

ABSTRAK

Debi Hermawan. *Dampak Penggunaan Gadget Pada Proses Kegiatan Belajar Mengajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Ngadirejan.* Skripsi. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Dampak Penggunaan Gadget Pada Proses Kegiatan Belajar Mengajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Ngadirejan. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Subjek penelitiannya adalah 1 guru dan 30 siswa kelas V. Pengumpulan data diperoleh dari hasil observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif yang terdiri dari observasi, wawancara, tes dan dokumentasi.

Hasil analisis data menyimpulkan bahwa: 1) Penggunaan gadget sebagai media pembelajaran dan sumber belajar yang berfungsi untuk menunjang proses pembelajaran, 2) Evaluasi hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan media gadget termasuk dalam kategori penilaian baik, siswa sudah mampu menggunakan gadget untuk melakukan kegiatan pembelajaran sesuai instruksi, gadget sudah dimanfaatkan secara efektif untuk mencari informasi dan referensi terkait pembelajaran, 3) Dampak dari penggunaan gadget sebagai media pembelajaran dapat menambah pengetahuan siswa, membangun dan melatih kreativitas siswa, mempermudah komunikasi, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah pencarian referensi dan sumber belajar lain.

Kata Kunci: Gadget, belajar mengajar, hasil belajar

ABSTRACT

Debi Hermawan. *The Impact Of The Use Gadgets In The Process Of Teaching Learning Activities On Learning Outcomes Of Class V Students At SDN Ngadirejan. Thesis. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2023.*

This study aims to determine the impact of using gadgets in the teaching and learning activities process on the learning outcomes of class V students at SDN Ngadirejan. This research is qualitative. The research subjects were a teacher and 30 fifth-grade students. Data collection was obtained from observations, interviews, tests, and documentation. The data analysis used in this study is descriptive qualitative data analysis consisting of observations, interviews, tests, and documentation.

The results of the data analysis concluded that: 1) The use of gadgets as learning media and learning resources that function to support the learning process, 2) Evaluation of student learning outcomes after learning using gadget media is included in the excellent assessment category, students can use gadgets to carry out learning activities according to instructions, gadgets have been used effectively to find information and references related to learning, 3) The impact of using gadgets as learning media can increase student knowledge, build and train student creativity, facilitate communication, expand friendship networks, facilitate search for references and other learning resources.

Keywords: *Gadgets, teaching-learning, learning outcomes*