

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* DAN LINGKUNGAN
BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN IPS DI KELAS VIII SMP NEGERI 13**

MALANG

SKRIPSI

oleh:

Khisbiatul Khulwiah

NIM. 14130036



**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG**

September, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DAN LINGKUNGAN
BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN IPS DI KELAS VIII SMP NEGERI 13
MALANG
SKRIPSI**

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)*

oleh:

Khisbiatul Khulwia

NIM. 14130036

**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG**

September, 2018

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* DAN LINGKUNGAN BELAJAR
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS
DI KELAS VIII SMP NEGERI 13 MALANG

SKRIPSI

Oleh:

Khishiatul Khulwia

14130036

Telah Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing



Luthfiya Fathi Pusposari, M.E

NIP. 198107192008012008

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA

NIP. 197107012006042001

HALAMAN PENGESAHAN

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DAN LINGKUNGAN BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS VIII SMP NEGERI 13 MALANG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh :
Khisbiatul Khulwia (14130036)

Telah di pertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 16 agustus 2018
Dan dinyatakan LULUS

Serta diterima oleh salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia penguji

Ketua Sidang

Saiful Amin, M.pd

NIP. 19870922 201503 1 005

:  _____

Sekretaris Sidang

Luthfiya Fathi Pusposari, ME

NIP. 19810719 200801 2 008

:  _____

Pembimbing

Luthfiya Fathi Pusposari, ME

NIP. 19810719 200801 2 008

:  _____

Penguji Utama

Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 19650403 199803 1 002

:  _____

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd

NIP. 196508 17199803 1 003

Luthfiya Fathi Pusposari, M.E

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Khisbiatul Khulwia

Malang, 08 September 2018

Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Khisbiatul Khulwia

NIM : 14130036

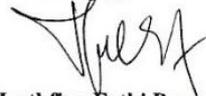
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VIII SMP Negeri 13 Malang

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk di ujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Luthfiya Fathi Pusposari, M.E

NIP. 19810719 200801 2 008

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk mendapat gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 08 September 2018

Yang membuat pernyataan,



Khisbiatul Khulwia
NIM. 14130036

PERSEMBAHAN

Teriring do'a dan rasa syukur yang selalu ku panjatkan, ku persembahkan karya ini teruntuk:

1. Alm. Ayahanda tercinta Budi Susilo Marzuki dan Ibunda tersayang Nurul Hayati. Restu Kalianlah yang selalu menyertai setiap langkahku dalam menggapai kesuksesan.
2. Saudara-saudari Bani Arba'i yang telah memberi semangat, dukungan, doa'.
3. Guru-guruku para pahlawan tanpa tanda jasa. Yang telah mengantarkan kami hingga pada jenjang pendidikan ini.
4. Guru Dosen UIN MALIKI Malang yang telah mencurahkan Ilmunya dengan ikhlas dan sepenuh hati. Saya minta keridhaan dan Barokah dari ilmu yang saya dapat.
5. Ibu Luthfiya Fathi Pusposari, M.E selaku dosen pembimbing skripsi paling luar biasa, terimakasih karena ibu telah sabar dan telaten membimbing saya dan teman-teman seperjuangan. Berkat beliau saya belajar tentang banyak hal yang tidak pernah saya dapatkan dari orang lain. Terimakasih telah sabar membimbing saya dan saya minta keridhaan dan Barakah Ilmu yang telah saya dapatkan.
6. Teman-teman P.IPS angkatan 2014 khususnya "IPS D".
7. Almamater tercinta Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

MOTTO

يُؤْتِي الْحِكْمَةَ مَنْ يَشَاءُ وَمَنْ يُؤْتَ الْحِكْمَةَ فَقَدْ أُوتِيَ خَيْرًا كَثِيرًا وَمَا يَدَّكُرُ إِلَّا أَهْلُ الْاَلْبَابِ (٢٦٩)

269. Dia memberikan hikmah kepada siapa yang Dia kehendaki. Barang siapa diberi hikmah, sesungguhnya dia telah diberi kebaikan yang banyak. Dan tidak ada yang dapat mengambil pelajaran kecuali orang-orang yang mempunyai akal sehat. Q.S Al- Baqarah: 269¹

¹ Aplikasi Qur'an InWord Indonesia

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah, serta innayah-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* DAN LINGKUNGAN BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS VIII SMP NEGERI 13 MALANG”** dengan tanpa ada kendala dalam penyelesaiannya.

Shalawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada junjungan kita baginda Nabi Agung Muhammad SAW, yang telah diutus membawa risalah dan menjadi *Uswatun Khasanah* bagi kita semua. Selanjutnya penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam terselesaikannya skripsi ini. Ucapan terimakasih penulis haturkan kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Alfiyana Yuli Efiyanti, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
4. Luthfiya Fathi Pusposari M.E, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi.
5. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

6. Bapak Mokhammad Syaroni, S.Pd. M. KPd selaku kepala sekolah SMP Negeri 13 Malang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah dan segenap guru SMP N 13 Malang yang ikut andil dalam membantu penulis selama proses penelitian skripsi di sekolah.
7. Kedua orang tuaku tercinta, Alm. Bapak Budi Susilo Marzuki dan Ibu Nurul Hayati yang telah memberikan do'a restu, curahan kasih sayang, perhatian, semangat, motivasi, dan bimbingan yang tiada hentinya.
8. Seluruh teman-teman seperjuangan Khususnya Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS) yang telah memberikan semangat, dukungan, canda, suka dan duka berjuang bersama dibangku kuliah.

Akhirnya, dengan kerendahan hati, penulis hanya dapat mendo'akan semoga Allah SWT membalas kebaikan mereka semua selama ini. Penulis menyadari ketidaksempurnaan skripsi ini, maka dari itu penulis sangat berterimakasih apabila pembaca bersedia memberikan kritik dan saran yang membangun guna kesempurnaan penulisan skripsi ini menjadi lebih baik. Penulis berharap semoga karya yang sederhana ini dapat bermanfaat dengan baik bagi semua pihak.

Malang, September 2018

Khisbiatul Khulwia
NIM. 14130036

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

أ = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ‘
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

وا = aw

اي = ay

أو = û

إي = î

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
SURAT PERNYATAAN	v
PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9

C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	10
E. Hipotesis Penelitian	12
F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian.....	13
G. Originalitas Penelitian.....	13
H. Definisi Operasional.....	18
I. Sistematika Pembahasan.....	19

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Penggunaan *Gadget*

1. Pengertian <i>Gadget</i>	21
2. Pengaruh Positif Penggunaan <i>Gadget</i>	25
3. Dampak negatif Penggunaan <i>Gadget</i>	27
4. Potensi kecerdasan melalui Penggunaan <i>Gadget</i>	29
5. Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	31
6. Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Hasil Belajar	34

B. Lingkungan Belajar

1. Pengertian Lingkungan Belajar.....	35
2. Macam-macam Lingkungan Belajar.....	37

3. Lingkungan yang mempengaruhi Hasil Belajar	39
C. Hasil Belajar	
1. Pengertian Hasil Belajar	44
2. Penilaian Hasil Belajar	46
3. Prinsip Dan Prosedur Penilaian Hasil Belajar	48
4. Pengaruh penggunaan gadget (X1) terhadap hasil belajar (Y)	49
5. Pengaruh lingkungan belajar (X2) terhadap hasil belajar (Y)	50
6. Pengaruh penggunaan gadget (X1) dan lingkungan belajar (X2) terhadap hasil belajar (Y)	51
D. Kerangka Berfikir	52
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi Penelitian.....	54
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	54
C. Variabel Penelitian	55
D. Populasi dan Sampel.....	56
E. Data dan Sumber data	58
F. Instrumen Penelitian.....	60
G. Pengumpulan Data.....	64

H. Uji Validitas dan Realibilitas.....	65
I. Analisis Data	68

BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	75
1. Deskripsi Obyek Penelitian.....	75
2. Deskripsi Data Penggunaan Gadget.....	79
3. Deskripsi Data Variabel Lingkungan Belajar.....	80
4. Deskripsi Data Hasil Belajar.....	82
B. Pengujian Hipotesis.....	84

BAB V PEMBAHASAN

A. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII SMP Negeri 13 Malang.....	96
B. Pengaruh Lingkungan Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VIII SMP Negeri 13 Malang.....	100
C. Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII SMP Negeri 13 Malang.....	103

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan.....	105
B. Saran	105

DAFTAR RUJUKAN	108
-----------------------------	------------

DAFTAR LAMPIRAN	113
------------------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Instrumen Penelitian	17
Tabel 3.1 Daftar populasi siswa kelas VIII SMPN 13 Malang.....	57
Tabel 3.2 Tabel data dan Sumber data.....	58
Tabel 3.3 Instrumen Penelitian	62
Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas.....	67
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	79
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Intensitas Lingkungan Belajar.....	81
Tabel 4.3 Deskripsi Data Hasil Belajar.....	82
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas	85
Tabel 4.5 Uji Multikolonieritas.....	86
Tabel 4.6 Uji Autokorelasi.....	87
Tabel 4.7 Hasil Uji Heteroskedastisitas	88
Tabel 4.8 Analisis Regresi Linier Berganda	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Konseptual Penggunaan <i>Gadget</i> dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar.....	53
Gambar 4.1 Diagram Batang Variabel Penggunaan <i>Gadget</i>	80
Gambar 4.2 Diagram Batang Variabel Lingkungan Belajar.....	82
Gambar 4.3 Diagram Batng Variabel Hasil Belajar.....	83



