan linear antara penggunaan gadget dan perkembangan belajar. karena nilai signifikansi (Sig.) deviasi from linearitynya  $> 0,05$ . Dikarenakan nilai deviasi from linearitynya  $0,791 > 0,05$ , maka otomatis hubungan antara kedua variable menjadi linear. Hal ini terbukti dengan perhitungan pada uji t dengan t hitung sebesar 1.947 dengan tingkat signifikansi 0,066 artinya terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan belajar yang positif

Saat ini murid cenderung selalu menggunakan Gadget mereka dibandingkan membaca buku. Hal ini didukung dengan penelitian kuesioner yang dilakukan peneliti bahwa murid menggunakan gadget untuk mendukung kegiatan belajar dengan salah satunya menggunakan website Google untuk mencari sumber pelajaran selain buku.

Penggunaan Gadget berpengaruh positif dan signifikansi dengan perkembangan belajar. Pernyataan ini dibuktikan dari hasil perhitungan

analisis *produk moment pearson* dengan hasil sebesar 0,310 dan signifikansinya  $0,066 > 0,05$  berarti  $H_0$  ditolak, yang berarti penggunaan gadget berpengaruh positif dan signifikansi perkembangan belajar. Besarnya pengaruh penggunaan gadget dengan perkembangan belajar tergolong sedang, nilai korelasi sederhana diperoleh sebesar 0,399 dan berada pada rentang 0,200 – 0,60. Dari hasil uji data regresi linear tersebut diperoleh koefisien determinansi (R Square) sebesar 0,159 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat adalah 15,9%. Sesuai dengan penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Dian Kurniawati (2020), dan Monalisa Pasulu dengan hasil yang sama yaitu ada pengaruh penggunaan Gadget terhadap Motivasi belajar.



## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan belajar murid kelas IV SDN 17 Bontosunggu Kabupaten Pangkep, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh positif yang signifikan antara penggunaan *Gadget* perkembangan belajar terhadap murid kelas IV SDN 17 Bontosunggu Kecamatan Ma'rang Kabupaten Pangkep.

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 di rumah maupun di sekolah, pola dan sistem pembelajaran yang diberikan keluarga ataupun guru membangun kepercayaan belajar siswa di rumah dan lain sebagainya.

#### B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, berikut ini penulis menguraikan beberapa saran yang diharapkan bermanfaat.

1. Penggunaan *gadget* perlu dibatasi bagi siapa saja karena dampak yang diberikan tidak hanya positif, tetapi juga ada dampak negative dari penggunaan *gadget*.

2. Bagi guru dan calon guru sebaiknya lebih memperhatikan karakter siswa yang mana hal tersebut juga bisa mempengaruhi perkembangan belajar siswa. 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 perkembangan belajar siswa.



## DAFTAR PUSTAKA

- Alsa Asmadi. 2004. *Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif Serta Kombinasinya Dalam Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Amri, Muhammad, Dkk. 2020. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar Pada Situasi Pandemic Covid-19*. Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar. Surabaya: Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
- Arikunto Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi Iv*. Jakarta: Pt Rieneka Cipta.
- Dalillah, 2019. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Sma Darussalam Ciputat*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Derry, Ishwidharmanjaya. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- Dewanti, T.C. Dkk. 2016. *Hubungan Keterampilan Social Dan Penggunaan Gadget Smartphone Dengan Prestasi Belajarsiswa Sma Negeri 9 Malang*. Kajian Bimbingan Dan Konseling, 1(3), 126-131.
- Effendi, Onong Uchjana. 2013. *Ilmu Komunikasi Dan Praktek*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Elizabeth, B. Hurlock. 1991. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta.
- Eva, Fahriantini. 2016. *Peranan Orang Tua Dalam Pengawasan Penggunaan Blacberry Messenger Di Al Azhar Syifa Budi Samarinda*. E-Journal (Online)
- Ghozali. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program Ibm Spss*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Intan Sari, M. 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mi Thoriqotussa'adah Pujong*. Malang.
- Kemenkominfo. 2021. *89% Penduduk Indonesia Gunakan Smartphone*. E-Paper Media Indonesia.
- Kurniawati, Dian. 2020. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Vol.1 No.1 Hal 78-84. Grobogan.

