

## ABSTRAK

**DEWI SUSANTI:** Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 27 Kartiasa Tahun Ajaran 2023/2024. **Skripsi, ISBI Singkawang 2024.**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) untuk mendeskripsikan tingkat penggunaan *gadget* siswa kelas V di SDN 27 Kartiasa; 2) untuk mendeskripsikan tingkat hasil belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran IPS V di SDN 27 Kartiasa; 3) untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran IPS kelas V di SDN 27 Kartiasa. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Ex-postfacto*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 27 Kartiasa dengan jumlah siswa 32 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik komunikasi tidak langsung yaitu angket dan dokumentasi. Angket penggunaan *gadget* berjumlah 15 pernyataan dengan pilihan jawaban SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju) dan STS (Sangat Tidak Setuju) dan tidak serta dokumentasi hasil belajar menggunakan data nilai Penilaian Tengah Semester 2 (PTS) semester genap kelas V tahun ajaran 2023/2024 mata pelajaran IPS. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas dan analisis regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat penggunaan *gadget* siswa berada pada kriteria cukup (58%), dan hasil belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran IPS berada pada kriteria tinggi (74%). Persamaan regresi  $Y = 74,6592 + (-0,018X)$  dan  $0,005 < 4,171$  ( $F_{hitung} < F_{tabel}$ ) tidak berpengaruh,  $0,943 > 0,05$  (Jika  $sig > 0,05$ ) tidak berpengaruh, maka dari itu penggunaan *gadget* tidak memiliki pengaruh yang *siknifikan* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 27 Kartiasa. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa jika penggunaan *gadget* siswa tinggi maka tidak ada pengaruh dengan kenaikan hasil belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran IPS.

**Kata Kunci:** *Penggunaan gadget, Hasil belajar Ranah Kognitif dan Mata Pelajaran IPS*

## **ABSTRACT**

**DEWI SUSANTI:** *The Effect of Using Gadgets on Students' Cognitive Learning Outcomes in Class V Social Sciences Subjects at SDN 27 Kartiasa for the 2023/2024 Academic Year. Thesis, ISBI Singkawang 2024.*

*This research aims to: 1) describe the level of gadget use of class V students at SDN 27 Kartiasa; 2) to describe the level of learning outcomes in the cognitive domain of students in the Social Sciences V subject at SDN 27 Kartiasa; 3) to determine the effect of gadget use on students' cognitive learning outcomes in class V social studies at SDN 27 Kartiasa. The type of research used in this research is Ex-postfacto. The sample in this research was class V students at SDN 27 Kartiasa with a total of 32 students. The data collection technique in this research uses indirect communication techniques, namely questionnaires and documentation. The gadget usage questionnaire consists of 15 statements with answer options SS (Strongly Agree), S (Agree), TS (Disagree) and STS (Strongly Disagree) and no as well as documentation of learning outcomes using even semester 2 Midterm Assessment (PTS) score data. class V 2023/2024 academic year social studies subject. The data analysis techniques used are normality tests and simple regression analysis. The research results show that the level of student gadget use is at sufficient criteria (58%), and students' learning outcomes in the cognitive domain in social studies subjects are at high criteria (74%). The regression equation  $Y = 74.6592 + (-0.018X)$  and  $0.005 < 4.171$  ( $F_{count} < F_{table}$ ) has no effect,  $0.943 > 0.05$  (If  $sig > 0.05$ ) has no effect, therefore gadget use has no significant significant to the social studies learning outcomes of class V students at SDN 27 Kartiasa. Thus, it can be concluded that if students' use of gadgets is high then there is no influence on increasing students' cognitive learning outcomes in social studies subjects.*

**Keywords:** *Use of gadgets, learning outcomes in the cognitive domain and social studies subjects*