

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN
DI KECAMATAN KUTASARI PURBALINGGA**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk Memenuhi
Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh:

**TISA NUR CAHYANITA
NIM. 214110405037**

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Tisa Nur Cahyanita

NIM : 214110405037

Jenjang : S-1

Jurusan : Pendidikan Madrasah

Progam Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa naskah skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Di Kecamatan Kutasari Purbalingga”** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya dalam skripsi saya ini diberikan tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang saya peroleh.

Purwokerto, 10 Maret 2025

Saya yang menyatakan



Tisa Nur Cahyanita

NIM. 214110405037

HASIL LOLOS CEK PLAGIASI

new Skripsii.docx

ORIGINALITY REPORT

19%	10%	6%	16%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to IAIN Purwokerto Student Paper	2%
2	Submitted to Universitas Muhammadiyah Palembang Student Paper	1%
3	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
4	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	1%
5	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	1%
6	Submitted to President University Student Paper	1%
7	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part V Student Paper	1%
8	Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Student Paper	1%

repository.iainpurwokerto.ac.id



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi berjudul

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN
DI KECAMATAN KUTASARI PURBALINGGA**

Yang disusun oleh Tisa Nur Cahyanita (NIM. 214110405037) Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Jurusan Pendidikan Madrasah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto telah diujikan pada tanggal 20 Maret 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) oleh Sidang Penguji Skripsi.

Purwokerto, 16 April 2025

Disetujui oleh:

Penguji I/ Ketua Sidang,

Prof. Dr. Suparjo, M.A
NIP. 19730717 199903 1 001

Penguji II/ Sekretaris Sidang,

Hendri Purbo Waseso, M.Pd.I
NIP. 19891205 201903 1 011

Penguji Utama,

Dr. Hj. Sumiarti, M.Ag
NIP. 19730125 200003 2 001

Diketahui oleh:

Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah



Abu Dharin, M.Pd.
NIP. 19741202 201101 1 001

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqasyah Skripsi Sdr. Tisa Nur Cahyanita

Lampiran :

Kepada Yth.

UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto

Di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr Wb.

Saya melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa:

Nama : Tisa Nur Cahyanita

NIM : 214110405037

Jurusan : Pendidikan Madrasah

Progam Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul : Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Di Kecamatan Kutasari Purbalingga

Sudah dapat diajukan kepada Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk di Munaqosyahkan dalam rangka memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Demikian atas perhatian bapak saya mengucapkan Terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Purwokerto, 10 Maret 2025

Pembimbing,



Prof. Dr. Suparjo, M.A

NIP. 197307171999031001

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN
DI KECAMATAN KUTASARI PURBALINGGA**

**TISA NUR CAHYANITA
NIM. 214110405037**

Abtrak: *Gadget* merupakan alat elektronik yang semakin berkembang dan memudahkan kegiatan manusia. Disamping itu *gadget* juga memberikan dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif penggunaan *gadget* pada peserta didik yaitu peserta didik dapat mendapatkan pengetahuan melalui e-book. Sedangkan dampak negatifnya peserta didik menjadi kecanduan dalam penggunaan *gadget*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan besarnya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN di Kecamatan Kutasari Purbalingga. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, angket dan dokumentasi. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SDN di Kecamatan Kutasari sebanyak 681 siswa, dengan menggunakan teknik random sampling jenis cluster random sampling diambil sampel sebanyak 101 siswa. Sebelum angket dibagikan pada siswa peneliti melakukan uji validitas terlebih dahulu dan uji reliabilitas. Metode analisis data peneliti menggunakan analisis deskriptif, analisis statistik inferensial dan pengujian hipotesis. Analisis inferensial berupa uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji linearitas. Sedangkan uji hipotesis meliputi uji regresi sederhana dan analisis korelasi sederhana. Setelah peneliti melakukan analisis data hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* mempengaruhi hasil belajar siswa kelas V SDN Di Kecamatan Kutasari Purbalingga dengan besar pengaruhnya yaitu sebesar 11,7 %. Dapat dibuktikan dengan nilai koefisien sebesar 0,107, nilai r square sebesar 0,117 dan nilai signifikansi 0,00. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* dengan hasil belajar siswa kelas V SDN Di Kecamatan Kutasari Purbalingga.

Kata Kunci: Penggunaan *gadget*, Hasil Belajar Siswa

**THE EFFECT OF GADGET
USE ON LEARNING OUTCOMES OF CLASS V SDN STUDENTS
IN KUTASARI PURBALINGGA**

**TISA NUR CAHYANITA
214110405037**

***Abstract:** Gadgets are electronic devices that are increasingly developing and making human activities easier. Besides that, gadgets also have positive and negative impacts. The positive impact of using gadgets on students can gain knowledge through e-books. Meanwhile, the negative impact is that students become addicted to using gadgets. This research aims to determine the influence and magnitude of the influence of gadgets use on the learning outcomes of class V SDN students in Kutasari Purbalingga. The type of research used in this research is quantitative research. Data collection techniques include interviews, questionnaires and documentation. The population of this study was 681 students of class V SDN in Kutasari. Using a cluster random sampling technique, a sample of 101 students was taken. Before the questionnaire was distributed to students, the researcher first carried out a validity test and a reliability test. The researcher's data analysis method uses descriptive analysis, inferential statistical analysis and hypothesis testing. Inferential analysis takes the form of prerequisite tests which include normality tests and linearity tests. Meanwhile, hypothesis testing includes simple regression tests and simple correlation analysis. After the researchers carried out data analysis, the results obtained showed that the use of gadgets influenced the learning outcomes of class V SDN in Kutasari Purbalingga with a large influence of 11,7%. This can be proven by a coefficient value of 0,107, an r square value of 0,117 and a significance value of 0,00. This shows that there is an influence between the use of gadgets and the learning outcomes of class V students at SDN in Kutasari Purbalingga.*

***Keywords:** Gadget use, Student Learning Results*

MOTTO

“Rasakan semua setiap proses yang telah kita tempuh, sehingga kita tau betapa hebatnya kita dapat berjuang sampai di titik ini”



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabil'alamin, puji syukur panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Dengan ketulusan hati dan ungkapan terimakasih skripsi ini saya persembahkan kepada:

Kedua orang tua Bapak Warsin dan Ibu Leni Ernawati yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis untuk melanjutkan pendidikan sampai ketahap ini. Terimakasih telah memberikan dukungan, motivasi, perhatian dan kesempatan berharga ini. Serta selalu mendoakan tiada hentinya untuk penulis disetiap langkah. Keluarga besar terimakasih yang telah memberikan semangat dan selalu mengingatkan penulis untuk selalu sabar dan kuat untuk menghadapi semuanya. Serta sahabat dan teman-teman penulis yang telah kebersamai dan membantu dari awal proses penulisan proposal sampai skripsi ini selesai. Terimakasih atas bantuan, support dan kebaikan yang diberikan kepada penulis selama ini. Dan terakhir, terimakasih untuk diri sendiri yang sudah bertahan sampai tahap ini, walaupun banyak tantangan dan rintangan yang dilalui dan selalu overthinking atas apa yang belum diusahakan, namun tetap berusaha untuk mencobanya.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan yang telah membantu penulis dalam menulis skripsi ini. Tanpa kehadiran dan dukungan kalian, pencapaian ini tidak akan terwujud. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan menjaga kita semua dalam lindungan-Nya. Aamiin.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin, puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT berkat rahmat, hidayah dan karunia-nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Di Kecamatan Kutasari Purbalingga”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto. Penulis menyadari dalam penulisan ini terwujud berkat bantuan, arahan, bimbingan dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Fauzi, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Prof. Dr. Suparjo, M.A., Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Nurfuadi, M.Pd.I., Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Prof. Dr. H. Subur, M.Ag., Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Prof. Dr. H. Ridwan, M.Ag., Rektor Universitas Islam Negeri Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto.
6. Dr. Abu Dharin, S.Ag., M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto.
7. Hendri Purbo Waseso, M.Pd.I., Koordinator Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Jurusan Pendidikan Madrasah Sekaligus Penasihat Akademik sebagian kelas PGMI C angkatan 2021 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto.

8. Prof. Dr. Suparjo, M.A., Dosen Pembimbing yang telah membimbing dari awal penelitian hingga skripsi ini selesai. Terimakasih juga atas bimbingan yang telah diberikan dan juga waktu yang bapak berikan selama proses penyusunan skripsi ini.
9. Segenap Dosen, Karyawan dan Staff Administrasi FTIK Universitas Islam Negeri Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah membantu penulis selama duduk di bangku perkuliahan dan penyusunan skripsi.
10. Kepala Sekolah SDN di Kecamatan Kutasari yang peneliti ambil, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
11. Segenap guru dan staff SDN di Kecamatan Kutasari yang peneliti ambil, yang telah membantu mendoakan, menyemangati serta membantu peneliti untuk mengumpulkan data.
12. Kedua orang tua, adik dan keluarga besar terimakasih atas dukungan, doa dan kasih sayang yang diberikan kepada penulis.
13. Kepada Qonita, Hanifah, Nindya, Ghaefira, Alfiyah, Nurvita, Nur Achyi serta Teman-teman seperjuangan PGMI C Angkatan 2021 terimakasih atas kebersamaan, serta pengalaman yang sangat berharga selama proses perkuliahan yang dapat menjadi motivasi untuk penulis.
14. Teman PPL 2 (Gadis Pageraji) terimakasih telah membantu dan memotivasi penulis selama mengerjakan skripsi.
15. Teman KKN Angkatan 54 Kelompok 74, Ade Ulya, Fina Zakiah, Indah Susi Asih, Manda Fanas, Wulan Sabrina, Norma Fitria, Fahmi Nur Latif, Hijrah Iqbal Saputra, Tia Anding Rahman terimakasih juga atas kebahagiaan dan pengalaman berharga yang telah kalian berikan, memberi support dan semangat kepada penulis.
16. Kepada Dina Cantik terimakasih yang sudah meluangkan waktunya dan menyempatkan untuk menemani penulis melakukan penelitian.
17. Terimakasih juga kepada Triana Umi Ma'rifah, Dea Tiara Karisma, Adelia teman seperjuangan SMP sampai sekarang yang selalu memberikan semangat dan support.

18. Sahabat dan teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang memberikan motivasi dan semangat kepada penulis.
19. Semua pihak yang berkontribusi dan membantu penulis dalam penelitian dan menyelesaikan skripsi ini.
20. Terakhir, terimakasih untuk diri sendiri sebagai penulis sudah bertahan dan berjuang sampai di titik ini.

Purwokerto, 10 Maret 2025

Peneliti



Tisa Nur Cahyanita



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HASIL LOLOS CEK PLAGIASI	iii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
PENGARUH PENGGUNAAN <i>GADGET</i>	vi
THE EFFECT OF <i>GADGET</i>	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Operasional	4
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
E. Sistematika Pembahasan	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Kerangka Teori.....	10
1. Penggunaan <i>Gadget</i>	10
2. Hasil Belajar	18
B. Penelitian Terkait.....	21
C. Kerangka Berpikir	24
D. Hipotesis	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Jenis Penelitian	26
B. Tempat dan Waktu Penelitian	27

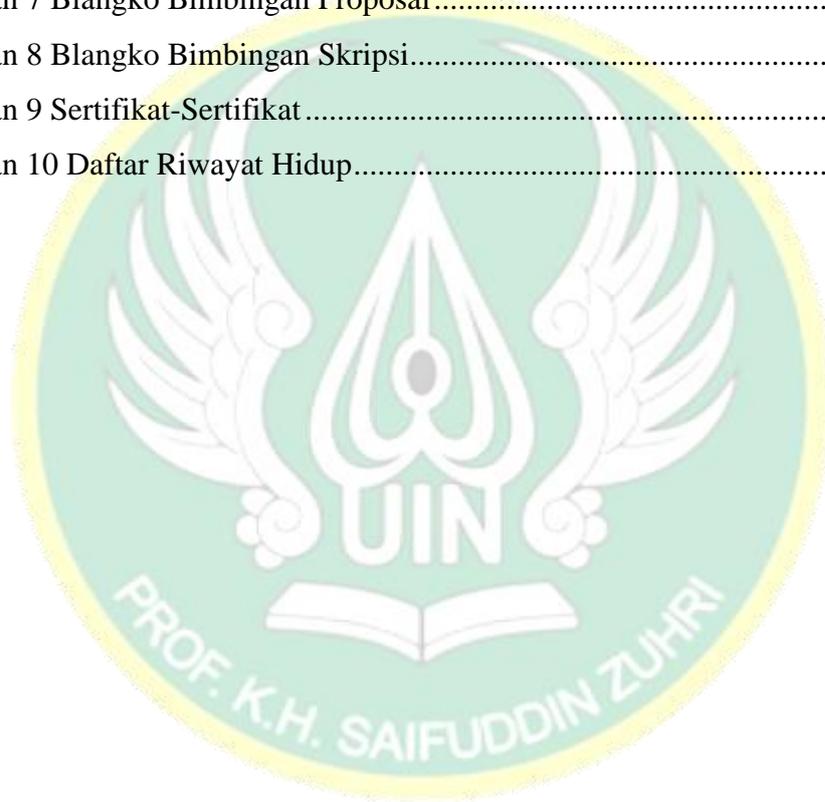
C. Populasi dan Sampel.....	28
D. Variabel dan Indikator.....	31
E. Metode Pengumpulan Data	33
F. Uji Keabsahan Data.....	35
G. Metode Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Penyajian Data.....	43
1. Gambaran Koorwil Kutasari.....	43
2. Deskripsi Hasil Penelitian.....	49
B. Uji Keabsahan Data.....	50
1. Uji Validitas.....	50
3. Uji Reliabilitas	51
C. Analisis Data	52
D. Pembahasan	60
BAB V PENUTUP	63
A. Simpulan.....	63
B. Keterbatasan Penelitian	64
C. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	I
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	XLIII

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Waktu dan Tempat Penelitian di SDN 1 Karanglewas	27
Tabel 2 Waktu dan Tempat Penelitian di SDN 1 Sumingkir	27
Tabel 3 Waktu dan Tempat Penelitian di SDN 1 Karangcegak.....	27
Tabel 4 Waktu dan Tempat Penelitian di SDN 2 Karangreja	28
Tabel 5 Waktu dan Tempat Penelitian di SDN 1 Karangjengkol	28
Tabel 6 Waktu dan Tempat Penelitian di SDN 2 Karangjengkol	28
Tabel 7 Jumlah Siswa Kelas V SDN Kecamatan Kutasari	29
Tabel 8 Sampel Penelitian.....	31
Tabel 9 Variabel dan Indikator Penelitian	33
Tabel 10 Kisi-Kisi Angket	34
Tabel 11 Hasil Uji Realibilitas Instrumen.....	37
Tabel 12 Interval Koefisien Korelasi	42
Tabel 13 Hasil Uji Validitas Angket.....	50
Tabel 14 Hasil Uji Reabilitas Angket	52
Tabel 15 Hasil Analisis Deskriptif.....	52
Tabel 16 Nilai Penggunaan <i>Gadget</i> dan Nilai Rata-rata Kelas V	53
Tabel 17 Hasil Uji Normalitas	56
Tabel 18 Hasil Uji Linearitas	57
Tabel 19 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana.....	58
Tabel 20 Hasil Koefisien.....	58
Tabel 21 Hasil Koefisien Determinasi	59
Tabel 22 Hasil Uji Korelasi Sederhana.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Validasi Angket.....	II
Lampiran 2 Revisi Data Hasil Angket	VIII
Lampiran 3 Data Hasil Angket	X
Lampiran 4 Uji Validitas Angket.....	XIII
Lampiran 5 Dokumentasi Penyebaran Angket	XV
Lampiran 6 Surat-Surat`	XVIII
Lampiran 7 Blangko Bimbingan Proposal	XXXVI
Lampiran 8 Blangko Bimbingan Skripsi.....	XXXVII
Lampiran 9 Sertifikat-Sertifikat	XXXVIII
Lampiran 10 Daftar Riwayat Hidup.....	XLIII



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.¹ Pendidikan merupakan suatu kebutuhan dan hal terpenting bagi manusia, jadi setiap manusia berhak untuk mendapatkannya. Melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi dirinya, sehingga kemampuan dasar yang terpendam dapat dirasakan hasilnya. Oleh sebab itu peserta didik memerlukan bantuan, tuntunan dan dorongan dari orang lain yang lebih dewasa untuk menuntun peserta didik mendalami belajar setahap demi setahap untuk memperoleh kepandaian, keterampilan, pengalaman dan pembentukan sikap serta tingkah laku sehingga lambat laun dapat berdiri sendiri yang memerlukan proses dan waktu yang cukup lama.² Belajar Menjadi seorang pendidik juga berguna bagi Negara, Nusa dan Bangsa, meskipun banyak tantangan yang dilewati seperti terbatasnya fasilitas, besarnya beban kerja dan tuntutan masyarakat yang semakin tinggi.

Lingkungan pendidikan pertama kali yang diperoleh setiap insan yaitu di lingkungan keluarga (Pendidikan Informal), lingkungan sekolah (Pendidikan Formal) dan lingkungan Masyarakat (Pendidikan Nonformal).³ Pendidikan Informal adalah pendidikan berbentuk dari keluarga yang kegiatan belajarnya secara sadar bertanggung jawab. Proses pendidikan ini berlangsung seumur hidup, sehingga peranan keluarga

¹ Abd Rahman et al., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 2-3.

² Rodliyah, *Pendidikan Dan Ilmu Pendidikan*, 2021.

³ Jhon Firman Fau et al., "Pendidikan Jendela Dunia," *Jurnal Visi Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 2 (2023): 69-77.

sangat penting bagi anak terutama orang tua. Orang tua dapat mengajarkannya hal-hal yang baik misalnya: mencontohkan sikap sopan santun terhadap orang lain, menghormati sesama dan berbagi. Pendidikan Formal adalah pendidikan yang diselenggarakan secara terstruktur memiliki jenjang atau tingkatan yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Sekolah sebagai lembaga formal yang diserahkan untuk mendidik. Guru mendidik siswanya menjadi siswa yang dewasa dan bisa bertanggung jawab. Pendidikan Nonformal adalah pendidikan diluar pendidikan formal yang dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Pendidikan nonformal dapat dikatakan sebagai pendidikan pelengkap dari pendidikan formal yang dapat mengembangkan potensi dirinya.⁴

Perkembangan teknologi yang semakin canggih saat ini harus diimbangi dengan maraknya pendidikan disekolah. Teknologi merupakan hasil perkembangan ilmu pengetahuan yang berlangsung dalam dunia pendidikan. Maka dari itu, pendidikan juga memanfaatkan teknologi untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran, baik sebagai sarana informasi maupun sebagai sarana pembelajaran.⁵ Sebagai sarana informasi pendidik dapat menggunakan teknologi untuk menyampaikan informasi penting yang belum disampaikan ketika disekolah. Sedangkan sebagai sarana pembelajaran pendidik dapat membantu kegiatan belajar dan pemberian tugas kepada siswa melalui berbagai aplikasi.

Teknologi tersebut ialah *gadget*. *Gadget* merupakan sebuah perangkat yang memiliki fungsi khusus yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini.⁶ Hampir semua manusia sudah memilikinya, tetapi selain digunakan sebagai pendidikan, *gadget* tersebut

⁴ Raudatus Syaadah et al., "Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal Dan Pendidikan Informal," *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)* 2, no. 2 (2022): 127–128.

⁵ Eka Nurillahwaty, "Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 1* (2022): 82.

⁶ July Trisnawati Hutabarat., "Pengabdian Masyarakat Kepada Pemuda Awal Mengenai Dampak Gadget Di SMK St.Nahanson Parapat Sipoholon" *Perigel (Jurnal Penyuluhan Masyarakat Indonesia)*, no. 4 (2022): 16.

kadang digunakan oleh anak-anak untuk bermain game, menonton youtube dan yang lainnya. Orang tua kadang memberi kebebasan anaknya untuk bermain *gadget* sampai orang tua dengan mudah memberikannya. Berbeda dengan dulu orang tua masih membiarkan anak-anaknya untuk bermain diluar bermain mainan tradisional. Sedangkan sekarang anak lebih memilihnya untuk bermain *gadget* sampai lupa untuk belajar. Karena anak tersebut telah kecanduan untuk bermain *gadget*, anak pun menjadi lambat dan tidak fokus dalam memahami pembelajaran, sehingga akan mempengaruhi hasil belajar anak tersebut. Penggunaan *gadget* yang berlebihan oleh siswa juga dapat menimbulkan masalah bagi siswa terutama pada proses pembelajaran. Penggunaan *gadget* berdampak buruk pada kemampuan individu anak jika sering digunakan. Pengaruh lain pada *gadget* adalah siswa jadi malas untuk belajar.⁷

Indonesia menjadi Negara nomor satu didunia yang dibilang sebagai Negara kecanduan dengan menggunakan *gadget*. Menurut laporan State of Mobile 2024, laporan data.ia mencatat bahwa rata-rata warga Indonesia menggunakan *gadget* selama 6,05 jam per hari pada tahun 2023, Indonesia merupakan negara yang paling lama dibanding dengan negara-negara lain yang diriset.⁸ Menurut hasil survei terhadap anak-anak, dari 34 provinsi di Indonesia menunjukkan bahwa lebih dari 19% remaja di Indonesia mengalami kecanduan *gadget*. Lebih spesifik, 19,3% remaja dan 14,4% dewasa muda teridentifikasi sebagai individu yang kecanduan. Ada 2.933 remaja yang mengalami kenaikan sebesar 59,7%.⁹

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru kelas V disampaikan bahwa *gadget* sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hampir semua siswa kelas V di SD tersebut memiliki *gadget* secara pribadi, hanya beberapa saja siswa yang *gadgetnya* masih bebarengan

⁷ Rahmatia and Azis, "Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah (MTs)," *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika* 10, no. 1 (2024): 2.