- Maknuni, Jauharil. 2020. *Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemic Covid-19. Indonesian Education Administration And Leadership Journal (Ideal) Vol.2 No.2*. Daerah Istimewa Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Manumpil, Dkk. 2015. *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado*. E-Journal (Online)
- Marpaung, Junierissa. 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. Jurnal Kopasta 5 (2),(2018) 55-64*. Batam: Universitas Riau Kepulauan.
- Maya Ferdiana, R. 2017. *Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sd, 5(2), 722-731.
- Muthia'ah, Umami. 2021. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas Di Sd Islam Margolembu Kabupaten Luwu Timur*. Uin Alauddin Makassar
- Nabuco, Cristiano. 2017. *Kecanduan Internet*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Nafrin, Iriana Aulia. 2021. *Perkembangan Pendidikan Indonesia Di Masa Pandemic Covid-19*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Vol. 3 No. 2 Hal.456-462. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Uu No. 20 Tahun 2003. *System Pendidikan Nasional*. Sisdiknas:Http//Luk.Staff.Ugm. Ac.Id.
- Pasulu, Mohalisa. Dkk. 2021. *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemic Covid-19 Di Kecamatan Wara Kota Palopo*. Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Vol.1, No.2. Palopo: Universitas Cokrominoto Palopo.
- Purwanto, A., Dkk. 2020. *Study Eksploratif Dampak Pandemic Covid-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online Di Sekolah Dasar*. Edupsyscouns: Journal Of Education, Psycology And Counseling, 2(1), 1-12.
- Rahmawati, Z.D. 2020. *Penggunaan Media Gadget Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak*. Jurnal Studi Pendidikan Islam 3(1), 104-113.
- Rozalia, M. F. 2017. *Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sd Vol.5 No.2 Hal 722-731. Malang.

- Saifullah, Moh. 2017. *Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Pola Tidur Pada Anak Sekolah Di Uptd Sdn Gadingrejo Ii Pasuruan*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Selan, Dez Ozadad. 2019. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana
- Suryani, Elis. 2021. *Dampak Penggunaan Gadget Bagi Anak Usia Dini Di Desa Dataram Kempas Kab, Tebing Tinggi Kab*. Tanjung Jabung Barat. Jambi: Universitas Islam Negeri Sulthan
- Sudijono, Anas. 2014. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: Grafindo.
- Sudjana, Nana. 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Cv Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Statistika Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Cv Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Statistika Penelitian*. Bandung: Cv Alfabeta.
- Sujarweni. V. Wiratna. 2014. *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, Dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru.
- Shofiyatuzzahro, Binti. 2021. *Penggunaan Gadget Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Terpadu Masa Pandemic Covid-19*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Syaodih, Sukamdinata. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Umi, Nurimawati. 2010. *Metodologi Penelitian: Dasar Penyusunan Penelitian Ekonomi*. Jakarta: Genesis.
- Witarsa, Ramdan. 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Social Siswa Sekolah Dasar*. Pedagogik Vol.6, No.1. Jawa Barat.

- Widiyanto, Wahyu. 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Kelas X Jurusan Administrasi Perkantoran Di Smk Negeri 1 Sukoharjo*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Widyasmoro, Arso. 2014. *Pengaruh Minat Baca Terhadap Prestasi Belajar Pkn Siswa Kelas V Sd Di Desa Pagergunung Kabupaten Pemalang Tahun Ajaran 2013/2014*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wulandari. 2020. *Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sd Negeeridabin Vi Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes*. Universitas Negeri Semarang.
- Young.S. Kimberly. 1996. *Kecanduan Internet: Panduan Konseling Untuk Evaluasi Dan Penanganan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.







**Lampiran 1**

**ANGKET PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP  
PERKEMBANGAN BELAJAR DI MASA PANDEMI**

Nama Siswa :  
 Kelas/Semester : IV/  
 Hari/tanggal : .....

**Petunjuk**

1. Pada kuesioner ini terdapat pernyataan. Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan dalam kaitannya dengan materi pembelajaran yang baru selesai kamu pelajari, dan tentukan kebenarannya. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.
2. pertimbangkan setiap pernyataan secara terpisah dan tentukan kebenarannya. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban terhadap pernyataan lain.
3. Catat respon anda pada lembar jawaban yang tersedia, dan ikuti petunjuk lain yang mungkin diberikan berkaitan dengan lembar jawaban.

