ABSTRAK

DAMPAK *GADGET* TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VIII MTs BUSTANUL ILMI LANGGA PAYUNG KECAMATAN SUNGAI KANAN KABUPATEN LABUHAN BATU SELATAN

SAHRIA RAMADHAN RITONGA
NPM. 71170211050

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prestasi belajar siswa dalam penggunaan *gadget*, peran guru dalam penggunaan *gadget* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, dan dampak dari penggunaan *gadget* siswa kelas VIII MTs Bustanul Ilmi Seberang Langga Payung Kecamatan Sungai Kanan Kabupaten Labuhan Batu Selatan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Bustanul Ilmi Seberang Langga Payung Kecamatan Sungai Kanan Kabupaten Labuhan Batu Selatan tahun pembelajaran 2021-2022. Sampel penelitian ini ditetapkan menggunakan teknik random sampling sebanyak 26 siswa kelas VII. Metode penelitian ini adalah metode deskriptif teknik statistik korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Alat pengumpul data yang digunakan adalah angket penggunaan gadget sebanyak 23 pernyataan, dan prestasi belajar siswa dari 14 mata pelajaran.

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah: Prestasi belajar siswa dalam penggunaan *gadget* 26 siswa sebanyak 1 siswa atau 3,8% prestasi belajar siswa dalam kategori baik sekali dan sebanyak 25 siswa atau 96,2% siswa dalam kategori baik, sedangkan tingkat prestasi belajar siswa secara keseluruhan memperoleh nilai rata-rata 73,62 termasuk dalam kriteria baik. Peran guru dalam penggunaan *gadget* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa: *Gadget* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, guru memberikan materi dan tugas menarik kepada siswa, serta memiliki komunikasi yang baik dalam penyampaian pembelajaran *daring* dan guru menggunakan media whatsapp group selama musim pandemi *covid-19.* Dampak dari penggunaan *gadget* siswa kelas VIII MTs Bustanul Ilmi Seberang Langga Payung Kecamatan Sungai Kanan Kabupaten Labuhan Batu Selatan, dampak negatif penggunaan *gadget* siswa lebih suka bermain *game*, media sosial, dan aplikasi lain yang ada di *gadget* serta melupakan belajar. Seringnya bermain *gadget* membuat kesehatan mata siswa terganggu, siswa kurang termotivasi untuk belajar, siswa tidak mengumpulkan tugas sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan, siswa cenderung pasif saat dilakukan pembelajaran *daring* melalui *whatsapp group*.

Kata Kunci: Dampak *Gadget,* Prestasi Belajar Siswa