⁸ Databoks.id. 2024."Laporan State of Mobile". Diakses pada 29 November 2024, <https://www.instagram.com/databoks.id/p/C2dvuQ7yPK6/>.

⁹ Julia Novita Putri et al., "Penggunaan Gadget Dan Perubahan Perilaku Remaja Di Sekolah Menengah Atas Tuban" 3, no. 8 (2024): 377.

dengan orang tua. Adanya *gadget* tersebut siswa dirumah jadi susah untuk belajar, apa lagi ketika sedang ulangan harian, UTS dan UAS siswa jarang untuk belajar, guru mengatakan bahwa siswa tersebut yang penting berangkat dan mengerjakannya tidak peduli dengan nilai. Siswa ketika dikasih tugas memang dikerjakan sendiri tetapi hasilnya tidak maksimal. Karena yang dipikirkan oleh siswa saat pembelajaran yaitu minta pulang terus, katanya mau bermain game, jadi tidak fokus anaknya untuk mengikuti pembelajaran dan hasil belajarnya juga kurang maksimal. Guru sudah berusaha untuk menasihati kepada siswa jangan terlalu sering untuk bermain *gadget*, tetapi tetap saja siswa tersebut bermainnya. Sampai saja saat ada pertemuan wali murid guru menyampaikan untuk mengawasi siswa siswinya dalam penggunaan *gadget* dan untuk membatasi waktu penggunaannya juga. Penggunaan *gadget* pada siswa ini dipengaruhi setelah adanya virus corona, karena pada saat itu siswa melakukan pembelajaran secara online dengan menggunakan *gadget* dan akhirnya keterusan.¹⁰

B. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjelasan definisi dari variabel yang telah dipilih oleh peneliti. Untuk menghindari kekeliruan dalam memahami penulisan, maka diperlukan adanya definisi operasional variabel. Adapun variabel penelitian ini adalah:

1. Penggunaan Gadget

Gadget merupakan alat elektronik yang memiliki ukuran kecil yang sangat praktis untuk dibawa bepergian, hampir semua orang memilikinya. Penggunaannya pun dari berbagai kalangan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa sudah pandai dalam menggunakannya.¹¹ Alat elektronik yang semakin berkembang pesat ini juga dapat memudahkan kegiatan manusia. Saat ini banyak pabrik

¹⁰ Wawancara dengan bu Sinta Maria Utami, guru kelas V, pada tanggal 07 Oktober 2024.

¹¹ Siti Rahmi Jalilah, "Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Fisik Dan Perubahan Perilaku Pada Anak Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (2022): 29.

gadget yang menjadikan anak-anak dan kaum muda sebagai target pasarnya dengan cara menonjolkan fitur-fitur yang menarik agar anak mengangumi dan ingin memilikinya.¹²

Penggunaan *gadget* ini merupakan aktivitas yang memanfaatkan perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, laptop atau perangkat pintar lainnya untuk berbagai tujuan. Tujuan tersebut mulai dari pendidikan, komunikasi, hiburan dan produktivitas lainnya. Aplikasi yang sering digunakan anak saat menggunakan *gadget* yaitu game yang bermacam-macam jenisnya serta aplikasi lain seperti facebook, instagram, youtube, tiktok dll. Kelancaran dalam menggunakan *gadget* pada orang dewasa kalah dengan anak-anaknya. Yang seharusnya orang tua mengajarkannya ke anak-anaknya tetapi ini kebalikannya anak-anak yang mengajarkannya ke orang tua. Dan untuk penggunaannya juga luas pada anak-anak, beda dengan orang tua, jika yang diajarkan satu aplikasi maka yang dioperasikan hanya itu saja tidak mencoba aplikasi lain sebelum diajarkannya, menggunakannya juga seperlunya.

Penggunaan *gadget* pada anak-anak yang berlebihan juga dapat menyebabkan kecanduan dan berpengaruh pada perilaku anak. Adapun dampak penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak seperti malas untuk belajar dan tidak dapat fokus saat pembelajaran karena yang diingat-ingat hanya *gadget*, mata menjadi merah dan sering berkedip akibat penggunaan *gadget* yang terlalu lama didepan layar, anak menjadi tidak peduli dengan lingkungan disekitar dan pemalu karena tidak pernah berinteraksi dengan orang yang disekitarnya.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh melalui usaha dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan suatu perubahan berupa penguasaan sejumlah pengetahuan, perubahan sikap dan

¹² Arief Syaiful Rachman, "An Analysis of the Use of Gadget on Student," *International Journal of Elementary Education* 4, no. 4 (2020): 559.

keterampilan.¹³ Hasil belajar diperoleh oleh siswa dari evaluasi yang diberikan oleh guru setelah selesai melakukan pembelajaran. Siswa akan diberi pertanyaan atau soal yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajarinya. Seberapa paham tentang materi yang diberikan tadi, apakah siswa benar-benar memperhatikan atau hanya sekedar mengikutinya. Jika ada hasil belajar yang kurang maksimal guru mengulas kembali sampai siswa benar-benar paham atau dapat meminta bantuan kepada teman untuk menjelaskannya.

Menurut Davidov (1998)., upaya meningkatkan hasil belajar pada Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah dibangun atas dasar keharusan untuk menerapkan belajar kelompok, karena kelebihan dari belajar kelompok adalah siswa dapat mengatasi persoalan belajarnya secara bersama-sama. Demikian dengan menggunakan model pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa untuk membangun kecerdasan dan keterampilannya.¹⁴ Sesuai dengan penelitian terhadap lingkungan disekitar siswa sekarang jarang untuk melakukan kerja kelompok, berbeda dengan dulu siswa sepulang sekolah istirahat sebentar lalu berbegas untuk berangkat kerja kelompok ke rumah teman secara bergantian untuk mengerjakan tugas atau mempelajari pembelajaran yang akan dipelajari selanjutnya. Siswa sekarang pulang sekolah yang dipegang *gadget* sampai lupa materi yang tadi dipelajari disekolah.

Siswa yang sudah kecanduan dengan *gadget* maka akan jarang untuk belajar, karena sudah sulit untuk berkonsentrasi lebih lama. Padahal dalam kegiatan pembelajaran memerlukan konsentrasi, hal ini dikarenakan penting dalam membantu siswa dalam belajar. Apabila siswa tidak dapat berkonsentrasi maka siswa tidak memperoleh apapun

¹³ Primaningkrum Dian Ajeng Retno Utami, Suhendri, "Hubungan Kreativitas Guru Dengan Hasil Belajar Siswa," *Bimbingan Dan Konseling Indonesia* 4, no. 2 (2019): 59.

¹⁴ Dirgantara Wicaksono and Iswan, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten," *HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD* 3, no. 2 (2019): 115.

selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa juga akan mengalami kesulitan saat mengerjakan soal atau pertanyaan yang diberikan dan akhirnya akan mempengaruhi dengan hasil belajar siswa.¹⁵

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka dapat ditarik rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Di Kecamatan Kutasari, Purbalingga?
2. Berapa besarnya pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Di Kecamatan Kutasari, Purbalingga?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah dalam penelitian ini, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa. Dan untuk mengetahui besarnya pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN di Kecamatan Kutasari, Purbalingga.

2. Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencapai manfaat-manfaat berikut:

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat mengenai penggunaan *gadget* sebagai sarana pembelajaran dan pengaruhnya terhadap hasil belajar. Selain itu penelitian ini bertujuan untuk memperluas wawasan dan pengetahuan bagi guru dan peserta didik pada penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa.

¹⁵ Baso Intang Sappaile, "The Impact of Dependence on Gadgets on Concentration and Academic Performance," *Emerging Technologies in Education* 2, no. 2 (2024): 117.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Diharapkan penelitian ini siswa bisa meningkatkan hasil belajar baik dalam bidang akademik maupun non akademik.

2) Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini akan memberikan manfaat sebagai bahan evaluasi dalam dunia pendidikan. Dan dapat juga dijadikan referensi bagi siapapun terkait dengan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar.

3) Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi masukan bagi guru untuk lebih meningkatkan lagi dalam melakukan proses pembelajaran.

4) Bagi Peneliti

Diharapkan peneliti dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman sekaligus mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapatkan disekolah.

E. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dibuat agar pembaca lebih mudah memahami hasil penelitian. Peneliti membagi sistematika pembahasan menjadi tiga bagian yaitu bagian awal, bagian utama dan bagian akhir.

Bagian awal meliputi sampul depan, halaman judul skripsi, pernyataan keaslian, hasil lolos cek plagiasi, halaman pengesahan, nota dinas pembimbing, abstrak dan kata kunci, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran.

Bagian utama terdiri dari lima bab, yaitu:

Bab I Pendahuluan, yang menjelaskan tentang latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

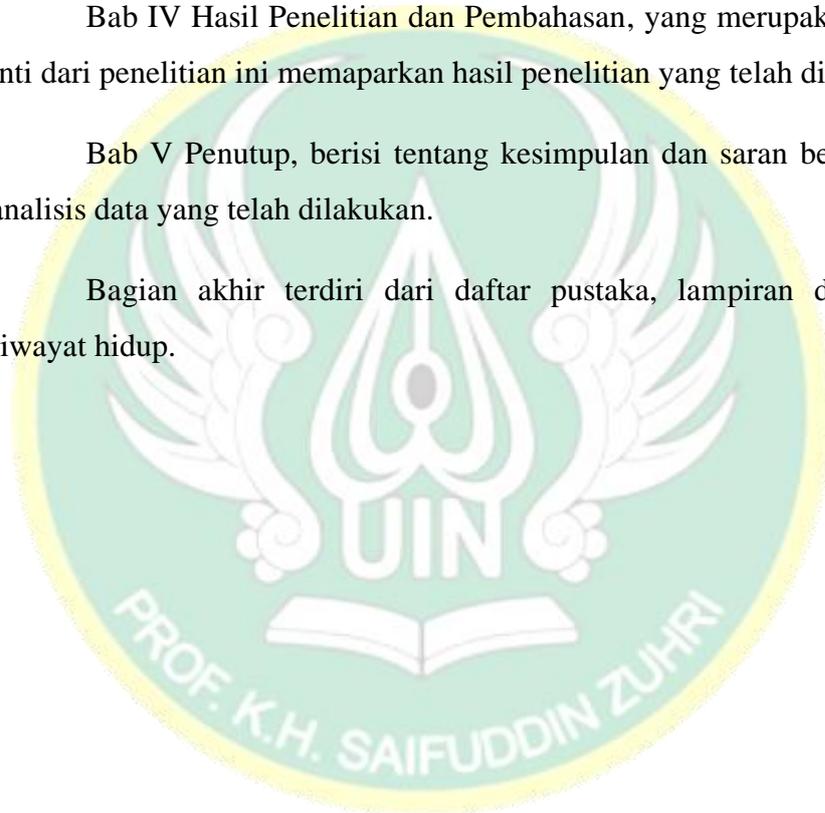
Bab II Landasan Teori, yang membahas teori-teori dan literatur yang relevan dengan penelitian ini, yaitu meliputi teori penggunaan *gadget* dan teori hasil belajar.

Bab III Metode Penelitian, yang menguraikan metodologi penelitian berisi tentang jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi sampel, variabel dan indikator, metode pengumpulan data, uji keabsahan data dan metode analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang merupakan bagian inti dari penelitian ini memaparkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

Bab V Penutup, berisi tentang kesimpulan dan saran berdasarkan analisis data yang telah dilakukan.

Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka, lampiran dan daftar riwayat hidup.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Penggunaan *Gadget*

a. Pengertian *Gadget*

Gadget merupakan istilah dalam bahasa Inggris yang diartikan sebagai sebuah perangkat elektronik yang memiliki fungsi tertentu. Sedangkan dalam bahasa Indonesia *gadget* disebut dengan gawai. Gawai tersebut merupakan sebuah benda canggih yang menghasilkan berbagai aplikasi yang berguna.¹⁶ Jadi dapat dikatakan bahwa *gadget* merupakan sebuah perangkat elektronik yang modern yang memiliki berbagai fitur dan memiliki berbagai manfaat untuk mempermudah komunikasi antar sesama manusia dalam kehidupan sehari-harinya. Fitur-fitur yang dimaksud pada *gadget* yaitu Internet, Telepon, SMS, Email, WiFi, Bluetooth, Games, Browser dan Kamera.

Menurut Widiawati, dkk., gadget adalah barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Pendapat lain dikemukakan oleh Jati dan Herawati., mengatakan bahwa *gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia.¹⁷ Sedangkan Nanndo Yannuansa, dkk., mengutip pendapat Widiawati., menjelaskan bahwa *gadget* adalah serangkaian perangkat elektronik yang bertujuan dalam mempermudah pekerjaan atau kegiatan manusia atau dengan kata

¹⁶ Amrina Rosyada and Zulkarnain Syah, "Gadget Dan Perkembangan Karakter Sosial Anak Usia Sekolah Dasar," *Jurnal Citra Pendidikan* 3, no. 3 (2023): 1096.

¹⁷ Miranti Putri, Putri Lili Dasa, "Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini," *Jurnal Cendekia Ilmiah PES* 6, no. 1 (2021): 61.

lain fungsi khusus yang dimiliki oleh seperangkat elektronik. Termasuk diantaranya smartphone dan netbook.¹⁸

Jadi dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan perangkat elektronik dengan berbagai aplikasi yang digunakan untuk menyajikan berita, jejaring sosial, hobi, hiburan serta dapat mempermudah komunikasi oleh manusia. Tetapi tidak semua alat elektronik itu bisa dikatakan sebagai *gadget*. Dapat dikatakan *gadget* apabila dalam perjalanan waktu memunculkan bentuk teknologi terbaru yang membantu manusia menjadi praktis. Contohnya yaitu seperti smartphone.

b. Tujuan Penggunaan Gadget

Di era digital seperti sekarang ini, gadget menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan kita. Berbagai fitur yang ada didalam gadget dapat mempermudah kegiatan manusia, sehingga menjadi pilihan dari berbagai kalangan, baik orang dewasa maupun pelajar. Ada berbagai tujuan seorang menggunakan gadget. Diantaranya untuk mempermudah dalam berkomunikasi, interaksi sosial, sumber informasi, sarana hiburan dan juga sebagai sarana pendidikan.¹⁹

Penggunaan *gadget* memudahkan kita dalam berkomunikasi dengan orang lain baik dengan jarak yang dekat hingga jarak jauh. Sehingga kita saling berkomunikasi dengan satu sama lain. Keberadaan *gadget* ini telah mengalahkan telepon kabel, dulu digunakan untuk berkomunikasi dengan orang yang berjarak jauh sekarang sudah tersingkirkan. *Gadget* juga dapat memudahkan kita dalam menemukan suatu informasi melalui fitur google atau fitur yang lainnya. Informasi tersebut mulai dari pengetahuan, berita dan panduan untuk melakukan sesuatu. Tetapi dalam mencari informasi

¹⁸ Nanndo Yunnansa, "Pengaruh Gadget Pada Anak-Anak," *Tebuireng Jombang: LPPM UNHAYSAY*, 2020.

¹⁹ Dina Afriani and Kenti Yuliana, "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa," *LENTERA Jurnal Ilmiah Kependidikan* 17, no. 1 (2022).

harus berhati-hati tidak semua informasi yang kita dapat itu benar-benar akurat dan tidak hoak, itu akan merugikan kita sendiri. Selain untuk mencari informasi gadget juga sebagai sarana hiburan, seperti game atau youtube untuk menghilangkan jenuh.

Dapat diketahui bahwa dalam penggunaan *gadget* ini memiliki banyak tujuan baik untuk kerja, belajar, komunikasi dan hiburan. *Gadget* yang memiliki banyak fitur dan aplikasi yang dapat mempermudah kehidupan manusia di era modern ini. Teknologi yang diakses sangat penting dari berbagai kalangan, dengan berbagai jenis *gadget* yang selalu mengalami pembaharuan sehingga semakin canggih dan luas.

c. Dampak Penggunaan *Gadget*

Gadget memiliki banyak manfaat, apabila digunakan dengan tepat. Oleh karena itu dalam penggunaannya harus didampingi oleh orang tua. Disamping itu *gadget* berdampak pada dua sisi, yaitu dampak positif maupun dampak negatif. Berikut beberapa dampak positif dari penggunaan *gadget* sebagai berikut:

1) Berkembangnya imajinasi

Dengan melihat gambar yang terdapat di *gadget* anak dapat menggambarkannya kembali sesuai imajinasi anak tersebut sesuai dengan daya pikir anak.

2) Melatih kecerdasan

Anak bisa terbiasa dengan tulisan, angka dan simbol yang dapat membantu proses belajar anak.

3) Meningkatkan kreativitas anak

Berbagai permainan yang terdapat di *gadget* yang menantang dapat mengasah kreativitas anak.

4) Mempermudah orang tua berkomunikasi jarak jauh dengan anak.

- 5) Meningkatkan motorik halus anak ketika menggunakan layar sentuh pada gadget.²⁰

Selain itu dampak positif pada penggunaan *gadget* di kalangan pendidikan yaitu sebagai berikut:

- 1) Akses ke sumber pengetahuan yang luas

Dengan adanya *gadget* siswa dapat menemukan jawaban yang telah diberikan guru, melalui situs web edukatif, e-book, video pembelajaran dan aplikasi lainnya. Selain untuk mencari jawaban, siswa juga bisa belajar tentang topik lain mulai dari seni, pengetahuan hingga budaya. Akses ke sumber informasi yang luas ini dapat membantu siswa untuk memperluas wawasan mereka.

- 2) Mudah berkomunikasi dan interaksi jarak dekat maupun jarak jauh Guru bisa menyampaikan pembelajaran atau memberikan tugas yang belum tersampaikan melalui *gadget*. Jadi pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam kelas saja guru dapat menyampaikan materi pembelajaran lewat google meet, video call.

- 3) Mudah mencari informasi terkait pelajaran di internet

- 4) Materi pembelajaran yang belum disampaikan oleh guru dan tidak terdapat di buku pembelajaran, siswa dapat mencarinya lewat internet. Maka disitulah siswa akan menemukan banyak jawaban dan penjelasan terkait materi tersebut.

- 5) Dapat melihat serta mendengarkan kembali pelajaran di internet
Siswa dapat melihat dan memutarinya kembali materi yang sudah lama dipelajari atau materi yang belum paham saat guru menjelaskan untuk di pelajarnya kembali.

Penggunaan *gadget* pada kalangan pendidikan memang memiliki banyak dampak positif dapat memberikan pengetahuan

²⁰ Rofi'ud Darojatin Nisaa, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini" 11, no. 1 (2024): 66–67.

dan manfaat pada peserta didik. Akan tetapi juga memiliki dampak sosial yang dapat merugikan mereka, maka dari itu orang tua harus melakukan pengawasan yang tepat, agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan. Berikut dampak negatif pada penggunaan gadget sebagai berikut:

1) Gangguan tidur

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan tidur, karena cahaya yang dipancarkan oleh layar *gadget* dapat mengganggu sirkadian manusia. Hal ini dapat mengganggu tidur dan menyebabkan kelelahan pada siang hari.

2) Kecanduan *gadget*

Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan mengalami kecanduan. Hal ini dapat mengganggu keseimbangan psikologis serta menurunkan produktivitas dan kualitas hidup.

3) Dampak pada kesehatan mental

Penggunaan *gadget* yang berlebihan juga akan mengganggu kesehatan mental seperti stress, cemas dan depresi. Yang disebabkan oleh tekanan sosial dan kecemasan yang timbul dari penggunaan *gadget* seperti kekhawatiran rusaknya *gadget*.

4) Dampak pada kesehatan fisik

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan masalah kesehatan fisik seperti sakit kepala dan gangguan penglihatan.²¹

Dalam aspek pendidikan penggunaan *gadget* pada peserta didik juga dapat menyebabkan dampak negatif yaitu sebagai berikut:

1) Konsentrasi belajar menurun

Dengan banyaknya fitur yang digunakan di *gadget* menjadikan siswa tidak mau berhenti untuk bermain, dan akhirnya tidak dapat meluangkan waktunya untuk belajar.

