LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

NO	Variabel	Indikator	Deskripsi
1	Penggunaan Gadget (X)	Frekuensi penggunaan gadget	Mengamati seberapa sering siswa menggunakan gadget dalam kegiatan sehari-hari, terutama dalam konteks pembelajaran.
		Durasi penggunaan gadget	Mengukur lama waktu yang dihabiskan siswa dalam menggunakan gadget untuk berbagai aktivitas.
		Minat	Menilai ketertarikan siswa dalam menggunakan gadget, terutama dalam kaitannya dengan pembelajaran.
		Motivasi	Mengamati sejauh mana penggunaan gadget mempengaruhi semangat dan dorongan siswa dalam belajar.
		Pemanfaatan fungsi dan aplikasi gadget	Mengidentifikasi bagaimana siswa menggunakan berbagai fitur dan aplikasi pada gadget untuk mendukung proses belajar.

2	l Belajar (Y)	Nilai ulangan siswa	Menggunakan data nilai ulangan sebagai indikator pencapaian akademik siswa dalam mata pelajaran IPAS materi Bumi dan Alam Semesta.

Lampiran 2. Kisi-Kisi Angket Siswa

KISI KISI ANGKET SISWA

No	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Item Pernyataan
1	Frekuensi penggunaan gadget	7	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
2	Durasi penggunaan gadget	7	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14
3	Minat	7	15, 16, 17, 18, 19, 20, 21
4	Motivasi	7	22, 23, 24, 25, 26, 27, 28
5	Pemanfaatan fungsi dan aplikasi gadget	6	29, 30, 31, 32, 33, 34,35,36,37,38,39 ,40

Sumber: (Calista, 2023)

Lampiran 3. Kisi-Kisi Wawancara Guru

KISI KISI WAWANCARA GURU

No	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Item Pernyataan
1	Frekuensi penggunaan gadget	2	1, 2
2	Durasi penggunaan gadget	2	3, 4
3	Minat	2	5, 6
4	Motivasi	2	7, 8
5	Pemanfaatan fungsi dan aplikasi gadget	2	9, 10

Sumber: (Calista, 2023)

Lampiran 4. Kisi-Kisi Wawancara Siswa

KISI KISI WAWANCARA SISWA

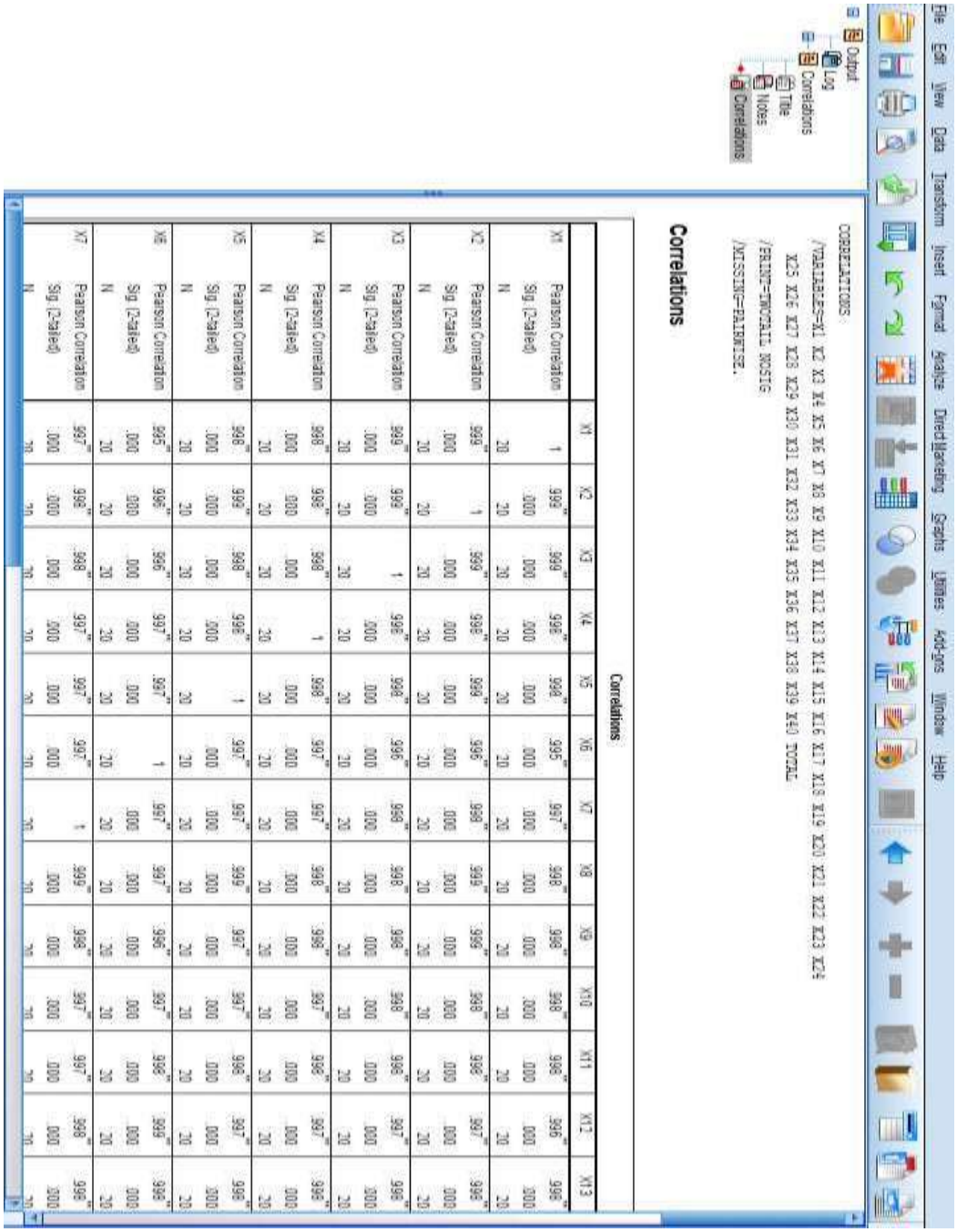
No	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Item Pernyataan
1	Frekuensi penggunaan gadget	3	1, 2, 3
2	Durasi penggunaan gadget	3	4, 5, 6
3	Minat	3	7, 8, 9
4	Motivasi	3	10, 11, 12
5	Pemanfaatan fungsi dan aplikasi gadget	3	13, 14, 15

Sumber: (Calista, 2023)

Lampiran 5. Distribusi nilai rtabel Signifikasi 5% dan 1%

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	**0.361**	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

