

ABSTRAK

Penggunaan *gadget* yang salah dapat berdampak buruk salah satunya adalah nilai akademik atau tingkat prestasi. Penggunaan *gadget* dapat menjadikan anak lebih mengandalkan bermain *gadget* dari pada harus belajar. Tujuan penelitian untuk menganalisis hubungan penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar pada anak kelas I di SD Nahdlatul Ulama Banat Banin Lamongan.

Metode penelitian analitik dengan jenis penelitian kuantitatif dan pendekatan *cross sectional*. Jumlah sampel adalah 54 anak dengan menggunakan *simple random sampling*. Variabel independen adalah penggunaan *gadget* sedangkan variabel dependen adalah prestasi belajar. Penelitian diukur dengan menggunakan kuesioner dan hasil rapor UAS. Teknik analisa data menggunakan uji *spearman* $\alpha < 0,05$.

Berdasarkan uji *spearman* menunjukkan nilai $p=0,001$ ($p < 0,05$). Nilai ini menunjukkan bahwa ada hubungan penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar anak kelas I SD, hasil koefisien korelasi adalah $-0,439$ yaitu menunjukkan terdapat hubungan yang sedang dengan arah korelasi negatif yaitu semakin tinggi tingkat penggunaan *gadget* maka semakin rendah prestasi belajar.

Kesimpulan dari penelitian adalah ada hubungan penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar anak kelas I SD. Oleh sebab itu, Diharapkan anak dapat menggunakan *gadget* dengan baik dan benar serta orang tua dapat melakukan inovasi dalam penggunaan *gadget* dan pihak sekolah dapat memberikan motivasi pada anak untuk menurunkan tingkat penggunaan *gadget*.

Kata kunci : *Gadget*, Prestasi Belajar, Anak