

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPS
DI SDN 105350 PERBARAKAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk
memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan*

Oleh:

DWI NOVIYANTI






0306182146



**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
MEDAN**

2022

DISETUJUI DAN DISAHKAN

<p>Pembimbing I</p>  <p>Dr. Zulheddi, M.A NIP. 197603032009011010</p>	<p>Pembimbing II</p>  <p>Safran, M.Pd.I Nip. 198709062019031012</p>
<p>Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah</p>  <p>Dr. Sapri, S.Ag, MA NIP. 197012311998031023</p>	<p>Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah</p>  <p>Dr. Zaini Dahlan, M.Pd.I NIP. 198905102018011002</p>
<p>Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan 2022</p>  <p>Dr. Mardianto, M.Pd NIP. 196712121994031004</p>	



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Williem Iskandar Pasar V Telp. 6615683-6622925 Medan 20371

SURAT PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPS DI SDN 105350 PERBARAKAN” yang disusun oleh DWI NOVIYANTI yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan pada tanggal:

29 Agustus 2022 M
1 Safar 1444 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan.

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan

Ketua

Sekretaris

Dr. Sapri, S.Ag, M.A
NIP. 197012311998031023

Dr. Zaini Dahlan, M.Pd.I
NIP. 19890510201811002

Anggota Penguji

1. Dr. Zulheddi, M.A
NIP. 197603032009011010

2. Safran, M.Pd.I
NIP. 198709062019031012

3. Drs. Muhammad Syaifullah, MA
NIP. 197009201997031004

4. Dr. Humaidah Hasibuan, M.Ag
NIP. 197411112007102002

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN SU Medan

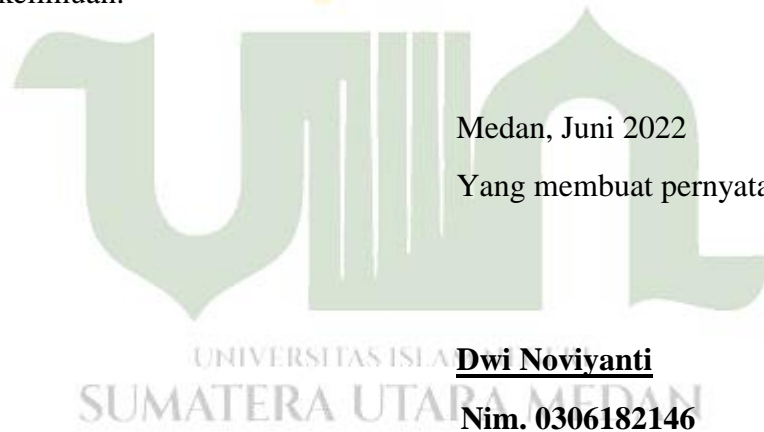
Dr. Mardianto, M.Pd
NIP. 196712121994031004

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **"Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SDN 105350 Perbarakan"** adalah karya saya sendiri. Pengutipan yang terdapat dalam skripsi ini dilakukan dengan cara-cara yang sesuai dengan etika keilmuan. Atas pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku apabila suatu hari nanti ada pihak lain yang keberatan terhadap keaslian skripsi saya atau ditemukan bukti yang sangat kuat adanya unsur-unsur plagiasi atau penciplakan atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan.

Medan, Juni 2022

Yang membuat pernyataan,



ABSTRAK

Gadget adalah sebuah alat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dibandingkan elektronik lainnya, yang dapat mempermudah manusia dalam segala hal. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar, baik mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu program Pendidikan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisik maupun sosial.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana intensitas penggunaan gadget pada siswa dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di SDN 105350 Perbarakan.

Metode penelitian yang digunakan dilihat dari jenis penelitiannya adalah penelitian kuantitatif korelasional. Populasi dan sampel penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 20 orang, serta dalam proses pengumpulan data penulis menggunakan metode observasi, test, angket, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan untuk analisisnya, penulis menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank* yang diperoleh hasilnya dari test yang telah dilakukan oleh siswa.

