

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PPKn di SMPN 37 BANDAR LAMPUNG

OLEH :

Nadya Pratiwi

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mendeskripsikan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 37 Bandar Lampung. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data di lapangan dilakukan dengan melakukan wawancara, angket, dan dokumentasi. Sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 25 sampel yang terdiri dari peserta didik kelas VII.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, didapatkan hasil χ^2 hitung = 59,95 dengan taraf signifikan 5% (0,05) dan derajat kebebasan 4, maka diperoleh χ^2 tabel = 9,49 dengan demikian χ^2 hitung lebih besar dari χ^2 tabel, yaitu $59,95 \geq 9,49$. Dari hasil tersebut diketahui koefisien kontingensi $C = 0,84$ sedangkan $C_{maks} = 0,86$ hingga didapati hasil 0,97 pada tingkat keeratan pengaruh yang berada pada kategori sangat kuat. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan *gadget* terhadap minat belajar PPKn di SMP Negeri 37 Bandar Lampung dikarenakan penggunaan *gadget* pada proses belajar mengajar dapat menarik perhatian peserta didik dan terjadi interaksi di dalam kelas sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn.

Kata Kunci: pengaruh, penggunaan *gadget*, dan minat belajar

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE USE OF GADGETS ON STUDENTS' LEARNING INTEREST IN PPK_n LESSONS at SMPN 37 BANDAR LAMPUNG

BY :

Nadya Pratiwi

This study was conducted with the aim of describing the effect of using gadgets on students' interest in learning in Civics subjects at SMP Negeri 37 Bandar Lampung. The research method used is a descriptive method with a quantitative approach. Data collection techniques in the field are carried out by conducting interviews, questionnaires, and documentation. The sample used in this study amounted to 25 samples consisting of class VII students.

Based on the results of the research conducted, the results obtained are χ^2 count = 59.95 which is adjusted to a significant level of 5% (0.05) and degrees of freedom 4, then χ^2 table = 9.49 thus χ^2 count greater than χ^2 table, which is $59.95 \geq 9.49$. From these results, it is known that the contingency coefficient $C = 0.84$ while $C_{\max} = 0.86$ until the results are 0.97 at the level of closeness of influence which is in the very strong category. These results indicate that there is an influence on the use of gadgets on the interest in learning Civics in SMP Negeri 37 Bandar Lampung because the use of gadgets in the teaching and learning process can attract the attention of students and interactions occur in the classroom so that it can increase students' interest in learning in Civics subjects.

Keywords: *effect, gadgets, and interest in learning*