Lampiran 6 Hasil Uji Validitas di SPSS



Output
Log
Correlations
Title
Notes
Correlations

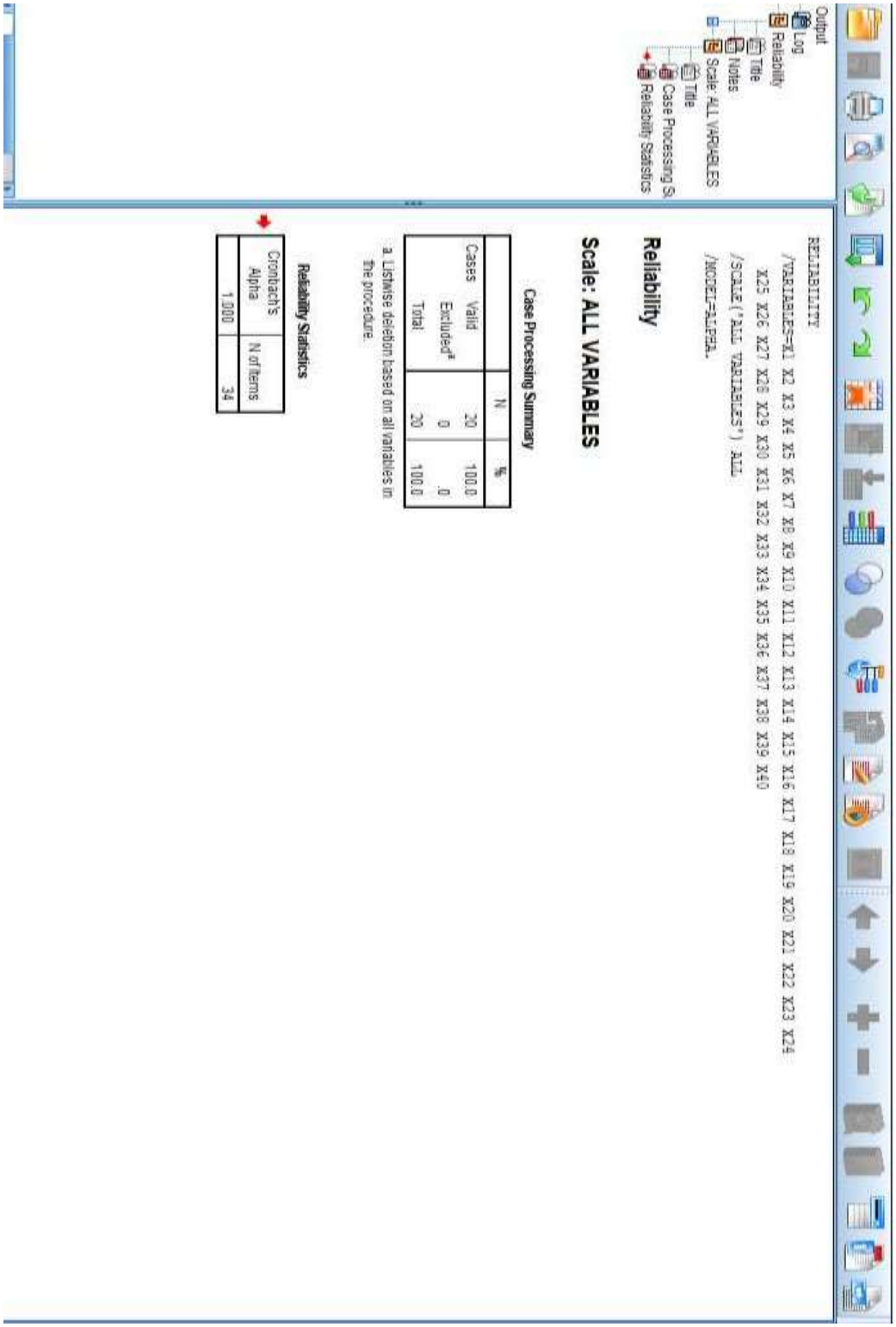
CORRELATIONS
/VARIABLES=X1 X2 X3 X4 X5 X6 X7 X8 X9 X10 X11 X12 X13 X14 X15 X16 X17 X18 X19 X20 X21 X22 X23 X24
X25 X26 X27 X28 X29 X30 X31 X32 X33 X34 X35 X36 X37 X38 X39 X40 TOTAL
/PRINT=TWOTAIL NOSIG
/MISSING=PAIRWISE.

Correlations

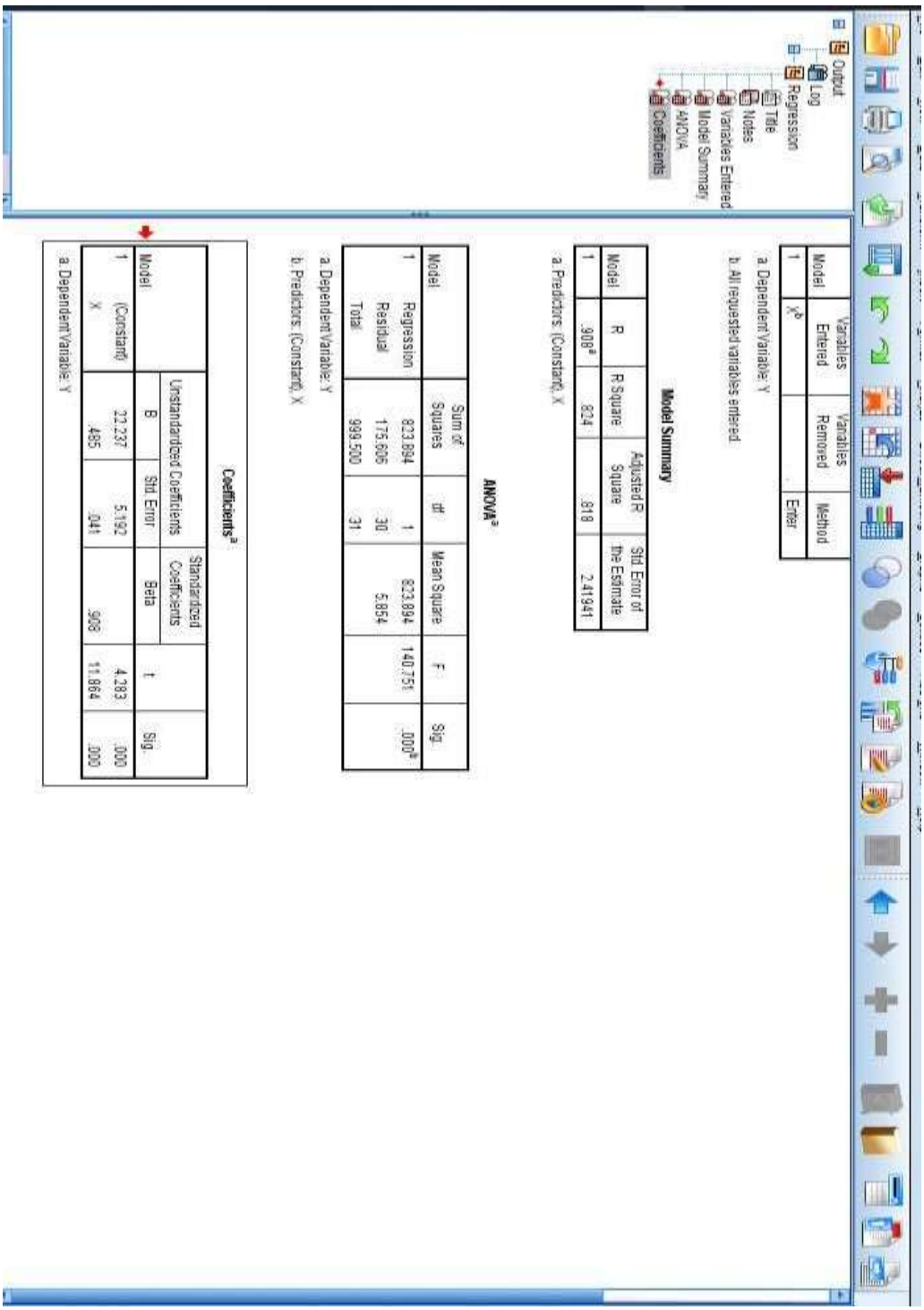
Correlations

		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13
X1	Pearson Correlation	1	.999**	.999**	.998**	.998**	.995**	.997**	.998**	.998**	.998**	.998**	.996**	.996**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X2	Pearson Correlation	.999**	1	.999**	.998**	.998**	.996**	.998**	.999**	.998**	.998**	.998**	.997**	.996**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X3	Pearson Correlation	.999**	.999**	1	.998**	.998**	.996**	.998**	.998**	.998**	.998**	.998**	.997**	.996**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X4	Pearson Correlation	.998**	.998**	.998**	1	.998**	.997**	.997**	.998**	.998**	.997**	.998**	.997**	.996**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X5	Pearson Correlation	.998**	.998**	.998**	.998**	1	.997**	.997**	.999**	.997**	.997**	.998**	.997**	.996**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X6	Pearson Correlation	.995**	.996**	.996**	.997**	.997**	1	.997**	.997**	.996**	.997**	.996**	.999**	.996**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X7	Pearson Correlation	.997**	.998**	.998**	.997**	.997**	.997**	1	.999**	.998**	.997**	.997**	.998**	.996**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