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Lembar Kuesioner Penggunaan <i>Gadget</i> (X_1) dan Lingkungan Belajar (X_2)	113
Lampiran 2	: Data Variabel Penggunaan <i>Gadget</i> (X_1)	116
Lampiran 3	: Data Variabel Lingkungan Belajar (X_2).....	123
Lampiran 4	: Hasil Uji Validitas Penggunaan <i>Gadget</i>	131
Lampiran 5	: Hasil Uji Validitas Lingkungan Belajar	134
Lampiran 6	: Hasil Uji Reliabilitas	135
Lampiran 7	: Hasil Output Uji Normalitas	136
Lampiran 8	: Hasil Output SPSS Uji Multikolonieritas.....	137
Lampiran 9	: Hasil Output SPSS Uji Autokorelasi.....	137
Lampiran 10	: Hasil Output SPSS Uji Heteroskedastisitas	138
Lampiran 11	: Hasil Output SPSS Uji Linier Berganda	139
Lampiran 12	: Daftar Nilai Ulangan Harian Kelas VIII SMP Negeri 13 Malang	140
Lampiran 13	: Foto Penelitian.....	147
Lampiran 14	: Bukti Konsultasi Skripsi.....	148
Lampiran 14	: BIODATA MAHASISWA	149
Lampiran 15	: Surat Rekomendasi Pelaksanaan Penelitian di SMPN 13 Malang dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik	150
Lampiran 16	: Surat Rekomendasi Pelaksanaan Penelitian di SMPN 13 Malang dari Dinas Pendidikan Kota Malang.....	151
Lampiran 17	: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di SMPN 13 Malang.....	152

ABSTRAK

Khulwia. Khisbiatul, 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP N 13 Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Luthfiya Fathi Pusposari, M.E

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa pengaruh pada banyak bidang, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Termasuk penggunaan *gadget* yang semakin eksis dalam dunia pendidikan. Tetapi dalam penggunaan *gadget* juga harus diawasi oleh lingkungan belajar yang mendukung untuk proses pembelajaran menjadi lebih baik. Lingkungan belajar yang kondusif sangat berperan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk : (1) menjelaskan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 13 Malang, (2) menjelaskan pengaruh lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMPN 13 Malang, (3) menjelaskan pengaruh penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMPN 13 Malang.

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif jenis korelasi yang dilakukan di SMP Negeri 13 Malang . subyek penelitian berjumlah 167 siswa. Tehnik pengumpulan data untuk variabel penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar menggunakan angket, sedangkan hasil belajar siswa diperoleh dari nilai ulangan harian. Untuk pengujian instrumen menggunakan uji validitas dan realibilitas. Sedangkan untuk teknik analisis data menggunakan analisis regresi linier berganda.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) ada pengaruh positif signifikan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 13 Malang, (2) ada pengaruh positif signifikan lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 13 Malang, (3) ada pengaruh positif signifikan penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 13 Malang.

Kata Kunci : Penggunaan *gadget*, Lingkungan Belajar, Hasil Belajar

ABSTRACT

Khulwia. Khisbiatul, 2018. The influence of the use of the gadgets and learning environment towards Learning Outcomes Students on subjects of social science Class VIII in the first state high school 13 Malang. Thesis, Department of Social Sciences of Education, Faculty of Tarbiyah and Pedagogy, State Islamic University Maulana Malik Ibrahim was unfortunate. Thesis Supervisor: Luthfiya Fathi Pusposari, M. E.

The development of information and communication technology brings an influence on many fronts, is no exception in the world of education. Including the use of gadgets that increasingly exist in the world of education. But in the use of gadgets should also be supervised by a learning environment that supports the learning process for the better. A conducive learning environment is highly instrumental in creating an atmosphere of fun learning to support success in the learning process.

The purpose of this study is to: (1) explain the influence of the use of gadgets against the results of student learning on subjects of social science class VIII junior high school 13 Malang, (2) explain the influence of learning environment against the results of student learning on subjects of social science class VIII Student Affairs 13 Malang, (3) describe the influence of the use of the gadgets and learning environment towards learning outcomes of students in science subjects social class VIII Student Affairs 13 Malang

This research was conducted with the quantitative approach this type of correlation is done in 13 of the country's first secondary school, Malang. the subjects of the study amounted to 167 students. The method of data collection for our variable use of gadgets and learning environment using question form, while the student learning outcomes derived from the value of repeat daily. For testing the instrument using the test validity and reliability. As for the data analysis techniques using multiple linear regression analysis.

The results of this research indicate that: (1) there is a significant positive influence on the use of student learning outcomes against gadgets on pelajaranilmu social knowledge class VIII junior high school 13 Malang, (2) there is a significant positive influence learning environment towards learning outcomes students on subjects of social science class VIII Student Affairs 13 Malang, (3) there is a significant positive influence on the use of the gadgets and learning environment towards learning outcomes students on social science subjects in class VIII Student Affairs 13 Malang

Key words: the use of gadgets, Learning Outcomes, learning environment

مستخلص البحث

خولوا. حسبية، ٢٠١٨. تأثير استخدام الأدوات الإتصالية والبيئة التعليمية على التحصيل الدراسي لدى الطلاب في مادة العلوم الاجتماعية للصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية ١٣ مالانق. البحث العلمي، قسم تعليم علم الاجتماع، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانق. تحت إشراف: لطفية فتحي بوسباساري الماجستير.

إن تطور تكنولوجيا المعلومات والاتصالات يحمل تأثيراً علي العديد من المجالات، ولا سيما في مجال التعليم بما أنّ استخدام الأدوات الاتصالية فيه بشكل متزايد. فيجب أن يكون استخدام الأدوات الاتصالية تحت إشراف البيئة التعليمية التي تدعم عملية التعلم لتكون أفضل. والبيئة التعليمية المؤاتية مفيده للغاية في تهيئة الجو التعليمي الممتع لدعم النجاح في عملية التعلم.

والغرض من هذه الدراسة هو: (١) شرح تأثير استخدام الأدوات الإتصالية على التحصيل الدراسي لدى الطلاب في مادة العلوم الاجتماعية للصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية ١٣ مالانق، (٢) شرح تأثير البيئة التعليمية على التحصيل الدراسي لدى الطلاب في مادة العلوم الاجتماعية للصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية ١٣ مالانق، (٣) شرح تأثير استخدام الأدوات الإتصالية والبيئة التعليمية على التحصيل الدراسي لدى الطلاب في مادة العلوم الاجتماعية للصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية ١٣ مالانق.

البحث الذي قامت به الباحثة هو البحث الكمي الذي يتم إجراءه بالمنهج الارتباطي. وبلغت عينة الدراسة ١٦٧ طالبا. يتم جمع البيانات لمتغير استخدام الأدوات الاتصالية والبيئة التعليمية عن طريق الاستبيان، وأما التحصيل الدراسي لدى الطلاب مستمدة من نتائج الاختبارات اليومية. ويتم اختبار الأداة باستخدام اختبار الصلاحية والموثوقية. وأما بالنسبة لتحليل البيانات يستخدم تحليل الانحدار الخطي المتعدد.

وتشير نتائج هذا البحث إلى ما يلي: (١) هناك تأثير إيجابي كبير لاستخدام الأدوات الاتصالية على التحصيل الدراسي لدى الطلاب في مادة العلوم الاجتماعية للصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية ١٣ مالانق، (٢) هناك تأثير إيجابي كبير للبيئة التعليمية على التحصيل الدراسي لدى الطلاب في مادة العلوم الاجتماعية للصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية ١٣ مالانق، (٣) وهناك تأثير إيجابي كبير لاستخدام الأدوات الاتصالية والبيئة التعليمية على التحصيل الدراسي لدى الطلاب في مادة العلوم الاجتماعية للصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية ١٣ مالانق.

الكلمات الرئيسية: استخدام الأدوات الاتصالية، التحصيل الدراسي، والبيئة التعليمية

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan bagi bangsa yang sedang berkembang seperti bangsa Indonesia saat ini merupakan kebutuhan mutlak yang harus dikembangkan sejalan dengan tuntutan pembangunan secara bertahap. Pendidikan yang dikelola dengan tertib, teratur, efektif, dan efisien (berdaya guna dan berhasil guna) akan mampu mempercepat jalannya proses pembudayaan bangsa yang berdasarkan pokok pada penciptaan kesejahteraan umum dan pencerdasan kehidupan bangsa, sesuai dengan tujuan nasional seperti alenia ke-IV Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945.² Tingkat pendidikan yang tinggi berkaitan dengan kualitas sumber daya manusia. Sumber utama dalam pembangunan bangsa yaitu jika kualitas sumber daya manusia tinggi maka akan memudahkan pembangunan bangsa.

Pendidikan pada hakikatnya sesuatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggungjawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak tersebut mencapai kedewasaan yang dicita-citakan dan berlangsung terus menerus.³

Sebagaimana Firman Allah dalam Qur'an Surat Al-Mujadilah ayat 11:

يَأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝۱۱

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan

² Fuad Hasan, *Dasar-dasar pendidikan, Rineka Cipta, Jakarta*. 1997 hal:2

³ Ahmadi, A. Uhbiyati, Nur. *Ilmu Pendidikan, Rineka Cipta; Jakarta*. 2007. Hal: 70

memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan. (Al-Mujadilah; 11).

Ayat tersebut menjelaskan tentang keutamaan orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan akan diangkat derajatnya. Akan diberi kepercayaan untuk mengendalikan atau mengelola segala sesuatu yang terjadi dalam kehidupan ini.

