

BAB V

HASIL PENELITIAN

Tabel 5.1 Gambaran Karakteristik Responen di SD Negeri 04 Bangelan

karakteristik responden	Frekuensi	Presentase
Jenis kelamin		
Laki-laki	25	45,5%
Perempuan	30	54,5%
Usia		
10 tahun	7	12,7%
11 tahun	26	47,3%
12 tahun	12	21,8%
13 tahun	10	18,2%
Kepemilikan Gadget		
Orang tua	-	-
Sendiri	55	100%
Saudara kandung	-	-
Jenis Pengguna		
Main gadget	45	81,8%
Main di luar	10	18,2%
Total	220	100%

Berdasarkan tabel 5.1 diatas, sebagian besar responden dalam penelitian ini yaitu perempuan sebanyak 30 (54,5%) sedangkan sebagiannya yakni laki-laki sebanyak 25 (45,5%). Untuk usia terdapat sebanyak 11 tahun dengan 26 (47,3%) responden, usia 12 tahun dengan 12 (21,8) responden, usia 13 tahun dengan 10 (18,2%) responden dan usia paling sedikit 10 tahun dengan 7 (12,7%) responden. Dalam kepemilikan gadget semua responden 55 (100%) memiliki gadget sendiri. Jenis pengguna dalam penelitian ini ada

yang bermain menggunakan gadget sebanyak 45 (81,8%) responden, dan anak-anak yang lebih memilih untuk bermain di luar sebanyak 10 (18,2%) responden.

Tabel 5.2 Distribusi Frekuensi Penggunaan Gadget di SD Negeri 04 Bangelan

No	Penggunaan Gadget	Frekuensi	Presentase
1	Rendah	4	7,3%
2	Sedang	23	41,8%
3	Tinggi	28	50,9%
	Total	55	100%

Pada tabel 5.2 dapat diketahui bahwa sebagian siswa kelas V dan VI SD Negeri 04 Bangelan menggunakan gadget dengan nilai tinggi sebanyak 28 (50,9%) responden, sedangkan nilai sedang sebanyak 23 (41,8%) responden dan untuk nilai rendah terdapat 4 (7,3%) responden.

Tabel 5.3 Distribusi Minat Belajar Pada Anak di SD Negeri 04 Bangelan

No	Minat Belajar	Frekuensi	Presentase
1	Rendah	0	0
2	Sedang	46	83,6%
3	Tinggi	9	16,4%
	Total	55	100%

Berdasarkan tabel 5.3 dapat diketahui minat belajar siswa kelas V dan VI SD Negeri 04 Bangelan didapatkan minat belajar siswa sedang dengan nilai sebanyak 46 (83,6%) sedangkan tinggi dengan nilai 9 (16,4%).

Tabel 5.4 Hubungan Frekuensi Penggunaan Gadget dengan Menurunnya Minat Belajar Pada Anak di SD Negeri 04 Bangelan

Frekuensi penggunaan gadget	Minat Belajar Anak						P Value	R Hitung
	Rendah		Sedang		Tinggi			
	F	%	F	%	F	%		
Rendah	0	0	2	50%	2	50%	0,003	0,388
Sedang	0	0	19	82,6%	4	17,4%		
Tinggi	0	0	25	89,3%	3	10,7%		
Jumlah	0	0	46	83,6%	9	16,4%		
Total			55	100%				

Frekuensi penggunaan gadget rendah mengalami minat belajar yang tinggi yaitu 2 (50%) responden, dari responden penggunaan gadget sedang mengalami minat belajar yang sedang yaitu 19 (82,6%). Dari frekuensi penggunaan gadget yang tinggi 25 (89,3%) mengalami minat belajar sedang, dari minat belajar yang tinggi 4 (17,4%) mengalami penggunaan gadget sedang. Dari minat belajar yang tinggi 3 (16,4%) mengalami penggunaan gadget tinggi, dari minat belajar yang sedang mengalami penggunaan gadget rendah yaitu 2 (50%) responden.