Lampiran 7 Uji Reliabilitas di SPSS



Lampiran 8. Hasil Uji Regresi di SPSS



Lampiran 9. Hasil Wawancara

Wawancara Perwakilan Siswa Nilai Terendah

Identitas Responden

Nama : M.A. F

Kelas : VA

Hari / Tanggal : Senin, 23 Juni

2025 Lokasi : SDN 7 Sintang

Pertanyaan	Jawaban M. A. F
Apakah kamu sering menggunakan gadget saat belajar IPAS?	Sering kalau ada tugas.
Seberapa sering kamu cari informasi tentang Bumi dan Alam Semesta lewat gadget?	Kadang-kadang aja.
Kalau ada tugas IPAS, kamu langsung buka gadget?	Iya, biasanya nonton video.
Berapa lama kamu pakai gadget buat belajar IPAS?	Sekitar 30 menit.

Kamu lebih lama pakai gadget kalau belajar tentang tata surya?	Iya, karena planet-planetnya seru.
Pernah lupa kerjain tugas IPAS karena main gadget?	Pernah, soalnya aku main game habis nonton.
Suka belajar IPAS pakai video dari gadget?	Iya, soalnya lebih gampang ngerti.
Lebih suka belajar dari video dibanding buku?	Iya.
Menurutmu gadget bikin IPAS jadi menarik?	Iya banget.
Kamu lebih semangat belajar kalau ada gambar atau simulasi?	Iya, jadi nggak ngantuk.
Lebih paham siang malam setelah nonton video?	Iya, karena bisa lihat buminya muter.
Gadget bantu kamu kerjain tugas IPAS lebih cepat?	Iya, lebih cepat nyari jawabannya.
Aplikasi apa yang sering kamu pakai?	YouTube dan Google.
Pernah buka aplikasi peta bumi atau tata surya?	Pernah, pas belajar di

	sekolah.
Sering cari gambar/video tentang bumi, bulan, matahari?	Iya, buat gambar tugas.

Wawancara perwakilan siswa nilai tertinggi

Identitas Responden

Nama : R. Z. P. U

Kelas : VA

Hari / Tanggal : Senin, 23 Juni

2025 Lokasi : SDN 7 Sintang

Pertanyaan	Jawaban R. Z. P. U
Apakah kamu sering menggunakan gadget saat belajar IPAS?	Iya, hampir setiap belajar pakai HP.
Seberapa sering kamu cari informasi tentang Bumi dan Alam Semesta lewat gadget?	Sering banget, soalnya aku suka.
Kalau ada tugas IPAS, kamu langsung buka gadget?	Iya, langsung cari di Google.
Berapa lama kamu pakai gadget buat belajar IPAS?	Bisa sampai satu jam.
Kamu lebih lama pakai gadget kalau belajar	Iya banget! Seru lihat planet-

tentang tata surya?	planet muter.
Pernah lupa kerjain tugas IPAS karena main gadget?	Pernah juga sih, terus dimarahin mama.
Suka belajar IPAS pakai video dari gadget?	Suka banget! Apalagi kalau ada suara dan animasinya.
Lebih suka belajar dari video dibanding buku?	Iya, karena lebih hidup.
Menurutmu gadget bikin IPAS jadi menarik?	Iya banget, nggak bosenin.
Kamu lebih semangat belajar kalau ada gambar atau simulasi?	Iya! Jadi semangat belajar terus.
Lebih paham siang malam setelah nonton video?	Iya, bisa lihat bumi muter dan matahari diem.
Gadget bantu kamu kerjain tugas IPAS lebih cepat?	Iya, langsung ketemu jawabannya.
Aplikasi apa yang sering kamu pakai?	YouTube, kadang pakai Ruangguru juga.

Pernah buka aplikasi peta bumi atau tata surya?	Pernah! Seru banget bisa zoom bumi.
Sering cari gambar/video tentang bumi, bulan, matahari?	Iya, sering banget!

Wawancara perwakilan siswa nilai sedang

Identitas Responden

Nama : D. R

Kelas : VA

Hari / Tanggal : Senin, 23 Juni

2025 Lokasi : SDN 7 Sintang

Pertanyaan	Jawaban D. R
Apakah kamu sering menggunakan gadget saat belajar IPAS?	Kadang-kadang aja.
Seberapa sering kamu cari informasi tentang Bumi dan Alam Semesta lewat gadget?	Jarang sih, lebih sering baca buku.
Kalau ada tugas IPAS, kamu langsung buka gadget?	Kadang, kadang minta tolong kakak juga.
Berapa lama kamu pakai gadget buat belajar IPAS?	15–30 menit.
Kamu lebih lama pakai gadget kalau belajar tentang tata surya?	Nggak terlalu, kadang cepat bosan.
Pernah lupa kerjain tugas IPAS karena main gadget?	Nggak pernah, aku langsung kerjain tugas.
Suka belajar IPAS pakai video dari gadget?	Lumayan suka.
Lebih suka belajar dari video dibanding buku?	Suka dua-duanya.

Menurutmu gadget bikin IPAS jadi menarik?	Iya sih, apalagi kalau videonya warna-warni.
Kamu lebih semangat belajar kalau ada gambar atau simulasi?	Iya, kalau gambarnya lucu.
Lebih paham siang malam setelah nonton video?	Iya, videonya jelas.
Gadget bantu kamu kerjain tugas IPAS lebih cepat?	Iya, tapi kadang sinyalnya lemot.
Aplikasi apa yang sering kamu pakai?	YouTube dan Quipper.
Pernah buka aplikasi peta bumi atau tata surya?	Belum pernah, cuma lihat dari video aja.
Sering cari gambar/video tentang bumi, bulan, matahari?	Kadang, kalau disuruh aja.

Wawancara Guru

Identitas Responden

Nama : Rina, S.Pd.SD

Hari / Tanggal : Senin, 23 Juni

2025 Lokasi : SDN 7 Sintang

No.	Pertanyaan	Jawaban (Ibu Rina, S.Pd.SD)
1	Apakah siswa sering menggunakan gadget untuk mencari informasi terkait materi Bumi dan Alam Semesta?	Iya, cukup sering. Beberapa siswa mencari informasi lewat YouTube atau Google, terutama tentang rotasi bumi dan sistem tata surya.
2	Apakah Bapak/Ibu pernah memberikan tugas IPAS yang mengharuskan siswa menggunakan gadget?	Pernah. Saya meminta siswa mencari video atau gambar tentang fase bulan, perubahan musim, dan simulasi tata surya untuk memperkuat pemahaman.
3	Berapa lama biasanya siswa menggunakan gadget untuk belajar materi IPAS?	Sekitar 20–40 menit, tergantung tugasnya. Jika menggunakan aplikasi simulasi, bisa lebih lama.