Manusia sebagai makhluk hidup membutuhkan alat berkomunikasi untuk mendapatkan informasi. Perkembangan teknologi yang semakin canggih di zaman era globalisasi ialah banyaknya teknologi untuk komunikasi dan hiburan menjadi fenomena yang menarik untuk dibahas, karena dengan seiring perkembangan zaman kebutuhan pertukaran informasi yang sangat cepat itu akan menjadi sangat penting agar dapat melakukan interaksi dan komunikasi dengan baik. Atas dasar tersebut manusia berupaya menciptakan sistem dan alat untuk dapat memudahkan manusia dalam berkomunikasi dan mendapatkan informasi serta hiburan, mulai dari tulisan, gambar, suara, video, permainan, fasilitas internet, jejaring sosial yang sudah disajikan oleh *gadget*.

Gadget bukanlah hal asing bagi siapapun. Pengguna *gadget* sekarang ini tidak hanya berasal dari kalangan remaja, tetapi hampir semua kalangan menggunakan *gadget* dalam kegiatan sehari-hari. Usia anak-anak sampai pada orang dewasa pun menggunakan *gadget* yang digunakan untuk hiburan dan kelengkapan sehari-hari. Perbedaan gawai dengan teknologi yang lainnya adalah unsur kebaruan berukuran lebih kecil. Sebagai contoh: Komputer merupakan alat elektronik yang memiliki pembaruan berbentuk gawainya yaitu

laptop/notebook/netbook. Telepon rumah merupakan alat elektronik yang memiliki pembaruan berbentuk gawainya telepon seluler⁴.

Gadget memang sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna untuk berkomunikasi secara cepat, memperbanyak relasi, menambah wawasan dan pengetahuan, pendidikan sampai bisnis. *Gadget* bisa dibilang sudah menjadi gaya hidup yang menganggap tidak bisa hidup jauh dari *gadget*. Anak zaman sekarang tentunya tidak ingin disebut sebagai orang yang gaptek. Orangtuapun harus bisa menyadari akan penting dan tidak dalam penggunaan *gadget* saat anak mengoperasikannya.

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) menyatakan, pengguna internet di Indonesia hingga saat ini telah mencapai 82 juta orang. Dengan capaian tersebut, Indonesia berada pada peringkat ke-8 di dunia. Pernyataan tersebut dikatakan Direktur Pemberdayaan Informatika, Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika (Aptika) Kementerian Kominfo Septriana Tangkary dalam sambutannya pada acara Sosialisasi Internet Cerdas, Kreatif dan Produktif (Incakap) yang mengusung tema "Membangun Budaya Internet Sehat dan Aman (INSAN) Menuju Masyarakat Cerdas, Kreatif dan Produktif" kerjasama antara Kementerian Kominfo dengan relawan teknologi informasi dan komunikasi Provinsi Lampung dan Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya di Bandar Lampung, Rabu (7/5). Dari jumlah pengguna internet tersebut, 80 persen di antaranya adalah remaja berusia 15-19 tahun. Untuk pengguna *facebook*, Indonesia di peringkat ke-4 besar dunia, kata Septriana.

⁴ <https://id.wikipedia.org/wiki/Gawai>. Di akses pada tanggal 09 Januari 2018 pukul 23.14

Menurutnya, perkembangan teknologi saat ini bagaikan dua mata pisau yang perlu mendapatkan perhatian khusus dari semua elemen.⁵ Melihat dari data Kemkominfo mengenai penggunaan internet di Indonesia merupakan cerminan pemakaian *gadget*. Karena untuk menggunakan internet perlu perantara perangkat keras yaitu berupa *gadget*.

Indonesia adalah "raksasa teknologi digital Asia yang sedang tertidur". Jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 250 juta jiwa adalah pasar yang besar. Pengguna smartphone Indonesia juga bertumbuh dengan pesat. Lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif smartphone di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif smartphone terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika.⁶ Memang *Gadget* sudah dianggap sebagian kebutuhan dalam kehidupan manusia. Akses untuk membeli *gadget* sudah sangat mudah tidak seperti dulu yang sulit untuk mendapatkannya. penggunanya pun mulai dari anak-anak sampai orang dewasa, apalagi remaja masa kini tidak mau dianggap gagap teknologi (gaptek).

Tidak menutup kemungkinan pembelajaran masa kini juga sangat membutuhkan *gadget* untuk mempermudah mengakses pembelajaran maupun wawasan untuk menunjang pendidikan di sekolah. Memang *gadget* semakin

⁵Kominfo. (2014). Kemkominfo: Pengguna Internet di Indonesia Capai 82 Juta.(*online*). (https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3980/Kemkominfo%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+Capai+82+Juta/0/berita_satker). Diakses pada tanggal 10 Januari 2018 pukul 06.38 WIB)

⁶ Indah Ramayani. (2015). Kemkominfo: Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia. (*online*) https://www.kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan_media. Diakses pada tanggal 06 Mei 2018 pukul 14.05 WIB.

harinya tampil dengan banyak inovasi yang bisa membuat kalangan masyarakat akan tertarik, di desain semaksimal mungkin sehingga tidak bosan untuk menggunakannya. Akan tetapi, dalam pendidikan formal peserta didik juga harus dapat mengatur waktu antara belajar dan bermain. Masih banyak masyarakat sudah mengoperasikan *gadget* terutama para remaja yang kurang mengerti akan fungsi dan tujuan yang sebenarnya.

Salah satu ukuran keberhasilan siswa dapat dilihat dari perolehan hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai siswa dalam belajar yang menunjukkan taraf kemampuan siswa dalam mengikuti program belajar dalam waktu tertentu sesuai dengan kurikulum yang telah ditentukan. Hasil belajar ini biasanya dicerminkan sebagai nilai hasil belajar yang menentukan berhasil tidaknya siswa belajar. Salah satu faktor yang bis mempengaruhi hasil belajar ialah fasilitas belajar.

Fasilitas belajar memiliki peran yang sangat penting untuk mempermudah dan memperlancar proses kegiatan belajar mengajar.⁷ Jika fasilitas yang tersedia masih kurang maka pembelajaran tersebut tidak bisa berjalan dengan baik, hal ini akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Terdapat faktor- faktoryang mempengaruhi hasil belajar selain fasilitas belajar ialah lingkungan belajar.

Lingkungan belajar merupakan faktor-faktor yang berasal dari luar diri siswa yang secara tidak langsung berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Lingkungan belajar yang kondusif merupakan tulangpunggung dan faktor

⁷ Ahmadi, A. . Uhbiyati, Nur, *Ilmu Pendidikan*, Rineka Cipta, Jakarta, 1991, hal: 70

pendorong dapat memberikan daya tarik tersendiri bagi proses pembelajaran. Sebaliknya, lingkungan belajar yang kurang menyenangkan akan menimbulkan rasa bosan dalam pembelajaran.⁸ Terdapat tiga kategori jenis lingkungan belajar siswa meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.

Menurut Slameto siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.⁹ Lingkungan keluarga merupakan yang pertama dan utama untuk memperkenalkan anak sehingga akan berpengaruh terhadap proses perkembangan anak. Dukungan dan pengawasan dari orangtua juga sangat penting bagi perkembangan hasil belajar anak. Keluarga itu sebagai fungsi kasih sayang, ekonomi, pendidikan, perlindungan/ penjagaan, rekreasi, status keluarga dan agama. Fungsi keluarga adalah memelihara, merawat, dan melindungi anak dalam rangka sosialisasinya agar mereka mampu mengendalikan diri dan berjiwa sosial.¹⁰

Lingkungan sekolah merupakan lembaga formal dalam pendidikan ikut serta dalam mempengaruhi prestasi atau hasil belajar dengan menyediakan berbagai kesempatan bagi siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Dengan proses pembelajaran di lingkungan sekolah pertumbuhan dan perkembangan siswa diarahkan untuk mencapai hasil yang terbaik menjadi

⁸ E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum*, Bandung; Remaja Rosdakara, 2004) hlm 91

⁹ Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: 2003 PT Rineka Cipta) hlm 60

¹⁰ Abu Ahmadi. . *Sosiologi Pendidikan*. (Jakarta: 1991PT Rineka Cipta) Hlm 108

generasi *millenial*. Lain lagi dengan di lingkungan masyarakat dimana anak belajar tentang norma, nilai, aturan serta adat istiadat. Dalam kehidupan masyarakat terdapat beberapa norma yang harus ditaati oleh oleh anggota masyarakat. Norma-norma tersebut berpengaruh dalam pembentukan kepribadian anak. Karena kepribadian seseorang bisa dilihat dari lingkungan disekitarnya.

SMP Negeri 13 Malang adalah sekolah menengah pertama yang berada di kabupaten Malang dan merupakan sekolah yang mengupayakan memanfaatkan teknologi ke dalam kegiatan belajar di dalam kelas. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah siswa yang berusia 13-15 tahun di SMPN 13 Malang, seluruh siswanya dapat mengoperasikan sebuah *gadget*. Siswa di sekolah inipun telah difasilitasi teknologi untuk menunjang pencapaian hasil belajar siswa. Terlihat dari beberapa siswa yang menggunakan fasilitas *gadget* di sekolah dengan lancar. Siswa di sekolah juga diperbolehkan untuk membawa *smartphone* digunakan sebagai sumber belajar. Dilihat dari penelitian di lapangan terdapat pernyataan bahwa siswa diperbolehkan menggunakan *smartphone* untuk menunjang proses pembelajaran dengan syarat diizinkan oleh bapak/ibu guru yang mengajar di kelas, akan tetapi masih terdapat beberapa siswa yang masih menggunakannya tanpa izin dari bapak/ibu guru. Hal ini dapat diketahui dari sikap siswa ketika sedang melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Maka dari itu mereka perlu pengawasan dan arahan melalui lingkungan belajar untuk dapat menunjang hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hal tersebut maka permasalahan yang diungkap oleh

peneliti adalah "**Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII SMP Negeri 13 Malang**".



