



Universitas Mercu Buana

Fakultas Ilmu Komunikasi

Bidang Studi Broadcasting

Vieschaviandri Suharto Putra

44113010051

## **PENGARUH GADGET TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA/I KELAS 6 SDN ULUJAMI 03 PETANG**

Jumlah Halaman : 60 halaman + 5 lampiran

Bibliografi : 20 buku + 1 Jurnal + 1 Skripsi

### **ABSTRAKSI**

Perkembangan teknologi sekarang ini sangat pesat. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan, seperti gadget (Handphone). Teknologi sendiri terbagi menjadi dua yaitu teknologi komunikasi dan informasi. Berikut adalah penjelasan dan contoh dari teknologi komunikasi dan informasi: Teknologi komunikasi adalah peralatan perangkat keras (*hardware*) dalam sebuah struktur organisasi yang mengandung nilai-nilai social, yang memungkinkan setiap individu mengumpulkan, memproses, dan saling tukar menukar informasi dengan individu-individu lainnya. Sedangkan teknologi informasi yaitu suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan

Teori yang digunakan adalah teori S-O-R (Stimulus-Organisme-Respon). Dimana teori ini merupakan teori yang efektif untuk mengetahui respon khalayak.

Respon menjadi penting untuk diteliti karena respon merupakan reaksi atau tanggapan atas sesuatu akan yang kita terima, baik itu tanggapan setuju, ragu-ragu dan tidak setuju.

Penelitian ini bersifat deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian survey kepada siswa/I kelas 6 SDN ULUJAMI 03 PETANG. Dimana peneliti mengumpulkan data secara primer yaitu menyebarkan kuesioner kepada responden sebanyak 62 responden dengan menggunakan teknik *Total Sampling*. Metode *total sampling* yaitu metode menjadikan populasi sebagai sampel jadi jumlah populasi dan jumlah sampel adalah sama.

Berdasarkan hasil pengelolaan kuesioner menunjukkan bahwa Perhatian setuju bahwa pengaruh gadget untuk meningkatkan di bidang akademik sebesar 84%, kemudian non akademik tidak setuju sebesar 100%. Dengan demikian pengaruh gadget terhadap prestasi belajar siswa/I kelas 6 SDN ULUJAMI 03 PETANG masih ragu-ragu sebesar 95%.