4	Apakah ada siswa yang cenderung menggunakan gadget terlalu lama dengan alasan belajar IPAS?	Ada. Beberapa siswa mengaku belajar, tapi sebenarnya diselingi membuka media sosial atau game. Ini perlu pengawasan.
5	Apakah siswa menunjukkan minat yang lebih besar saat pembelajaran IPAS menggunakan media dari gadget (video animasi, simulasi tata surya)?	Sangat terlihat. Siswa lebih antusias dan fokus saat belajar menggunakan video atau animasi.
6	Apakah materi seperti rotasi bumi dan fase bulan lebih menarik bagi siswa saat disampaikan melalui visual dari gadget?	Iya, materi jadi lebih menarik dan mudah dipahami saat disampaikan lewat visual. Siswa lebih cepat menangkap konsep yang abstrak.
7	Apakah penggunaan gadget dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam materi IPAS?	Iya, siswa lebih semangat dan merasa pembelajaran lebih menyenangkan. Mereka jadi aktif terlibat.
8	Apakah siswa terlihat lebih aktif bertanya atau berdiskusi setelah menonton tayangan IPAS melalui gadget?	Iya. Setelah menonton tayangan, mereka lebih aktif bertanya dan berdiskusi. Bahkan berbagi informasi dari tontonan yang mereka lihat di rumah.

9	Apakah Bapak/Ibu pernah memanfaatkan aplikasi atau media berbasis gadget dalam pembelajaran IPAS?	Pernah. Saya menggunakan Google Earth dan aplikasi simulasi tata surya. Sangat membantu menjelaskan materi yang sulit diamati langsung.
10	Apakah siswa diarahkan untuk menggunakan platform seperti YouTube Edu, simulasi tata surya interaktif, atau peta digital?	Iya, saya arahkan ke YouTube Edu, simulasi interaktif, dan juga peta digital, terutama saat menjelaskan pembagian siang malam dan pergerakan bumi.

Lampiran 10. Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V A

No	Nama Siswa	Nilai
1	AP	85
2	AZP	78
3	DR	73
4	FKQ	90
5	GHA	81
6	JZ	75
7	KM	88
8	KA	70
9	KKMS	77
10	KL	84
11	MTW	79
12	MAF	91
13	MHAH	87
14	RZPU	76
15	RDKWK	74
16	IV	82
17	SBP	72
18	VN	86
19	YJGC	83
20	ZQN	80

21	ZAP	69
22	ZWP	66
23	IFP	65
24	CJS	64
25	RJ	60
26	TY	58
27	ZS	55
28	RGB	62
29	NKAZ	59
30	MW	57
31	MAR	61
32	TS	63
Jumlah		**2350**
Rata-rata		**73,44**

Sumber: SDN 7 Sintang

MENGETAHUI ,
KEPALA SEKOLAH

IBNI MALIK,S.Pd.I
NIP. 197811282006041009

Sintang, 03-02-2025
WALI KELAS V.A

RINA,S.Pd.SD
NIP.198207062001042009

Lampiran 11. Hasil Angket Siswa Kelas V A

Identitas Responden

Nama : Rauf zupar putra utama

Usia : 11

Jenis Kelamin : Laki - Laki

Kelas : V A

Petunjuk Pengisian :

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan gadget oleh siswa dan pengaruhnya terhadap hasil belajar.
2. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan keadaan diri Anda dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.
3. Jawaban Anda akan dirahasiakan dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian
4. Skala penilaian dalam angket ini adalah sebagai berikut:
   4. (Selalu) : Saya selalu melakukan sesuai dengan pernyataan.
   3. (Sering) : Saya sering melakukan sesuai dengan pernyataan.
   2. (Kadang-kadang) : Saya kadang-kadang melakukan sesuai dengan pernyataan.
   1. (Tidak Pernah) : Saya tidak pernah melakukan sesuai dengan pernyataan.

NO	PERNYATAAN	4	3	2	1
1	Saya sering membawa gadget ke sekolah			✓	
2	Saya menggunakan gadget hampir setiap hari di sekolah			✓	
3	Saya menyalakan gadget saat jam istirahat		✓		
4	Saya lebih sering membuka gadget dibandingkan buku saat waktu luang	✓			

NO	PERNYATAAN	4	3	2	1
5	Saya menggunakan gadget lebih dari dua kali dalam sehari disekolah		✓		
6	Saya terbiasa mengecek gadget begitu sampai di sekolah	✓			
7	Saya menggunakan gadget untuk berbagai keperluan di sekolah	✓			
8	Saya menggunakan gadget di sekolah lebih dari satu jam.			✓	
9	Waktu saya bersama gadget di sekolah lebih lama dibanding waktu belajar				✓
10	Saya sulit mengurangi waktu penggunaan gadget saat di sekolah				✓
11	Gadget saya nyala sepanjang hari saat di sekolah				✓
12	Saya menggunakan gadget sebelum dan sesudah pelajaran			✓	
13	Saya sering kehilangan waktu karena terlalu lama bermain gadget				✓
14	Penggunaan gadget saya sulit dikontrol saat di sekolah				✓
15	Saya tertarik menggunakan gadget untuk membantu belajar	✓			
16	Saya lebih tertarik membuka aplikasi gadget daripada mencatat pelajaran.	✓			
17	Saya merasa lebih senang belajar jika menggunakan gadget	✓			
18	Saya lebih tertarik melihat video di gadget saat pembelajaran berlangsung	✓			
19	Saya tertarik mengeksplorasi berbagai fitur gadget di sekolah	✓			

NO	PERNYATAAN	4	3	2	1
20	Gadget membuat saya lebih antusias datang ke sekolah	✓			
21	Saya ingin gadget digunakan dalam kegiatan belajar	✓			
22	Saya termotivasi untuk belajar karena ada dukungan aplikasi belajar di gadget	✓			
23	Saya lebih bersemangat jika guru memperbolehkan memakai gadget	✓			
24	Saya menggunakan gadget untuk mencari materi pelajaran tambahan	✓			
25	Gadget membantu saya memahami pelajaran dengan lebih mudah	✓			
26	Saya sering membaca artikel atau informasi pelajaran melalui gadget		✓		
27	Saya merasa percaya diri saat belajar dengan bantuan gadget	✓			
28	Saya merasa gadget memudahkan saya menyelesaikan tugas sekolah	✓			
29	Saya menggunakan gadget untuk mengakses aplikasi pembelajaran seperti *google clasroom*, youtube, dan sebagainya		✓		
30	Saya menggunakan gadget untuk mengirim tugas kepada guru		✓		
31	Saya menggunakan gadget untuk berkomunikasi dengan teman belajar		✓		

NO	PERNYATAAN	4	3	2	1
32	Saya memanfaatkan fitur pencarian internet untuk membantu memahami pelajaran	✓			
33	Saya menyimpan materi pembelajaran dalam gadget saya	✓			
34	Saya pernah menggunakan gadget untuk mengikuti ujian atau kuis *online*		✓		

Identitas Responden

Nama : Dewi Rahmadani
Usia : 11 thn
Jenis Kelamin : Perempuan
Kelas : 5A

Petunjuk Pengisian :

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan gadget oleh siswa dan pengaruhnya terhadap hasil belajar.
2. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan keadaan diri Anda dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.
3. Jawaban Anda akan dirahasiakan dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian
4. Skala penilaian dalam angket ini adalah sebagai berikut:
   4. (Selalu) : Saya selalu melakukan sesuai dengan pernyataan.
   3. (Sering) : Saya sering melakukan sesuai dengan pernyataan.
   2. (Kadang-kadang) : Saya kadang-kadang melakukan sesuai dengan pernyataan.
   1. (Tidak Pernah) : Saya tidak pernah melakukan sesuai dengan pernyataan.