²¹ Ilham Kamaruddin et al., "Dampak Penggunaan Gadget Pada Kesehatan Mental Dan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah," *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 310.

2) Mempengaruhi sikap dan perilaku siswa

Gadget dapat mempengaruhi perilaku siswa yang dapat menirukan hal-hal buruk melalui video. Yang pada akhirnya diterapkan di lingkungan sekolah, siswa menjadi sulit untuk dinasehati oleh guru bahkan oleh orang tua.

3) Siswa malas untuk membaca dan menulis

Anak kurang perhatian dan pengawasan oleh orang tua saat menggunakan *gadget*. Jadi siswa malas untuk belajar karena sudah terpengaruh dengan banyaknya fitur yang ada di *gadget*, salah satunya yaitu fitur pada youtube anak hanya menonton saja tanpa harus menulis apa yang dicari.

4) Kurangnya sosialisasi dengan guru

Siswa menjadi kurang bersosialisasi dengan guru dan lingkungan sekitar.

d. Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak

Dengan perkembangannya *gadget* dikalangan siswa dapat mengakibatkan banyak kerugian dari segi kehidupan seperti pendidikan, kesehatan, social dan ekonomi. Berikut ini beberapa dampak negatif dalam perkembangan *gadget* antara lain:

1) Segi Pendidikan

Dengan adanya *gadget* siswa menjadi malas karena *gadget* menyediakan fasilitas untuk mengakses informasi. Menjadikan siswa ketergantungan membuka google tidak bersusah payah untuk membaca buku, bertanya dan berdiskusi.

2) Segi Kesehatan

Keseringan menggunakan *gadget* dapat merusak mata hal ini dikarenakan penggunaan cahaya atau pencerahan maksimal secara berkala pada *gadget* bisa mengakibatkan perih pada mata, bisa menimbulkan rabun dekat dan sakit kepala. Selain itu juga membuat siswa lupa untuk beristirahat karena lama untuk main *gadget* lupa waktu, berakibat kondisi fisik kurang sehat.

3) Segi Sosial

Siswa yang sering menggunakan *gadget* biasanya tidak memperhatikan hal-hal yang ada disekitarnya. Jika ditanya hanya diam tidak meresponnya, cepat bosan ketika ada orang yang menasehati dan hilangnya rasa peduli terhadap teman, keluarga dan lingkungannya.

4) Segi Ekonomi

Siswa akan ketergantungan dan ketagihan untuk membeli kuota internet ketika kuota internet habis. Setiap bulan bahkan setiap hari jika dalam menggunakan *gadget* terlalu lama maka meminta uang ke orangtua untuk membelinya. Itupun kadang memintanya dengan tidak sabar sambil berbantah-bantah.²²

Tidak hanya dampak negatif saja, Muhammad Iqbal Ulil Amri, dkk., mengutip pendapat Rozalia, menjelaskan dampak positif yang ditimbulkan dari perkembangan *gadget* seperti berikut ini:

1) Sebagai Hiburan

Gadget sebagai hiburan dapat digunakan untuk bermain game.

2) Sebagai Media Komunikasi

Dengan adanya *gadget* siswa dapat berkomunikasi dengan guru atau teman dengan mudah.

3) Pengguna Internet

Di dalam pembelajaran siswa dapat mencari materi melalui internet.²³

Dapat disimpulkan bahwa, perkembangan *gadget* dapat memberikan dampak pada siswa. *Gadget* dapat menjadi alat yang bermanfaat untuk belajar dan berkomunikasi. Namun penggunaan

²² Zulaycha Budhi Sulistyorini, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Perilaku Siswa," *Jurnal Exponential* 2, no. 1 (2021): 208–209.

²³ Muhammad Iqbal Ulil Amri, Reza Syehma Bahtiar, and Desi Eka Pratiwi, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar Pada Situasi Pandemi Covid-19," *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2020): 20.

gadget yang berlebihan juga dapat menimbulkan berbagai masalah, terutama dalam hal pendidikan, kesehatan, sosial dan ekonomi. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk menggunakan *gadget* secara bijak dan harus dibatasi.

e. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget*

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi siswa dalam menggunakan *gadget*. Faktor-faktor tersebut yaitu:

1) Faktor Internal

Faktor internal yang menjadi penyebab utama anak kecanduan menggunakan *gadget* adalah faktor kontrol diri yang rendah dan penggunaan yang terlalu lama. Seorang anak yang tidak bisa mengontrol diri dengan hal yang berkaitan dengan kesenangannya.

2) Faktor Situasional

Faktor yang menyebabkan siswa kecanduan dalam menggunakan *gadget* adalah suasana yang tidak nyaman, dirinya merasa kesepian, sedih, stress dan tidak adanya kegiatan disaat waktu luang, hal ini mengakibatkan kedisiplinan anak menjadi berkurang.

3) Faktor Sosial

a) Interaksi Sosial

Kesopanan anak menjadi berkurang, bahasa yang digunakan juga kurang baik saat berbicara dengan teman maupun gurunya. Interaksi sosial menjadi berkurang karena anak lebih senang berbicara lewat *gadget* dari pada bertemu secara langsung dengan teman atau gurunya. Jadi faktor ini dapat mempengaruhi perilaku anak.

b) Komunikasi

Anak sekarang kebanyakan berkomunikasi dengan teman maupun guru menggunakan *gadget*, menurutnya

berkomunikasi lewat *gadget* menyenangkan dari pada berbicara secara langsung.

Dari faktor sosial kecanduan *gadget* yaitu interaksi sosial, komunikasi ada kaitannya dengan perilaku sosial siswa yaitu pada perilaku kesopanan terhadap guru, teman dan orang tua.

4) Faktor Eksternal

Faktor eksternal menjadikan penyebab utama siswa kecanduan dalam penggunaan *gadget*. Faktor ini berkaitan dengan banyaknya fitur-fitur yang semakin banyak didalam *gadget*, yang pada akhirnya siswa menjadi malas untuk berhenti bermain *gadget*.²⁴

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Yendri Winda, mengutip pendapat W. Winkel, menjelaskan hasil belajar adalah keberhasilan yang dicapai oleh siswa, yakni prestasi belajar siswa di sekolah yang mewujudkan dalam bentuk angka. Hasil belajar siswa dapat dilihat dalam berbagai bentuk, mulai dari hasil ujian semester, ujian kenaikan kelas bahkan penilaian harian.²⁵ Jadi hasil belajar itu seperti raport. Nilai raport menunjukkan seberapa paham siswa terhadap pelajaran yang sudah diajarkan oleh guru. Kalau nilai yang di raport sudah bagus berarti siswa tersebut sudah menguasai materi pelajaran dengan baik.

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Belajar tidak hanya menguasai materi pembelajaran saja, tetapi

²⁴ Sinta Nur Asiah et al., "Faktor Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas V," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8, no. 17 (2022): 465–74.

²⁵ Yendri Winda, "Faktor-Faktor Determinasi Hasil Belajar," *Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan*, 2020.

penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan. Pengertian tersebut sesuai dengan pendapat Oemar Hamalik, yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk perbaikan perilaku. Tolak ukur keberhasilan siswa dapat dinilai dari nilai yang diperolehnya. Nilai tersebut diperoleh setelah melakukan proses pembelajaran sampai mengikuti penilaian akhir, dari penilaian tersebut guru dapat menentukan prestasi belajar siswa.²⁶

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

1) Minat

Minat merupakan sesuatu yang penting dan harus dimiliki ketika akan melakukan sesuatu. Jika seseorang tidak memiliki minat yang tinggi dalam suatu hal, maka ia akan kesulitan dan tidak tertarik untuk melakukannya.

2) Bakat

Bakat merupakan kemampuan bawaan siswa yang perlu dikembangkan atau dilatih. Pada dasarnya setiap siswa memiliki bakat pada suatu bidang tertentu dengan kualitas yang berbeda-beda. Namun tidak semua siswa memiliki bakat yang baik.

3) Motivasi

Motivasi merupakan serangkaian usaha untuk menyiapkan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang ingin melakukannya. Motivasi merupakan hal yang penting dan harus dimiliki oleh setiap siswa agar seorang siswa semangat dalam belajar.

²⁶ Bunyamin, *Belajar Dan Pembelajaran, Book*, 2021.

4) Cara Belajar

Cara belajar adalah sebuah strategi yang dilakukan siswa agar lebih memahami materi yang dijelaskan tentunya dalam cara belajar yang disenangi oleh siswa tersebut.²⁷

Dapat disimpulkan bahwa minat, bakat, motivasi dan cara belajar adalah empat faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Keempat faktor ini saling berkaitan dan saling mendukung. Dengan memiliki minat yang tinggi, bakat yang dikembangkan, motivasi yang kuat dan cara belajar yang efektif siswa akan lebih mudah mencapai hasil belajar yang diinginkan.

c. Cara Mengukur Hasil Belajar

Seorang guru dapat mengetahui perkembangan data penilaian siswa dalam evaluasi pembelajaran dalam proses belajar dapat dilakukan dengan menggunakan dua teknik penilaian yaitu:

1) Penilaian Tes

Penilaian ini dilakukan dengan mengujikan serangkaian mata pelajaran yang wajib dikerjakan dan dijawab oleh siswa. Serangkaian mata pelajaran yang sudah dikerjakan tadi dapat menghasilkan nilai tentang perilaku dari siswa. Penilaian tes dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa dalam pemahaman dan penguasaan dalam pembelajaran. Penilaian tes dapat dibagi menjadi 3 yaitu:

a) Penilaian Tulis

Merupakan bentuk penilaian yang dilakukan secara tertulis berisi beberapa soal-soal dan wajib dijawab oleh siswa, yang telah disediakan oleh guru. Penilaian tertulis biasanya berupa pilihan ganda, benar-salah, isian singkat, essay dll.

²⁷ Marlina Leni and Sholehun, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong," 2021.

b) Penilaian Lisan

Merupakan bentuk penilaian yang mewajibkan jawaban dari peserta didik dalam bentuk oral. Penilaian lisan berupa presentasi, diskusi kelompok dan wawancara.

c) Penilaian Perbuatan (Sikap)

Penilaian yang mewajibkan respon siswa dengan bentuk perbuatan, tindakan atau perilaku. Penilaian sikap berupa praktikum, proyek dan unjuk kerja.

2) Penilaian Non Tes

Penilaian yang digunakan untuk mengukur sikap dan pengembangan siswa. Penilaian ini tidak memerlukan pengujian terhadap peserta didik mengenai perkembangan dari proses pembelajaran.²⁸

Dari penjelasan diatas bahwa untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi pembelajaran guru dapat menggunakan dua jenis penilaian. Yaitu penilaian tes dan penilaian non tes. Penilaian tes mengukur kemampuan siswa secara langsung melalui berbagai bentuk soal sedangkan penilaian non tes lebih fokus pada sikap dan perkembangan siswa. Dengan melakukan penilaian guru dapat memperoleh gambaran tentang kemajuan belajar setiap siswa.

B. Penelitian Terkait

Telaah pustaka berarti penjelasan mengenai teori yang terkait untuk dibahas. Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti terlebih dahulu mengkaji beberapa referensi baik skripsi, jurnal maupun teori-teori terdahulu yang memiliki hubungan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Junierissa Marpaung, yang berjudul *“Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan”*.

²⁸ Yunita Eka Nur Prastiwi et al., “Penilaian Dan Pengukuran Hasil Belajar Pada Peserta Didik Berbasis Analisis Psikologi,” *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhineka Tunggal Ika* 1, no. 4 (2023).

Penelitian tersebut memiliki kesamaan yaitu meneliti tentang pengaruh penggunaan *gadget*. Perbedaannya yaitu penelitian ini mengkaji tentang pengaruh penggunaan *gadget* dalam kehidupan manusia. Dari hasil penelitiannya bahwa *gadget* tersebut mempengaruhi pemuda-pemudi sehingga membuat banyak dampak seperti hilangnya kebiasaan lama yang sering terjadi saat berkumpul saling berkomunikasi langsung tatap muka, seperti pemborosan biaya, antisosial, tidak memiliki batasan pengguna *gadget*, *gadget* telah merubah gaya hidup kebiasaan terdahulu.²⁹

2. Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Riswati Ashifa, dkk., yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar*”. Penelitian tersebut memiliki persamaan tentang pengaruh penggunaan *gadget*. Peneliti membandingkan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar, sedangkan peneliti tersebut membandingkan perilaku sosial dan prestasi belajar. Hasil penelitian tersebut yaitu penggunaan *gadget* dalam pembelajaran dapat memudahkan memperoleh informasi serta meningkatkan keterampilan sosial apabila digunakan dengan bijak.³⁰
3. Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Saniya, dkk., yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Gadget dengan Pola Interaksi Sosial Remaja di Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau*”. Penelitian tersebut membandingkan pengaruh penggunaan *gadget* dengan pola interaksi sosial remaja. Hasil penelitiannya yaitu responden dengan interaksi sosial positif sesuai dengan teori interaksi sosial. Berdasarkan jawaban kuesioner interaksi sosial, diketahui bahwa dari seluruh responden, sebanyak 135 orang dilaporkan memiliki interaksi sosial yang positif. Responden ini menunjukkan bahwa mereka melakukan perilaku seperti

²⁹ Junierissa Marpaung, “Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan,” *Jurnal: KOPASTA* 5, no. 2 (2018).

³⁰ Riswati Ashifa and Yona Yulianti Wahyuningsih, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Dan Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar,” *Journal on Education* 5, no. 1 (2022).

menyapa orang lain ketika lewat, berinteraksi dengan teman sebaya saat waktu istirahat dan mengutamakan komunikasi dengan teman daripada menggunakan *gadget*.³¹

4. Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Siti Nurafiah, dkk., yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Anak Sekolah Dasar*”. Penelitian tersebut sama dengan peneliti yaitu membandingkan pengaruh penggunaan *gadget* dengan hasil belajar. Penelitian tersebut menggunakan metode studi kepustakaan dengan merujuk pada buku dan jurnal. Hasil penelitiannya yaitu penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar memiliki dampak yang kompleks terhadap hasil belajar. Penggunaan *gadget* dapat meningkatkan motivasi belajar dan memfasilitasi akses informasi. Namun, perlu dibatasi juga bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat juga berdampak negatif.³²
5. Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Hastin A. Harmain, yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa*”. Penelitian tersebut sama dengan peneliti yaitu membandingkan penggunaan *gadget* dengan hasil belajar. Hasil penelitian dari penelitian tersebut yaitu penelitian tersebut ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa selama masa pandemi. Berdasarkan hasil uji hipotesis diketahui bahwa nilai t hitung lebih besar dari t tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti koefisien regresi berpengaruh secara signifikan.³³

Berdasarkan kajian yang telah dilakukan atas penelitian-penelitian yang ada, tidak teridentifikasi adanya penelitian yang serupa. Oleh karena

³¹ Saniya and Ulul Fadhli Rahim, “Pengaruh Penggunaan Gadget Dengan Pola Interaksi Sosial Remaja Di Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau,” *Jurnal Keperawatan Abdurrah* 7, no. 2 (2024).

³² Siti Nurafiah, Siti Rokmanah, and Syachruroji, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Anak Sekolah Dasar,” *Jurnal IKA (Ikatan Alumni PGSD) UNARS* 14, no. 2 (2023).

³³ Hastin A Harmain, Said Subhan Posangi, and Rinaldi Datunsolang, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Educator: Directory of Elementary Education Journal* 3, no. 1 (2022).

itu, penelitian ini memiliki keunikan tersendiri dibandingkan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

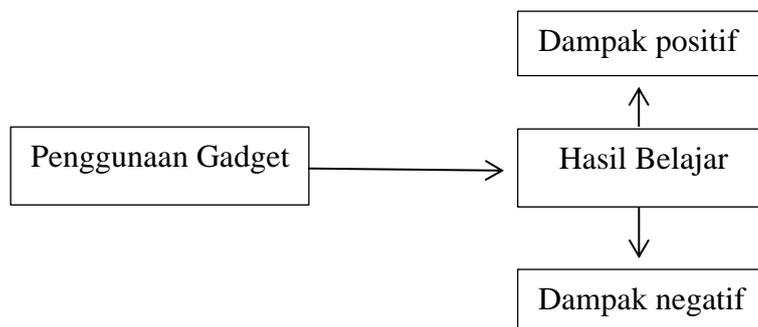
C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan kajian pustaka. Oleh karena itu, kerangka berpikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian. Di dalam kerangka pemikiran variable-variabel penelitian dijelaskan secara mendalam dan relevan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga dapat disajikan dasar untuk menjawab permasalahan penelitian.³⁴

Kemajuan teknologi saat ini berkembang pesat salah satunya dengan adanya *gadget*. *Gadget* banyak diminati oleh semua orang, khususnya bagi pelajar. *Gadget* dilengkapi berbagai macam aplikasi sesuai dengan kebutuhan yang akan kita gunakan. Fitur *gadget* yang berperan penting dalam aktivitas siswa sehari-hari yaitu data seluler dan wifi, dengan adanya fitur tersebut siswa dengan mudah untuk terhubung dengan internet yang digunakan sebagai proses pembelajaran. Penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positifnya yaitu siswa dapat mendapat informasi mendadak dari guru diluar jam pembelajaran, bisa digunakan sebagai diskusi kelas. Adapun dampak negatifnya yaitu siswa dengan mudahnya mencari materi langsung di google, jadi siswa malas untuk mencari dan membacanya dibuku. Selain itu juga siswa menggunakan *gadget* untuk bermain game sampai tidak ada batas waktunya. Siswa yang sudah kecanduan menggunakan *gadget* maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Karena tidak ada waktu belajar yang diingnt hanyalah *gadget* untuk bermain game.

Berdasarkan pernyataan dari kerangka pemikiran yang telah dibahas sebelumnya, berikut gambaran kerangka berpikir secara keseluruhan:

³⁴ Addini Zahra Syahputri, Fay Della Fallenia, and Ramadani Syafitri, "Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif," *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 1 (2023).



D. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara dari permasalahan yang telah dirumuskan dalam penelitian, dimana diperlukan data dan interpretasi data untuk menguji kebenaran pada hipotesis tersebut. Dapat dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada data fakta empiris yang diperoleh pengolahan data. Hipotesa hendaknya menjadi landasan logis dan memberi arahan proses pengumpulan data serta proses penyelidikan itu sendiri. Untuk menguji ada tidaknya pengaruh variabel X (Pengaruh Penggunaan Gadget) dan Y (Hasil Belajar Siswa), maka dari itu peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Di Kecamatan Kutasari, Purbalingga.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Di Kecamatan Kutasari, Purbalingga.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Marinu Waruru, mengutip pendapat Musianto, menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan pengukuran, perhitungan, rumus dan kepastian data numerik dalam perencanaan, proses, membangun hipotesis, teknik, analisis data dan menarik kesimpulan.³⁵ Jadi penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan angka untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis.

Jenis penelitian kuantitatif yang digunakan ex post facto yaitu untuk melihat pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Menggunakan penelitian ex post facto karena variabel bebas X sebelumnya telah terjadi, peneliti tidak perlu memberikan perlakuan lagi tinggal melihat pengaruhnya pada variabel terikat Y. Proses melakukan penelitian ex post facto secara sistematis yaitu: peneliti merumuskan masalah terlebih dahulu. Selanjutnya peneliti merumuskan hipotesis sebagai jawaban sementara. Lalu memilih teknik metode pengumpulan data yang sesuai untuk mengumpulkan informasi yang relevan. Dan yang terakhir menyusun instrumen dan menguji hipotesis untuk menjawab rumusan masalah atau menarik kesimpulan.³⁶

Penelitian ex post facto menggunakan metode kuantitatif untuk mengumpulkan data yang bersifat angka-angka (Kuantitatif) untuk diolah dan dianalisis baik dengan menggunakan statistika deskriptif atau inferensial. Analisis statistik tersebut berfungsi untuk menghasilkan kesimpulan yang relevan.

³⁵ Marinu Waruru, "Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif Dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 7, no. 1 (2023).

