

ABSTRAK

Latar Belakang: *Gadget* atau gawai adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan yang dirancang lebih canggih. Pada zaman sekarang penggunaan *gadget* tidak memandang usia khususnya pada anak sekolah sering menimbulkan masalah pada proses belajar.

Metode: Penelitian ini bersifat *survey* analitik dengan pendekatan *Crosssectional*, sampel diambil dengan teknik *total sampling* yaitu teknik penentuan dengan mengambil seluruh anggota populasi sebagai responden sebanyak 129 responden. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner dan nilai rata-rata raport. Uji statistic menggunakan uji *spearman* dengan derajat kepercayaan 95% dan α 5% ($\alpha=0,005$).

Hasil: Pada uji normalitas nilai prestasi belajar menunjukkan nilai $p = .000$. Nilai p prestasi belajar berada pada posisi lebih kecil dari nilai p (0,05). Nilai p manfaat penggunaan *gadget* menunjukkan nilai .007 yang lebih besar dari nilai p (0,05). Berdasarkan hasil tersebut berarti tes normalitas distribusinya tidak normal. Hasil uji analisa *spearman* di dapati nilai $p = 0,030$ dimana 0,030 lebih kecil dari 0,05.

Kesimpulan: Uji analisa *spearman* di dapati nilai $p = 0,030$ dimana 0,030 lebih kecil dari 0,05 maka, kesimpulan bahwa hubungan manfaat penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar, H_0 ditolak yang berarti terdapat hubungan antara manfaat penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar.

Kata Kunci : Hubungan, *Gadget*, Prestasi belajar, siswa/i.

ABSTRACT

Background: *gadget or device is a device or instrument that has a purpose that is designed to be more sophisticated. In the present age the use of gadgets does not look at age, especially in school children often cause problems in the learning process.*

Method: *This study was an analytical survey with a cross-sectional approach, the sample was taken with a total sampling technique which is a determination technique by taking all members of the population as respondents as many as 129 respondents. The instrument used in this study was a questionnaire and the average value of report cards. Statistical tests using the Spearman test with a degree of confidence of 95% and α 5% ($\alpha = 0.005$).*

Results: *In the normality test the value of learning achievement shows the value of $p = .000$. The p value of learning achievement is in a position smaller than the p value (0.05). The p value of the use of gadget shows a value of .007 which is greater than the p value (0.05). Based on these results it means that the normality test for distribution is not normal. Spearman analysis test results found $p = 0.030$ where 0.030 is smaller than 0.05.*

Conclusion: *Spearman analysis test found p value = 0.030 where 0.030 is smaller than 0.05 then, the conclusion that the relationship between the benefits of using gadgets with learning achievement, H_0 is rejected, which means there is a relationship between the benefits of using gadgets with learning achievement.*

Keywords: *Relationships, Gadgets, Learning achievement, students.*