NO	PERNYATAAN	4	3	2	1
1	Saya sering membawa gadget ke sekolah			✓	
2	Saya menggunakan gadget hampir setiap hari di sekolah			✓	
3	Saya menyalakan gadget saat jam istirahat			✓	
4	Saya lebih sering membuka gadget dibandingkan buku saat waktu luang	✓			

57

NO	PERNYATAAN	4	3	2	1
5	Saya menggunakan gadget lebih dari dua kali dalam sehari disekolah		✓		
6	Saya terbiasa mengecek gadget begitu sampai di sekolah		✓		
7	Saya menggunakan gadget untuk berbagai keperluan di sekolah		✓		
8	Saya menggunakan gadget di sekolah lebih dari satu jam.		✓		
9	Waktu saya bersama gadget di sekolah lebih lama dibanding waktu belajar			✓	
10	Saya sulit mengurangi waktu penggunaan gadget saat di sekolah			✓	
11	Gadget saya nyala sepanjang hari saat di sekolah				✓
12	Saya menggunakan gadget sebelum dan sesudah pelajaran	✓			
13	Saya sering kehilangan waktu karena terlalu lama bermain gadget			✓	
14	Penggunaan gadget saya sulit dikontrol saat di sekolah		✓		
15	Saya tertarik menggunakan gadget untuk membantu belajar	✓			
16	Saya lebih tertarik membuka aplikasi gadget daripada mencatat pelajaran.	✓			
17	Saya merasa lebih senang belajar jika menggunakan gadget		✓		
18	Saya lebih tertarik melihat video di gadget saat pembelajaran berlangsung	✓			
19	Saya tertarik mengeksplorasi berbagai fitur gadget di sekolah		✓		

58

NO	PERNYATAAN	4	3	2	1
20	Gadget membuat saya lebih antusias datang ke sekolah	✓			
21	Saya ingin gadget digunakan dalam kegiatan belajar		✓		
22	Saya termotivasi untuk belajar karena ada dukungan aplikasi belajar di gadget		✓		
23	Saya lebih bersemangat jika guru memperbolehkan memakai gadget	✓			
24	Saya menggunakan gadget untuk mencari materi pelajaran tambahan	✓			
25	Gadget membantu saya memahami pelajaran dengan lebih mudah	✓	✓		
26	Saya sering membaca artikel atau informasi pelajaran melalui gadget			✓	
27	Saya merasa percaya diri saat belajar dengan bantuan gadget	✓			
28	Saya merasa gadget memudahkan saya menyelesaikan tugas sekolah	✓			
29	Saya menggunakan gadget untuk mengakses aplikasi pembelajaran seperti *google clasroom*, youtube, dan sebagainya	✓			
30	Saya menggunakan gadget untuk mengirim tugas kepada guru			✓	
31	Saya menggunakan gadget untuk berkomunikasi dengan teman belajar	✓			

NO	PERNYATAAN	4	3	2	1
32	Saya memanfaatkan fitur pencarian internet untuk membantu memahami pelajaran		✓		
33	Saya menyimpan materi pembelajaran dalam gadget saya			✓	
34	Saya pernah menggunakan gadget untuk mengikuti ujian atau kuis *online*			✓	

Identitas Responden

Nama : M. Affal Faeyza
Usia : 11 tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki
Kelas : 5A

Petunjuk Pengisian :

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan gadget oleh siswa dan pengaruhnya terhadap hasil belajar.
2. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan keadaan diri Anda dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.
3. Jawaban Anda akan dirahasiakan dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian
4. Skala penilaian dalam angket ini adalah sebagai berikut:
   4. (Selalu) : Saya selalu melakukan sesuai dengan pernyataan.
   3. (Sering) : Saya sering melakukan sesuai dengan pernyataan.
   2. (Kadang-kadang) : Saya kadang-kadang melakukan sesuai dengan pernyataan.
   1. (Tidak Pernah) : Saya tidak pernah melakukan sesuai dengan pernyataan.

NO	PERNYATAAN	4	3	2	1
1	Saya sering membawa gadget ke sekolah		✓		
2	Saya menggunakan gadget hampir setiap hari di sekolah			✓	
3	Saya menyalakan gadget saat jam istirahat		✓		
4	Saya lebih sering membuka gadget dibandingkan buku saat waktu luang	✓			

NO	PERNYATAAN	4	3	2	1
5	Saya menggunakan gadget lebih dari dua kali dalam sehari disekolah	✓			
6	Saya terbiasa mengecek gadget begitu sampai di sekolah				✓
7	Saya menggunakan gadget untuk berbagai keperluan di sekolah	✓			
8	Saya menggunakan gadget di sekolah lebih dari satu jam.	✓			
9	Waktu saya bersama gadget di sekolah lebih lama dibanding waktu belajar	✓			
10	Saya sulit mengurangi waktu penggunaan gadget saat di sekolah	✓			
11	Gadget saya nyala sepanjang hari saat di sekolah			✓	
12	Saya menggunakan gadget sebelum dan sesudah pelajaran	✓			
13	Saya sering kehilangan waktu karena terlalu lama bermain gadget	✓			
14	Penggunaan gadget saya sulit dikontrol saat di sekolah	✓			
15	Saya tertarik menggunakan gadget untuk membantu belajar		✓		
16	Saya lebih tertarik membuka aplikasi gadget daripada mencatat pelajaran.				✓
17	Saya merasa lebih senang belajar jika menggunakan gadget		✓		
18	Saya lebih tertarik melihat video di gadget saat pembelajaran berlangsung		✓		
19	Saya tertarik mengeksplorasi berbagai fitur gadget di sekolah	✓			

NO	PERNYATAAN	4	3	2	1
20	Gadget membuat saya lebih antusias datang ke sekolah	✓			
21	Saya ingin gadget digunakan dalam kegiatan belajar		✓		
22	Saya termotivasi untuk belajar karena ada dukungan aplikasi belajar di gadget			✓	
23	Saya lebih bersemangat jika guru memperbolehkan memakai gadget	✓			
24	Saya menggunakan gadget untuk mencari materi pelajaran tambahan			✓	✓
25	Gadget membantu saya memahami pelajaran dengan lebih mudah	✓			
26	Saya sering membaca artikel atau informasi pelajaran melalui gadget		✓		
27	Saya merasa percaya diri saat belajar dengan bantuan gadget		✓		
28	Saya merasa gadget memudahkan saya menyelesaikan tugas sekolah	✓			
29	Saya menggunakan gadget untuk mengakses aplikasi pembelajaran seperti *google clasroom*, youtube, dan sebagainya			✓	
30	Saya menggunakan gadget untuk mengirim tugas kepada guru	✓			
31	Saya menggunakan gadget untuk berkomunikasi dengan teman belajar	✓			

NO	PERNYATAAN	4	3	2	1
32	Saya memanfaatkan fitur pencarian internet untuk membantu memahami pelajaran		✓		
33	Saya menyimpan materi pembelajaran dalam gadget saya			✓	
34	Saya pernah menggunakan gadget untuk mengikuti ujian atau kuis *online*			✓	