³⁶ Danuri and Siti Maisaroh, *Metodologi Penelitian, Samudra Biru*, 2019.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian telah dilakukan di beberapa SD Negeri yang beralamat di Kecamatan Kutasari Kabupaten Purbalingga. Penelitian dilakukan di SDN 1 Karanglewas, SDN 1 Kutasari, SDN 1 Karangcegak, SDN 1 Karangreja, SDN 1 Karangjengkol, SDN 2 Karangjengkol pada:

1. SDN 1 Karanglewas

Tabel 1
Waktu dan Tempat Penelitian di SDN 1 Karanglewas

No	Hari/Tanggal Pelaksanaan	Kegiatan
1.	Senin, 10 Februari 2025	Wawancara
2.	Sabtu, 15 Februari 2025	Penyebaran Angket
3.	Jum'at, 21 Februari 2025	Meminta nilai hasil belajar

2. SDN 1 Sumingkir

Tabel 2
Waktu dan Tempat Penelitian di SDN 1 Sumingkir

No	Hari/Tanggal Pelaksanaan	Kegiatan
1.	Senin, 10 Februari 2025	Wawancara
2.	Sabtu, 15 Februari 2025	Penyebaran Angket
3.	Jum'at 21 Februari 2025	Meminta nilai hasil belajar

3. SDN 1 Karangcegak

Tabel 3
Waktu dan Tempat Penelitian di SDN 1 Karangcegak

No	Hari/Tanggal Pelaksanaan	Kegiatan
1.	Senin, 10 Februari 2025	Wawancara
2.	Selasa, 11 Februari 2025	Penyebaran Angket
3.	Senin, 24 Februari 2025	Meminta nilai hasil belajar

4. SDN 2 Karangreja

Tabel 4
Waktu dan Tempat Penelitian di SDN 2 Karangreja

No	Hari/Tanggal Pelaksanaan	Kegiatan
1.	Senin, 10 Februari 2025	Wawancara
2.	Jum'at, 14 Februari 2025	Penyebaran Angket
3.	Jum'at, 21 Februari 2025	Meminta nilai hasil belajar

5. SDN 1 Karangjengkol

Tabel 5
Waktu dan Tempat Penelitian di SDN 1 Karangjengkol

No	Hari/Tanggal Pelaksanaan	Kegiatan
1.	Selasa, 18 Februari 2025	Wawancara
2.	Kamis, 20 Februari 2025	Penyebaran Angket
3.	Jum'at, 28 Februari 2025	Meminta nilai hasil belajar

6. SDN 2 Karangjengkol

Tabel 6
Waktu dan Tempat Penelitian di SDN 2 Karangjengkol

No	Hari/Tanggal Pelaksanaan	Kegiatan
1.	Selasa, 18 Februari 2025	Observasi awal
2.	Kamis, 20 Februari 2025	Penyebaran Angket
3.	Jum'at, 28 Februari 2025	Meminta nilai hasil belajar

C. Populasi dan Sampel**1. Populasi**

Populasi adalah keseluruhan elemen dalam penelitian yang meliputi objek dan subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu. Jadi pada prinsipnya, populasi itu semua anggota kelompok manusia,

binatang, peristiwa atau benda yang tinggal bersama dalam suatu tempat secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir penelitian.³⁷ Sedangkan menurut Sugiyono, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³⁸ Pada intinya populasi merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah penelitian, dengan adanya populasi peneliti dapat menghasilkan data yang akurat untuk diolah. Populasi dari penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas V SDN Di Kecamatan Kutasari, Purbalingga tahun ajaran 2024/2025 dengan rincian jumlah sebagai berikut:

Tabel 7
Jumlah Siswa Kelas V SDN Kecamatan Kutasari

No	Sekolah Dasar	Jumlah Siswa
1.	SDN 1 Karangjengkol	18
2.	SDN 2 Karangjengkol	14
3.	SDN 3 Karangjengkol	21
4.	SDN 1 Candinata	18
5.	SDN 2 Candinata	30
6.	SDN 3 Candinata	27
7.	SDN 1 Karangcegak	25
8.	SDN 2 Karangcegak	47
9.	SDN N 1 Candiwulan	25
10.	SDN 2 Candiwulan	14
11.	SDN 1 Meri	26
12.	SDN 1 Karangreja	30

³⁷ Nur Fadilah Amin, Sabaruddin Garancang, and Kamaluddin Abunawas, "Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian," *Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer* 14, no. 1 (2023): 30.

³⁸ Rosmala Dewi, "Pengaruh Kemampuan Kerja, Motivasi Dan Pengembangan Karier Terhadap Kinerja Karyawan PT. Bina Buana Semesta," (*JEBI*) *Jurnal Ekonomi Bisnis Indonesia* 16, no. 1 (2021): 21.

13.	SDN 2 Karangreja	14
14.	SDN 1 Cendana	26
15.	SDN 2 Cendana	21
16.	SDN 3 Cendana	15
17.	SDN 1 Limbangan	26
18.	SDN 1 Karangaren	19
19.	SDN 1 Kutasari	18
20.	SDN 2 Kutasari	16
21.	SDN 1 Karanglesem	15
22.	SDN 1 Sumingkir	19
23.	SDN 2 Sumingkir	33
24.	SDN 3 Sumingkir	29
25.	SDN 1 Munjul	14
26.	SDN 2 Munjul	16
27.	SDN 1 Karanglewas	11
28.	SD IT Nurul Huda	61
29.	SD Tahfidzul Qur'an	33
Total		681

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi atau wakil populasi yang diteliti dan diambil sebagai sumber data serta dapat mewakili seluruh populasi. Tujuan dari pengambilan sampel ini untuk memastikan bahwa sampel yang dipilih mewakili populasi dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti.³⁹ Metode yang digunakan adalah random sampling. Menurut Sugiono, random sampling adalah pengambilan sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada di dalam populasi. Pengambilan sampel dilakukan dengan memperhatikan batas ketelitian yang diinginkan dan sebanding

³⁹ Asrulla et al., "Populasi Dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) Dalam Pendekatan Praktis," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023).

dengan besaran populasi.⁴⁰ Dalam penelitian ini, sampelnya merupakan sebagian dari populasi. Metode pengambilan sampel yang digunakan Teknik random sampling yaitu jenis Cluster random sampling. Cluster random sampling merupakan pengambilan sampling secara acak sesuai dengan wilayah dari populasi tertentu. Proses pengambilan sampling ini dilakukan melalui dua tahap yaitu menentukan sampel daerah dan menentukan orang yang ada pada daerah tersebut.⁴¹ Pada penelitian ini, terdiri 29 SD diambil 6 SD sesuai dengan wilayah yaitu daerah pedesaan, tengah pedesaan dan daerah perkotaan untuk dijadikan sampel dalam penelitian ini.

Tabel 8
Sampel Penelitian

No	Sekolah Dasar	Jumlah Siswa
1.	SDN 1 Karanglewas	11
2.	SDN 1 Sumingkir	19
3.	SDN 1 Karangcegak	25
4.	SDN 2 Karangreja	14
5.	SDN 1 Karangjengkol	18
6.	SDN 2 Karangjengkol	14
Jumlah		101

D. Variabel dan Indikator

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian menurut sugiyono, merupakan segala sesuatu yang peneliti pilih untuk diteliti untuk mendapatkan pengetahuan dari sebuah kesimpulan yang telah dibuat.⁴² Dalam

⁴⁰ Nalendra, *Statistika Seri Dasar Dengan SPSS*, Bandung: Media Sains Indonesia, 2021.

⁴¹ Imam Machali, *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan Dan Analisis Dalam Penelitian Kuantitatif*, 2021.

⁴² Ade S. Permadi, Arna Purtina, and Muhammad Jailani, "Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Motivasi Belajar," *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, no. 1 (2020).

penelitian ini terdapat dua variabel yang digunakan yaitu Penggunaan *Gadget*, yang berperan sebagai variabel independen dan Hasil Belajar merupakan variabel dependen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa.

a. Variabel independen (variabel bebas) X

Variabel independen atau variabel bebas adalah variabel yang dapat dikatakan sebagai penyebab atau faktor yang mempengaruhi atau berhubungan dengan variabel dependen atau variabel terikat dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini, variabel independennya adalah penggunaan *gadget* atau dapat dikatakan sebagai variabel bebas (X). Penggunaan *gadget* menjadi variabel independen karena peneliti ingin menguji bagaimana penggunaan *gadget* apakah mempengaruhi hasil belajar siswa.

b. Variabel dependen (variabel terikat) Y

Variabel dependen atau yang biasa disebut dengan variabel terikat merupakan variabel yang nilainya ditentukan atau dipengaruhi oleh variabel independen. Penelitian yang dibahas, variabel dependen yang diukur adalah hasil belajar siswa, yang ditandai dengan variabel terikat (Y). Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa diharapkan meningkat berdasarkan perubahan pada variabel independen yang diteliti. Hasil belajar siswa menjadi variabel terikat karena peneliti ingin mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa.

2. Indikator Instrumen

Penjabaran Variabel dan indikator pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 9
Variabel dan Indikator Penelitian

No.	Variabel Penelitian	Indikator Penelitian
1.	Penggunaan <i>Gadget</i> (X)	a. Kepemilikan <i>gadget</i> b. Penggunaan dan pengawasan penggunaan <i>gadget</i> c. Durasi penggunaan <i>gadget</i> d. Aplikasi yang digunakan e. Pemanfaatan <i>gadget</i> f. Dampak penggunaan
2.	Hasil belajar siswa (Y)	Nilai hasil akhir siswa

E. Metode Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data yang akan digunakan pada penelitian ini menggunakan metode sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan partisipan penelitian. Wawancara bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang pengalaman, pandangan dan perspektif individu terkait fenomena yang diteliti. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur, semi-terstruktur atau tidak terstruktur, tergantung pada tingkat kerangka yang telah ditentukan sebelumnya.⁴³

Pada penelitian ini penelitian melakukan wawancara untuk mendapatkan informasi yang akurat. Metode wawancara yang diterapkan yaitu wawancara terstruktur, yang sebelumnya peneliti susun pertanyaan-pertanyaan secara tertulis. Wawancara dilakukan oleh

⁴³ Ardiansyah, Risnita, and M. Syahrani Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif," *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023).

peneliti secara langsung dengan salah satu guru kelas V di Kecamatan Kutasari Purbalingga mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V.

2. Angket

Angket merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan beberapa macam pertanyaan yang berhubungan dengan masalah penelitian. Sedangkan menurut Sugiyono, angket merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.⁴⁴ Pada penelitian ini peneliti akan menyebarkan angket kepada siswa Kelas V SDN di Kecamatan Kutasari Purbalingga untuk mendapatkan data mengenai penggunaan *gadget* yang akan diolah. Angket ini terdiri dari 20 nomor, yang harus dijawab oleh siswa. Dengan sistem penskoran menggunakan penilaian skala likert. Selanjutnya disusun kisi-kisi angket berdasarkan indikatornya sebagai berikut:

Tabel 10
Kisi-Kisi Angket

No.	Indikator	Butir pertanyaan	Jumlah Soal
1.	Kepemilikan <i>gadget</i>	2	1
2.	Penggunaan dan pengawasan penggunaan <i>gadget</i>	1, 3, 10, 11, 13	5
3.	Durasi penggunaan <i>gadget</i>	7, 8, 9	3
4.	Aplikasi yang digunakan	5, 6	2
5.	Pemanfaatan <i>gadget</i>	4, 12, 14	3
6.	Dampak penggunaan	15, 16, 17, 18, 19, 20	6
Jumlah			20

⁴⁴ Anggy Giri Prawiyogi et al., "Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Membaca Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (2021).

Berdasarkan kisi-kisi diatas peneliti kemudian membuat instrumen yang mencakup pertanyaan-pertanyaan tentang penggunaan *gadget*. Siswa melakukan pengisian dengan menyilang jawaban yang sesuai dengan keadaan siswa tersebut.

3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi adalah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen. Data yang dikumpulkan dengan teknik dokumentasi merupakan data sekunder berbeda dengan teknik observasi dan wawancara menggunakan data primer atau data yang langsung didapat dari pihak pertama. Dokumentasi dapat berupa tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang.⁴⁵ Dokumentasi yang dilakukan pada penelitian ini yaitu mengumpulkan data sekunder atau data yang diperoleh dari pihak lain berupa foto, nilai hasil belajar dan data yang terdapat disekolah.

F. Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data digunakan untuk mengetahui kevalidan sebuah instrumen. Sebelum angket digunakan untuk penelitian terlebih dahulu di uji kevalidannya terlebih dahulu. Uji yang digunakan untuk mengetahui kevalidan ini menggunakan analisis uji validitas dan reabilitas:

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah alat ukur yang digunakan untuk mengetahui ketepatan antara data yang akan diteliti. Menurut sugiyono, uji validitas adalah derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dilaporkan oleh peneliti. Uji validitas digunakan untuk menentukan pada setiap butir angket valid atau tidak. Jika tidak ada yang valid maka ada pertanyaan yang perlu diperbaiki.

⁴⁵ Nur Hikmatul Auliya Hardani, Helmina Andriani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, Ria Rahmatul Istiqomah, Roushandy Asri Fardani, Dhika Juliana Sukmana, *Buku Metode Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group, 2020.

Untuk menentukan kevalidan tiap butir pertanyaan menggunakan korelasi Product moment dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2][n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

n : Jumlah responden

$\sum XY$: jumlah hasil perkalian skor X dan Y

$\sum X$: jumlah skor butir

$\sum Y$: jumlah skor total.⁴⁶

Dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS, uji validitas dilihat pada nilai signifikansinya. Jika setiap butir soal pada angket nilai signifikansinya $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa butir soal tersebut valid. Dapat juga dapat membandingkan dengan nilai r_{hitung} dan r_{tabel} , jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal tersebut valid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas dalam bahasa Inggris dapat dikatakan dengan Reliability. Sedangkan dalam penelitian reliabilitas dapat dikatakan dengan nilai kepercayaan suatu hasil pengukuran. Uji reliabilitas bertujuan untuk memastikan angket yang kita gunakan benar-benar akurat dan konsisten untuk menghasilkan suatu data. Hal ini sangat penting karena data yang reliabel akan menjadi dasar yang kuat untuk menarik kesimpulan yang valid dalam penelitian. Dengan melakukan uji reliabilitas peneliti dapat mengukur seberapa konsisten responden dalam memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang sama, baik pada waktu yang berbeda maupun dalam konteks yang berbeda.⁴⁷ Kriteria untuk uji reliabilitas dengan melihat nilai Cronbach's Alpha $> 0,06$ maka instrument penelitian dapat disebut reliabel. Adapun rumus Cronbach's Alpha adalah sebagai berikut:

⁴⁶ Slamet Widodo et al., *Metodologi Penelitian, Cv Science Techno Direct*, 2023.

⁴⁷ Abigail Soesana et al., *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 2023.

$$r = \frac{R}{R - 1} \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right)$$

Keterangan:

R : Koefisien reliabilitas

R : Jumlah butir soal

s_i^2 : Variansi butir soal ke-i

s_t^2 : Variansi skor total

Nilai yang diperoleh dari perhitungan dengan menggunakan rumus Cronbach Alpha selanjutnya ditafsirkan untuk memberikan pemahaman mengenai koefisien korelasi dengan memanfaatkan tabel yang ada. Tabel ini berfungsi sebagai panduan dalam menentukan tingkat kekuatan dan arah hubungan antar variabel yang diteliti:

Tabel 11
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

G. Metode Analisis Data

1. Analisis Deskriptif

Statistika deskriptif merupakan proses transformasi data penelitian dalam bentuk yang lebih mudah dipahami. Statistika deskriptif digunakan oleh peneliti untuk memberikan informasi mengenai karakteristik variabel penelitian. Fokus utama dari analisis ini adalah untuk menjelaskan dan memberikan detail tentang data, situasi atau fenomena yang sedang diteliti. Penelitian ini memanfaatkan

analisis deskriptif untuk mengevaluasi nilai rata-rata, deviasi standard serta nilai varian maksimal dan minimal.⁴⁸

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Prasyarat

Uji prasyarat adalah tahapan awal yang sangat penting dalam analisis data. Tahapan ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang telah dikumpulkan memenuhi asumsi statistik yang diperlukan untuk menjalankan analisis lebih lanjut. Dapat dikatakan uji syarat ini merupakan uji yang akan memvalidasi data yang ada dan siap untuk diolah menggunakan teknik statistik yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini peneliti ini menggunakan perangkat lunak SPSS untuk melakukan uji prasyarat, beberapa uji yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1) Uji normalitas

Uji normalitas merupakan sebuah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut normal atau tidak. Didalam uji normalitas terdapat metode yang digunakan untuk pengujian normalitas yang memiliki hasil keputusan yang berbeda-beda. Metode tersebut yaitu metode Kolmogorov dan Shapiro-wilk. Dalam penelitian ini menggunakan metode Kolmogorov karena jumlah sampel yang digunakan oleh peneliti > 50 orang. Uji Kolmogorov digunakan untuk menguji goodness of fit antara distribusi sampel dan distribusi lainnya serta membandingkan serangkaian data pada sampel terhadap distribusi normal.⁴⁹

⁴⁸ Molly Wahyuni, *Statistik Deskriptif Untuk Penelitian Olah Data Manual Dan SPSS Versi 25*, Yogyakarta: CV Bintang Suryani Madani, 2020.

⁴⁹ Andi Quraisy, "Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov Dan Saphiro-Wilk," *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology* 3, no. 1 (2020): 8-9.

Hipotesis yang diuji adalah:

H_0 : data berdistribusi normal

H_a : data tidak berdistribusi normal

Kriteria keputusan:

Jika nilai sig > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Jika nilai sig < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima

2) Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk melihat apakah data memiliki hubungan linier atau tidak. Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel independen dan variabel dependen dalam model regresi bersifat linear atau tidak. Jika hubungannya tidak linear, maka model regresi linear yang kita gunakan tidak sesuai dan perlu mempertimbangkan model non linear lainnya. Dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05, kriteria untuk membuat keputusan adalah sebagai berikut:

Jika nilai sig > 0,05 maka data bersifat linear

Jika nilai sig < 0,05 maka data tidak bersifat linear.⁵⁰

3. Pengujian Hipotesis

a. Uji regresi linier sederhana

Regresi linier sederhana adalah suatu metode yang digunakan untuk menganalisis hubungan linier antara satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Tujuannya adalah untuk menguji apakah terdapat hubungan yang signifikan antara kedua variabel serta memprediksi nilai variabel terikat berdasarkan nilai variabel bebas. Dalam penelitian ini, uji regresi linier sederhana dijalankan menggunakan SPSS untuk memverifikasi hubungan antara kedua variabel tertentu. Rumus yang digunakan untuk mencari persamaan regresi linier sederhana yaitu dengan rumus sebagai berikut:

⁵⁰ Resista Vikaliana et al., *Ragam Penelitian Dengan SPSS*, Tahta Media Group, 2022.

$$Y = a + bx$$

Keterangan:

Y : Variabel terikat

X : Variabel bebas

a : interpretasi

b : koefisien regresi⁵¹

Setelah menghitung regresi linear sederhana, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis. Untuk menentukan signifikansi data, dilakukan uji tambahan. Hal ini dapat memperhatikan nilai probabilitas yang tertera pada nilai signifikansi atau dengan membandingkan nilai statistik uji (t_{hitung}) dengan nilai kritis (t_{tabel}). Dengan kriteria keputusan:

H_0 diterima dan H_a ditolak jika $t_{hitung} < t_{tabel}$.

H_0 ditolak dan H_a diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Dalam konteks statistik, tingkat signifikansi 0,05 menunjukkan bahwa ada kemungkinan 5 % kesalahan dalam menolak hipotesis nol. Jika kriteria pengujian yang ditetapkan memenuhi atau melebihi ambang batas ini, maka hasilnya dianggap signifikan secara statistik. Dengan kata lain, jika hasil pengujian menunjukkan probabilitas kurang dari satu sama dengan 0,05, maka ada bukti yang cukup untuk menyimpulkan bahwa ada efek yang signifikan atau perbedaan yang terdeteksi dalam data yang diuji. Dengan kriteria keputusan:

Jika nilai $sig < 0,05$ maka H_a diterima, artinya terdapat pengaruh

Jika nilai $sig > 0,05$ maka H_0 diterima, artinya tidak terdapat pengaruh

Dalam analisis regresi, koefisien determinasi berperan untuk mengukur seberapa jauh variabel independen mampu menjelaskan

⁵¹ Aminatus Zahriyah et al., *Ekonometrika Teknik Dan Aplikasi Dengan SPSS*, Mandala Press, 2021.

variasi dari variabel dependen. Koefisien ini merupakan indikator efektivitas variabel independen dalam memprediksi nilai variabel dependen. Koefisien determinasi juga mengukur proporsi pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y), yang diwakili dengan presentase. Rumus untuk menghitung koefisien determinasi adalah sebagai berikut:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD : Koefisien Determinasi

R : Koefisien korelasi.⁵²

b. Analisis Korelasi Sederhana

Uji korelasi merupakan teknik analisis statistika untuk mengetahui hubungan antar dua variabel yang bersifat kuantitatif. Suatu variabel dikatakan memiliki korelasi atau hubungan jika ada perubahan pada salah satu variabel maka akan diikuti dengan perubahan variabel lainnya. Perubahan variabel dapat berupa kearah yang sama korelasi positif atau dapat berlawanan arah korelasi negatif, tergantung pada perubahannya. Pada korelasi sederhana didalamnya hanya diukur hubungan antara 2 variabel yang diamati. Pengukuran korelasi diketahui bagaimana kekuatan hubungan variabel tersebut apakah sangat kuat, kuat, sedang, rendah dan sangat rendah. Kekuatan dapat dilihat dari suatu hubungan variabel dapat ditentukan melalui perhitungan koefisien korelasi yang diwakili dengan nilai r. Berikut tabel interpretasi yang dapat dijadikan sebagai panduan:⁵³

⁵² Puji Yuniarti, *Metode Penelitian Sosial* (Jawa Tengah: Nasya Expanding Management, 2023).