B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Apakah ada pengaruh *penggunaan gadget* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 13 Malang?
2. Apakah ada pengaruh lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 13 Malang?
3. Apakah ada pengaruh *penggunaan gadget* dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 13 Malang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka tujuan penelitian antara lain.

1. Untuk menjelaskan pengaruh *penggunaan gadget* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 13 Malang.
2. Untuk menjelaskan pengaruh lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 13 Malang.
3. Untuk menjelaskan pengaruh *penggunaan gadget* dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 13 Malang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sumber informasi dan bahan kajian mengenai faktor yang mempengaruhi hasil belajar terutama dalam hal penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar. Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai referensi bagi pengembangan ilmu dan pengetahuan terutama yang berhubungan dengan hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar di kelas. Selain itu, dapat menjadikan bahan penelitian ini lebih lanjut terhadap obyek yang sejenis atau aspek lainnya yang belum tercakup dalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat:

a. Bagi Peneliti

Menambah wawasan mengenai kependidikan bagi peneliti melalui penelitian ini dan memberikan masukan bagi peneliti selanjutnya.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan informasi tentang pengaruh *penggunaan gadget* dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 13 Malang dan diharapkan menjadi bahan evaluasi bagi sekolah tersebut.

c. Bagi Lembaga UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi lembaga UIN Maulana Malik Ibrahim Malang untuk memberikan sumbangan pemikiran sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya khususnya di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.



E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian dinyatakan dalam bentuk sementara.¹¹ Maka dapat dipaparkan sebagai berikut:

H₀₁: Tidak ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Di Kelas VIII SMP Negeri 13 Malang.

H₀₂: Tidak ada pengaruh lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Di Kelas VIII SMP Negeri 13 Malang.

H₀₃: Tidak ada pengaruh antara penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Di Kelas VIII SMP Negeri 13 Malang.

H_{a1}: Terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Di Kelas VIII SMP Negeri 13 Malang.

H_{a2}: Terdapat pengaruh lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Di Kelas VIII SMP Negeri 13 Malang.

H_{a3}: Terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Di Kelas VIII SMP Negeri 13 Malang.

¹¹ Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung:IKAPI. Hlm 96

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini yakni tentang pengaruh antara *penggunaan gadget* dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 13 Malang. Ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada *penggunaan gadget* dan lingkungan belajar sebagai variabel bebas dan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat. Penggunaan *gadget* diukur dengan angket dan kuesioner. Hasil belajar diperoleh dari dokumentasi nilai Ulangan harian siswa pada mata pelajaran IPS. Obyek penelitian terbatas, hanya pada siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Malang.

G. Originalitas Penelitian

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fadilah (2013) dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (HP) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMP Negeri 66 Jakarta Selatan”.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan diketahui terdapat pengaruh positif dengan memperhatikan besarnya r_{xy} sebesar 0,808. Kemudian pada taraf signifikan 5% diperoleh tabel sebesar 0,297 dan pada taraf signifikan 1% diperoleh nilai sebesar 0,361. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat korelasi positif yang kuat atau tinggi antara penggunaan alat komunikasi handphone (HP) terhadap aktivitas belajar siswa di SMP negeri 66 Jakarta. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan variabel Penggunaan Alat Komunikasi (Handphone) atau *gadget*. Adapun perbedaannya terletak pada variabel terikat dalam

penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fadilla yaitu Aktivitas Belajar Siswa, sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan adalah capaian hasil belajar siswa. Perbedaan lain juga terletak pada populasi penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fadilah pada siswa SMP Negeri 66 Jakarta, sedangkan populasi dan penelitian yang dilakukan pada mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Malang.¹²

2. Penelitian yang dilakukan Noni Suci Aristyani (2015) dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Kondisi Siswa Dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrai Perkantoran SMK Negeri 13 1 Tempel”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan diketahui bahwa (1) terdapat pengaruh positif dan signifikan kondisi siswa terhadap motivasi belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 13 1 Tempel dengan sebesar 0,239; sebesar 0,057 yang berarti kondisi siswa mempengaruhi motivasi belajar sebesar 5,7% dan signifikan 0.029 lebih kecil dari 0,05; (2) terdapat pengaruh positif dan signifikan lingkungan belajar terhadap motivasi belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 13 1 Tempel dengan sebesar 0,243; sebesar 0,059 yang berarti bahwa lingkungan belajara mempengaruhi motivasi belajar siswa 5,9%; dan signifikan 0,027 lebih kecil dari 0,05 (3) terdapat pengaruh positif dan signifikan kondisi siswa dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap motivasi belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian

¹² Ahmad Fadilah, “Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (HP) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMP Negeri 66 Jakarta” . (Fakultas Tarbiyah UIN Jakarta;2011). Diakses pada tanggal 17 Desember 2017 pukul 14.18 WIB.

Administrasi Perkantoran SMK Negeri 13 1 Tempel dengan R 0,031; sebesar 0,091 yang artinya kondisi siswa dan lingkungan belajar secara bersama-sama mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 13 1 Tempel dengan R0,031; sebesar 0,091 yang artinya kondisi siswa dan lingkungan belajar bersama-sama mempengaruhi motivasi belajar siswa sebesar 9,1% dan signifikan 0,22 lebih kecil dari 0,05. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan variabel Lingkungan Belajar. Adapun perbedaannya yaitu terletak pada variabel lain yang diteliti oleh Noni Suci Aristyani adalah Kondisi Siswa dan Motivasi Belajar, sedangkan dalam penelitian ini adalah Penggunaan *gadget* dan hasil belajar. Perbedaan lain juga terletak pada subyek penelitian yang dilakukan oleh Noni Suci Aristyani pada Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 13 1 Tempel, sedangkan penelitian yang akan dilakukan pada mata pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 13 Malang.¹³

3. penelitian yang dilakukan oleh Siti Shofiyah (2016) dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Android dan E-learning terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang”.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan ada pengaruh yang positif

¹³ Noni Suci Aristyani, “Pengaruh Kondisi Siswa Dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrai Perkantoran SMK Negeri 13 1 Tempel”. Jurusan Pend. Administrasi Perkantoran, 2011. Diakses pada tanggal 17 Desember 2017 pukul 14.18 WIB.

signifikan antara penggunaan android dan e-learning terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang. Karena F hitung lebih besar dari F tabel yaitu $7,807 > 3,19$ dan nilai signifikansi $0,001$. Maka penggunaan android dan e-learning ini secara bersama-sama akan meningkatkan hasil belajar siswa. Artinya jika penggunaan android dan e-learning sebagai sumber dan media dalam proses pembelajaran dimaksimalkan maka hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang akan meningkat secara optimal. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaannya yaitu menggunakan variabel pengguna android dan hasil belajar. Adapun perbedaannya yaitu terletak pada variabel lain yang diteliti oleh Siti Shofiyah adalah penggunaan e-learning, sedangkan dalam penelitian ini adalah penggunaan gadget dan hasil belajar. Perbedaan lain juga terletak pada subyek penelitian yang dilakukan oleh Siti Shofiyah pada Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang, sedangkan penelitian yang akan dilakukan pada mata pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 13 Malang.¹⁴

Untuk mengetahui perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan hasil penelitian-penelitian sebelumnya dapat dilihat pada tabel 1.1 dibawah ini:

¹⁴ Siti Shofiyah, “*Pengaruh Penggunaan Android dan E-learning terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang*”. Fakultas Tarbiyah UIN Malang, 2016).

Tabel 1.1 Instrumen Penelitian

No	Nama peneliti, Judul, Bentuk (skripsi, tesis,dll), Penerbit dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1	Ahmad Fadilah “Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (HP) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMP Negeri 66 Jakarta Selatan”, 2013 dalam skripsi FITK UIN Syarif Hidayatullah	-menggunakan variabel Penggunaan Alat Komunikasi (Handphone) atau Gadget.	-obyek sekolah -variabel terikat aktifitas belajar	Penelitian ini menggunakan variabel terikat hasil belajar untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Malang
2	Noni Suci Aristyani “Pengaruh Kondisi Siswa Dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 13 1 Tempel”. (2015) skripsi Fakultas Ekonomi UNY	-menggunakan variabel Lingkungan Belajar	-Tingkat satuan pendidikan -obyek sekolah -focus penelitian motivasi belajar	- variabel terikat focus pada hasil belajar -salah satu variabel bebas pada penggunaan gadget
3	Siti Shofiyah “Pengaruh Penggunaan Android dan E-learning terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang”. (2016) FITK UIN Malang.	-variabel pengguna android dan hasil Belajar -tingkat satuan pendidikan	-obyek sekolah -variabel bebas E-learning	-salah satu variabel bebas pada lingkungan belajar

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari kemungkinan terjadinya kerancuan dalam memahami maksud definisi istilah yang dipakai dalam penelitian ini, maka perlu penekanan istilah dalam penelitian ini. Adapun istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Penggunaan *gadget* adalah cara/ proses menggunakan teknologi (alat) elektronik yang memiliki guna membuat hidup manusia lebih praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Melihat dari cara menggunakan *smartphone*, *laptop*, *tablet PC*
2. Lingkungan Belajar merupakan suatu tempat belajar yang berada di sekitar keluarga, sekolah, dan masyarakat yang membuat para peserta didik lebih termotivasi dalam belajar.
3. Hasil Belajar adalah kemampuan yang dimiliki bersifat pengetahuan dimana diperoleh melalui proses kegiatan belajar . hasil belajar siswa diukur dengan tes berupa nilai ulangan harian siswa kelas VIII semester ganjil.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan gambaran yang lebih jelasnya mengenai isi penelitian ini, maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut.