Lampiran 12. Hasil Uji Coba Angket Penelitian SDN 5 Kenepai Komplek

SISWA	PERNYATAAN																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
	Frekuensi penggunaan gadget							Durasi penggunaan gadget							Minat						
SISWA 1	3	2	2	4	2	1	4	1	1	1	1	3	1	1	4	4	4	4	4	4	4
SISWA 2	3	2	3	3	3	1	3	2	2	2	1	1	2	2	4	3	3	2	4	4	3
SISWA 3	4	4	3	4	3	3	3	4	2	4	3	2	4	4	2	4	4	3	3	3	3
SISWA 4	2	2	1	4	3	4	4	2	1	1	1	2	1	4	4	4	4	4	4	1	4
SISWA 5	2	2	2	4	3	4	3	3	2	2	1	4	2	3	4	4	3	4	3	4	3
SISWA 6	3	2	1	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	3	3	4	4	4
SISWA 7	2	2	3	4	3	4	4	4	1	1	1	2	1	1	4	4	4	4	4	1	4
SISWA 8	2	2	2	4	3	3	3	3	2	2	1	4	4	3	4	4	3	4	1	4	1
SISWA 9	3	2	3	4	4	1	4	1	4	4	2	4	4	4	3	1	3	3	4	4	3
SISWA 10	2	2	1	4	3	4	3	3	2	3	1	2	1	1	4	4	4	4	4	4	4

SISWA 11	2	1	2	4	3	3	3	3	2	2	1	4	4	3	4	4	3	4	3	1	3
SISWA 12	3	2	3	1	4	1	4	3	4	4	2	3	4	3	3	2	3	3	4	4	3
SISWA 13	2	2	3	4	3	4	4	4	1	1	1	2	1	1	4	4	4	4	4	2	4
SISWA 14	2	2	2	4	3	1	1	3	2	2	4	4	2	3	4	4	3	4	3	4	2
SISWA 15	2	2	1	4	3	4	4	2	2	1	1	2	1	1	3	4	4	4	4	4	4
SISWA 16	2	2	2	4	3	3	3	4	2	2	1	4	2	2	4	1	3	4	1	4	3
SISWA 17	3	2	3	4	4	1	4	4	4	4	2	4	4	4	3	1	3	3	3	4	3
SISWA 18	2	2	3	4	3	4	4	2	1	1	1	2	1	1	4	4	4	4	4	4	4
SISWA 19	3	2	3	4	4	1	4	4	4	4	2	4	4	4	3	1	3	3	4	4	3
SISWA 20	3	2	3	4	4	1	4	4	4	4	2	4	4	4	3	1	3	3	4	4	3
Jumlah	52	43	48	80	68	52	73	63	49	51	34	65	53	56	73	63	71	75	72	72	68
Total Skor per Indikator	416							371							494						
Rata-rata	2,92957746							2,61267606							3,47887324						

Pernyataan																			Jumlah	max	min	ratarata
22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40				
Motivasi							Pemanfaatan fungsi dan aplikasi gadget															
4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	3	1	3	4	119	4	1	2,975
4	3	4	4	2	3	4	3	2	3	4	2	2	4	3	4	1	1	3	109	4	1	2,725
4	4	3	4	1	1	4	2	2	4	4	4	2	4	4	3	3	2	4	128	4	1	3,2
4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	2	1	4	4	4	1	2	3	118	4	1	2,95
1	2	4	4	4	4	1	4	2	4	3	3	2	4	2	4	1	4	2	117	4	1	2,925
2	1	2	4	2	2	4	2	4	4	3	4	4	4	1	2	4	4	2	122	4	1	3,05
4	4	1	4	3	4	4	3	3	3	4	4	1	4	4	1	1	2	3	115	4	1	2,875
3	4	4	4	2	4	1	4	2	4	3	3	2	4	4	4	1	4	2	118	4	1	2,95
2	2	2	4	2	2	4	2	4	4	3	1	4	4	2	2	2	4	2	117	4	1	2,925
4	2	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	2	4	2	4	1	2	3	119	4	1	2,975
3	4	4	4	2	4	4	4	2	4	3	3	2	4	4	4	1	4	2	121	4	1	3,025

4	4	2	1	2	2	4	2	4	4	3	3	4	4	4	2	2	3	2	119	4	1	2,975
4	2	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	1	4	2	4	1	2	3	118	4	1	2,95
3	4	4	1	2	4	4	1	2	4	4	3	2	4	4	4	4	4	2	119	4	1	2,975
4	4	1	4	3	2	1	3	3	3	4	2	2	4	4	1	1	2	3	108	4	1	2,7
3	4	3	4	1	4	4	4	2	4	3	4	2	4	4	3	1	4	2	116	4	1	2,9
2	4	2	4	2	1	4	2	4	4	3	4	4	4	4	2	2	4	2	125	4	1	3,125
4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	2	1	4	4	4	1	2	3	119	4	1	2,975
2	4	2	4	2	2	4	2	4	4	3	4	4	4	4	2	2	4	2	127	4	1	3,175
2	4	2	4	2	2	4	2	4	4	3	4	4	4	4	2	2	4	2	127	4	1	3,175
66	72	63	78	50	65	74	60	62	77	73	63	49	84	72	63	34	65	53	2504	4	1	2,980952
468							755															
3,29577465							5,31690141															

Lampiran 13. Hasil Angket SD 7

SISWA	PERNYATAAN																			
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**	**21**
	Frekuensi penggunaan gadget							**Durasi penggunaan gadget**							**Minat**						
SISWA 1	3	2	2	4	2	1	4	1	1	1	1	3	1	1	4	4	4	4	4	4	4
SISWA 2	3	2	3	3	3	1	3	2	2	2	1	1	2	2	4	3	3	3	4	4	3
SISWA 3	4	4	3	4	3	3	3	4	2	4	3	2	4	4	2	4	4	3	3	3	3
SISWA 4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
SISWA 5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
SISWA 6	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
SISWA 7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
SISWA 8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
SISWA 9	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

SISWA 10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
SISWA 11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	2	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4
SISWA 12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
SISWA 13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
SISWA 14	4	3	4	4	4	4	1	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
SISWA 15	4	4	4	4	2	1	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
SISWA 16	4	4	4	4	1	4	4	2	4	4	4	4	1	4	4	4	4	3	4	4	4
SISWA 17	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	1	4	2	3	4	2	4
SISWA 18	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	2	2	4	4	4	3	4
SISWA 19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	3	4
SISWA 20	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	1	2	4	4	4	4	3	4	4	4
SISWA 21	4	2	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4
SISWA 22	4	4	4	4	4	4	4	4	1	2	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4
SISWA 23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	1	2

SISWA 24	4	4	2	4	2	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
SISWA 25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
SISWA 26	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	1	2	4	4	4	4	4	4	4
SISWA 27	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4
SISWA 28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4
SISWA 29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4
SISWA 30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4
SISWA 31	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
SISWA 32	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	1	2
Jumlah	124	124	125	128	113	116	126	119	119	110	113	116	115	120	119	124	126	121	130	120	125
Total Skor per Indikator	856							812							865						
Rata-rata	3,705627706							3,60888889							3,84444444						