⁵³ Rendi Pratama, "Corelational Researc," *Jurnal: Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 1 (2023): 1757.

Tabel 12
Interval Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,00	Sangat Kuat



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data

1. Gambaran Koorwil Kutasari

Korwil merupakan Kordinator Wilayah yang bertugas mengkoordinir kegiatan pendidikan di tingkat Kecamatan. Korwil Kecamatan Kutasari beralamat di jalan Karanglewas Kutasari Purbalingga. Yang berdiri sekitar tahun 1970 sampai sekarang. Jumlah pegawai di Korwil terdiri dari 7 orang yang memiliki tugas berbeda-beda yaitu ada yang bertugas sebagai pengawas, staff dan kepala Korwil. Pegawai Korwil tersebut bukan mengambil dari guru, pegawai tersebut merupakan bagian dari korwil itu sendiri, jadi Korwil dengan guru itu berbeda. Jam kerja Korwil hari senin sd. hari jum'at dari jam 07:30 sd. 14:00 untuk hari sabtu libur, hanya lima hari kerja. Korwil Kutasari memegang 29 Sekolah Dasar, salah satu diantaranya yang peneliti ambil yaitu:

a. SDN 1 Karanglewas

SD ini terletak di Kecamatan Kutasari, Kabupaten Purbalingga. Lokasinya berada di bagian bawah atau sudah memasuki daerah perkotaan yang terletak di pinggir jalan raya, jadi mudah untuk diakses sehingga orang mengetahui lokasi tersebut dengan tepat. Untuk ruang kelasnya agak masuk kedalam karena menghindari dari keramaian sepeda motor pada peserta didik. SDN 1 Karanglewas berdiri pada tanggal 1 Januari 1927, dengan SK Pendirian Nomor 425/162/2002. Muchgiarti adalah kepala sekolah SDN 1 Karanglewas saat ini. Okta Lingasari adalah operator yang bertanggung jawab memegang Dapodik. Sekolah ini memiliki akreditasi B. Keberadaan SDN 1

Karanglewas yaitu diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mencerdaskan anak bangsa di wilayah Kecamatan Kutasari.

b. SDN 1 Sumingkir

SDN 1 Sumingkir adalah salah satu sekolah jenjang SD yang berstatus Negeri yang berada di wilayah Kecamatan Kutasari Kabupaten Purbalingga. SDN 1 Sumingkir memiliki Visi Mewujudkan peserta didik yang bertaqwa, berprestasi, berbudi pekerti luhur, berwawasan luas dan mandiri. SDN 1 Sumingkir terletak di Kabupaten Purbalingga. Sekolah ini didirikan pada tanggal 1 Januari 1970 dengan nomor SK 220/BAP-SM/X/2016. Qodari adalah kepala sekolah SDN 1 Sumingkir saat ini dan Abdul Zen adalah operator Dapodik. SDN 1 Sumingkir berada di lokasi yang strategis, sehingga mudah diakses oleh orang tua, guru dan peserta didik. Lokasi ini juga terletak di daerah yang jauh dengan jalan besar sehingga orang tua tidak khawatir dengan anaknya.

c. SDN 2 Karangreja

SDN 2 Karangreja didirikan pada tanggal 1 Januari 1970 dengan SK Pendirian yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. SDN 2 Karangreja memiliki 96 siswa terdiri dari 43 siswa laki-laki dan 53 siswa perempuan yang dibimbing oleh 9 guru. Kepala sekolah saat ini yaitu Siti Khotimah dan operator yang bertanggung jawab yaitu Fajar Baruritno. Keberadaan SDN 2 Karangreja diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada anak bangsa. Visi SDN 2 Karangreja yaitu Terwujudnya insan yang beriman, berilmu, cerdas, mandiri dan berkarakter bangsa yang luhur.

d. SDN 1 Karangcegak

SDN 1 Karangcegak memiliki Akreditasi B. SD ini berdiri pada tanggal 1 Agustus 1985 dengan nomor SK Pendirian 421.21003/VII/58/85. Lokasinya terdapat di daerah persawahan

yang sejuk dengan pemandangan gunung slamet saat pagi hari yang sangat indah. Sehingga membuat pembelajaran yang nyaman. Rismanto merupakan kepala sekolah saat ini dan Amilia Widiya Utami adalah operator Dapodik. Pembelajaran di SDN 1 Karangcegak menggunakan kurikulum Merdeka. SDN 1 Karangcegak berkomitmen untuk memberikan pendidikan yang berkualitas bagi para siswanya.

e. SDN 1 Karangjengkol

SDN 1 Karangjengkol terletak di daerah pedesaan paling atas yang berada di jalan raya Karangjengkol RT 03 RW 01 Kutasari Purbalingga. SD ini berdiri pada tanggal 1 Januari 1958 dengan nomor SK Pendirian 425/85/1958 yang berada pada naungan Kementerian Pendidikan. Kepala Sekolah saat ini yaitu Buntaran Supriyatin. SDN 1 Karangjengkol memiliki jumlah 134 siswa yang dibimbing oleh 7 guru yang terdiri 72 siswa laki-laki dan 62 siswa perempuan dan sudah memiliki akreditasi B.

f. SDN 2 Karangjengkol

SDN 2 Karangjengkol memiliki jumlah 117 siswa yang terdiri dari 58 siswa laki-laki dan 59 siswa perempuan. Sekolah ini telah terakreditasi B dengan nomor SK 165/BAP-SM/XI/2017. SDN 2 Karangjengkol berdiri pada tanggal 1 Agustus 1985 berada pada naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Kepala sekolah saat ini Bayu Aji Wicaksono dan operator dapodik yaitu Mujiono. Pada tahun 2024 SDN 2 Karangjengkol memperoleh penghargaan sebagai GTK terfavorit yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah di grand sahid Jakarta. Penghargaan ini merupakan hasil kerja keras kepala sekolah dan guru dalam menciptakan inovasi pembelajaran melalui P5 berbasis pertanian yang mengangkat tema kewirausahaan.

2. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan mengambil siswa kelas V dari 6 SDN yang berada di Kecamatan Kutasari dengan jumlah 101 siswa. Peneliti memilih 6 SD tersebut sesuai dengan wilayahnya yaitu dari wilayah pedesaan, tengah-tengah dan agak kota. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ex post facto*, dimana data dikumpulkan melalui angket, wawancara dan dokumentasi. Proses pengumpulan data dilakukan dengan membagikan angket kepada siswa.

Penelitian ini dilakukan dari tanggal 9 Februari 2025 sd selesai bertempat di SD yang peneliti pilih yaitu bertempat di Kecamatan Kutasari. Penelitian dilakukan mencakup beberapa tahapan observasi yang meliputi wawancara, pengumpulan data dan dokumentasi terkait nilai hasil belajar siswa.

Pada tanggal 9 Februari 2025 peneliti melakukan perizinan ke korwil Kecamatan Kutasari untuk melakukan penelitian dan meminta saran untuk memilih SD yang akan diteliti. Pada tanggal 10 Februari 2025 peneliti menyerahkan surat dan meminta izin ke 4 SD untuk melakukan penelitian. Dimana peneliti bertemu dengan Kepala Sekolah dan guru kelas V untuk menanyakan bisa masuk ke kelas V pada hari apa. Setelah ditanyakan, peneliti dipersilahkan oleh guru kelas V untuk melakukan persebaran angket dengan hari yang berbeda yaitu pada tanggal 11, 14, 15 dan 20 Februari 2025. Tanggal 13 14 tidak diperbolehkan untuk masuk ke kelas karena siswa ada yang mengikuti lomba popda dan Pesta siaga. Untuk yang 2 SD peneliti menyerahkan surat pada tanggal 25 Februari 2025. Dan melakukan persebaran angket pada hari Kamis 20 Februari 2025. Selanjutnya peneliti meminta nilai hasil belajar siswa pada tanggal 21 Februari 2025 kepada guru kelas V.

Pengambilan data dilakukan didalam kelas dengan siswa kelas V. Kemudian peneliti memberikan arahan kepada siswa bagaimana

petunjuk pengisian dan cara mengerjakan angket tersebut sesuai dengan keadaan siswa saat menggunakan *gadget* dirumah. Pada tahap pengolahan data nilai dari hasil angket merupakan variabel X berupa Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan hasil belajar siswa sebagai variabel Y berupa nilai akhir dari semester satu. Hasil pengisian angket pada setiap siswa yaitu 20 item pernyataan namun hanya 15 item yang valid, kemudian hasil total tersebut digunakan untuk melakukan berbagai uji.

B. Uji Keabsahan Data

1. Uji Validitas

Hasil uji validitas menggunakan rumus *Pearson Product Momen* dihitung dengan bantuan *SPSS*, diperoleh data pada tabel sebagai berikut:

Tabel 13
Hasil Uji Validitas Angket

No. Item Soal	R Hitung	Nilai Sig	Keterangan
1.	0,02	0,05	Valid
2.	0,00	0,05	Valid
3.	0,80	0,05	Tidak Valid
4.	0,01	0,05	Valid
5.	0,02	0,05	Valid
6.	0,01	0,05	Valid
7.	0,01	0,05	Valid
8.	0,04	0,05	Valid
9.	0,77	0,05	Tidak Valid
10.	0,03	0,05	Valid
11.	0,02	0,05	Valid
12.	0,00	0,05	Valid
13.	0,04	0,05	Valid

14.	0,00	0,05	Valid
15.	0,01	0,05	Valid
16.	0,02	0,05	Valid
17.	0,04	0,05	Valid
18.	0,69	0,05	Tidak Valid
19.	0,53	0,05	Tidak Valid
20	0,63	0,05	Tidak Valid

Tabel 13 merupakan hasil setelah melakukan uji validitas dengan menggunakan analisis *Person Product Moment*. Uji validitas digunakan untuk menguji dari sebuah instrument penelitian menggunakan taraf signifikansi 5%. Jika hasil uji validitas nilai r hitung kurang dari 0,05 maka item pernyataan angket tersebut dinyatakan Valid namun jika nilai r hitung lebih dari 0,05 maka item pernyataan angket Tidak Valid.

Berdasarkan pengujian validitas yang telah dilakukan diatas, dari 20 pernyataan tentang penggunaan gadget, terdapat 5 pernyataan yang tidak valid karena nilai r hitung tidak memenuhi kriteria validitas yaitu melebihi 0,05. Sedangkan 15 pernyataan lainnya memiliki nilai r hitung kurang dari 0,05 artinya pernyataan item tersebut valid. Maka dapat menunjukkan bahwa sebagian pernyataan pada angket tersebut dapat disebarkan kepada responden, namun masih ada beberapa yang perlu dibenarkan agar dapat memberikan hasil pengukuran yang akurat.

3. Uji Reliabilitas

Uji selanjutnya yaitu uji reliabilitas dihitung juga menggunakan bantuan SPSS, yang diperoleh data pada tabel sebagai berikut:

Tabel 14
Hasil Uji Realibilitas Angket

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.831	20

Berdasarkan tabel 14 diperoleh nilai reliabilitas dengan *Cronbach's Alpha* 0,831. Jika nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,06$ dapat dikatakan reliabel. Pada penelitian ini nilai *Cronbach's Alpha* 0,831 artinya data bersifat reliabel, dengan tingkat hubungan Sangat Kuat berdasarkan interval koefisien yang terdapat pada tabel 11.

C. Analisis Data

1. Analisis Deskriptif

Hasil analisis deskriptif menggunakan bantuan SPSS, diperoleh pada tabel sebagai berikut:

Tabel 15
Hasil Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Penggunaan Gadget	101	28	53	41.86	5.189
Hasil Belajar Siswa	101	75	92	84.45	3.689
Valid N (listwise)	101				

Dari tabel 15 merupakan hasil uji analisis deskriptif dari penggunaan gadget dan hasil belajar siswa. Hasil uji analisis deskriptif tersebut meliputi nilai terendah, nilai tertinggi, rata-rata dan standar deviasi. Nilai terendah dan tertinggi menunjukkan rentang nilai yang diperoleh oleh siswa. Nilai rata-rata menunjukkan nilai siswa secara

keseluruhan. Sedangkan nilai standar deviasi menunjukkan variasi nilai siswa dari nilai rata-rata.

Berdasarkan hasil uji deskriptif pada tabel 15, dapat digambarkan oleh peneliti sebagai berikut: Variabel X Penggunaan gadget memiliki nilai rata-rata 41,86 dan Variabel Y Hasil belajar siswa 84,45. Nilai tertinggi dari Variabel Penggunaan *gadget* sebesar 53 sedangkan nilai terendah 28. Sedangkan dari Variabel Hasil belajar siswa nilai tertinggi yaitu 92 nilai terendah 75. Adapun nilai dari Std. Deviasi pada variabel X sebesar 5,189 variabel Y sebesar 3.689.

Selain pengambilan data menggunakan angket peneliti juga melakukan pengumpulan data dengan menggunakan dokumentasi, yaitu dilakukan dengan cara mendokumentasikan atau merekam data nilai hasil belajar siswa pada semester gasal siswa kelas V SDN di Kecamatan Kutasari yang peneliti pilih, hal ini dilakukan untuk memperkuat hasil pada penelitian ini.

Tabel 16
 Nilai Penggunaan *Gadget* dan Rata-rata Kelas V
 1. SDN 1 Karangjengkol

No.	Nilai Penggunaan <i>Gadget</i>	Nilai Hasil Belajar siswa
1.	41	87
2.	47	86
3.	31	86
4.	47	86
5.	46	86
6.	47	87
7.	45	87
8.	46	86
9.	34	85
10.	45	86
11.	37	85
12.	50	88
13.	38	85
14.	39	84
15.	45	85
16.	51	88
17.	37	84
18.	43	84

2. SDN 2 Karangjengkol

No.	Nilai Penggunaan <i>Gadget</i>	Nilai Hasil Belajar siswa
1.	40	84
2.	39	86
3.	45	83
4.	46	84
5.	41	84
6.	30	86
7.	45	84
8.	43	84
9.	31	84
10.	41	85
11.	46	85
12.	35	84
13.	38	86
14.	45	84

3. SDN 1 Karangcegak

No.	Nilai Penggunaan <i>Gadget</i>	Nilai Hasil Belajar siswa
1.	46	85
2.	43	86
3.	48	85
4.	42	84
5.	41	84
6.	36	83
7.	44	87
8.	47	83
9.	47	84
10.	42	85
11.	43	86
12.	43	86
13.	40	84
14.	43	85
15.	50	85
16.	42	86
17.	42	83
18.	48	86
19.	44	84
20.	40	84
21.	41	84
22.	41	85
23.	45	85
24.	37	84
25.	40	84

4. SDN 2 Karangreja

No.	Nilai Penggunaan <i>Gadget</i>	Nilai Hasil Belajar siswa
1.	46	85
2.	37	84
3.	39	84
4.	38	83
5.	44	86
6.	43	84
7.	28	82
8.	37	86
9.	44	84
10.	38	86
11.	40	83
12.	45	84
13.	36	85
14.	37	86

5. SDN 1 Sumingkir

No.	Nilai Penggunaan <i>Gadget</i>	Nilai Hasil Belajar siswa
1.	47	86
2.	50	87
3.	38	84
4.	48	83
5.	43	82
6.	41	82
7.	32	82
8.	38	82
9.	52	82
10.	42	81
11.	34	80
12.	47	85
13.	41	82
14.	40	81
15.	38	82
16.	46	86
17.	41	82
18.	46	87
19.	42	83

6. SDN 1 Karanglewas

No.	Nilai Penggunaan <i>Gadget</i>	Nilai Hasil Belajar siswa
1.	39	84
2.	51	88
3.	35	84
4.	53	85
5.	33	83
6.	46	84
7.	40	85
8.	46	85
9.	30	83
10.	40	84
11.	48	82

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Hasil uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* yang dihitung dengan SPSS, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 17
Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		101
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.64158504
Most Extreme Differences	Absolute	.052
	Positive	.030
	Negative	-.052
Test Statistic		.052
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel 17 merupakan hasil uji normalitas Kolmogorov smirnov. Berdasarkan hasil uji normalitas diatas diketahui bahwa nilai signifikansi diperoleh sebesar 0,200. Artinya nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Data tersebut merupakan hasil dari nilai variabel Penggunaan *Gadget* dan nilai variabel Hasil Belajar Siswa yang diolah menjadi satu menggunakan SPSS, sehingga diperoleh hasil seperti tabel diatas.

b. Uji Linearitas

Hasil dari uji linearitas menggunakan bantuan SPSS terdapat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 18
Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table						
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar Siswa * Penggunaan Gadget	Between (Combined) Groups	449.099	23	19.526	1.649	.054
	Linearity	34.836	1	34.836	2.942	.090
	Deviation from Linearity	414.262	22	18.830	1.590	.071
Within Groups		911.852	77	11.842		
Total		1360.950	100			

Berdasarkan tabel 18 hasil uji linearitas menunjukkan bahwa nilai signifikansinya yaitu 0,071. Berarti nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05. Maka dapat dikatakan bahwa data tersebut bersifat linear.

3. Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Linear Sederhana

Hasil ini merupakan hasil uji regresi linear sederhana yang menggunakan bantuan SPSS, yang dinyatakan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 19
Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	30.553	1	30.553	13.112	.000 ^b
Residual	230.675	99	2.330		
Total	261.228	100			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa

b. Predictors: (Constant), Penggunaan gadget

Berdasarkan tabel 19 merupakan hasil dari uji regresi linear sederhana diperoleh bahwa nilai F hitung 13.112 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,00. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,00 < 0,05$ maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh antara variabel Y Hasil belajar siswa dengan variabel X Penggunaan *gadget*.

Tabel 20
Hasil Koefisien

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	80.026	1.241		64.491	.000
Penggunaan gadget	.107	.029	.342	3.621	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan tabel 20 persamaan regresi antara hubungan penggunaan *gadget* dengan hasil belajar siswa adalah $Y = 80,026 + 0,107 X$, yang berarti setiap penambahan satu satuan nilai penggunaan *gadget* akan menambah nilai hasil belajar siswa sebesar 0,107. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Pada tabel 20 nilai signifikansi hasil dari SPSS sebesar $0,00 < 0,05$, maka menunjukkan bahwa adanya penolakan H_0 . Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN di Kecamatan Kutasari.

Tabel 21
Hasil Koefisien Determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.342 ^a	.117	.108	1.526

a. Predictors: (Constant), Penggunaan gadget

b. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan tabel 21 merupakan hasil dari SPSS dapat menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan R sebesar 0,342. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi R Square sebesar 0,117 artinya bahwa variabel penggunaan *gadget* mempengaruhi variabel hasil belajar sebesar 11,7% sedangkan sisanya sebesar 88,3% dipengaruhi oleh variabel lain.

b. Uji Korelasi Sederhana

Berikut hasil uji korelasi sederhana yang dilakukan menggunakan SPSS:

Tabel 22
Hasil Uji Korelasi Sederhana

		Penggunaan gadget	Hasil Belajar Siswa
Penggunaan gadget	Pearson Correlation	1	.342**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	101	101
Hasil Belajar Siswa	Pearson Correlation	.342**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	101	101

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

Berdasarkan tabel 22 pada variabel penggunaan gadget X dan variabel hasil belajar siswa Y mempunyai hubungan atau berkorelasi. Dari hasil uji korelasi sederhana diatas dapat diketahui bahwa kedua variabel nilai korelasinya yaitu 0,342, bentuk hubungannya positif. Tingkat hubungan Rendah dengan nilai sebesar 0,342 berdasarkan data tabel yang terdapat pada tabel 12 pada Bab III.

D. Pembahasan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN di Kecamatan Kutasari. Subjek dari penelitian ini adalah sampel dari siswa kelas V dengan jumlah 101 siswa. Setelah melakukan analisis dengan menggunakan data yang sudah dikumpulkan oleh peneliti maka dilakukan analisis tentang hasil penelitian yaitu sebagai berikut:

Pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara, angket dan dokumentasi. Penelitian pertama peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas V tentang kepemilikan *gadget* pada siswa, mempengaruhi hasil belajar siswa atau tidak dengan adanya penggunaan *gadget* tersebut, siswa dapat melakukan pembelajaran dengan

konsentrasi atau tidak dan apakah selalu memanfaatkan *gadget* untuk mengirim tugas atau melakukan pembelajaran secara daring.

