

ABSTRAK

PENGARUH PEMANFAATAN *GADGET* DALAM AKTIVITAS BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN SISWA DI KELAS XI IIS SMA NEGERI 1 SEPUTIH MATARAM

Oleh

Atik Dwi Susanti

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan pengaruh pemanfaatan *gadget* dalam aktivitas belajar untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa di kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dan subjek penelitian siswa SMA Negeri 1 Seputih Mataram yang berjumlah 25 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan teknik penunjang adalah wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa, pengaruh pemanfaatan *gadget* pada siswa menjelaskan bahwa pada saat aktivitas belajar dengan memanfaatkan *gadget* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram.

Kata Kunci: Aktivitas, *Gadget*, Hasil Belajar.