**Keterangan Pilihan Jawaban**

SS = Sangat Sering  
 S = Sering  
 KK = Kadang-kadang  
 TP = Tidak Pernah

**Skor Nilai Favoriable**

Sangat Setuju	SS	= 5
Setuju	S	= 4
Ragu-ragu	RR	= 3
Tidak setuju	TS	= 2
Sangat Tidak Setuju	STS	= 1

**Skor Nilai Unfavoriabel**

Sangat Setuju	SS	= 1
Setuju	S	= 2
Ragu-Ragu	RR	= 3
Tidak Setuju	TS	= 4
Sangat Tidak Setuju	STS	= 5

### 1. Kuesioner Positif

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1	Saya menggunakan gadget sehari hanya 3 jam					
2	saya bermain gadget pada saat belajar di rumah					
3	saya menggunakan gadget hanya saat mencari informasi mengenai Pekerjaan Rumah (PR)					
4	orang tua selalu mengawasi saya pada saat menggunakan gadget					
5	selama saya menggunakan gadget, saya lebih aktif dalam proses belajar di sekolah					
6	dalam menggunakan gadget saya dapat berinteraksi bersama teman dan keluarga					
7	saya selalu mengerjakan pekerjaan rumah tepat waktu					
8	Saya selalu belajar pada malam hari					
9	pada saat saya belajar, saya didampingi oleh keluarga					
10	saya dapat mengatur waktu belajar, pada saat menggunakan gadget di rumah					
11	saya lebih mudah memahami pembelajaran ketika menggunakan gadget					
12	gadget sangat membantu saya dalam segala hal termasuk dalam proses belajar saya di rumah					

## 2. Kuesioner Negatif

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1	saya menggunakan gadget untuk media sosial dibandingkan untuk belajar					
2	saya bermain gadget hingga tak kenal waktu					
3	saya terlambat bangun pagi karena begadang demi bermain game					
4	bagi saya, gadget adalah kebutuhan saya untuk bermain game dan sosial media					
5	ketika pulang dari sekolah, saya langsung bermain gadget					
6	saya sering membantah suruhan orang tua ketika asik bermain game dan bersosial media					
7	saya sering tidak menyelesaikan tugas karena sibuk bermain gadget					
8	saya lebih mementingkan bermain gadget dibandingkan belajar pada malam hari					
9	Bermain game membuat saya lebih pintar di banding belajar					
10	saya terlambat mengumpulkan pekerjaan rumah karena lebih mementingkan bermain Game					
11	ketika di sekolah saya memikirkan game dan sosial media saya sehingga tidak fokus pada pelajaran.					
12	saya membawa gadget, dan memakainya ketika jam istirahat secara diam-diam tanpa diketahui oleh guru					

Makassar, 27 Mei 2022

Validator

Dr. Suardi, M.Pd

## LAMPIRAN 2

## Tabulasi Data Penggunaan Gadget

TABLUASI DATA SKOR UJI COBA INSTRUMEN PENGGUNAAN  
GADGET

No. Res.	Nama Responden	Nomor Item						Total
		1	2	3	4	5	6	
1	ABD. HAKIM	2	4	4	4	2	1	17
2	ACHMAD HALIQ	5	4	5	1	4	5	24
3	AHMAD YASIN ALFATIR	2	1	5	5	2	3	18
4	ASRIANI	2	2	4	2	2	4	16
5	ASRUL	4	4	5	3	5	3	24
6	FAHMY GIBRAN	2	4	4	4	3	5	22
7	ILHAM	5	4	5	1	4	5	24
8	MUH. ARFA	2	1	5	5	2	3	18
9	MUH. FIKRI HAEKAL	0	0	0	0	0	0	0
10	MUH. HILAL	4	4	3	4	3	5	23
11	MUH. KHAERUL	2	5	4	1	3	4	19
12	MUH. RASUL	1	2	4	2	4	4	17
13	MUH. YUSRIL	2	4	4	4	3	5	22
14	MUHLIS	4	2	4	2	4	4	20
15	NUR AULYA	2	4	4	2	4	4	20
16	NURUL ANBIYA FATIMAH	3	4	5	4	5	3	24
17	RAMDI ALZAHIR	5	1	5	5	5	1	22
18	REINALDY EKA PUTRA	2	4	4	4	3	4	21
19	RISTA ALYAH	3	4	5	4	5	3	24
20	SOPYAN	5	2	4	2	5	3	21
21	SULTAN	4	4	3	4	5	3	23
22	RIZKY NURUL FAJRIANI	4	4	4	2	2		16