Setelah melakukan wawancara tahap selanjutnya yaitu melakukan penyebaran angket kepada siswa kelas V untuk melakukan pengumpulan data. Selanjutnya selesai penyebaran angket, peneliti meminta nilai hasil belajar siswa semester ganjil kepada guru kelas V. Tetapi tidak semua sekolah langsung diberi nilai oleh guru kelasnya, karena pada saat penyebaran angket dari beberapa sekolah guru kelasnya tidak masuk kesekolah karena sedang ada tugas diluar. Oleh karena itu peneliti meminta di lain hari setelah guru tersebut selesai melakukan tugasnya. Data yang dari angket dan nilai hasil belajar siswa semester ganjil akan dijadikan sebagai data yang akan diolah oleh peneliti untuk memperoleh informasi apakah penggunaan *gadget* mempengaruhi hasil belajar siswa atau tidak.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dianalisis oleh peneliti telah terbukti bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Artinya, semakin baik dan mendukung dalam penggunaan *gadget* maka akan semakin baik hasil belajar siswa. Namun, jika penggunaan *gadget* digunakan untuk aktifitas yang tidak baik maka hasil belajar siswa akan menurun.

Setelah melakukan pengolahan data dari hasil angket dan nilai hasil belajar siswa penggunaan dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa, meski kemungkinan tidak hanya dipengaruhi oleh itu saja bahkan dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lain. Hal ini sudah dibuktikan dengan menggunakan uji korelasi sebesar 0,342 yang artinya bahwa variabel penggunaan *gadget* memiliki hubungan yang rendah dan positif dengan variabel hasil belajar siswa.

Siswa yang full setiap hari bermain *gadget* belum tentu nilai hasil belajarnya sangat menurun, bisa jadi siswa tersebut pintar dan selalu aktif dalam mengikuti pemebelajarannya. Siswa selalu

diawasi oleh orang tua saat menggunakan *gadget*, jadi bisa membagi waktunya antara belajar dan bermain *gadget*. Disamping itu guru juga sering mengarahkan bermain *gadget* untuk hal-hal yang positif, yaitu untuk mencari materi pembelajaran.⁵⁴

Hal tersebut berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, bahwa bermain *gadget* tidak sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Karena dalam penggunaannya digunakan dengan hal-hal yang positif. Penggunaan *gadget* memiliki hubungan yang rendah terhadap hasil belajar siswa. Siswa bisa membagi antara bermain *gadget* dan belajar, sehingga penggunaan *gadget* mempunyai hubungan yang positif.

Diperoleh juga dari uji regresi linear sederhana dengan nilai persamaan regresi yang menunjukkan hasil $Y = 80,026 + 0,107 X$ dan nilai signifikansi sebesar 0,00. Selain itu terdapat nilai koefisien determinasi R Square sebesar 0,117, artinya bahwa besar pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN di Kecamatan Kutasari adalah 11,7% sisanya dipengaruhi oleh faktor lainnya.

⁵⁴ Hasil wawancara dengan beberapa guru kelas V SDN di Kecamatan Kutasari, Purbalingga.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN di Kecamatan Kutasari. Dapat diambil kesimpulannya dari hasil pengolahan data yang terdiri dari 101 sampel oleh peneliti yaitu sebagai berikut: pada Analisis Deskriptif diperoleh hasil nilai terendah, tertinggi, rata-rata dan std. Deviation. Variabel Penggunaan *gadget* diperoleh nilai terendah 28, nilai tertinggi 53, rata-rata 41,86 dan std. Deviation 5,189. Variabel Hasil Belajar Siswa diperoleh nilai terendah 75, nilai tertinggi 92, mean 84,45 dan std. Deviation 3,689. Selanjutnya melakukan uji normalitas Kolmogorov Smirnov diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200 artinya data tersebut berdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas yaitu melakukan uji linearitas, dalam penelitian ini diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,071, berarti nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05, artinya data tersebut bersifat linear. Selanjutnya melakukan uji hipotesis yaitu uji linear sederhana, hasil dari pengolahan diperoleh nilai F hitung 13.112 dengan tingkat signifikansi 0,00. Maka dapat dikatakan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Di Kecamatan Kutasari, Purbalingga. Hasil persamaan regresi antara hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Hasil Belajar siswa adalah $Y = 80,026 + 0,107 X$, yang berarti setiap penambahan satu satuan nilai penggunaan *gadget* akan menambah nilai hasil belajar sebesar 0,107. Pada hasil koefisien nilai signifikansinya yaitu 0,00 artinya lebih besar dari 0,05 maka menunjukkan bahwa adanya penolakan H_0 . Di hasil Koefisien Determinasi diperoleh nilai hubungan R Square sebesar 0,117 artinya Penggunaan *Gadget* mempengaruhi Hasil Belajar sebesar 11,7 % dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain. Berikutnya yaitu uji Korelasi sederhana, variabel Penggunaan *Gadget* dengan Hasil Belajar mempunyai hubungan nilainya 0,342 bentuk hubungan positif dan tingkat hubungan

rendah. Artinya bahwa variabel penggunaan *gadget* memiliki hubungan yang rendah dan positif dengan variabel hasil belajar siswa. Hal ini siswa dapat menggunakan *gadget* dengan seperlunya, bisa membagi antara bermain *gadget* dan belajar. Selain itu siswa memanfaatkan *gadget* untuk mencari materi pembelajaran. Maka dapat diambil kesimpulannya dari hasil pengolahan data tersebut bahwa terdapat pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Di Kecamatan Kutasari, Purbalingga.

B. Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian ini memiliki keterbatasan dan hambatan yang perlu diperhatikan salah satu diantaranya yaitu:

1. Penelitian ini hanya dilakukan 6 SD tidak semua SD di Kecamatan Kutasari peneliti ambil. Oleh karena itu perlu diperhatikan beberapa keterbatasan pada penelitian ini sebelum digunakan dalam konteks yang lebih luas.
2. Meminta data nilai hasil belajar siswa kepada guru kelas V membutuhkan waktu lama karena saat dimintai ada guru yang tidak berangkat dan juga ada yang menjanjikan mau mengirim lewat wa tetapi tidak dikirim.
3. Variabel penelitian terbatas, hanya membahas tentang pengaruh *gadget* terhadap hasil belajar tidak menambahkan faktor lain.

Keterbatasan dan hambatan ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi peneliti lain agar hasil yang diperoleh dapat lebih baik dan bermanfaat untuk mengembangkan hasil belajar siswa.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti akan mengungkapkan beberapa saran kepada pihak terkait sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Penggunaan *gadget* dalam kegiatan pembelajaran dapat memberikan dampak positif bagi siswa. Hal ini pendidik dapat

mengarahkan kepada siswa untuk mencari informasi atau materi pembelajaran yang tidak ada didalam buku atau siswa dapat mengulang pembelajaran yang belum paham untuk dipelajarinya kembali. Karena penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran memiliki banyak manfaat terhadap hasil belajar.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan *gadget* sebagai sumber informasi untuk menambah suatu referensi dan sebagai acuan untuk diri sendiri untuk dapat meningkatkan hasil belajar agar mendapatkan nilai yang maksimal.

3. Bagi Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dalam pembuatan skripsi, sehingga peneliti lain dapat mempersiapkan penelitian yang lebih baik, detail dan bermanfaat. Peneliti lain juga dapat melakukan penelitian dengan lebih luas kembali sehingga tahu seberapa besarnya pengaruhnya jika mengambil sampel yang lebih banyak. Dan yang terakhir peneliti dapat menambah variabel lain untuk menggambarkan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, Dina, and Kenti Yuliana. "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa." *LENTERA Jurnal Ilmiah Kependidikan* 17, no. 1 (2022).
- Ajeng Retno Utami, Suhendri, Primaningkrum Dian. "Hubungan Kreativitas Guru Dengan Hasil Belajar Siswa." *Bimbingan Dan Konseling Indonesia* 4, no. 2 (2019).
- Amin, Nur Fadilah, Sabaruddin Garancang, and Kamaluddin Abunawas. "Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian." *Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer* 14, no. 1 (2023).
- Ardiansyah, Risnita, and M. Syahran Jailani. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023).
- Ashifa, Riswati, and Yona Yulianti, Wahyuningsih. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Dan Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Journal on Education* 5, no. 1 (2022).
- Asiah, Sinta Nur, Budi Adjar Pranoto, Diah Sunarsih, and Dedi Romli Triputra. "Faktor Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas V." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8, no. 17 (2022).
- Asrulla, Risnita, M. S Jailani, and Firdaus Jeka. "Populasi Dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) Dalam Pendekatan Praktis." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023).
- Budhi Sulistyorini, Zulaycha. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Perilaku Siswa." *Jurnal Exponential* 2, no. 1 (2021).
- Bunyamin. *Belajar Dan Pembelajaran. Book*, 2021.
- Danuri, and Siti Maisaroh. *Metodologi Penelitian. Samudra Biru*, 2019.
- Dewi, Rosmala. "Pengaruh Kemampuan Kerja, Motivasi Dan Pengembangan Karier Terhadap Kinerja Karyawan PT. Bina Buana Semesta." (*JEBI*) *Jurnal Ekonomi Bisnis Indonesia* 16, no. 1 (2021).
- Fau, Jhon Firman, Kristiurman Jaya Mendrofa, Marselino Wau, and Yurmanius Waruwu. "Pendidikan Jendela Dunia." *Jurnal Visi Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 2 (2023).
- Hardani, Helmina Andriani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, Ria Rahmatul Istiqomah, Roushandy Asri Fardani, Dhika Juliana Sukmana, Nur Hikmatul Auliya. *Buku Metode Penelitian Kualitatif. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group*, 2020.

- Harmain, Hastin A, Said Subhan Posangi, and Rinaldi Datunsolang. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Educator: Directory of Elementary Education Journal* 3, no. 1 (2022).
- Jalilah, Siti Rahmi. "Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Fisik Dan Perubahan Perilaku Pada Anak Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (2022).
- July Trisnawati Hutabarat, Kristina Ompusunggu, Leni Elisa Silaban, Lasrin Aliando Padang, Damayanti Nabahan. "Pengabdian Masyarakat Kepada Pemuda Awal Mengenai Dampak Gadget Di SMK St.Nahanson Parapat Sipoholon" 1, no. 4 (2022).
- Kamaruddin, Ilham, Ferdinand Salomo Leuwol, Rahman Pranovri Putra, Mia Aina, Dina Mayadiana Suwarma, and Rosa Zulfikhar. "Dampak Penggunaan Gadget Pada Kesehatan Mental Dan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah." *Journal on Education* 6, no. 1 (2023).
- Leni, Marlina, and Sholehun. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong," 2021.
- Machali, Imam. *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan Dan Analisis Dalam Penelitian Kuantitatif*, 2021.
- Marinu Waruru. "Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif Dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 7, no. 1 (2023).
- Marpaung, Junierissa. "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan." *Jurnal: KOPASTA* 5, no. 2 (2018).
- Miranti, Putri, Putri, Lili Dasa. "Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini." *Jurnal Cendekia Ilmiah PES* 6, no. 1 (2021).
- Nalendra. *Statistika Seri Dasar Dengan SPSS*, 2021.
- Nisaa, Rofi'ud Darojatin. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini" 11, no. 1 (2024).
- Nurafiah, Siti, Siti Rokmanah, and Syachruroji. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Anak Sekolah Dasar." *Jurnal IKA (Ikatan Alumni PGSD) UNARS* 14, no. 2 (2023).
- Nurillahwaty, Eka. "Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* 1 (2022).

- Prastiwi, Yunita Eka Nur, Arba'iyah, Afifah Amatullah Al Barru, and Achmad Syarif Hidayatullah. "Penilaian Dan Pengukuran Hasil Belajar Pada Peserta Didik Berbasis Analisis Psikologi." *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhineka Tunggal Ika* 1, no. 4 (2023).
- Pratama, Rendi. "Corelational Researc." *Jurnal: Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 1 (2023).
- Prawiyogi, Anggy Giri, Tia Latifatu Sadiah, Andri Purwanugraha, and Popy Nur Elisa. "Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Membaca Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (2021).
- Putri, Julia Novita, Titik Sumiatin, Su ' Udi, and Poltekkes Kemenkes Surabaya) Yunariyah, Binti (Progam Studi D3 Keperawatan Tuban. "Penggunaan Gadget Dan Perubahan Perilaku Remaja Di Sekolah Menengah Atas Tuban" 3, no. 8 (2024).
- Quraisy, Andi. "Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov Dan Saphiro-Wilk." *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology* 3, no. 1 (2020).
- Rachman, Arief Syaiful(. "No Title." *International Journal of Elementary Education* 4, no. 4 (2020).
- Rahman, Abd, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, and Yumriani. "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan." *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022).
- Rahmatia, and Azis. "Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah (MTs)." *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika* 10, no. 1 (2024).
- Rodliyah. *Pendidikan Dan Ilmu Pendidikan*, 2021.
- Rosyada, Amrina, and Zulkarnain Syah. "Gadget Dan Perkembangan Karakter Sosial Anak Usia Sekolah Dasar." *Jurnal Citra Pendidikan* 3, no. 3 (2023).
- S. Permadi, Ade, Arna Purtina, and Muhammad Jailani. "Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Motivasi Belajar." *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, no. 1 (2020).
- Saniya, and Ulul Fadhli Rahim. "Pengaruh Penggunaan Gadget Dengan Pola Interaksi Sosial Remaja Di Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau." *Jurnal Keperawatan Abdurrab* 7, no. 2 (2024).
- Sappaile, Baso Intang. "The Impact of Dependence on Gadgets on Concentration and Academic Performance." *Emerging Technologies in Education* 2, no. 2 (2024).

- Soesana, Abigail, Hani Subakti, Fitri Anisa, Kuswandi Sony, Lastri Lena, Ilham Falani, Aswan Novita, Hasibun Ferawati Artauli, and Hana Lestari. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 2023.
- Syaadah, Raudatus, M. Hady Al Asy Ary, Nurhasanah Silitonga, and Siti Fauziah Rangkuty. "Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal Dan Pendidikan Informal." *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)* 2, no. 2 (2022).
- Syahputri, Addini Zahra, Fay Della Fallenia, and Ramadani Syafitri. "Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif." *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 1 (2023).
- Ulil Amri, Muhammad Iqbal, Reza Syehma Bahtiar, and Desi Eka Pratiwi. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar Pada Situasi Pandemi Covid-19." *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2020).
- Vikaliana, Resista, Agung Pujiyanto, Awini Mulyati, Renatalia Fika, Reza Ronaldo, Heru Kreshna Reza, Edward Ngii, Franciscus Dwikotjo, Suharni, and Laila Ulfa. *Ragam Penelitian Dengan SPSS. Tahta Media Group*, 2022.
- Wahyuni, Molly. *Statistik Deskriptif Untuk Penelitian Olah Data Manual Dan SPSS Versi 25. Yogyakarta: CV Bintang Suryani Madani*, 2020.
- Wicaksono, Dirgantara, and Iswan. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten." *HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD* 3, no. 2 (2019).
- Widodo, Slamet, Festy Ladyani, Dalfian Asrianto, La Ode, Sri Maria Puji Khairunnisa, Dian Rachma Wijayanti, Ade Devriany, Abas Hidayat, et al. *Metodologi Penelitian. Cv Science Techno Direct*, 2023.
- Winda, Yendri. "Faktor-Faktor Determinasi Hasil Belajar." *Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan*, 2020.
- Yuniarti, Puji. *Metode Penelitian Sosial*. Jawa Tengah: Nasya Expanding Management, 2023.
- Yunnansa, Nanndo. "Pengaruh Gadget Pada Anak-Anak." *Tebuireng Jombang: LPPM UNHAYSAY*, 2020.
- Zahriyah, Aminatus, Suprianik, Agung Parmono, and Mustofa. *Ekonometrika Teknik Dan Aplikasi Dengan SPSS. Mandala Press*, 2021.

LAMPIRAN – LAMPIRAN



Lampiran 1 Lembar Validasi Angket

LEMBAR VALIDASI

KISI-KISI DAN BUTIR SOAL

A. Pengantar

Berkaitan dengan adanya penelitian tentang "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Di Kecamatan Kutasari Purbalingga", penulis bermaksud melakukan validasi butir soal yang akan digunakan dalam penelitian. Validasi ini dilakukan untuk mengukur tingkat kevalidan dalam butir soal, sehingga dapat diketahui layak atau tidak pada butir soal tersebut untuk digunakan dalam proses penelitian. Hasil pengukuran angket tersebut akan digunakan dalam penyempurnaan butir soal. Sebelumnya, penulis mengucapkan terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini.

B. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terkait kevalidan butir soal.

C. Identitas Ahli Materi

Nama : A212 Kurniawan, M. Pd.

NIP : 199110012019031013

Instansi Kerja : UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto

D. Petunjuk Pengisian

Sebelum mengisi angket validasi, saya mohon Bapak/Ibu terlebih dahulu membaca petunjuk pengisian angket berikut ini.

1. Bapak/Ibu dimohon menulis data pribadi pada bagian identitas ahli materi
2. Bapak/Ibu dimohon untuk membaca dan mengoreksi tiap butir soal, kemudian mengisi pada lembar angket dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai menurut Bapak/Ibu

3. Pedoman penilaian validitas tiap butir soal adalah sebagai berikut:

SR = Sangat Relevan

R = Relevan

KR = Kurang Relevan

TR = Tidak Relevan

4. Selain memberikan jawaban sesuai dengan yang diatas, Bapak/Ibu diharapkan dapat memberikan masukan terhadap kesesuaian tiap butir soal



KISI-KISI INSTRUMEN

NO	Variabel	Indikator	Deskripsi	Sumber	Instrumen	No. Item
1.	Penggunaan gadget	Pemanfaatan gadget	a. Kepemilikan gadget	Siswa	Angket	1, 3
			b. Waktu penggunaan			2, 13, 18
			c. Penggunaan gadget			4, 5, 6, 7, 11
		Dampak positif	a. Komunikasi lebih praktis			8, 20
			b. Mudah mengakses internet			9
			c. Meningkatkan kemampuan akademis			12, 19
		Dampak negatif	a. Segi kesehatan			16, 17
			b. Segi sosial			10, 14, 15
2.	Hasil belajar	Nilai Hasil belajar siswa		Nilai UTS	Dokumentasi	

ANGKET

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET

NO	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				Saran Perbaikan
		SR	R	KR	TR	
1.	Saya memiliki gadget sendiri					
2.	Setiap hari saya bermain gadget					
3.	Saya menggunakan gadget milik orang tua					
4.	Saya menggunakan gadget untuk bermain game					
5.	Selain untuk bermain gadget, saya menggunakan gadget untuk media sosial lainnya					
6.	Saya menggunakan gadget untuk mencari materi pembelajaran					
7.	Saya menggunakan gadget untuk menanyakan pembelajaran yang belum paham kepada guru kelas					
8.	Ketika dirumah saya dapat berkomunikasi dengan teman melalui gadget					
9.	Melalui gadget saya bisa menerima dan membagikan informasi					
10.	Saya lebih senang bermain gadget dari pada bermain dengan teman saya					
11.	Saya lebih lama menggunakan gadget dari pada untuk belajar					
12.	Melalui gadget untuk belajar nilai saya menjadi bagus (Kurang Bagus)					
13.	Dalam sehari saya menggunakan gadget lebih dari 3 jam					
14.	Saya selalu marah jika disuruh berhenti untuk bermain gadget					
15.	Saya tidak pernah dibatasi ketika bermain gadget					
16.	Saya jadi tidak bisa konsentrasi untuk belajar karena terlalu lama bermain					

	gadget	✓					
17.	Saya merasa pusing dan mata sakit ketika bermain gadget terlalu lama	✓					
18.	Ketika liburan saya bermain gadget dari pagi sampai larut malam	✓					
19.	Melalui gadget saya dapat menambah pengetahuan						
20.	Melalui gadget saya dapat menggunakan kemampuan berbahasa saya						

malis



a. Komentor dan Saran

Ganti pernyataan yg kurang sesuai,
posisi pernyataan jangan berjawab ya/tidak
! Karena kurang sesuai dgn skema yg digunakan

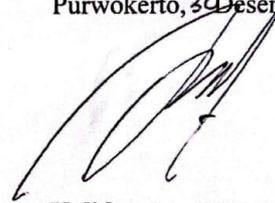
b. Kesimpulan

Kisi-kisi dan butir soal ini dinyatakan:

a.	Layak diajukan tanpa revisi
b.	Layak diajukan dengan revisi
c.	Tidak layak diajukan

(mohon Bapak/Ibu melingkari huruf yang sesuai dengan kesimpulan)

Purwokerto, 30 Desember 2024



Validator A212 Kurniawan, M. Pd.
NIP. 1991 10012019031013

Lampiran 2 Revisi Data Hasil Angket

ANGKET INSTRUMEN PENELITIAN

NAMA :

KELAS :

NO. ABSEN :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas terlebih dahulu diatas dengan benar dan lengkap. ✓
2. Bacalah pertanyaan angket dengan teliti. ✓
3. Setiap nomor memiliki empat pilihan jawaban, pilih salah satu jawaban dan berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan keadaan kalian yang sebenarnya. ✓