Dari hasil penelitian terlihat bahwa intensitas penggunaan gadget pada siswa kelas V di SDN 105350 Perbarakan, termasuk kedalam kategori sedang yaitu sebanyak 50%. Sedangkan, hasil belajar diperoleh nilai rata-rata 40,50 (*pretest*) dan 59 (*post test*). Maka berdasarkan hasil dari uji *Wilcoxon Signed Ranks* diperoleh nilai asymptotik sig. (2-tailed) untuk menguji dua arah diperoleh 0,000 karena $\text{sig} \leq 0,05$, ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di SDN 105350 Perbarakan adalah signifikan.

Kata Kunci : Penggunaan Gadget, Hasil Belajar Siswa

ABSTRACT

A gadget is a small electronic device that has a special function compared to other electronics, which can make it easier for humans in every way. Learning outcomes are the abilities obtained by children after going through learning activities, both including knowledge, attitudes and skills related to the subjects given to students. Social studies is an educational program that primarily questions humans in the physical and social environment.

This study aims to determine how the intensity of the use of gadgets on students, and to determine the effect of using gadgets on the learning outcomes of fifth grade students in social studies subjects at SDN 105350 Perbarakan.

The research method used seen from the type of research is correlational quantitative research. The population and sample of the study were 5th grade students, totaling 20 people as well as in the process of collecting data the author uses the method of observation, tests, questionnaires, interviews and documentation. As for the analysis, the author uses the Wilcoxon Signed Ranks test which is obtained from the tests that have been carried out by students.

From the results of the study, it can be seen that the intensity of gadget use in class V students at SDN 105350 Perbarakan, is included in the moderate category, which is as much as 50%. Meanwhile, learning outcomes obtained an average value of 40.5 (*pre test*) and 59 (*posttest*). So based on the of the Wilcoxon Signed Ranks test, it was obtained that the asymptotic value of sig. (2-tailed) to test the two directions obtained 0.000 because sig 0.05, this indicates that H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, it can be concluded that the effect of using gadgets on the learning outcomes of fifth graders in social studies subjects at SDN 105350 Perbarakan is significant.

Keywords: Use of Gadgets, Student Learning Outcomes

KATA PENGANTAR



Puji syukur yang tak terhingga penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya pada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagaimana yang diharapkan. Shalawat serta salam kepada Rasulullah Muhammad Saw yang telah memperjuangkan Islam sebagai agama rahmatan lil'amin dan semoga kita mendapatkan syafaatnya kelak dikemudian hari. Aamiin

Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS di SDN 105350 Perbarakan”** yang diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak secara langsung dan tidak langsung membantu terselesaikannya skripsi ini karena menyadari bahwa tidak mungkin dapat terselesaikan tanpa bantuan dan dukungan banyak pihak. Pada kesempatan khusus ini secara khusus penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Yang teristimewa Bapak tersayang **Ruji Hartono** dan Ibu tercinta **Siti Nurbaya** yang telah merawat, membesarkan dan memberikan kehidupan terbaik serta tak terhingga memberikan cinta dan kasih sayangnya serta semangat yang luar biasa dalam memberikan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
2. Bapak **Prof. Dr. Syahrin Harahap, MA**, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
3. Bapak **Dr. Mardianto, M.Pd**, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Sapri, S, Ag, MA** selaku Kepala Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah beserta Staf-stafnya.
5. Bapak **Dr. Zulheddi, MA** dan bapak **Safran, M.Pd.I** selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya dalam membimbing dan mengarahkan penulis dengan baik, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya.
6. Pembimbing Akademik, **Ibu Tri Indah Kusumawati, M.Hum** yang selalu memberikan bimbingan selama kuliah.