BAB I : Pendahuluan yang menguraikan latar belakang masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, ruang lingkup penelitian, originalitas penelitian, definisi operasional, sistematika pembahasan.

BAB II : Kajian pustaka mengenai landasan teori membahas tentang pengaruh *penggunaan gadget* dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa dan kerangka berfikir.

BAB III : Metode penelitian meliputi lokasi penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, analisis data dan prosedur penelitian.

BAB IV : Paparan data dan Hasil penelitian. Dalam bab ini, berisi tentang pembahasan terhadap temuan-temuan penelitian yang dikemukakan dalam hasil penelitian. Selain itu akan dipaparkan uraian-uraian yang terdiri dari deskriptif data sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan penelitian dan analisis data

BAB V : Pembahasan berisi tentang temuan-temuan penelitian yang ada di lapangan yang dikemukakan dalam hasil penelitian. Kemudian

temuan-temuan penelitian itu dianalisis sampai menemukan sebuah hasil dari apa yang sudah terdapat pada rumusan masalah tersebut.

BAB VI : Penutup ini, berisi tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan berarti menyimpulkan pokok-pokok dari hasil penelitian dan menjawab dari rumusan masalah. Sedangkan saran berkaitan dengan realitas hasil penelitian, demi keberhasilan dan pencapaian tujuan yang diharapkan dan merekomendasikan hal-hal yang ditemukan di lapangan untuk dijadikan sebagai pedoman kedepannya.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan teori

1. Pengertian Penggunaan *Gadget*

Teknologi Informasi (TI), atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *Information technology (IT)* adalah istilah umum untuk teknologi apa pun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan dan/atau menyebarkan informasi. Teknologi informasi menyatukan komputasi dan komunikasi berkecepatan tinggi untuk data, suara, dan video. Contoh dari Teknologi Informasi bukan hanya berupa komputer pribadi, tetapi juga televisi dan *gadget* (*handphone, smartphone, tablet, note* dan lain-lain). Pengolahan, penyimpanan dan penyebaran vokal, informasi bergambar, teks dan numerik oleh mikroelektronika berbasis kombinasi komputasi dan telekomunikasi.

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.¹⁵ Ada beberapa macam *gadget* yang saat ini sering digunakan oleh anak-anak antara lain: *smartphone, laptop, Tablet PC, Video game*.¹⁶

¹⁵ Wing, Winarno. *Panduan Penggunaan Gadget*. Jakarta: 2009. Rineka Cipta

¹⁶ Derry, Iswidarmanjaya. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Yogyakarta: Bisakimia, 2014) hlm. 7

Menurut Kuncoro Gadget adalah sebuah fitur berteknologi tinggi. Gadget juga adalah sebuah piranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna dan umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru.¹⁷ Gadget merupakan sebuah istilah yang sering kita dengar terutama bagi pengguna dan pencinta bebagai macam gadget namun ada banyak orang yang belum tau definisi gadget yang sebenarnya. “Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus”. Dalam bahasa Indonesia, gadget di sebut “acang”.¹⁸

Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Fitur – fitur umum pada gadget adalah, internet, kamera, Video call, telepon, email. sms, bluetoot, Wifi, game dan Mp3.

Gadget merupakan salah satu perkembangan teknologi komunikasi paling aktual di Indonesia selama lebih dari lima tahun terakhir. Gadget disamping memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi, juga dapat digunakan sebagai sarana bisnis, sumber informasi, penyimpanan berbagai macam data, sarana musik atau hiburan, jejaring sosial bahkan sebagai alat

¹⁷ Kuncoro, eri dkk. *Life on blackberry*. Yogyakarta: 2009. Multikom. Hlm 137

¹⁸ Wing ,Winarno. *Panduan Penggunaan Gadget*. Jakarta: 2009. Rineka Cipta.

dokumentasi. Dalam hal ini pengguna gadget tersebar pada kelompok remaja khususnya perkotaan.

Banyaknya jenis-jenis gadget yang berevolusi secara cepat menjadikan barang ini menarik untuk dimiliki, pembahasan tentang berbagai jenis gadget seperti handphone, smartphone, laptop, tablet, iPad dalam berbagai merk seperti Samsung, Apple, SONY, OPPO, ETC dan lainnya. Gadget dengan beragam jenis dalam merk memiliki fasilitas-fasilitas yang semakin hari semakin berkembang seiring perkembangan teknologi yang akhirnya menjadi salah satu kebutuhan manusia, contohnya saja seperti internet, social media, fasilitas pesan, permainan (game). Media cetak dan elektronik sangat berperan dalam perkembangan gadget, tentu saja lewat media para produsen gadget mempromosikan barang mereka. Saat ini seiring kemajuan teknologi masyarakat sangat meng update dan merespon perkembangan gadget, walupun belum tentu pengguna gadget memanfaatkan fasilitas gadget secara optimal dalam kehidupan sehari-hari.¹⁹ Seperti firman Allah SWT Q.S Yunus ayat 101:

Di dalam Al-Qur'an surat Yunus ayat 101 :

قُلْ أَنْظَرُوا مَاذَا فِي السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَمَا تُغْنِي الْآيَاتُ وَالنُّذُرُ عَنْ قَوْمٍ لَا يُؤْمِنُونَ (١٠١)

Artinya: “Katakanlah, ”Perhatikanlah apa yang ada di langit dan di bumi!” Tidaklah bermanfaat tanda-tanda (kebesaran Allah) dan rasul-rasul yang memberi peringatan bagi orang yang tidak beriman.²⁰

¹⁹ Tara, Lioni, *Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Peserta Didik Terhadap Interaksi Sosial*. Lampung: 2014. FKIP:UNILA.

²⁰ Q.S. Yunus [10]: 101

Surat Yunus ayat 101 ini memberikan pesan yang sangat kuat bahwa Islam adalah agama ilmu pengetahuan. Islam bukan hanya menghargai ilmu pengetahuan, melainkan secara aktif menyuruh, memerintahkan pemeluknya untuk memperhatikan alam sekitar dan mempelajarinya dengan mempergunakan akal yang dikaruniakan Allah SWT. Ayat ini dimulai dengan satu perintah Allah SWT. kepada Nabi Muhammad SAW., "Qul, katakanlah (kepada umatmu, hai Muhammad)" Perintahkan kepada umatmu wahai Muhammad. Apa isi perintah itu? Isinya adalah perhatikanlah olehmu sekalian (wahai umat Muhammad) apa yang ada di langit dan apa pula yang ada di bumi.

Ilmu pengetahuan dan teknologi dikembangkan dengan nama Allah SWT. Artinya, ilmu pengetahuan dan teknologi kita kembangkan dengan nama Allah SWT. dan bukan dengan nama keagungan diri kita atau harta yang banyak. Dengan paradigma ini kita akan terbebas dari godaan nafsu duniawi dalam mempelajari ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini tentu bukan berarti kita tidak boleh mencari penghidupan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi. Maksud prinsip ini bahwa dalam mempelajari ilmu pengetahuan kita tidak boleh sekadar berorientasi pada harta atau ketenaran semata. Orientasi pada harta dan ketenaran akan menyebabkan kita terjebak pada sikap tidak peduli terhadap pengembangan teknologi yang merusak dan berbahaya bagi alam dan kemanusiaan.

2. Pengaruh positif penggunaan *gadget*

Gadget berdampak positif apabila digunakan dengan lebih bijak antara lain:

a. Meningkatkan ketajaman penglihatan

Jenis game action disinyalir dapat merangsang penglihatan anak menjadi lebih tajam. Hal ini telah diuji oleh para peneliti di Universitas Rochester di Negara Amerika Serikat. Biasanya anak-anak juga memainkan game jenis action dengan menggunakan video game, namun di era ini anak-anak lebih senang memainkannya dengan *smartphone*, tablet, dan juga laptop.

b. Merangsang untuk mengikuti perkembangan teknologi terbaru

Seorang anak pengguna *gadget* tentu akan mengikuti perkembangan teknologi yang semakin hari makin canggih. Seperti jika ada produk *gadget* yang baru akan tertarik untuk mengikutinya.

c. Mendukung aspek akademis

Dengan adanya teknologi *gadget* sebenarnya dapat mendukung akademis anak. Seorang anak dapat melakukan browsing melalui *gadget* dengan mudah untuk mencari informasi perihal pengetahuan disekolah. Beberapa tenaga pendidik menyadari adanya kemajuan teknologi ini mendukung pendidikan anak, dengan membuat program sederhana atau perangkat lunak yang digunakan sebagai media pembelajaran. Kita pun tidak boleh

asal menuduh game adalah penyebab jebloknya nilai rapor. Dikarenakan dalam game pemain juga dituntut untuk membaca petunjuk permainan hal ini dapat merangsang keterampilan dalam membaca.²¹

d. Meningkatkan kemampuan berbahasa

Pengguna *gadget* pastinya sudah tidak asing lagi dengan bahasa asing. Hal itu dikarenakan dalam pengaturannya maupun dalam aplikasi telah disediakan banyak macam bahasa asing. Maka pengguna akan dituntut untuk membaca informasi dengan baik.

e. Meningkatkan keterampilan mengetik

/ tidak sekedar SMS saja namun pengguna *gadget* juga mahir mengetik cepat terutama saat melakukan *chatting* ataupun hanya sekedar menulis status di media sosial. Dari hal-hal kecil tersebut akan belajar mengetik secara cepat.

f. Mengurangi tingkat stress

Beberapa anak mengaku bahwa sekolah adalah hal yang menegangkan karena diperlukan konsentrasi tinggi dan keseriusan. Namun dengan memainkan game pada *gadget,chatting* dengan teman di media sosial, atau mengunduh lagu kesukaan dapat mengurangi ketegangan syaraf. Pendapat ini sesuai dengan para peneliti di Universitas Indiana Amerika Serikat yang mengatakan bahwa penggunaan *gadget* dapat mengurangi ketegangan.