4. Adapun keterangan pilihan jawabannya sebagai berikut:

SS = Sangat setuju

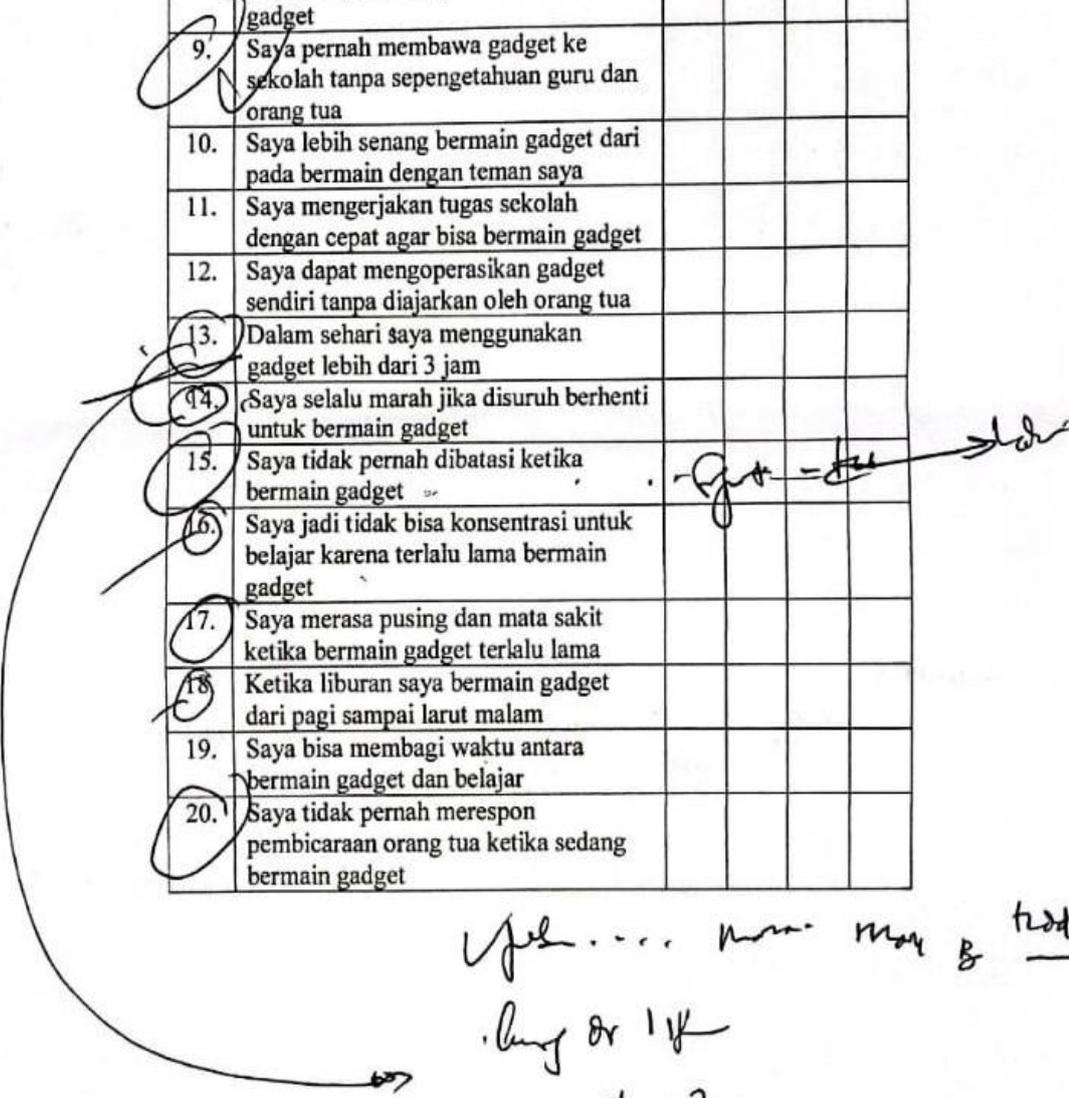
S = Setuju

KS = Kurang setuju

TS = Tidak setuju

NO	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1.	Saya merasa gelisah ketika tidak bermain gadget				
2.	Setiap hari saya bermain gadget				
3.	Saya menggunakan gadget milik orang tua				
4.	Saya menggunakan gadget untuk bermain game				
5.	Selain untuk bermain gadget, saya menggunakan gadget untuk media sosial lainnya				

6.	Saya menggunakan gadget untuk mencari materi pembelajaran				
7.	Saya menggunakan gadget untuk menanyakan pembelajaran yang belum paham kepada guru kelas				
8.	Saya senang apabila diperbolehkan oleh orang tua belajar sambil bermain gadget				
9.	Saya pernah membawa gadget ke sekolah tanpa sepengetahuan guru dan orang tua				
10.	Saya lebih senang bermain gadget dari pada bermain dengan teman saya				
11.	Saya mengerjakan tugas sekolah dengan cepat agar bisa bermain gadget				
12.	Saya dapat mengoperasikan gadget sendiri tanpa diajarkan oleh orang tua				
13.	Dalam sehari saya menggunakan gadget lebih dari 3 jam				
14.	Saya selalu marah jika disuruh berhenti untuk bermain gadget				
15.	Saya tidak pernah dibatasi ketika bermain gadget				
16.	Saya jadi tidak bisa konsentrasi untuk belajar karena terlalu lama bermain gadget				
17.	Saya merasa pusing dan mata sakit ketika bermain gadget terlalu lama				
18.	Ketika liburan saya bermain gadget dari pagi sampai larut malam				
19.	Saya bisa membagi waktu antara bermain gadget dan belajar				
20.	Saya tidak pernah merespon pembicaraan orang tua ketika sedang bermain gadget				



Ujeh nama saya B. trid.

lung or 1/4

+ - 2.

0 0 0 3-5
5 - ke atn

Lampiran 3 Data Hasil Angket

ANGKET INSTRUMEN PENELITIAN

NAMA :
KELAS :
NO. ABSEN :

PETUNJUK PENGISIAN ANGET

- a. Isilah identitas terlebih dahulu diatas dengan benar dan lengkap.
 - b. Bacalah pertanyaan angket dengan teliti.
 - c. Pilihlah salah satu jawaban dengan memberi tanda silang yang sesuai dengan keadaan kalian yang sebenarnya.
-

1. Apakah kalian bermain hp?
 - a. Ya, selalu
 - b. Setuju
 - c. Kadang-kadang
 - b. Tidak
2. Jika, iya milik siapa hp tersebut?
 - a. Orang tua
 - b. Saudara
 - c. Kakak
 - d. Milik sendiri
3. Dalam bermain hp, apakah kalian diawasi oleh orang tua?
 - a. Ya selalu
 - b. Kadang-kadang
 - c. Jarang
 - d. Tidak pernah
4. Apa tujuan utama kalian menggunakan hp?
 - a. Semua jawaban benar
 - b. Ngegame
 - c. Hiburan
 - d. Belajar
5. Media sosial apa yang sering kalian gunakan?
 - a. Game, Tik-tok, Youtube, Wathshap
 - b. Game, Tik tok, Youtube
 - c. Game, Tik-tok
 - d. Game

6. Berapa jenis game yang ada di gadget kalian?
- Tidak ada
 - 1 game
 - 2-3 game
 - 4-3 game
7. Apakah setiap hari kalian menggunakan hp?
- Tidak sama sekali
 - Jarang
 - Kadang-kadang
 - Ya
8. Berapa lama dalam sehari dalam bermain hp?
- Kurang dari 1 jam
 - 1-2 jam
 - 3-5 jam
 - Lebih dari 5 jam
9. Apakah kalian setiap hari bermain hp?
- Tidak, hanya dihari libur
 - 2 hari dalam 1 minggu
 - 3-5 hari dalam satu minggu
 - Ya, setiap hari
10. Apakah kalian saat belajar menggunakan hp?
- Tidak pernah
 - Jarang
 - Kadang-kadang
 - Ya, selalu
11. Jika iya, untuk apa menggunakan hp saat belajar?
- Mencari informasi, Mengakses materi pembelajaran, Diskusi dengan teman
 - Mencari informasi, Mengakses materi pembelajaran
 - Mencari informasi
 - Semua jawaban benar
12. Apakah kalian memanfaatkan hp untuk berdiskusi dengan teman tentang pelajaran?
- Ya, sering
 - Kadang-kadang
 - Jarang
 - Tidak pernah
13. Apakah kalian menggunakan hp untuk mengakses materi pembelajaran di youtube, e-book dll?
- Ya, sering
 - Kadang-kadang
 - Jarang
 - Tidak pernah

14. Apakah kalian merasa lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan bantuan hp?
- | | |
|------------------------|---------------------------|
| a. Ya, sangat membantu | c. Tidak terlalu membantu |
| b. Cukup membantu | d. Tidak membantu |
15. Apakah kalian pernah lupa mengerjakan tugas karena bermain hp terus?
- | | |
|-----------------|------------------|
| a. Tidak pernah | c. Kadang-kadang |
| b. Jarang | d. Ya, sering |
16. Apakah kalian merasa kesulitan berkonsentrasi saat belajar karena menggunakan hp?
- | | |
|----------------------|----------------------------|
| a. Tidak sama sekali | c. Tidak terlalu |
| b. Kadang-kadang | d. Ya, Sangat mempengaruhi |
17. Apakah kalian pernah menunda belajar karena terlalu asyik saat menggunakan hp?
- | | |
|----------------------|-----------------|
| a. Tidak sama sekali | c. Tidak pernah |
| b. Kadang-kadang | d. Ya, sering |
18. Akibat terlalu sering menggunakan hp apakah kalian merasakan mata sakit dan kepala pusing?
- | | |
|------------------|-----------------|
| a. Ya, sering | c. Jarang |
| b. Kadang-kadang | d. Tidak pernah |
19. Apakah kalian merasa bahwa menggunakan hp membuat kurang bersosialisasi dengan teman dan keluarga?
- | | |
|----------------------|----------------------|
| a. Ya, sangat kurang | c. Tidak terlalu |
| b. Cukup kurang | d. Tidak sama sekali |
20. Apakah menggunakan hp menjadi merasa kurang percaya diri?
- | | |
|------------------|------------------|
| a. Sangat setuju | c. Kurang setuju |
| b. Setuju | d. Tidak setuju |

Lampiran 4 Uji Validitas Angket

No.	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	TOTAL
1.	2	4	2	1	4	3	2	1	2	4	2	4	4	3	4	4	4	2	3	2	57
2.	2	1	2	4	4	3	4	3	3	3	3	4	2	3	2	2	3	1	3	3	55
3.	4	4	1	3	4	3	4	2	4	3	2	4	2	4	2	4	3	2	3	3	61
4.	2	4	1	4	4	1	4	4	4	3	4	2	1	2	2	2	3	3	3	3	56
5.	2	4	1	3	4	4	3	1	1	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	50
6.	2	3	3	1	3	1	3	1	3	3	3	3	4	4	2	2	1	3	1	2	48
7.	2	4	2	4	3	2	1	4	1	3	2	2	4	3	4	4	2	3	3	4	57
8.	4	4	3	3	3	4	4	1	4	2	3	4	2	4	3	3	3	4	2	1	61
9.	4	4	4	4	4	3	4	1	4	3	4	2	1	4	2	4	3	1	3	3	62
10.	4	4	1	3	4	3	3	2	3	3	1	1	1	4	2	4	3	2	4	3	55
11.	4	1	2	4	4	3	3	2	4	3	4	1	3	3	3	3	2	2	3	3	57
12.	2	4	2	1	3	2	3	2	3	3	3	3	2	4	3	4	4	1	3	2	54
13.	2	4	3	3	4	4	3	1	4	3	1	3	2	3	2	3	2	2	4	2	55
14.	4	1	3	4	4	3	2	1	2	2	4	4	2	3	4	2	3	2	3	3	56
15.	4	4	4	3	4	3	4	1	3	4	3	4	3	4	2	4	3	2	3	4	66
16.	2	1	2	4	4	2	4	3	3	3	3	4	2	3	2	2	3	4	4	4	59
17.	4	4	3	3	3	4	3	2	3	2	2	4	1	4	2	3	1	1	3	2	54
18.	4	4	3	4	4	3	4	2	3	3	2	2	4	4	1	4	3	4	4	4	66
19.	2	4	1	4	4	3	4	4	4	3	4	2	1	2	2	2	3	3	3	3	58
20.	4	4	1	3	2	3	4	3	4	3	4	2	1	3	1	2	1	2	3	3	53
21.	4	4	2	3	2	4	4	3	4	3	4	2	1	3	1	2	1	2	2	3	54

22.	2	1	4	4	4	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	4	3	1	2	53
23.	2	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	2	3	2	2	3	4	3	3	3	61
24.	2	1	3	1	4	1	3	1	1	2	4	4	2	3	4	3	2	2	3	3	49
25.	2	4	3	3	3	2	3	2	1	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	51
26.	2	1	4	3	4	4	3	0	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	57
27.	4	1	2	2	3	3	3	1	1	2	3	3	2	4	1	4	3	3	2	3	50
28.	4	4	4	4	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	2	4	62
29.	4	4	2	3	4	4	4	2	2	3	3	2	2	4	2	2	3	2	3	4	59
30.	4	4	1	2	4	3	4	2	2	3	1	2	3	3	3	2	1	2	3	3	52



Lampiran 5 Dokumentasi Penyebaran Angket







Lampiran 6 Surat-Surat`

SURAT IJIN OBSERVASI PENDAHULUAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.ftik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m.4684/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/09/2024
Lamp. : -
Hal : Permohonan Ijin Observasi Pendahuluan

26 September 2024

Kepada
Yth. Kepala SDN1 Karangjengkol
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka proses pengumpulan data penyusunan skripsi mahasiswa kami:

1. Nama : Tisa Nur Cahyanita
2. NIM : 214110405037
3. Semester : 7 (Tujuh)
4. Jurusan / Prodi : Pendidikan Guru MI
5. Tahun Akademik : 2024/2025

Memohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu untuk kiranya berkenan memberikan ijin observasi pendahuluan kepada mahasiswa kami tersebut. Adapun observasi tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Objek : Siswa
2. Tempat / Lokasi : Karangjengkol, Kutasari, Purbalingga
3. Tanggal Observasi : 27-09-2024 s.d 11-10-2024

Kemudian atas ijin dan perkenan Bapak/ Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan
Madrasah



Abu Dharin

BALASAN SURAT OBSERVASI PENDAHULUAN



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 1 KARANGJENKOL

Alamat : Jalan Raya Karangjengkol Kecamatan Kutasari Purbalingga 53361

Nomor : 421/060/2024
Lampiran : -
Hal : Balasan surat ijin Observasi Pendahuluan

Kepada Yth:
Dekan Jurusan Pendidikan Madrasah
UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto
di - Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Salam silaturahmi kami sampaikan, teriring do'a semoga kita selalu dalam
lindungan Allah SWT. Aamiin.

Selanjutnya terkait dengan surat No: B.m.4684/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/09/2024
tentang permohonan ijin Observasi Pendahuluan yang dilakukan oleh:

Nama : Tisa Nur Cahyanita
NIM : 214110405037
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan / Prodi : PGMI
Tahun Akademik : 2024/2025

Kami menyatakan tidak keberatan dan memperbolehkan kegiatan tersebut
dilaksanakan di Sekolah kami.

Demikian Pemberian Ijin ini kami sampaikan, untuk dapat dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Karangjengkol, 30 Oktober 2024
Kepala Sekolah

Buntaran Supriyatin, S.Pd.SD
NIP. 197808282009031004

SURAT IJIN RISET INDIVIDU



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53128
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.fik.uinsu.ac.id

Nomor : B.m.466/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/02/2025
Lamp. : -
Hal : **Permohonan Ijin Riset Individu**

13 Februari 2025

Kepada
Yth. Kepala SDN 1 Karanglewas
Kec. Kutasari
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dibertahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data guna penyusunan skripsi, memohon dengan hormat saudara berkenan memberikan ijin riset kepada mahasiswa kami dengan identitas sebagai berikut :

- | | |
|--------------------|---|
| 1. Nama | : Tisa Nur Cahyanita |
| 2. NIM | : 214110405037 |
| 3. Semester | : 8 (Delapan) |
| 4. Jurusan / Prodi | : Pendidikan Guru MI |
| 5. Alamat | : Karangjengkol Rt03 Rw01 Kec.Kutasari Kab. Purbalingga |
| 6. Judul | : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Di Kecamatan Kutasari Purbalingga |

Adapun riset tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

- | | |
|----------------------|-------------------------------------|
| 1. Objek | : Guru dan Siswa |
| 2. Tempat / Lokasi | : Karanglewas, Kutasari Purbalingga |
| 3. Tanggal Riset | : 14-02-2025 s/d 14-04-2025 |
| 4. Metode Penelitian | : Kuantitatif |

Demikian atas perhatian dan ijin saudara, kami sampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan
Madrasah



Abu Dharin



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.fik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m.429/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/02/2025
Lamp. : -
Hal : Permohonan Ijin Riset Individu

14 Februari 2025

Kepada
Yth. Kepala SDN 1 Sumingkir
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data guna penyusunan skripsi, memohon dengan hormat saudara berkenan memberikan ijin riset kepada mahasiswa kami dengan identitas sebagai berikut :

- | | |
|--------------------|---|
| 1. Nama | : Tisa Nur Cahyanita |
| 2. NIM | : 214110405037 |
| 3. Semester | : 8 (Delapan) |
| 4. Jurusan / Prodi | : Pendidikan Guru MI |
| 5. Alamat | : Karangjengkol Rt03 Rw01 Kec.Kutasari Kab. Purbalingga |
| 6. Judul | : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Di Kecamatan Kutasari Purbalingga |

Adapun riset tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

- | | |
|----------------------|---|
| 1. Objek | : Guru dan Siswa |
| 2. Tempat / Lokasi | : Sumingkir, Kec. Kutasari Kab. Purbalingga |
| 3. Tanggal Riset | : 15-02-2025 s/d 15-04-2025 |
| 4. Metode Penelitian | : Kuantitatif |

Demikian atas perhatian dan ijin saudara, kami sampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan
Madrasah



Abu Dharin

Tembusan :

1. SDN Di Kecamatan Kutasari



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.ftik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m.368/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/02/2025
Lamp. : -
Hal : Permohonan Ijin Riset Individu

10 Februari 2025

Kepada
Yth. Kepala SDN 1 Karangcegak
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data guna penyusunan skripsi, memohon dengan hormat saudara berkenan memberikan ijin riset kepada mahasiswa kami dengan identitas sebagai berikut :

- | | |
|--------------------|---|
| 1. Nama | : Tisa Nur Cahyanita |
| 2. NIM | : 214110405037 |
| 3. Semester | : 8 (Delapan) |
| 4. Jurusan / Prodi | : Pendidikan Guru MI |
| 5. Alamat | : Karangjengkol Rt03 Rw01 Kec.Kutasari Kab. Purbalingga |
| 6. Judul | : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Di Kecamatan Kutasari Purbalingga |

Adapun riset tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

- | | |
|----------------------|---|
| 1. Objek | : Guru dan Siswa |
| 2. Tempat / Lokasi | : Karangcegak, Kec. Kutasari Kab. Purbalingga |
| 3. Tanggal Riset | : 10-02-2025 s/d 10-04-2025 |
| 4. Metode Penelitian | : Kuantitatif |

Demikian atas perhatian dan ijin saudara, kami sampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan
Madrasah



Abu Dharin

Tembusan :

1. SDN Di Kecamatan Kutasari



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53128
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.fik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m.451/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/02/2025
Lamp. : -
Hal : Permohonan Ijin Riset Individu

12 Februari 2025

Kepada
Yth. Kepala SDN 2 Karangreja
Kec. Kutasari
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data guna penyusunan skripsi, memohon dengan hormat saudara berkenan memberikan ijin riset kepada mahasiswa kami dengan identitas sebagai berikut :

- | | |
|--------------------|---|
| 1. Nama | : Tisa Nur Cahyanita |
| 2. NIM | : 214110405037 |
| 3. Semester | : 8 (Delapan) |
| 4. Jurusan / Prodi | : Pendidikan Guru MI |
| 5. Alamat | : Karangjengkol Rt03 Rw01 Kec.Kutasari Kab. Purbalingga |
| 6. Judul | : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Di Kecamatan Kutasari Purbalingga |

Adapun riset tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

- | | |
|----------------------|-------------------------------------|
| 1. Objek | : Guru dan Siswa |
| 2. Tempat / Lokasi | : Karangreja, Kutasari, Purbalingga |
| 3. Tanggal Riset | : 13-02-2025 s/d 13-04-2025 |
| 4. Metode Penelitian | : Kuantitatif |

Demikian atas perhatian dan ijin saudara, kami sampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan
Madrasah



Abu Dharin



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.ftk.unsaizu.ac.id

Nomor : B.m.4684/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/09/2024
Lamp. : -
Hal : **Permohonan Ijin Observasi Pendahuluan**

26 September 2024

Kepada
Yth. Kepala SDN1 Karangjengkol
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka proses pengumpulan data penyusunan skripsi mahasiswa kami:

1. Nama	: Tisa Nur Cahyanita
2. NIM	: 214110405037
3. Semester	: 7 (Tujuh)
4. Jurusan / Prodi	: Pendidikan Guru MI
5. Tahun Akademik	: 2024/2025

Memohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu untuk kiranya berkenan memberikan ijin observasi pendahuluan kepada mahasiswa kami tersebut. Adapun observasi tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Objek	: Siswa
2. Tempat / Lokasi	: Karangjengkol, Kutasari, Purbalingga
3. Tanggal Observasi	: 27-09-2024 s.d 11-10-2024

Kemudian atas ijin dan perkenan Bapak/ Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan
Madrasah



Abu Dhann



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.ftik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m.481/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/02/2025
Lamp. : -
Hal : **Permohonan Ijin Riset Individu**

17 Februari 2025

Kepada
Yth. Kepala SDN 2 Karangjengkol
Kec. Kutasari
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data guna penyusunan skripsi, memohon dengan hormat saudara berkenan memberikan ijin riset kepada mahasiswa kami dengan identitas sebagai berikut :

- | | |
|--------------------|---|
| 1. Nama | : Tisa Nur Cahyanita |
| 2. NIM | : 214110405037 |
| 3. Semester | : 8 (Delapan) |
| 4. Jurusan / Prodi | : Pendidikan Guru MI |
| 5. Alamat | : Karangjengkol Rt03 Rw01 Kec.Kutasari Kab. Purbalingga |
| 6. Judul | : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Di Kecamatan Kutasari Purbalingga |

Adapun riset tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

- | | |
|----------------------|---|
| 1. Objek | : Guru dan Siswa |
| 2. Tempat / Lokasi | : Karangjengkol, Kec. Kutasari Kab. Purbalingga |
| 3. Tanggal Riset | : 18-02-2025 s/d 18-04-2025 |
| 4. Metode Penelitian | : Kuantitatif |

Demikian atas perhatian dan ijin saudara, kami sampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan
Madrasah



Abu Dharrin

BALASAN SUDAH MELAKUKAN RISET



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 1 KARANGLEWAS
Alamat : Jalan Raya Karanglewas Kecamatan Kutasari Purbalingga 53361

SURAT KETERANGAN

Nomor:

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 1 Karanglewas Kecamatan Kutasari Kabupaten Purbalingga:

Nama : MINDIATI, S. Pa. SD
NIP : 198711242010012013
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN 1 Karanglewas
Kecamatan Kutasari Kabupaten Purbalingga

Berdasarkan surat dari Fakultas dan Ilmu Keguruan UIN Profesor Kiai Haji Saifudin Zuhri Purwokerto Nomor: B.m.466/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/02/2025 tanggal 13 Februari 2025 perihal Permohonan Ijin Riset Individu:

Nama : Tisa Nur Cahyanita
NIM : 214110405037
Semester : 8
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru MI
Tahun Akademik : 2024/2025

Kami memberikan ijin untuk melakukan Riset Individu di SD Negeri 1 Karanglewas mulai tanggal 14 Februari 2025 s.d selesai.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Karanglewas, 12 Februari 2025

Kepala Sekolah





PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 SUMINGKIR
NPSN : 20303560 NSS : 101030307058 e-mail : sdnegeri1sumingkir@gmail.com
Alamat : Jalan Raya Sumingkir, RT 03 RW02 Kec. Kutasari Kab. Purbalingga
53361

SURAT KETERANGAN MELAKUKAN RISET

Nomor : 400.3.5.1/160/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 1 Sumingkir Koorwilcam Dindikbud Kutasari Kabupaten Purbalingga :

Nama : QODARI, S.Pd.
NIP : 196812032000031005
Pangkat, Gol Ruang : Penata TK.I,III/d
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri 1 Sumingkir, Koorwilcam Dindikbud Kutasari, Kabupaten Purbalingga

Berdasarkan surat dari Fakultas dan Ilmu Keguruan UIN Profesor Kiai Haji Saefudin Zuhri Purwokerto Nomor:B.m.429/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/02/2025 tanggal 14 Februari 2025 perihal Permohonan Ijin Riset Individu:

Nama : Tisa Nur Cahyanita
NIM : 214110405037
Semester : 8
Pendidikan : Pendidikan Guru MI
Tahun Akademik : 2024/2025

Kami memberikan ijin untuk melakukan Riset Individu di SD Negeri 1 Sumingkir mulai tanggal 15 Februari 2025 s.d selesai,

Demikian surat keterangan ini diperbuat dengan sebenarnya – benarnya dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Sumingkir, 15 Februari 2025
Kepala Sekolah
QODARI, S.Pd.
NIP. 196812032000031005



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 2 KARANGREJA
Alamat : Jalan Raya Karangreja Kecamatan Kutasari Purbalingga 53361

SURAT KETERANGAN

Nomor: 400.3.5/011/SD/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 2 Karangreja Kecamatan Kutasari Kabupaten Purbalingga:

Nama : Siti Khotimah, S.Pd.
NIP : 197212071998032009
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN 2 Karangreja
Kecamatan Kutasari Kabupaten Purbalingga

Berdasarkan surat dari Fakultas dan Ilmu Keguruan UIN Profesor Kiai Haji Saifudin Zuhri Purwokerto Nomor: B.m.451/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/02/2025 tanggal 12 Februari 2025 perihal Permohonan Ijin Riset Individu:

Nama : Tisa Nur Cahyanita
NIM : 214110405037
Semester : 8
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru MI
Tahun Akademik : 2024/2025

Kami memberikan ijin untuk melakukan Riset Individu di SD Negeri 2 Karangreja mulai tanggal 13 Februari 2025 s.d selesai.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Karangreja, Februari 2025

Kepala Sekolah





PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 1 KARANGCEGAK
Alamat Jalan Raya Karangcegak Kecamatan Kutasari Purbalingga 53361

SURAT KETERANGAN

Nomor: 400.3.5/20/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 1 Karangcegak Kecamatan Kutasari Kabupaten Purbalingga:

Nama : Rismanto, S.Pd
NIP : 196509011991011001
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN 1 Karangcegak
Kecamatan Kutasari Kabupaten Purbalingga

Berdasarkan surat dari Fakultas dan Ilmu Keguruan UIN Profesor Kiai Haji Saifudin Zuhri Purwokerto Nomor: B.m.368/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/02/2025 tanggal 10 Februari 2025 perihal Permohonan Ijin Riset Individu:

Nama : Tisa Nur Cahyanita
NIM : 214110405037
Semester : 8
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru MI
Tahun Akademik : 2024/2025

Kami memberikan ijin untuk melakukan Riset Individu di SD Negeri 1 Karangcegak mulai tanggal 11 Februari 2025 s.d selesai.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Karangcegak, Februari 2025

Kepala Sekolah



Rismanto, S.Pd
NIP. 196509011991011001



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 1 KARANGJENGKOL
Alamat : Jalan Raya Karangjengkol Kecamatan Kutasari Purbalingga 53361

SURAT KETERANGAN

Nomor: 800/027/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 1 Karangjengkol Kecamatan Kutasari Kabupaten Purbalingga:

Nama : Buntaran Supriyatin, S.Pd.SD
NIP : 197808282009031004
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN 1 Karangjengkol
Kecamatan Kutasari Kabupaten Purbalingga

Berdasarkan surat dari Fakultas dan Ilmu Keguruan UIN Profesor Kiai Haji Saifudin Zuhri Purwokerto Nomor: B.m.480/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/02/2025 tanggal 17 Februari 2025 perihal Permohonan Ijin Riset Individu:

Nama : Tisa Nur Cahyanita
NIM : 214110405037
Semester : 8
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru MI
Tahun Akademik : 2024/2025

Kami memberikan ijin untuk melakukan Riset Individu di SD Negeri 1 Karangjengkol mulai tanggal 18 Februari 2025 s.d selesai.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Karangjengkol, Februari 2025

Kepala Sekolah


Buntaran Supriyatin, S.Pd.SD
NIP. 197808282009031004



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 2 KARANGJENGKOL

Alamat : Jalan Raya Karangjengkol Kecamatan Kutasari Purbalingga 53361

SURAT KETERANGAN

Nomor: 400 . 3.5 /20 /2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 2 Karangjengkol Kecamatan Kutasari Kabupaten Purbalingga:

Nama : Bayu Aji Wicaksono, S.Pd.
NIP : 198205072009031004
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN 2 Karangjengkol
Kecamatan Kutasari Kabupaten Purbalingga

Berdasarkan surat dari Fakultas dan Ilmu Keguruan UIN Profesor Kiai Haji Saifudin Zuhri Purwokerto Nomor: B.m.481/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/02/2025 tanggal 17 Februari 2025 perihal Permohonan Ijin Riset Individu:

Nama : Tisa Nur Cahyanita
NIM : 214110405037
Semester : 8
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru MI
Tahun Akademik : 2024/2025

Kami memberikan ijin untuk melakukan Riset Individu di SD Negeri 2 Karangjengkol mulai tanggal 18 Februari 2025 s.d selesai.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Karangjengkol, Februari 2025

Kepala Sekolah



Bayu Aji Wicaksono, S.Pd.
NIP. 198205072009031004

SURAT KETERANGAN SEMINAR PROPOSAL



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
No. 4868 /Un.19/Koor.PGMI/PP.05.3/11/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Korodinator Prodi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menerangkan bahwa proposal skripsi berjudul:

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS V SDN 1 KARANGJENGKOL, KUTASARI,
PURBALINGGA

Sebagaimana disusun oleh:

Nama : Tisa Nur Cahyanita
NIM : 214110405037
Prodi : PGMI

Benar-benar telah diseminarkan pada tanggal : Selasa, 26 November 2024

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 29 November 2024

Mengetahui,
Kordinator Prodi



[Signature]
Behdri Purbo Waseso, M.Pd.I
NIP. 198912052019031011

SURAT KETERANGAN UJIAN KOMPREHENSIF



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Jenderal A. Yani No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinika.uin-pw.ac.id

SURAT KETERANGAN

No.636/UN.19/WD.I.FTIK/PP.05.3/1/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Wakil Dekan Bidang Akademik, menerangkan bahwa :

N a m a : TISA NUR CAHYANITA
NIM : 214110405037
Prodi : PGMI

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan ujian komprehensif dan dinyatakan **LULUS** pada :

Hari/Tanggal : 15 Januari 2025
Nilai : 84 (A-)

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 23 Januari 2025
Wakil Dekan Bidang Akademik,



Prof. Dr. Suparno, M.A.
NIP. 19730717 199903 1 001

SURAT REKOMENDASI MUNAQOSAH



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Fakemili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

REKOMENDASI MUNAQOSYAH

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi dari mahasiswa :

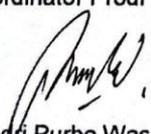
Nama : Tisa Nur Cahyanita
NIM : 214110405037
Semester : 8 (delapan)
Jurusan/Prodi : PENDIDIKAN MADRASAH/PGMI
Angkatan Tahun : 2021
Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN DI
KECAMATAN KUTASARI

Menerangkan bahwa skripsi mahasiswa tersebut telah siap untuk dimunaqosyahkan setelah mahasiswa yang bersangkutan memenuhi persyaratan akademik yang ditetapkan. Demikian rekomendasi ini dibuat untuk menjadikan maklum dan mendapatkan penyelesaian sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alikum Wr. Wb.

Dibuat di : Purwokerto
Tanggal : Senin, 10 Maret 2025

Mengetahui,
Koordinator Prodi PGMI


Hendri Purbo Waseso, M. Pd. I
NIP. 198912052019031011

Dosen Pembimbing


Prof. Dr. Suparjo, M.A
NIP. 197307171999031001

SURAT KETERANGAN WAKAF BUKU



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
UPT PERPUSTAKAAN
NPP: 3302272F1000001

Jalan Jenderal A. Yani No. 40A Purwokerto 53126

Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 635553 Website: <http://lib.uinsaiu.ac.id> Email: lib@uinsaiu.ac.id

SURAT KETERANGAN SUMBANGAN BUKU

Nomor : B-943/Un.19/K.Pus/PP.08.1/3/2025

Yang bertandatangan dibawah ini menerangkan bahwa:

Nama : TISA NUR CAHYANITA

NIM : 214110405037

Program : SARJANA / S1

Fakultas/Prodi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah

Telah menyumbangkan (menghibahkan) buku ke Perpustakaan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dengan Judul, Pengarang, Tahun dan Penerbit ditentukan dan atau disetujui oleh Kepala Perpustakaan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan seperlunya.

Purwokerto, 11 Maret 2025



Kepala,

indah Wijaya Antasari

Lampiran 7 Blangko Bimbingan Proposal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
 FAKULTAS TARRBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
 www.uinsalzu.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Tisa Nur Cahyanita
 NIM : 214110405037
 Fakultas/Jurusan : FTIK / PGMI
 Pembimbing : Prof. Dr. Suparjo, M.A
 Nama Judul : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Karangjengkot, Kutasari, Purbalingga

No	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1.	4 Oktober 2024	- Substansi masalah penelitian		
2.	8 Oktober 2024	- Kerangka Berpikir & isi proposal		
3.	11 Oktober 2024	- Literatur & isi proposal		
4.	14 Oktober 2024	- Aee untuk isi proposal		

Purwokerto, 14 Oktober 2024
 Dosen Pembimbing

Prof. Dr. Suparjo, M.A.
 NIP.197307171999031001



Lampiran 8 Blangko Bimbingan Skripsi



BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Tisa Nur Cahyanita
 NIM : 214110405037
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Madrasah / PGMI
 Pembimbing : Prof. Dr. Suparjo, M.A
 Judul : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Di Kecamatan Kutasari Purbalingga

No	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1	Kamis, 23 Januari 2025	Bimbingan BAB 1-3		put
2	Senin, 27 Januari 2025	• Perbaiki BAB 1-3 • Perbaiki penulisan dan margin		put
3	Jumat, 31 Januari 2025	Konsultasi Angket		put
4	Selasa, 4 Februari 2025	• Revisi Angket • Konsul sampel Penelitian		put
5	Rabu, 19 Februari 2025	Bimbingan BAB 4-5		put
6	Senin, 24 Februari 2025	• Penambahan hasil wawancara • Perbaiki letak nilai rata-rata		put
7	Jumat, 7 Maret 2025	• Pengecekan BAB 1-5 • Revisi daftar pustaka		put
8	Senin, 10 Maret 2025	Acc Skripsi		put

Purwokerto, 10 Maret 2025
 Pembimbing,

Prof. Dr. Suparjo, M.A
 NIP.197307171999031001

Lampiran 9 Sertifikat-Sertifikat

SERTIFIKAT BAHASA ARAB

	<p>MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS OF THE REPUBLIC OF INDONESIA STATE ISLAMIC UNIVERSITY PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia www.uinsalzu.ac.id www.bahasa.uinsalzu.ac.id +62 (281) 635624</p>	<p>وزارة الشؤون الدينية جمهورية اندونيسيا جامعة الائمة كياهي الحاج سيف الدين زهري الاسلامية الحكومية بوروكرتو الوحدة لتنمية اللغة</p>
CERTIFICATE الشهادة No B-3441/Un 19/K.Bhs/PP.009/ 1/2022		
<p>This is to certify that Name : Place and Date of Birth Has taken with Computer Based Test, organized by Language Development Unit on : with obtained result as follows :</p>	<p>TISA NUR CAHYANITA : Purbalingga, 02 Maret 2003 : IQLA : 10 Desember 2021 : Listening Comprehension: 48 Structure and Written Expression: 48 Reading Comprehension: 42 Obtained Score : 160</p>	<p>منحت إلى الاسم محل وتاريخ الميلاد وقد شارك/ت الاختبار على أساس الكمبيوتر التي قامت بها الوحدة لتنمية اللغة في التاريخ مع النتيجة التي تم الحصول عليها على النحو التالي: فهم المقروء المجموع الكلي</p>
<p>The test was held in UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.</p>	<p>تم إجراء الاختبار بجامعة الأستاذ كياهي الحاج سيف الدين زهري الاسلامية الحكومية بوروكرتو</p>	<p>Purwokerto, 10 Januari 2022 The Head of Language Development Unit, رئيسة الوحدة لتنمية اللغة  Mufitah, S.S., M.Pd. NIP.19720923 200003 2 001</p>
		
<p>EPTUS English Proficiency Test of UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI</p>	<p>IQLA Institusi al-Qur'an 'ilal al-Lughah al-Arabiyyah</p>	



SERTIFIKAT BAHASA INGGRIS

	<p>MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS OF THE REPUBLIC OF INDONESIA STATE ISLAMIC UNIVERSITY PROFESOR KHAJ HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia www.uinsir.ac.id www.bahasa.uinsir.ac.id +62 (261) 635624</p>	<p>وزارة الشؤون الدينية جمهورية اندونيسيا جامعة الائمة كيهي الحاج سيف الدين زهري الاسلاميه الحكوميه بوروكرتو الوحده لتنمية اللغة No B-3239/Un.19/K.Bhs/PP.009/1/2022</p>
CERTIFICATE الشهادة		
No B-3239/Un.19/K.Bhs/PP.009/1/2022		
<p>This is to certify that Name : Place and Date of Birth Has taken with Computer Based Test, organized by Language Development Unit on : with obtained result as follows :</p>	<p>TISA NUR CAHYANTA : Purbalingga, 02 Maret 2003 : EPTUS : 11 Desember 2021 : Listening Comprehension: 51 Structure and Written Expression: 42 Reading Comprehension: 42 فهـ السـوع فهـ عـبارـات و اـتـركـيب فهـ المقـروء Obtained Score : 450 المجموع الكلي :</p>	<p>منحت إلى الاسم محل وتاريخ الميلاد وقد شارك في الاختبار على أساس الكمبيوتر التي قامت بها الوحدة لتنمية اللغة في التاريخ مع النتيجة التي تم الحصول عليها على النحو التالي: فهم المقروء</p>
<p>The test was held in UIN Professor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto. تم إجراء الاختبار بجامعة الائمة كيهي الحاج سيف الدين زهري الاسلاميه الحكوميه بوروكرتو</p>		
		<p>Purwokerto, 10 Januari 2022 The Head of Language Development Unit. رئيسة الوحدة لتنمية اللغة  Mufifah, S.S., M.Pd. NIP.19720923 200003 2 001</p>
<p>English Professor, UIN Prof. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI</p>	<p>ICLA Account & Control Unit & Lecturer & Advisor</p>	



SERTIFIKAT BTA-PPI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI
UPT MA'HAD AL-JAMI'AH

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah 53126, Telp.0281-635624, 628250 | www.uinsaizu.ac.id

SERTIFIKAT

Nomor: Un.17/UPT.MAJ/1592/02/2023

Diberikan oleh UPT Ma'had Al-Jami'ah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri kepada:

TISA NUR CAHYANITA

(NIM: 214110405037)

Sebagai tanda yang bersangkutan telah LULUS dalam Ujian Kompetensi Dasar Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) dan Pengetahuan Pengamalan Ibadah (PPI) dengan nilai sebagai berikut:

Tulis	: 87
Tartil	: 76
Imla'	: 77
Praktek	: 81
Tahfidz	: 82



ValidationCode

SERTIFIKAT PPL II





KEMENTERIAN AGAMA
UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
LABORATORIUM FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40A Telp. (0281). 635624 Psw. 121 Purwokerto 53126

Sertifikat

Nomor : B. 030 / Un.19/K. Lab. FTIK/ PP.009/ VI/ 2024
Diberikan Kepada :

TISA NUR CAHYANITA
214110405037

Sebagai bukti yang bersangkutan telah melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) II Batch 2 Tahun Akademik 2023/2024 pada tanggal 29 April sampai dengan 8 Juni 2024

Purwokerto, 28 Juni 2024
Laboratorium FTIK
Kepala,


Drs. Yuslam, M. Pd
NIP. 196801091994031001



SERTIFIKAT KKN



Sertifikat

Nomor Sertifikat : 0723/2588K.LPPM/KKN.54/08/2024

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menyatakan bahwa:

Nama Mahasiswa : **TISA NUR CAHYANITA**
NIM : **214110405037**

Telah mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) Angkatan ke-54 Tahun 2024,
dan dinyatakan **LULUS** dengan nilai **91 (A)**.



Certificate Validation

Lampiran 10 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Tisa Nur Cahyanita
2. NIM : 214110405037
3. Tempat, Tanggal Lahir : Purbalingga, 02 Maret 2003
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Alamat : Karangjengkol, RT03 RW01 Kecamatan Kutasari Kabupaten Purbalingga
6. No. HP : 083869322980
7. Email : tisanurcahyanita@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Paud Taruna Imani, masuk tahun 2008 sd 2009
2. SDN 1 Karangjengkol, masuk tahun 2009 sd 2015
3. SMPN 1 Kutasari, masuk tahun 2015 sd 2018
4. SMAN 1 Kutasari, masuk tahun 2018 sd 2021
5. S1 UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto, masuk tahun 2021 sd Selesai

C. Pengalaman organisasi

1. Kepramukaan
2. PMR
3. Paskibra

Purwokerto, 13 Maret 2025



Tisa Nur Cahyanita
NIM. 214110405037