**LAMPIRAN 3****Tabulasi Data Perkembangan Belajar**

Tabulasi Data Skor Hasil Uji Coba Instrumen Penggunaan Gadget

No. Kes	Nama Responden	Nomor Item						Total
		1	2	3	4	5	6	
1	ABD. HAKIM	4	4	2	2	2	14	28
2	ACHMAD HALIQ	5	2	2	5	2	2	18
3	AHMAD YASIN ALFATIR	1	2	1	5	5	5	19
4	ASRIANI	2	2	2	3	3	2	14
5	ASRUL	4	4	5	4	4	5	26
6	FAHMY GIBRAN	4	5	5	4	5	5	28
7	ILHAM	5	4	3	5	4	5	26
8	MUH. ARFA	5	4	2	4	2	2	19
9	MUH. FIKRI HAEKAL	0	0	0	0	0	0	0
10	MUH. HILAL	2	2	1	3	3	1	12
11	MUH. KHAERUL	1	1	2	4	4	3	15
12	MUH. RASUL	1	2	2	1	2	2	10
13	MUH. YUSRIL	4	5	3	4	4	3	23
14	MUHLIS	2	1	1	1	1	2	8
15	NUR AULYA	2	2	2	4	4	4	18
16	NURUL ANBIYA FATIMAH	2	2	2	2	1	1	10
17	RAMDI ALZAHIR	1	1	1	1	5	1	10
18	REINALDY EKA PUTRA	2	3	3	2	2	2	14
19	RISTA ALYAH	2	2	2	2	1	1	10
20	SOPYAN	4	4	5	1	1	1	16
21	SULTAN	2	2	1	3	3	1	12
22	RIZKY NURUL FAJRIANI	5	5	2	5	2	3	22

### LAMPIRAN 4 Validitas Uji Data Penggunaan Gadget

#### Correlations

		X1	X2	X3	X4	X5	X6	Total. X
X1	Pearson Correlation	1	.016	.145	-.229	.523*	-.054	.538*
	Sig. (2-tailed)		.945	.530	.318	.015	.822	.012
	N	21	21	21	21	21	20	21
X2	Pearson Correlation	.016	1	-.273	-.302	.107	.367	.398
	Sig. (2-tailed)	.945		.232	.183	.644	.112	.074
	N	21	21	21	21	21	20	21
X3	Pearson Correlation	.145	-.273	1	.081	.171	-.243	.212
	Sig. (2-tailed)	.530	.232		.728	.457	.302	.357
	N	21	21	21	21	21	20	21
X4	Pearson Correlation	-.229	-.302	.081	1	-.098	-.473*	.084
	Sig. (2-tailed)	.318	.183	.728		.672	.035	.716
	N	21	21	21	21	21	20	21
X5	Pearson Correlation	.523*	.107	.171	-.098	1	-.148	.719**
	Sig. (2-tailed)	.015	.644	.457	.672		.533	.000
	N	21	21	21	21	21	20	21
X6	Pearson Correlation	-.054	.367	-.243	-.473*	-.148	1	.224
	Sig. (2-tailed)	.822	.112	.302	.035	.533		.341
	N	20	20	20	20	20	20	20
Total .X	Pearson Correlation	.538*	.398	.212	.084	.719**	.224	1
	Sig. (2-tailed)	.012	.074	.357	.716	.000	.341	
	N	21	21	21	21	21	20	22

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

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

### LAMPIRAN 5 Validitas uji data Perkembangan Belajar

		Correlations						Total.
		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y
Y1	Pearson Correlation	1	.796**	.498*	.470*	-.131	.292	.710**
	Sig. (2-tailed)		.000	.022	.032	.572	.198	.000
	N	21	21	21	21	21	21	21
Y2	Pearson Correlation	.796**	1	.669**	.364	.064	.384	.800**
	Sig. (2-tailed)	.000		.001	.104	.783	.085	.000
	N	21	21	21	21	21	21	21
Y3	Pearson Correlation	.498*	.669**	1	.090	.085	.153	.564**
	Sig. (2-tailed)	.022	.001		.697	.716	.508	.008
	N	21	21	21	21	21	21	21
Y4	Pearson Correlation	.470*	.364	.090	1	.480*	.189	.619**
	Sig. (2-tailed)	.032	.104	.697		.028	.413	.003
	N	21	21	21	21	21	21	21
Y5	Pearson Correlation	-.131	.064	.085	.480*	1	.202	.416
	Sig. (2-tailed)	.572	.783	.716	.028		.379	.061
	N	21	21	21	21	21	21	21
Y6	Pearson Correlation	.292	.384	.153	.189	.202	1	.717**
	Sig. (2-tailed)	.198	.085	.508	.413	.379		.000
	N	21	21	21	21	21	21	21
Total .Y	Pearson Correlation	.710**	.800**	.564**	.619**	.416	.717**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.008	.003	.061	.000	
	N	21	21	21	21	21	21	22

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

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



**LAMPIRAN 6: Hasil Uji Normalitas Data****Variables Entered/Removed<sup>a</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	X <sup>b</sup>	.	Enter

a. Dependent Variable: Y

b. All requested variables entered.