²¹ Derry, Iswidarmanjaya. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Yogyakarta: Bisakimia, 2014) hlm. 39

g. Meningkatkan keterampilan matematis

Dengan menggunakan *gadget* seorang anak akan terangsang kemampuan matematisnya seperti penggunaan *software* desain grafis, animasi, website dan masih banyak lagi.²²

3. Dampak negatif penggunaan *gadget*

a. Menjadi pribadi tertutup

Ketika anak telah kecanduan *gadget* pasti akan menganggap perangkat itu adalah bagian hidupnya. Mereka akan merasa cemas bilamana *gadget* tersebut dijauhkan. Sebagian waktunya akan digunakan untuk bermain dengan *gadget* tersebut. Hal itu akan mengganggu kedekatan dengan orangtua, lingkungan, bahkan teman sebaya.

b. Kesehatan terganggu

Jika menggunakan *gadget* untuk memfokuskan dengan teks pada *smartphone* ataupun tablet sehingga otot-otot pada mata cenderung bekerja lebih keras akan menyebabkan sakit kepala dan tegang di daerah kelopak mata, bagi anak yang kecanduan *gadget* tanpa adanya pengawasan dari orangtua maka akan mengganggu jam tidurnya. Ketika anak menggunakan *gadget* dengan frekuensi tinggi biasanya akan mengalami kecapekan dibagian tangan terutama bagian jari.

²² *Ibid*, hlm. 43

c. Suka menyendiri

Ketika anak bermain *gadget* tanpa ada pengendalian dari lingkungan sekitar maka anak akan sulit berinteraksi ataupun berkomunikasi secara sehat, karena konsentrasinya hanya pada *gadget*.

d. Perilaku kekerasan

Menurut penelitian, perilaku kekerasan yang terjadi pada anak sering mengonsumsi materi kekerasan melalui media yang menyampaikan kekerasan. Perilaku kekerasan yang terjadi pada anak karena sebuah proses belajar yang kurang tepat, dimana proses kebiasaan melihat materi yang berulang-ulang akan mengindikasikan perilaku kekerasan.

e. Pudarnya kreativitas

Dengan **adanya** *gadget*, kecenderungan anak menjadi kurang kreatif seperti ketika diberi tugas dari sekolah ia tinggal *browsing* internet untuk menyelesaikan tugas itu. Mengancam kreativitas anak akan pudar karena terlalu menggantungkan *gadget*.

f. Ancaman cyberbullying.

Cyberbullying adalah sebuah bentuk pelecehan atau *bullying* di dunia maya. Dalam menggunakan *gadget* diperlukan pengawasan dari orang tua terutama dalam mengoperasikan jejaring sosial, siapapun bebas mengutarakan pendapatnya dalam bentuk teks namun bukan

berarti harus merendahkan atau melecehkan pihak lain karena ada etika yang harus dipatuhi.²³

4. Potensi kecerdasan melalui Penggunaan *Gadget*

Seorang pengguna *gadget* dapat terasah kecerdasan linguistiknya karena ia terbiasa dengan membaca petunjuk di dalam aplikasi yang secara *default* menggunakan bahasa Inggris. Apabila ditelaah lebih lanjut ternyata perkembangan anak dapat dirangsang oleh aplikasi-aplikasi antara lain: perkembangan motorik, perkembangan fisik, perkembangan neurologi, perkembangan kognitif, perkembangan sosial.

Pendidikan anak akan semakin berkembang jika ia dapat memanfaatkan *gadget* secara tepat dan efisien. Hal ini tentunya diperlukan peran orang tua dalam membimbing dan mengawasi anaknya. Dulu, banyak orang menganggap bahwa beberapa *gadget* seperti komputer, laptop, smartphone, atau tablet didesain untuk orang-orang yang memiliki kemampuan logis matematis atau gampangnya orang-orang yang menguasai teknologi informasi. Padahal itu tidaklah benar, dikarenakan semua *gadget* dapat digunakan oleh semua orang untuk membantu menyelesaikan pekerjaannya, bahkan untuk mencerdaskan pemakainya.. beberapa program atau aplikasi yang berbasis multimedia dapat dimanfaatkan untuk mendorong kecerdasan . sebagian aplikasi dirancang untuk digunakan secara individual maka aplikasi ini mengarah kecerdasan intrapribadi. Aplikasi-aplikasi atau

²³ *Ibid*, hlm. 15

beberapa yang disebutkan hanyalah beberapa namun anda dapat mencarinya melalui internet.ataupun informasi lainnya. Berikut adalah aplikasi *gadget* yang telah dikelompokkan menurut kategori kecerdasan antara lain:

1. Linguistik: aplikasi pengolah kata seperti microsoft word, corel, wordperfect, open office. Aplikasi penerjemah bahasa asing: easy translator, learn to speak spanish, italian for everyone. Aplikasi untuk mendesain website: front page. Aplikasi untuk mendikte kata: via voice, kuzweil voicepad.
2. Logis matematis: aplikasi pengolah database: microsot access, my data base. Aplikasi manajemen finansial: microsoft money, business plan pro. Panduan referensi ilmiah: ensiklopedia. Tutorial keterampilan matematika: math library. Aplikasi spreadsheet: MS.Excel, SPSS.
3. Kinetik jasmani. Aplikasi fitness: active trainer. Aplikasi olah raga: golfpro, baseball pro, world cup.
4. Musikal: aplikasi musik studio: mixman studio, midsoft studio. Aplikasi notasi musik, aplikasi instruksi musik, tutorial literatur musik.
5. Intrapribadi: aplikasi pencarian karir, aplikasi pemahaman diri, aplikasi fashion,dan lain sebagainya.²⁴

²⁴ Ibid,hlm 124-131

5. Intensitas Penggunaan *Gadget*

Menurut KBBI, intensitas adalah suatu keadaan tingkatan atau ukuran intensinya.²⁵ Intensitas dalam penelitian ini yaitu tingkat lamanya (durasi) dan seringnya seseorang dalam melakukan kegiatan secara berulang-ulang. Penggunaan *gadget* ini perlu diperhatikan secara khusus, karena jika digunakan terlalu berlebihan dapat mengakibatkan kerugian bagi penggunanya. Durasi penggunaan *gadget* dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

- 1) Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari tiga jam dalam sehari.
- 2) Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar tiga jam dalam sehari.
- 3) Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari tiga jam dalam sehari.²⁶

Penduduk Indonesia menggunakan ponsel pintar selama 182 menit per hari atau lebih dari 3 jam, menurut sebuah survei lembaga Nielsen berjudul "Nielsen on Device Meter" pada akhir 2013. Selain komunikasi, ponsel pintar juga sering digunakan untuk aktivitas hiburan. Data Nielsen on Device mencatat, selama 62 menit per hari penduduk Indonesia menggunakan ponselnya untuk komunikasi, seperti telepon, kirim pesan teks, dan e-mail. Kegiatan hiburan seperti bermain game dan menikmati

²⁵ KBBI, <http://kbbi.web.id/intensitas>. (Online) diakses pada tanggal 24 Mei 2018 pukul 01.42

²⁶ Christiany Juditha. *Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Remaja di Kota Makasar*. 2011. *Jurnal Penelitian IPTEKKOM*. Hlm.23. diakses pada tanggal 06 Mei 2018

konten multimedia juga sering dilakukan penduduk Indonesia, rata-rata 45 menit per hari. Aktivitas terlama lainnya adalah mengutak-atik dan memahami aplikasi yang baru diunduh selama 38 menit per hari, diikuti oleh aktivitas berselancar internet selama 37 menit per hari.²⁷ Aktivitas paling tinggi yaitu chatting dengan persentase mencapai 90 persen, pencarian (71 persen), jejaring sosial (64 persen), blogging/ forum (41 persen), App Store (32 persen), video on demand (27 persen), sharing konten (26 persen), hiburan (25 persen), berita (24 persen) dan webmail (17 persen).²⁸ Dalam riset ini menunjukkan per hari orang Indonesia memanfaatkan *smartphone* selama 182 menit dengan data sebagai berikut:

1. 62 menit dihabiskan untuk berkomunikasi, seperti menerima atau melakukan panggilan telepon, melalui SMS atau mengirim *e-mail*.
2. Sekitar 45 menit dihabiskan untuk hiburan misalnya memainkan *game* tertentu dan melihat video atau audio.
3. 38 menit digunakan untuk menjelajahi aplikasi yang baru.
4. 37 menit digunakan mengakses internet.

Data APJII yang dirilis hari ini, Senin (19/2/2018), menunjukkan, rata-rata penggunaan internet oleh masyarakat Indonesia adalah 1-3 jam dalam sehari. Adapun persentasenya mencapai 43,89 persen. Sementara

²⁷ Aditia, Panji. *Orang Indonesia Pakai "Smartphone" 3 Jam Per Hari.* (Online). <https://tekno.kompas.com/read/2014/06/10/1625004/Orang.Indonesia.Pakai.Smartphone.3.Jam.Per.Hari>. Diakses pada tanggal 24 Mei 2018 pukul 14.20 WIB.

