

ABSTRAK
Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa
Ulfa Astridiana Putri

Kata Kunci : Penggunaan *Gadget*, Prestasi Belajar.

Banyak pelajar yang menggunakan gadget yang mengakibatkan siswa menjadi lalai dalam melaksanakan tugasnya yakni belajar, selain itu juga banyaknya siswa yang menjadi depresi karena tidak bisa lepas dari gadget bahkan akan menyakiti diri sendiri dan orang lain agar bisa menggunakan gadget.

Metode penelitian yang peneliti gunakan adalah metode penelitian kuantitatif yang bersumber dari kuesioner yang disebar oleh peneliti pada responden, observasi dan juga wawancara. Selain dari angket, observasi dan wawancara data juga diperoleh dari siswa SMKN 1 Sumenep.

sampel pada penelitian ini sebanyak 227 siswa di SMKN 1 Sumenep. Penetapan Sampel dengan menggunakan metode *Proportional Random Sampling* dengan cara undian. Metode statistik dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan analisis data regresi linier sederhana. Pengolahan data menggunakan program SPSS versi 20.0 for windows. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan terdapat pengaruh yang ditunjukkan dengan nilai t hitung sebesar 23.260 dengan signifikansi $0.002 < 0.05$. Nilai t hitung $23.260 >$ dari t tabel 2.834984.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan terdapat pengaruh positif yang ditunjukkan dengan nilai t hitung sebesar 23.260 dengan signifikansi $0.002 < 0.05$. Nilai t hitung $23.260 >$ dari t tabel 2.834984. Selanjutnya upaya yang dapat dilakukan sekolah SMAN 1 Kalianget pihak guru lebih mengawasi siswa dan siswi agar tidak menggunakan *gadget* pada saat proses belajar mengajar, dan memberikan sanksi apabila terdapat siswa ataupun siswi yang kedapatan menggunakan *gadget* sewaktu proses belajar mengajar berlangsung.