7. Ibu Kepala Sekolah SDN 105350 Perbarakan **Erna Rositta Pangaribuan, S.Pd** yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian skripsi di sekolah tersebut.
8. Saudara-saudari tercinta, kakanda tersayang **Vivi Wulandari** dan adikku **Taufik Rivaldi** yang telah banyak memberikan kebahagiaan serta semangat sehingga dapat menghilangkan letih dalam penulisan skripsi.
9. Sahabat-sahabatku **Riski Dina Utari, Samiyah MS Nasution dan Siti Nurbaiti** yang memberikan banyak semangat dan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Keluarga Besar **KSR PMI UIN SU Medan** yang telah banyak mengukir kenangan dan memberikan makna akan pentingnya persaudaraan serta berbagi ilmu, pengalaman dan motivasi.
11. Sahabat tersayang **Aulia Arief Rahman, Hilda Vilia, Nurhaliza Rahma dan Zulia Wirdani Putri** yang telah memberikan semangat dalam canda dan tawanya sehingga dapat menghilangkan letih dalam penulisan skripsi.
12. Teman seperjuangan dalam mengerjakan Skripsi yaitu **Aini Syahfitri, Febriyanti Lestari, Etikayana, Indah Khairani Hasibuan, Nadia Anggraini dan Puspa Inayah Faadilah** yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
13. Sahabat Online saya **Pebriani Wulandari**, yang selalu menyemangati serta menjadi tempat berkeluh kesah selama ini.
14. Kepada seluruh sahabat online grup Panti Jompo EXO-L yang selalu memberikan kebahagiaan lewat canda tawa nya, memberi hiburan bagi penulis dikala mengerjakan skripsi.
15. Teruntuk Byun Baekhyun dan 8 Peterpan lainnya, yang selalu menjadi tempat pelarian terbaik ketika penulis mengalami hal buruk dan kesulitan ketika menyelesaikan skripsi, terima kasih untuk selalu memberikan kebahagiaan kepada penulis.
16. *Last but no least, thanks for myself, for hard working and persevering all this time.*

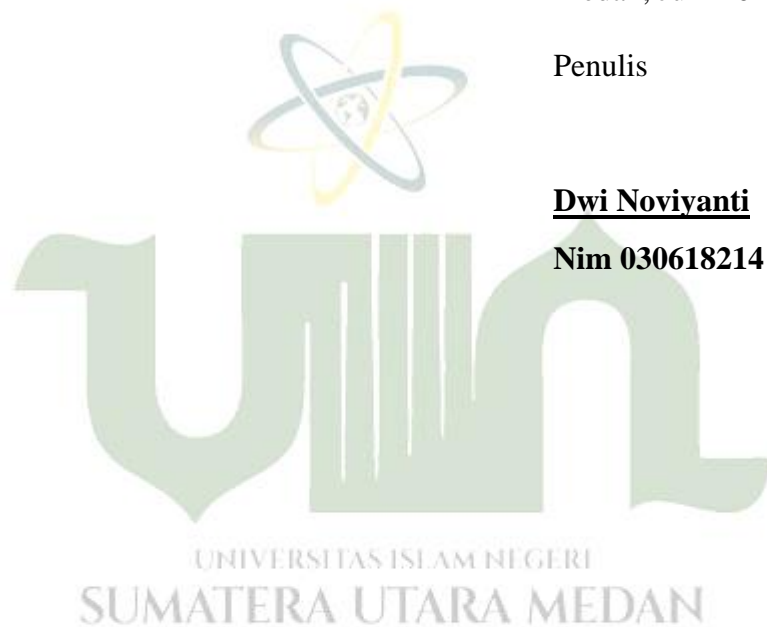
Penulis telah mencurahkan segenap tenaganya untuk menyelesaikan skripsi ini. Namun, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kesalahan dan kelemahan baik dari segi substansi maupun tata bahasa. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca untuk menyempurnakan skripsi ini. Semoga informasi dalam skripsi ini dapat bermanfaat dalam menambah khazanah keilmuan. Aamiin