²⁸ Arfi, Bambani. 2013. *Hasil Survei Kebiasaan Pengguna Smartphone di Indonesia.* (Online). <https://www.viva.co.id/digital/digilife/433547-hasil-survei-kebiasaan-pengguna-smartphone-di-indonesia>. Diakses pada tanggal 24 Mei 2018 pukul 15.03 WIB.

itu, ada pula pengguna yang mengakses internet selama 4-7 jam dalam sehari dengan persentasenya mencapai 29,63 persen. Selain itu, sebanyak 26,48 persen pengguna internet di Indonesia juga mengakses internet selama lebih dari 7 jam dalam sehari. Dalam sepekan, lebih dari separuh pengguna di Indonesia mengakses internet setiap hari dengan persentase mencapai 65,98 persen. Adapun sebanyak 13,90 persen pengguna mengakses internet 1-3 hari dalam sepekan. Sebanyak 10,46 persen pengguna di Indonesia mengakses internet antara 0-1 hari dalam seminggu.

Di samping itu, sebanyak 9,66 persen pengguna mengakses internet 4-6 hari dalam sepekan. Terkait perangkat yang digunakan, sebanyak 44,16 persen pengguna internet menggunakan ponsel pintar (smartphone) atau tablet pribadi. Lalu, sebanyak 4,49 persen mengakses internet dengan menggunakan komputer atau laptop pribadi. Kemudian, ada 39,28 persen pengguna yang mengakses internet dengan paduan perangkat berupa smartphone dan komputer atau laptop. Ada pula 12,07 persen pengguna yang menggunakan perangkat lainnya dalam mengakses internet. "Kategori lainnya ini bisa pakai komputer kantor, warnet, di sekolah, dan lainnya," kata Sekretaris Jenderal APJII Henri Kasyfi Soemartono dalam konferensi pers di Jakarta.²⁹

²⁹ Sakina, Rakhma D.S. *Berapa Lama Rata-rata Orang Indonesia Gunakan Internet dalam Sehari.* (Online) <https://ekonomi.kompas.com/read/2018/02/19/184500826/berapa-lama-rata-rata-orang-indonesia-gunakan-internet-dalam-sehari>. 2018. Diakses pada tanggal 27 Mei 2018 pukul 14.50 WIB

6. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar

Gadget bukan hanya sekedar alat komunikasi, akan tetapi sudah menjadi tren atau gaya hidup. *Gadget* dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial, sehingga seringkali disalahgunakan oleh siswa yang dapat berdampak buruk untuk nilai akademik siswa.³⁰ Kehadiran *gadget* dapat mendatangkan pengaruh positif dan negatif bagi siswa. Penggunaan *gadget* akan memberikan pengaruh yang positif jika siswa mampu menempatkan dengan baik penggunaan *gadget* tersebut, misalnya digunakan untuk mencari tahu informasi terbaru. Kemudian *gadget* bisa dimanfaatkan untuk menambah ilmu pengetahuan yang nantinya akan sangat berguna dalam proses pembelajaran di dalam kelas serta dapat membantu siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru. Menurut Sundusiyah (2012), dampak positif dari pengembangan teknologi informasi dalam bidang pendidikan yaitu informasi yang dibutuhkan akan semakin cepat dan mudah di akses untuk kepentingan pendidikan. Selain itu, inovasi dalam pembelajaran semakin berkembang dengan adanya inovasi e-learning yang semakin memudahkan proses pendidikan.³¹

³⁰ Manumpil, B., Ismanto, A. Y., & Onibala, F. (2015). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado*. JURNAL KEPERAWATAN, 3(2). <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/view/7646>

³¹ Sundusiyah (2012). *Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Berdasarkan teori dan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tersebut, maka diduga ada pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar.

B. Lingkungan Belajar

1. Pengertian Lingkungan Belajar

Dalam setiap sisi kehidupan, manusia selalu dikelilingi oleh lingkungan dan terdapat hubungan timbal balik antara keduanya. Begitu pula dalam hal proses belajar mengajar, lingkungan merupakan sumber belajar yang banyak berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang berlangsung didalamnya. Lingkungan juga merupakan salah satu dari banyak faktor yang mempengaruhi belajar dan berdampak pada prestasi belajar. Karena memang lingkungan merupakan bagian dari manusia khususnya bagi peserta didik untuk hidup dan berinteraksi dengan sesamanya.

Sartain (seorang ahli psikologi Amerika) dalam M. Ngalim Purwanto menyebutkan bahwa “lingkungan adalah meliputi semua kondisi dalam dunia ini yang dengan cara-cara tertentu mempengaruhi tingkah laku kita, pertumbuhan, perkembangan atau life process kecuali gen-gen”.³² Sedikit berbeda dengan pendapatan para ahli yang lain, yang kebanyakan mengemukakan bahwa lingkungan belajar atau lingkungan pendidikan meliputi segala sesuatu yang ada diluar individu dan dapat mempengaruhi proses belajar. Wasty Soemanto

³² M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan*, (Bandung:Remaja Karya,2006), hlm 77

mengemukakan bahwa “lingkungan mencakup segala material dan stimuli di dalam dan diluar diri individu, baik yang bersifat fisiologis, psikologis, maupun sosiokultural”.³³ Lebih lanjut Wasty Soemanto mengemukakan definisi lingkungan secara fisiologis, psikologis dan sosiokultural adalah sebagai berikut:

- a. Secara fisiologis, lingkungan meliputi segala kondisi dan material jasmaniah di dalam tubuh seperti gizi, vitamin, air, zatasam, suhu, sistem saraf, peredaran darah, pernafasan, pencernaan makanan, kelenjar-kelenjar indokrin, sel-sel pembuahan dan kesehatan jasmani.
- b. Secara psikologis, lingkungan mencakup segala stimulasi yang diterima oleh individu mulai sejak dalam konsesi, kelahiran sampai matiny. Stimulasi itu berupa: sifat-sifat genes, interaksi genes, selera, keinginan, perasaan, tujuan-tujuan, minat, kebutuhan, kemauan, emosi dan kapasitas intelektual.
- c. Secara sosio-kultural, lingkungan mencakup seganjil stimulasi, interaksi dan kondisi eksternal dalam hubungannya dengan perlakuan ataupun karya orang lain. Pola hidup keluarga, pergaulan kelompok, pola hidup masyarakat, latihan belajar, pendidikan pengajaran, bimbingan dan penyuluhan adalah termasuk sebagai

³³ Wasty, Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm 80

lingkungan ini.³⁴ Hasbullah mendefinisikan lingkungan belajar adalah lingkungan sekitar yang dengan sengaja digunakan sebagai alat dalam proses pendidikan (pakaian, keadaan rumah, alat permainan, buku-buku, alat peraga dan lain-lain).³⁵ Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati mendefinisikan “lingkungan secara umum berarti situasi disekitar kita. Dalam lapangan pendidikan, lingkungan yaitu segala sesuatu yang berada diluar diri anak, dalam alam semesta ini. Sedangkan lingkungan belajar adalah lingkungan tempat anak mendapatkan pendidikan”.³⁶ Muhammad Saroni mendefinisikan lingkungan belajar sebagai segala sesuatu yang berhubungan dengan tempat proses pembelajaran dilaksanakan.³⁷ Dari beberapa definisi tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa lingkungan belajar adalah segala sesuatu yang meliputi dan berasal dari luar dan dari dalam diri peserta didik yang dapat menunjang kegiatan belajar.

2. Macam-macam Lingkungan Belajar

Para ahli membagi lingkungan belajar menjadi beberapa macam.

Sartain dalam M. Ngalim Purwanto membagi lingkungan menjadi tiga bagian, yaitu:

³⁴ Wiji Suwarno, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2006), hlm. 39

³⁵ B. Suryosubroto, *Beberapa Aspek Dasar-dasar Kependidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 30

³⁶ Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 64

³⁷ Muhammad Saroni, *Manajemen Sekolah*, (Jogjakarta: Ar-Ru[zz Media, 2006), hlm. 82

- a. Lingkungan alam atau luar (*external or physical environment*), ialah segala sesuatu yang ada dalam dunia ini yang bukan manusia, seperti manusia, tumbuh-tumbuhan, air, iklim, hewan dan sebagainya.
- b. Lingkungan dalam (*internal environment*), ialah segala sesuatu yang telah termasuk dalam diri kita, yang dapat mempengaruhi pertumbuhan fisik kita.
- c. Lingkungan sosial (*social environment*) ialah semua orang atau manusia lain yang mempengaruhi kita.³⁸

Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati membagi lingkungan yang dihadapi oleh seorang anak pada pokoknya dibedakan menjadi:

- a. Lingkungan Dalam, merupakan lingkungan yang ada didalam peserta didik.
- b. Lingkungan fisik, merupakan lingkungan yang ada disekitar anak yang meliputi, jenis tumbuh-tumbuhan, hewan, keadaan tanah, rumah dan juga benda padat.
- c. Lingkungan budaya, merupakan lingkungan yang berwujud kesusastraan, kesenian, ilmu pengetahuan dan lain sebagainya.
- d. Lingkungan sosial, merupakan lingkungan yang berwujud manusia dan hubungannya dengan atau antar manusia disekitar anak.