Pernyataan													Jumlah	max	min	ratarata
22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34				
Motivasi							Pemanfaatan fungsi dan aplikasi gadget									
4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	105	4	1	3,088235294
4	3	4	4	2	3	4	3	2	3	4	3	3	96	4	1	2,823529412
4	4	3	4	1	3	4	2	2	2	4	4	4	110	4	1	3,235294118
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	134	4	2	3,941176471
4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	135	4	3	3,970588235
4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	133	4	3	3,911764706
4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	135	4	3	3,970588235
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	136	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	133	4	2	3,911764706
3	3	2	4	2	4	2	4	4	4	2	4	4	105	4	2	3,088235294

4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	127	4	1	3,735294118
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	136	4	4	4
4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	134	4	3	3,941176471
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	129	4	1	3,794117647
4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	128	4	1	3,764705882
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	124	4	1	3,647058824
4	4	3	1	2	4	4	4	4	4	4	4	3	115	4	1	3,382352941
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	127	4	2	3,735294118
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	132	4	2	3,882352941
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	128	4	1	3,764705882
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	125	4	1	3,676470588
4	4	4	2	4	4	4	33	4	4	4	1	4	151	33	1	4,441176471
4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	126	4	1	3,705882353
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	128	4	2	3,764705882

4	2	1	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	125	4	1	3,676470588
4	4	4	3	4	4	1	4	4	3	4	4	4	124	4	1	3,647058824
4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	128	4	1	3,764705882
4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	130	4	2	3,823529412
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	130	4	2	3,823529412
4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	128	4	1	3,764705882
4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	132	4	2	3,882352941
4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	124	4	1	3,647058824
131	120	123	124	118	130	121	158	125	128	130	122	126	4189	4	1	3,733511586
867							789									
3,85333333							3,50666667									

Lampiran 14. Surat Penelitian

PEMERINTAH KABUPATEN SINTANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 7 SINTANG
Jalan MT. Haryono Gg. Wyata II Telp. (0565) 2032032 Kode Pos 78614 Sintang E-Mail sdn7sintang@gmail.com

Nomor : 400.3.5 / 034 / SDN.7 / 2025
Lampiran : -
Perihal : Jawaban Permohonan Izin Pra Penelitian

Yth. Ketua Program Studi PGSD
STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
Di - Tempat

Dengan Hormat,

Menanggapi Surat Ketua Program Studi PGSD STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG Nomor : 031/B5/G1a/I/2025, Perihal Izin Pra Penelitian, atas nama :

Nama	: Karolina Rendani Suherman
Nomor Induk Mahasiswa	: 2112062013
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini kami dari pihak Sekolah Dasar Negeri 7 Sintang pada dasarnya tidak keberatan atas permohonan izin pelaksanaan observasi Pra Penelitian tersebut.

Demikian Surat Jawaban Permohonan Izin Pra Penelitian ini kami buat, atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Sintang, 3 Februari 2025
Kepala SD Negeri 7 Sintang

IBNI MALIK,S.Pd.I
NIP. 197811282006041009

Surat Praobservasi

PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURUSEKOLAH DASAR
SINTANG-KALIMANTAN BARAT
Jl. PertaminaSengkuang Km.4, KotakPos 126, Telp. (0565)2022386, 2022387
Email: pgsdpersadakhatulistiwa@yahoo.co.id Website: http://pgsd.stkippersada.ac.id/

Nomor : 031/B5/G1a/I/2025
Lampiran : -
Perihal : Ijin Pra Penelitian

Kepada
Yth. Kepala Sekolah SDN 7 Sintang
di-tempat

Dengan Hormat,
Berkenaan dengan tugas akhir mahasiswa atau skripsi, kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada :

Nama	: Karolina Rendani Suherman
Nomor Induk Mahasiswa	: 2112062013
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk melaksanakan observasi pra penelitian sebagai salah satu tahapan dalam penyusunan tugas akhir/skripsi. Ada pun tanggal dan waktu penelitian sepenuhnya adalah hasil koordinasi kedua belah pihak. Kesediaan dan kerjasama di pihak sekolah sangat kami harapkan.

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucap kan terima kasih.

Mengetahui;
Ketua STKIP

Didin Syafruddin, S.P., M.Si.
NIDN. 1102066603

Sintang, 17 Januari 2025
Ketua Program Studi PGSD

Elina Yunitha Seran, M.Pd.
NIDN. 1128068402

Surat Praobservasi

PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
SINTANG-KALIMANTAN BARAT
Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2022386, 2022387
Email: stkippersada@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id

FORMULIR SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TA

Kode :	Edisi	Revisi	Tanggal Terbit
019FA3-1	1	1	1 Agustus 2021

HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TA

Nama Mahasiswa : Karolina Rendani Suherman
NIM : 2112062013
Judul TA : Hubungan Antara Penggunaan Gadget dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Materi Bumi dan Alam Semesta Kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
1.	Penggunaan gadget (X)	Instrumen penelitian pada pernyataannya diperbaiki
2.	Hasil Belajar (Y)	Perbaiki tabel nilai ulangan siswa pada kaitannya spasi 1,5
3.	~~[illegible]~~	Perbaiki pernyataan pada lembar angket lebih spesifik
	Komentar Umum/Lain-lain:	

Sintang, Mei 2025
Validator

Dr. Adriana Gandasari, M.Pd
NUPTK. 8046760661230230

Dipindai dengan CamScanner

Surat validasi instrumen penelitian

	PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG SINTANG-KALIMANTAN BARAT *Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2022386, 2022387* Email: stkippersada@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id		
	FORMULIR SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TA		
Kode :	**Edisi**	**Revisi**	**Tanggal Terbit**
019FA3-1	1	1	1 Agustus 2021

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:
Nama : Dr. Adriana Gandasari, M.Pd
NUPTK : 8046760661230230
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:
Nama : Karolina Rendani Suherman
NIM : 2112062013
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul TA : Hubungan Antara Penggunaan Gadget dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Materi Bumi dan Alam Semesta Kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

✓	Layak digunakan untuk penelitian
	Layak digunakan dengan perbaikan
	Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sintang, Mei 2025
Validator,

Dr. Adriana Gandasari, M.Pd
NUPTK. 8046760661230230

☐ Beri tanda √
Catatan:

Dipindai dengan CamScanner

	PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG SINTANG-KALIMANTAN BARAT *Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2022386, 2022387* Email: stkippersada@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id		
	FORMULIR SURAT PERMOHONAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TA		
Kode :	**Edisi**	**Revisi**	**Tanggal Terbit**
018FA3-1	1	1	1 Agustus 2021

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TA
Lampiran : 1 Bandel

Kepada Yth,
Ibu Dr. Adriana Gandasari, M.Pd
Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Sehubung dengan pelaksanaan Tugas Akhir (TA), dengan ini saya:

Nama	: Karolina Rendani Suherman
NIM	: 2112062013
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul TA	: Hubungan Antara Penggunaan Gadget dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Materi Bumi dan Alam Semesta Kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025

Dengan hormat mohon Ibu berkenan memberikan validasi terjadap instrumen penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TA, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TA, dan (3) draf instrumen penelitian TA.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu diucapkan terima kasih.