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.399 <sup>a</sup>	.159	.117	6.80710

a. Predictors: (Constant), X

b. Dependent Variable: Y

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	175.631	1	175.631	3.790	.066 <sup>b</sup>
	Residual	926.732	20	46.337		
	Total	1102.364	21			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	5.296	5.822		.910	.374
	X	.555	.285	.399	1.947	.066

a. Dependent Variable: Y

### Residuals Statistics<sup>a</sup>

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	5.2958	18.6195	16.2727	2.89195	22
Residual	-8.61953	13.26657	.00000	6.64305	22
Std. Predicted Value	-3.796	.811	.000	1.000	22
Std. Residual	-1.266	1.949	.000	.976	22

a. Dependent Variable: Y

### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Unstandardized Residual
N	22
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean .0000000 Std. Deviation 6.64304947
Most Extreme Differences	Absolute .126 Positive .126 Negative -.097
Test Statistic	.126
Asymp. Sig. (2-tailed)	.200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

### Hasil Uji Data Reliabilitas

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	90.9
	Excluded <sup>a</sup>	2	9.1
	Total	22	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha <sup>a</sup>	N of Items
-.204	6

a. The value is negative due to a negative average covariance among items. This violates reliability model assumptions. You may want to check item codings.

### Hasil Uji Korelasi Person Product Moment

#### Variables Entered/Removed<sup>a</sup>

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Penggunaan Gadget <sup>b</sup>		Enter

a. Dependent Variable: Perkembangan Bealajar  
 b. All requested variables entered.

#### Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.399 <sup>a</sup>	.159	.117	6.80710

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget  
 b. Dependent Variable: Perkembangan Bealajar

#### ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	175.631	1	175.631	3.790	.066 <sup>b</sup>
	Residual	926.732	20	46.337		
	Total	1102.364	21			

a. Dependent Variable: Perkembangan Bealajar  
 b. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	5.296	5.822		.910	.374
Penggunaan Gadget	.555	.285	.399	1.947	.066

a. Dependent Variable: Perkembangan Bealajar

Residuals Statistics<sup>a</sup>

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	5.2958	18.6195	16.2727	2.89195	22
Residual	-8.61953	13.26657	.00000	6.64305	22
Std. Predicted Value	-3.796	.811	.000	1.000	22
Std. Residual	-1.266	1.949	.000	.976	22

a. Dependent Variable: Perkembangan Bealajar

## Correlations

		Penggunaan Gadget	Perkembangan Bealajar
Penggunaan Gadget	Pearson Correlation	1	.399
	Sig. (2-tailed)		.066
	N	22	22
Perkembangan Bealajar	Pearson Correlation	.399	1
	Sig. (2-tailed)	.066	
	N	22	22

## Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Perkembangan Bealajar * Penggunaan Gadget	22	100.0%	0	0.0%	22	100.0%

## Report

## Perkembangan Bealajar

Penggunaan Gadget	Mean	N	Std. Deviation
.00	.00000	1	
16.00	18.0000	2	5.65685
17.00	19.0000	2	12.72792
18.00	19.0000	2	.00000
19.00	15.0000	1	
20.00	13.0000	2	7.07107
21.00	15.0000	2	1.41421
22.00	20.3333	3	9.29157
23.00	12.0000	2	.00000
24.00	18.0000	5	8.00000
Total	16.2727	22	7.24524

## ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perkembangan Bealajar * Penggunaan Gadget	Between Groups	(Combined)	427.697	9	47.522	.845	.592
		Linearity	175.631	1	175.631	3.124	.103
		Deviation from Linearity	252.066	8	31.508	.560	.791
Within Groups			674.667	12	56.222		
Total			1102.364	21			

### Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Perkembangan Bealajar * Penggunaan Gadget	.399	.159	.623	.388

### Hasil Uji Deskriptif Statistik

#### Descriptive Statistics

	N	Range	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Penggunaan Gadget	22	24	0	24	19.77	5.209
Perkembangan Bealajar	22	28	0	28	16.27	7.245
Valid N (listwise)	22					

#### Frekuensi Tabel

X

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	1	4.5	4.5	4.5
16	2	9.1	9.1	13.6
17	2	9.1	9.1	22.7
18	2	9.1	9.1	31.8
19	1	4.5	4.5	36.4
20	2	9.1	9.1	45.5
21	2	9.1	9.1	54.5
22	3	13.6	13.6	68.2
23	2	9.1	9.1	77.3
24	5	22.7	22.7	100.0
Total	22	100.0	100.0	

