

ABSTRACT

GADGET EFFECT OF THE USE OF STUDENT ACHIEVEMENT MTSN MAGUWOHARJO

by:

Kurnia Tamimi 13422003

The background of this research is because the gadget is very intimately relation to everyday life. In fact, has become a staple of many people. Nowadays almost all aspects of life using the gadget. This gadget certainly has a lot of impact for users. No exception to the students who were attending school. Gadgets have become a part of student life, so the existence of a gadget is causing their positive and negative impact. So on the basis of these cases the authors formulate the following thesis title "GADGET EFFECT OF THE USE OF STUDENT ACHIEVEMENT".

This study aims to is to tell in details how the impact of positive, negative and efforts should be made to enable students to use the gadget properly and not abused, as well as find out whether the gadget has an influence on student achievement MTsN Maguwoharjo.

This study uses quantitative methods to the entire population of grade seven and grade eight students MTSN Maguwoharjo with the number 221 and sampelnya study amounted to 96 students. The sampling technique proportional random sampling. Data collection technique used questionnaires to obtain data on the effect of using the gadget student achievement, as well as data report cards to get the achievement data. Analysis of the data used is simple regression analysis. The results of this study concluded that there is a positive and significant impact on the use of gadgets on student achievement MTSN Maguwoharjo. Evidenced by the results indicate yng calculated F value of 57.420 with a significance value of 0.000, then H_0 is rejected, which means H_a accepted because the significance value less than 0.05 ($0.000 < 0.05$).

ABSTRAK

PENGARUH PEMANFAATAN *GADGET* TERHADAP PRESTASI BELAJAR

SISWA MTSN MAGUWOHARJO

Oleh :

Kurnia Tamimi 13422003

Latar belakang penelitian ini adalah karena gadget merupakan hal yang sangat erat sekali kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Bahkan sudah menjadi kebutuhan pokok banyak orang. Sekarang ini hampir semua aspek kehidupan menggunakan gadget. *Gadget* ini tentunya memiliki banyak sekali dampak bagi penggunaannya. Tidak terkecuali siswa-siswa yang duduk di bangku sekolah. Gadget telah menjadi bagian dari kehidupan pelajar, sehingga keberadaan gadget menyebabkan adanya dampak positif maupun negatif. Maka atas dasar kasus-kasus tersebut penulis merumuskan judul skripsi sebagai berikut “ PENGARUH PEMANFAATAN *GADGET* TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA”.

Penelitian ini bertujuan untuk yaitu untuk memberitahu secara jelasnya bagaimana dampak positif, negatif dan upaya yang harus dilakukan agar siswa menggunakan gadget dengan benar dan tidak menyalahgunakannya, serta mengetahui apakah gadget memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar siswa MTSn Maguwoharjo.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan populasi seluruh kelas tujuh dan kelas delapan siswa MTSN Maguwoharjo dengan jumlah 221 dan sampelnya penelitian berjumlah 96 siswa. Teknik pengambilan sampel proposional random sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen angket untuk mendapatkan data pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar, serta data raport untuk mendapatkan data prestasi. Analisis data yang digunakan ialah analisis regresi sederhana. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan dari pemanfaatan gadget terhadap prestasi belajar siswa MTSN Maguwoharjo. Dibuktikan dengan Hasil yang menunjukkan nilai F hitung sebesar 57,420 dengan nilai signifikansi 0.000, maka H_0 ditolak yang berarti H_a diterima karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$).