Medan, Juni 2022

Penulis

Dwi Noviyanti

Nim 030618214



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	6
A. Kerangka Teori	6
1. Gadget	6
a. Pengertian Gadget.....	6
b. Dampak Positif dan Negatif Gadget	9
2. Hakikat Belajar	13
a. Pengertian Belajar	13
b. Prinsip-prinsip Belajar	15
3. Hakikat Hasil Belajar	18

a.	Pengertian Hasil Belajar.....	18
b.	Aspek-aspek Hasil Belajar	21
c.	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	22
4.	Haikikat Ilmu Pengetahuan Sosial	24
a.	Pengertian IPS	24
b.	Tujuan dan Fungsi Mata Pelajaran IPS	25
c.	Nilai-nilai dalam Pembelajaran IPS	27
B.	Penelitian Yang Relevan.....	29
C.	Kerangka Berfikir	30
D.	Hipotesis Penelitian	31
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	32
A.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
B.	Populasi dan Sampel	32
C.	Metode Penelitian.....	33
D.	Teknik Pengumpulan Data.....	34
E.	Instrumen Penelitian.....	35
F.	Analisis Data	43
G.	Prosedur Penelitian.....	45
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	47
B.	Hasil Penelitian	53
C.	Uji Persyaratan Analisis.....	56
D.	Pengujian Hipotesis	58
E.	Pembahasan.....	60
BAB V	PENUTUP.....	65
A.	Kesimpulan	65
B.	Saran	65
DAFTAR PUSTAKA.....		67
LAMPIRAN		
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket.....	37
Tabel 3.2 Bobot Pernyataan Item Positif dan Negatif	37
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar	38
Tabel 3.4 Tingkat Validitas Tes.....	39
Tabel 3.5 Kriteria Reliabilitas Tes	40
Tabel 3.6 Kriteria Kesukaran Tes	42
Tabel 3.7 Kriteria Indeks Daya Beda Soal.....	43
Tabel 4.1 Keadaan Guru SDN 105350 Perbarakan	48
Tabel 4.2 Keadaan Siswa SDN 105350 Perbarakan.....	49
Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana SDN 105350 Perbarakan	51
Tabel 4.4 Perhitungan Pre Test.....	53
Tabel 4.5 Perhitungan Post Test	54
Tabel 4.6 Perbandingan Mean	54
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Intensitas Penggunaan Gadget	55
Tabel 4.8 Nilai-nilai Rata-rata dan Simpangan Baku.....	56
Tabel 4.9 Uji Normalitas Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar	57
Tabel 4.10 Uji Wilcoxon Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa.....	59
Tabel 4.11 Hasil Uji Statistik Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Angket Pengaruh Penggunaan Gadget.....	69
Lampiran II Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	71
Lampiran III Lembar Kerja Siswa.....	77
Lampiran IV Kunci Jawaban	78
Lampiran V Surat Keterangan Validasi Pre Test Dan Post Test Untuk Hasil Belajar.....	79
Lampiran VI Kartu Telaah Butir Instrumen Tes Hasil Belajar	80
Lampiran VII Penilai Ahli.....	81
Lampiran VIII Daftar Pertanyaan Wawancara Dengan Kepala Sekolah SDN 105350 Perbarakan.....	82
Lampiran IX Daftar Pertanyaan Wawancara Dengan Wali Kelas V SDN 105350 Perbarakan.....	84
Lampiran X Hasil Pre Test Siswa.....	86
Lampiran XI Hasil Post Test Siswa	87
Lampiran XII Prosedur Perhitungan Rata-Rata, Standar Deviasi Dan Varians Hasil Belajar Siswa Kelas V	89
Lampiran XIII Validitas Tes Uji Coba.....	90
Lampiran XIV Hasil Uji Validitas Angket Intensitas Penggunaan Gadget.....	91
Lampiran XV Uji Reliabilitas Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa	92
Lampiran XVI Uji Reliabilitas Angket Intensitas Penggunaan Gadget	93
Lampiran XVII Hasil Tingkat Kesukaran	94
Lampiran XVIII Hasil Daya Pembeda	95
Lampiran XIX Uji Normalitas Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar.....	97
Lampiran XX Uji Wilcoxon Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap	

Hasil Belajar.....	98
Lampiran XXI Surat Izin Riset.....	99
Lampiran XXII Surat Balasan Dari SDN 105350 Perbarakan	100
Lampiran XXIII Dokumentasi Penelitian Di SDN 105350 Perbarakan	101