Y

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	1	4.5	4.5	4.5
	8	1	4.5	4.5	9.1
	10	4	18.2	18.2	27.3
	12	2	9.1	9.1	36.4
	14	2	9.1	9.1	45.5
	15	1	4.5	4.5	50.0
	16	1	4.5	4.5	54.5
	18	2	9.1	9.1	63.6
	19	2	9.1	9.1	72.7
	22	1	4.5	4.5	77.3
	23	1	4.5	4.5	81.8
	26	2	9.1	9.1	90.9
	28	2	9.1	9.1	100.0
	Total		22	100.0	100.0

### HASIL UJI RELIABILITAS PENGGUNAAN GADGET DAN

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	21	95.5
	Excluded <sup>a</sup>	1	4.5
	Total	22	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.701	6

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	17.0476	19.348	.496	.639
X2	16.9048	20.190	.428	.662
X3	15.8571	19.829	.655	.603
X4	16.9524	23.648	.122	.761
X5	16.4762	18.362	.643	.591
X6	16.5238	21.162	.360	.684

**HASIL DATA UJI RELIABILITAS PERKEMBANGAN BELAJAR****Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	21	95.5
	Excluded <sup>a</sup>	1	4.5
	Total	22	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.672	6

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y1	14.1905	29.862	.561	.584
Y2	14.2381	29.090	.699	.551
Y3	14.7143	33.614	.405	.636
Y4	13.9524	31.848	.448	.620
Y5	14.1905	35.762	.214	.684
Y6	13.9524	22.948	.357	.719



### LAMPIRAN 7

### Hasil pembagian Kuesioner siswa kelas IV

STUDI TENTANG PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN BELAJAR DI MASA PANDEMI

Disusun oleh:  
NAMA :  
NPM :  
Kelas : IV

#### 1. Kuesioner Positif

No. Responden :  
Nama :  
No. Absen :

Saya telah membaca dan memahami isi dari kuesioner ini.

Saya bersedia menjawab pertanyaan-pertanyaan yang tertera di dalam kuesioner ini.

Saya menyetujui untuk menyerahkan jawaban saya kepada dosen pembimbing.

Ditandatangani di Makassar, pada tanggal

2021.

Tanda Tangan dan Nama Lengkap



ANALISIS PERUBAHAN PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN BELAJAR DI MASA PANDEMI

Disusun oleh: *Nesvit Ananda*  
 NPM: *200115106074*

1. Kuesioner Positif

No	Pernyataan	RR	IS	SIS
1	Salah satu alasan saya menggunakan gadget adalah karena gadget memudahkan saya dalam mencari informasi.	✓		
2	Salah satu alasan saya menggunakan gadget adalah karena gadget memudahkan saya dalam berkomunikasi.	✓		
3	Salah satu alasan saya menggunakan gadget adalah karena gadget memudahkan saya dalam berinteraksi.	✓		
4	Salah satu alasan saya menggunakan gadget adalah karena gadget memudahkan saya dalam berkolaborasi.	✓		
5	Salah satu alasan saya menggunakan gadget adalah karena gadget memudahkan saya dalam berinovasi.	✓		
6	Salah satu alasan saya menggunakan gadget adalah karena gadget memudahkan saya dalam berkreasi.	✓		
7	Salah satu alasan saya menggunakan gadget adalah karena gadget memudahkan saya dalam berprestasi.	✓		
8	Salah satu alasan saya menggunakan gadget adalah karena gadget memudahkan saya dalam berprestasi.	✓		
9	Salah satu alasan saya menggunakan gadget adalah karena gadget memudahkan saya dalam berprestasi.	✓		
10	Salah satu alasan saya menggunakan gadget adalah karena gadget memudahkan saya dalam berprestasi.	✓		
11	Salah satu alasan saya menggunakan gadget adalah karena gadget memudahkan saya dalam berprestasi.	✓		
12	Salah satu alasan saya menggunakan gadget adalah karena gadget memudahkan saya dalam berprestasi.	✓		
13	Salah satu alasan saya menggunakan gadget adalah karena gadget memudahkan saya dalam berprestasi.	✓		
14	Salah satu alasan saya menggunakan gadget adalah karena gadget memudahkan saya dalam berprestasi.	✓		
15	Salah satu alasan saya menggunakan gadget adalah karena gadget memudahkan saya dalam berprestasi.	✓		
16	Salah satu alasan saya menggunakan gadget adalah karena gadget memudahkan saya dalam berprestasi.	✓		
17	Salah satu alasan saya menggunakan gadget adalah karena gadget memudahkan saya dalam berprestasi.	✓		
18	Salah satu alasan saya menggunakan gadget adalah karena gadget memudahkan saya dalam berprestasi.	✓		
19	Salah satu alasan saya menggunakan gadget adalah karena gadget memudahkan saya dalam berprestasi.	✓		
20	Salah satu alasan saya menggunakan gadget adalah karena gadget memudahkan saya dalam berprestasi.	✓		



