

ABSTRAK

PENGUNAAN GADGET DENGAN PRESTASI BELAJAR REMAJA DI SMA NEGERI 4 TUBAN

Oleh:

ARDENA REGITA PRAMESTI
NIM: P27820522006

Perkembangan teknologi informasi, terutama gadget, telah memberikan dampak signifikan terhadap kehidupan remaja, termasuk dalam hal prestasi belajar. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol berpotensi menyebabkan kecanduan dan memengaruhi konsentrasi serta performa akademik siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan gadget dengan prestasi belajar pada remaja di SMA Negeri 4 Tuban.

Penelitian ini menggunakan desain korelasional dengan pendekatan cross-sectional. Populasi penelitian ini adalah 250 remaja kelas X di SMA Negeri 4 Tuban. Sampel penelitian adalah 156 remaja kelas X di SMA Negeri 4 Tuban yang dipilih melalui teknik simple random sampling. Penelitian ini menggunakan dua variabel, variabel independent penggunaan gadget dan variabel dependen prestasi belajar remaja. Instrumen pengumpulan data berupa kuesioner penggunaan gadget dan dokumentasi nilai rapor sebagai data prestasi belajar. Analisis data menggunakan uji Chi-Square.

Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara tingkat penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa ($p < 0,05$). Siswa dengan tingkat penggunaan gadget tinggi cenderung memiliki prestasi belajar yang lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang penggunaan gadgetnya lebih rendah.

Penggunaan gadget berkaitan erat dengan prestasi belajar remaja. Artinya, saat remaja penggunaan gadget yang tinggi, maka kemungkinan besar prestasi belajar remaja kurang baik. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif orang tua dan pihak sekolah dalam membatasi dan mengarahkan penggunaan gadget secara bijak agar tidak mengganggu proses belajar.

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Prestasi Belajar, Remaja

ABSTRACT

THE USE OF GADGETS WITH ADOLESCENT LEARNING ACHIEVEMENT AT SMA NEGERI 4 TUBAN

By:

ARDENA REGITA PRAMESTI
NIM: P27820521006

The development of information technology, especially gadgets, has had a significant impact on the lives of adolescents, including in terms of academic achievement. Uncontrolled use of gadgets has the potential to cause addiction and affect students' concentration and academic performance. This study aims to determine the relationship between gadget use and academic achievement in adolescents.

This study used a correlational design with a cross-sectional approach. The population of this study is 250 tenth grade adolescents at SMA Negeri 4 Tuban. The sample of the study was 156 grade X students at SMA Negeri 4 Tuban who were selected through a simple random sampling technique. This study employs two variables: gadget use as the independent variable and adolescent learning achievement as the dependent variable. The data collection instruments were in the form of a gadget usage questionnaire and documentation of report card grades as academic achievement data. Data analysis used the Chi-Square test.

The results showed a significant relationship between the level of gadget use and student learning achievement ($p < 0,05$). Students with high levels of gadget use tend to have lower learning achievement compared to students with lower gadget usage.

The use of gadgets is closely related to adolescents learning achievement. This means that when teenagers use gadgets high, it is likely that adolescents' learning achievement is not good. Therefore, it is necessary for parents and schools to play an active role in limiting and directing the use of gadgets wisely so as not to interfere with the learning process.

Keywords: Gadgets, Learning Achievement, Adolescents