Sintang, Mei 2025
Pemohon

Karolina Rendani Suherman
NIM. 2112062013

Mengetahui
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ummi Kalsum Seran, M.Pd
NUPTK. 1900762660300002

Validator

Dr. Adriana Gandasari, M.Pd
NUPTK. 8046760661230230

Dipindai dengan CamScanner

PEMERINTAH KABUPATEN SINTANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 7 SINTANG

Jalan MT. Haryono Gg. Wiyata II Telp. (0565) 2032032 Kode Pos 78614 Sintang E-Mail sdn7sintang@gmail.com

Nomor : 400.3.5 /201/ SDN.7 / 2025
Lampiran : -
Perihal : Jawaban Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Ketua Program Studi PGSD
STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG

Di - Tempat

Dengan Hormat,

Menanggapi Surat Ketua Program Studi PGSD STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG Nomor : 109/B5/G1/VI/2025, Perihal Ijin Penelitian atas nama :

Nama	:	Karolina Rendani Suherman
Nomor Induk Mahasiswa	:	2112062013
Jurusan	:	Ilmu Pendidikan
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian	:	**Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Materi Bumi dan Alam Semesta Kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025.**

Dengan ini kami dari pihak Sekolah Dasar Negeri 7 Sintang pada dasarnya tidak keberatan atas permohonan ijin pelaksanaan penelitian tersebut.

Demikian Surat Jawaban Permohonan Ijin Penelitian ini kami buat, atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Sintang, 18 Juni 2025
Kepala SD Negeri 7 Sintang

IBNI MALIK,S.Pd.I
NIP. 19781282006041009

Dipindai dengan CamScanner

Surat balasan SD 7

PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURUSEKOLAH DASAR
SINTANG-KALIMANTAN BARAT
Jl. PertaminaSengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2022386, 2022387
Email: pgsdpersadakhatulistiwa@yahoo.co.id Website: http://pgsd.stkippersada.ac.id/

Nomor : 108/B5/G1/VI/2025
Lampiran : -
Perihal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SDN 07 Sintang, Kecamatan Sintang, Kabupaten Sintang

di tempat

Dengan Hormat,

Berkenaan dengan Tugas Akhir (Skripsi) mahasiswa, kami mohon kepada Bapak memberikan izin kepada:

Nama	: **Karolina Rendani Suherman**
Nomor Induk Mahasiswa	: 2112062013
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk melakukan penelitian di Sekolah yang Bapak pimpin, dengan judul Penelitian: **"Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Materi Bumi dan Alam Semesta Kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025".** Adapun tanggal dan waktu penelitian sepenuhnya adalah hasil koordinasi kedua belah pihak.

Demikian surat *ijin* penelitian ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerja sama Bapak kami ucapkan terima kasih.

Mengetahui;
Ketua STKIP Persada Khatulistiwa

Didin Syafruddin, S.P., M.Si.
NUPTK. 4538744645200012

Sintang, 2 Juni 2025
Ketua Program Studi PGSD

Eliana Yunitha Seran, M.Pd.
NUPTK. 1960762660300002

PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURUSEKOLAH DASAR
SINTANG-KALIMANTAN BARAT
Jl. PertaminaSengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2022386, 2022387
Email: pgsdpersadakhatulistiwa@yahoo.co.id Website: http://pgsd.stkippersada.ac.id/

Nomor : 108/B5/G1/VI/2025
Lampiran : -
Perihal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SDN 05 Kenepai Komplek, Kecamatan Semitau, Kabupaten Kapuas Hulu

di tempat

Dengan Hormat,

Berkenaan dengan Tugas Akhir (Skripsi) mahasiswa, kami mohon kepada Bapak memberikan izin kepada:

Nama	: **Karolina Rendani Suherman**
Nomor Induk Mahasiswa	: 2112062013
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk melakukan penelitian di Sekolah yang Bapak pimpin, dengan judul Penelitian: **"Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Materi Bumi dan Alam Semesta Kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025".** Adapun tanggal dan waktu penelitian sepenuhnya adalah hasil koordinasi kedua belah pihak.

Demikian surat ijin penelitian ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerja sama Bapak kami ucapkan terima kasih.

Mengetahui;
Ketua STKIP Persada Khatulistiwa

Didin Syafruddin, S.P., M.Si.
NUPTK. 4538744645200012

Sintang, 2 Juni 2025
Ketua Program Studi PGSD

Eliana Yunitha Seran, M.Pd.
NUPTK. 1960762660300002

PEMERINTAH KABUPATEN KAPUAS HULU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 05 KENEPAI KOMPLEK
KECAMATAN SEMITAU
NSS. 101 130 514 005 NPSN. 30103216
Jalan Lintas Utara Kenepai Komplek Kec. Semitau 78771 Email : sdn05kenepaikomplek@gmail.com

Nomor : 400.3.11.1/056/SDN.05/K.SMT/2025
Lampiran : -
Perihal : Jawaban Permohonan Izin Pra Penelitian

Yth. Ketua Program Studi PGSD
STKIP PERSADA KATHULISTIWA SINTANG
Di _ Tempat

Dengan Hormat,

Menanggapi Surat Ketua Program Studi STKIP PERSADA KATULISTIWA SINTANG dengan Nomor :031/B5/G1a/1/2025, Perihal Izin Pra Penelitian, atas nama :

Nama	:	Karolina Rendani Suherman
Nomor Induk Mahasiswa	:	2112062013
Jurusan	:	Ilmu Pendidikan
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bahwa yang bersangkutan diberikan izin melakukan Penelitian di Sekolah Dasar Negeri 05 Kenepai komplek dilaksanakan sesuai jadwal/agenda.

Demikian Surat jawaban Permohonan izin Pra Penelitian ini kami buat, atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Kenepai Komplek, Juni 2025
Kepala SD Negeri 05 Kenepai Komplek

BANG DEDY SUTOMO, S.Pd.
NIP. 19741109 200502 1 00 2

Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian

Wawancara Guru kelas VA

SDN 7 Sintang

Guru kelas V

SDN 5 Kenepai Komplek

Wawancara siswa kelas VA perwakilan

nilai diatas KKTP

SDN 7 Sintang

Wawancara siswa kelas VA

nilai dibawah KKTP

SDN 7 Sintang

Penggunaan Gadget

SDN 7 Sintang

Penggunaan Gadget

SDN 5 Kenepai Komplek

Penyerahan Surat Izin Penelitian di

SDN 7 Sintang

Penyerahan Surat Izin Penelitian di

SDN 5 Kenepai Komplek

Pembagian Lembar Angket Siswa

SDN 7 Sintang

Pembagian Lembar Uji Coba

Angket Siswa

SDN 5 Kenepai Komplek

Menjelaskan Cara Mengisi

Lembar Angket Siswa

SDN 7 Sintang

Menjelaskan Cara Mengisi Lembar Uji

Coba Lembar Angket Siswa

SDN 5 Kenepai Komplek

Siswa Mengisi Lembar Angket

SDN 7 Sintang

Siswa Mengisi Lembar Uji Coba

Lembar Angket

SDN 5 Kenepai Komplek

Pengambilan Lembar Angket Siswa

SDN 7 Sintang

Pengambilan Lembar Uji Coba

Angket Siswa

SDN 5 Kenepai Komplek

RIWAYAT HIDUP

Peneliti bernama **Karolina Rendani Suherman,** lahir di Semitau pada tanggal 24 Februari 2004 dari pasangan Bapak A.Suherman.A dan Ibu Maria Tinau sebagai anak kedua dari empat bersaudara. Peneliti menempuh pendidikan mulai dari SDN 5 Kenepai Komplek, melanjutkan ke SMPN 1 Semitau, lalu melanjutkan ke SMAN 1 Semitau, hingga akhirnya menempuh pendidikan di Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan (STKIP) Persada Khatulistiwa Sintang pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Selama perkuliahan peneliti bergabung menjadi anggota kepengurusan organisasi Keluarga Mahasiswa Katolik (KMK) dan KSR-PMI.