Lampiran 1

ANGKET PENGARUH PENGGUNAAN GIGI TERHADAP PERKEMBANGAN BEKUTAR DE MASA PANDEMI

1. Kuesioner Positif

No. Perumahan: 1001, RT. 18, RW. 005



12. Tidak ada yang mengisi atau mengisi dalam skala yang tidak memadai

## LAMPIRAN 8

## Daftar Hadir

No	Nama Siswa	P/L	JUNI						
			1	2	3	4	5	6	7
1	ABD. HAKIM	L	.	.	.	.	.	.	.
2	ACHMAD HALIQ	L	.	.	.	.	.	.	.
3	AHMAD YASIN ALFATIR	L	.	.	.	.	.	.	.
4	ASRIANI	P	.	.	.	.	.	.	.
5	ASRUL	L	.	.	.	.	.	.	.
6	FAHMY GIBRAN	L	.	.	.	.	.	.	.
7	ILHAM	L	.	.	.	.	.	.	.
8	MUH. ARFA	L	.	.	.	.	.	.	.
9	MUH. FIKRI HAEKAL	L	.	.	.	.	.	.	.
10	MUH. HILAL	L	.	.	.	.	.	.	.
11	MUH. KHAERUL	L	.	.	.	.	.	.	.
12	MUH. RASUL	L	.	.	.	.	.	.	.
13	MUH. YUSRIL	L	.	.	.	.	.	.	.
14	MUHLIS	L	.	.	.	.	.	.	.
15	NUR AULYA	P	.	.	.	.	.	.	.
16	NURUL ANBIYA FATIMAH	P	.	.	.	.	.	.	.
17	RAMDI ALZAHIR	L	.	.	.	.	.	.	.
18	REINALDY EKA PUTRA	L	.	.	.	.	.	.	.
19	RISTA ALYAH	P	.	.	.	.	.	.	.
20	SOPYAN	L	.	.	.	.	.	.	.
21	SULTAN	L	.	.	.	.	.	.	.
22	RIZKY NURUL FAJRIANI	P	.	.	.	.	.	.	.

## LAMPIRAN 9: Lembar Permohonan Izin Penelitian



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
 Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 E-mail : lp3munitmuba.plata.com



Nomor : 1525/05/C.4-VIII/IV/40/2022  
 Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal  
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

18 Ramadhan 1443 H  
 19 April 2022 M

Kepada Yth,

Bapak / Ibu Bupati Pangkep

Cq. Ka. Badan Kesbang, Politik & Linmas  
 di –

Pangkep

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
 Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar nomor: 9613/FKIP/S-431/IV/1443/2022 tanggal 19 April 2022, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : **ANDI MUTIA CHAERUNNIKMA**  
 No. Stambuk : **10540 1100918**  
 Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**  
 Jurusan : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**  
 Pekerjaan : **Mahasiswa**

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul:

**"Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Belajar di Masa Pandemi Terhadap Siswa SDN 17 Bontosunggu Kecamatan Ma'rang Kabupaten Pangkep"**

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 22 April 2022 s.d 22 Juni 2022

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran katziraa

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,



Dr. Ir. Abubakar Idhan, MP,  
 NBM 101 7716

## LAMPIRAN 10: Surat Rekomendasi penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN PANGKAJENE DAN KEPULAUAN  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**  
 Jalan Sultan Hasanuddin ☎0410) 21200 Ext 146 Pangkajene

Pangkajene, 09 Mei 2022

Kepada,

Yth. Kepala DPM-PESP  
 Kabupaten Pangkep  
 Di:

Nomor: 070/15/V/BKBP/2022

Tentang:

Perihal:

**Rekomendasi Penelitian**

Pangkajene

**REKOMENDASI PENELITIAN**

Nomor: 070/15/V/BKBP/2022

- Dasar:
1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 61 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian
  2. Peraturan Daerah Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan Nomor 4 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah, sebagaimana telah diubah terakhir dengan peraturan Daerah Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan Nomor 1 Tahun 2020

Memperhatikan Surat Ketua LPM Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 1525-05/C.4-VIII/IV/40/2022 tanggal 19 April 2022 Perihal Izin Penelitian.

Setelah membaca maksud dan tujuan kegraman yang

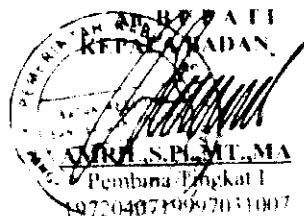
tercantum dalam surat tersebut, maka pada prinsipnya Kepala Badan Kesbangpol Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan tidak keberatan dan menyetujui memberikan Rekomendasi kepada

- a. Nama: **ANDI MUTIA CHAERUNNIKMA**  
 b. No. Stambul: **1054011100918**  
 c. Fakultas: **Fakultas Keperawatan dan Ilmu Pendidikan**  
 d. Jurusan: **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**  
 e. Pekerjaan: **Mahasiswa (S1)**

Bermaksud akan melakukan Penelitian di Wilayah Kabupaten Pangkep dalam rangka penyusunan "Skripsi" dengan judul

**"PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN BELAJAR DIMASA PANDEMI TERHADAP SISWA SDN 17 BONTOSUNGGU KECAMATAN MAURANG KABUPATEN PANGKEP"**

Dengan Rekomendasi Penelitian ini dikeluarkan untuk dipergunakan oleh penanya dan institusi.



TEMBUSAN: Kepala YPI

1. Bapak Bupati Pangkep di Pangkajene,

Sdr/i) **ANDI MUTIA CHAERUNNIKMA;**

*(tertandatangan)*

**LAMPIRAN 11 : Tabulasi Nilai Raport Kelas IV**

No	Nama	PH 1	PH 2	PH 3	PTS	PAS	KKM	NA
1	Abd. Hakim	78	78	78	85	80	65	80
2	Achmad Haliq	78	77	78	78	78	65	77
3	Ahmad Yasin Alfatir	75	78	78	78	80	65	78
4	Asriani	78	78	85	84	80	65	81
5	Asrul	78	65	64	78	78	65	72
6	Fahmy Gibran	77	78	78	80	80	65	78
7	Ilham	65	78	78	80	77	65	75
8	Muh. Arfa	65	78	78	85	75	65	76
9	Muh. Fikri Haekal	74	72	78	85	76	65	77
10	Muh. Hilal	68	78	78	78	74	65	75
11	Muh. Khaerul	70	78	72	70	77	65	73
12	Muh. Rasul	65	78	73	78	72	65	73
13	Muh. Yusril	77	78	78	78	77	65	77
14	Muhlis	77	78	78	78	74	65	77
15	Nur Aulya	78	80	75	78	77	65	77
16	Nurul Anbiya Fatimah	78	78	80	78	80	65	78
17	Ramdi Alzahir	78	78	78	74	73	65	76
18	Reinaldy Eka Putra	78	78	80	78	82	65	79
19	Rista Alyah	80	78	78	78	74	65	77
20	Sopyan	82	73	78	78	75	65	77
21	Sultan	80	78	78	85	85	65	81
22	Rizky Nurul Fajriani	77	78	80	85	82	65	80

**LAMPIRAN 11 : Dokumentasi Pengisian Kuesioner Pada Siswa Kelas IV**



Senin, 6 Juni 2022  
Pembagian Kuesioner kelas IV



Senin, 6 Juni 2022  
Pengisian Kuesioner kelas IV



Senin, 6 Juni 2022  
Pengisian Kuesioner kelas IV



Selasa, 7 Juni 2022  
Survey Belajar di Kelas



Selasa, 7 Juni 2022  
Foto bersama siswa dan siswi kelas IV



## RIWAYAT HIDUP



**Andi Mutia Chaerunnikma.** Dilahirkan pada tanggal 05 Agustus 2000, di Makassar Provinsi Sulawesi Selatan. Penulis merupakan Anak ke tiga dari empat bersaudara, dari pasangan Imrana dan A. Nasaruddin. Penulis pertama kali menyelesaikan pendidikan di SDN 17 Bontosunggu pada tahun 2012. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke MTs DDI Al Azhar Bonto-bonto dan tamat pada tahun 2015. Kemudian penulis melanjutkan pendidikannya ke MAN Pangkep Kabupaten Pangkep dan tamat pada tahun 2018. Dan pada tahun yang sama penulis terdaftar sebagai Mahasiswi Strata Satu (S1) Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada tahun 2022.