³⁸ M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan*, (Bandung: Remaja Karya, 2006), hlm. 77-78

- e. Lingkungan spiritual, merupakan lingkungan yang berupa agama, keyakinan, yang dianut masyarakat, disekitarnya dan ide-ide yang muncul dalam masyarakat dimana anak hidup.³⁹

3. Lingkungan yang mempengaruhi Hasil Belajar

Lingkungan belajar siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar terdiri dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Lingkungan keluarga terdiri dari: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan. Lingkungan sekolah terdiri dari: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah. Lingkungan masyarakat terdiri dari: kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.⁴⁰

Sementara itu Baharuddin dan Esa menjelaskan bahwa lingkungan sosial yang mempengaruhi belajar dibedakan menjadi tiga, yaitu lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial masyarakat, dan lingkungan sosial keluarga.⁴¹ Wiji Suwarno juga mengemukakan bahwa lingkungan pendidikan meliputi lingkungan

³⁹ Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, Psikologi Belajar, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), 64-67

⁴⁰ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 60-72

⁴¹ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media Group, 2007), hlm. 26-27

keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.⁴² Lingkungan belajar sebagai faktor eksternal siswa yang mempengaruhi hasil belajar siswa menurut Syaiful Bahri Djamarah dapat digolongkan menjadi dua, yaitu: lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya.⁴³ Umar Tirtarahardja dan La Sulo mengemukakan bahwa sepanjang hidupnya, manusia selalu dipengaruhi oleh tiga lingkungan pendidikan yaitu lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.⁴⁴

a. Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga dikatakan lingkungan yang pertama bagi anak, karena dalam keluarga anak pertama-tama mendapatkan pendidikan dan dikatakan lingkungan yang utama adalah karena sebagian besar kehidupan anak berada pada lingkungan keluarga sehingga pendidikan yang paling banyak diterima oleh anak adalah didalam lingkungan keluarga. Dengan demikian keluarga memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap perkembangan kepribadian anak. Fungsi pendidikan keluarga antara lain:⁴⁵

- a) Sebagai pengalaman pertama masa kanak-kanak
- b) Menjamin kehidupan emosional anak
- c) Menanamkan dasar pendidikan moral

⁴² Wiji Suwarn, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2006), hlm. 39

⁴³ Muhammad Saroni, *Manajemen Sekolah*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2006), hlm. 82

⁴⁴ Umar Tirtarahardja dan S.L. La Sulo, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm 166

⁴⁵ Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan (Umum dan Agama Islam)*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005). Hlm.33

d) Meletakkan dasar-dasar pendidikan agama bagi anak-anak.

Untuk mengoptimalkan kemampuan dan kepribadian anak, orang tua harus menumbuhkan suasana edukatif di lingkungan keluarganya sedini mungkin. Orang tua harus mampu menciptakan pola hidup dan tata pergaulan dalam keluarga dengan baik bahkan sejak anak dalam kandungan.⁴⁶ Begitu pentingnya pengaruh pendidikan anak dalam keluarga. Tanggung jawab yang harus dilakukan oleh orang tua antara lain adalah:⁴⁷

- a) Memelihara dan membesarkannya.
- b) Melindungi dan menjamin kesehatannya.
- c) Mendidik dan berbagi ilmu.
- d) Membahagiakan kehidupan anak.

Abu Ahmadi mengemukakan bahwa faktor orang tua merupakan faktor yang besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar anak. Orang tua yang dapat mendidik anak-anak dengan cara memberikan pendidikan yang baik tentu akan sukses dalam belajarnya. Sebaliknya orang tua yang acuh tak acuh bahkan tidak memperhatikan sama sekali terhadap pendidikan anaknya, tentu anak tidak akan berhasil dalam belajarnya.⁴⁸

⁴⁶ Wiji Suwarno, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2006), hlm. 40

⁴⁷ Ibid. Hlm 40-41

⁴⁸ Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hlm. 264

Allah SWT berfirman dalam surat An-Nisa' ayat 9 dalam memberikan peringatan kepada orang tua agar mendidik anak-anaknya dengan baik.

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكَوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّتَهُمْ ضِعْفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا
(٩)

9.Artinya : Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan dibelakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. Oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang benar.⁴⁹

b. Lingkungan Sekolah

Tidak semua tugas mendidik dilakukan sepenuhnya oleh orang tua. Amier Daien Indrakusuma menyatakan bahwa sebenarnya pendidikan dikampus adalah bagian dari pendidikan dalam keluarga yang sekaligus juga merupakan lanjutan dari pendidikan dalam keluarga. Disamping itu, kehidupan sekolah adalah merupakan jembatan bagi anak, yang menghubungkan kehidupan dalam keluarga dengan kehidupan masyarakat kelak. Adapun fungsi dan peranan sekolah yang dikemukakan Hasbullah antara lain:

1. Peranan sekolah: membantu lingkungan keluarga dalam mendidik dan mengajar serta memperbaiki dan memperhalus tingkahlaku anak didik yang dibawa keluarganya. Anak didik belajar menaati peraturan sekolah. Mempersiapkan anak didik untuk menjadi

⁴⁹ Q.S An-Nisa' (4) : 9

anggota masyarakat yang berguna bagi agama, bangsa dan negara.

2. Fungsi sekolah: mengembangkan kecerdasan pikiran dan memberikan pengetahuan, spesialisasi, efisiensi, sosialisasi, konservasi, dan transisi kultural, transisi dari rumah ke masyarakat.⁵⁰ Lingkungan sekolah yang dapat mendukung dan mendorong anak didik untuk belajar dengan baik sehingga dapat membantu anak didik mencapai hasil belajar yang baik pula.⁵¹

c. Lingkungan Masyarakat

Wiji Suwarno memberikan definisi mengenai lingkungan masyarakat, yaitu lingkungan pendidikan nonformal yang memberikan pendidikan secara sengaja dan berencana kepada seluruh anggotanya, tetapi tidak sistematis.⁵² Masyarakat yang terdiri dari orang-orang tidak terpelajar dan memiliki kebiasaan yang buruk, akan memberikan pengaruh yang buruk kepada anak atau siswa yang tinggal disekitar lingkungan tersebut. Karena, anak atau siswa tertarik untuk melakukan hal yang sama dengan orang-orang disekitarnya.

Hal tersebut tentu sangat berbeda dengan lingkungan yang masyarakatnya terdiri dari orang-orang terpelajar, memiliki

⁵⁰Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan* (Umum dan Agama Islam), (Jakarta:RajaGrafindo Persada, 2005), hlm. 49-51.

⁵¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hlm. 151

⁵² Wiji Suwarno, *Dasar-dasar ilmu Pendidikan* (Yogyakarta:Ar-Ruzz Media Group, 2006) hlm.26

kebiasaan yang baik dan moral baik pula. Apabila disekitar tempat tinggal keadaan masyarakat terdiri atas orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya rata-rata bersekolah tinggi dan moralny abik, hal ini akan mendorong anak lebih giat belajar.⁵³ Dalam pandangan islam, lingkungan dan sosial kemasyarkatan merupakan dua perkara yang sangat besar dalam membentuk akhlak yang baik maupun buruk.⁵⁴ Seseorang yang tumbh besar pada lingkungan yang sholih, dari rumah yang baik dan sekolah yang memberi perhatian kepada agama dan akhlak murid-muridnya, dan demikian juga dengan lingkungan sekitarnya mengikuti akhlak yang utama dan baik, maka anak itu tumbuh pada lingkungan yang baik dan berada pada pendidikan yang baik. Jika tidak, maka bukan tidak mungkin anak tersebut akan memiliki kedudukan yang rendah dan juga buruk dan tidak ada kebaikan dalam dirinya.⁵⁵ Jadi, lingkungan juga memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan juga sifat-sifat peserta didik yang merupakan hasil dari proses belajar.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Pengertian hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas

⁵³ H. Djali, *Psikologi Pendidikan*,(Jakarta: Bumi Aksara,2007),hlm. 100

⁵⁴ Muhammad bil Ibrahim Al Ahmad, *Akhlaq-akhlaq Buruk*, (Bandung: Donegoro,2006) hlm. 143

⁵⁵ Ibid. Hlm 83

atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Menurut Nana Sudjana hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.⁵⁶

Dengan begitu, dapat dijelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson, dan Harrow mencakup kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Pada umumnya, tujuan pendidikan dapat dimaksudkan ke dalam salah satu dari tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Perubahan-perubahan dalam aspek itu menjadi hasil perbuatan perilaku yang relevan dengan tujuan pengajaran. Oleh karenanya, hasil belajar dapat berupa perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik, tergantung dari tujuan pengajarannya. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku seseorang akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah

⁵⁶ Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: 2005. PT.Remaja Rosdakarya) hlm 20.

ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Hasil belajar sering diartikan sebagai hasil usaha yang telah diapai oleh manusia. Guna mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan maka perlu adanya usaha yang optimal.

Sebagaimana Firman Allah SWT dalam surat Al-Baqarah 148:

وَلِكُلِّ وِجْهَةٍ هُوَ مُوَلِّمٌ فَاسْتَبِقُوا آخِرَتِ أَيْنَ مَا تَكُونُوا يَأْتِ بِكُمْ اللَّهُ جَمِيعًا إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ ۙ ١٤٨

Artinya:

“Dan bagi tiap-tiap umat ada kiblatnya (sendiri) yang ia menghadap kepadanya. Maka berlomba-lombalah (dalam membuat) kebaikan. di mana saja kamu berada pasti Allah akan mengumpulkan kamu sekalian (pada hari kiamat). Sesungguhnya Allah Maha Kuasa dan Segala sesuatu.”

Ayat tersebut megisyaratkan bahwa setiap muslim wajib bersaing dalam hal kebaikan termasuk dalam hal belajar. Dalam belajar, setiap harus bersaing untuk memperoleh prestasi belajar yang baik, karena hal tersebut juga merupakan kebaikan.

Menurut Muhibbin Syah mengkategorikan tiga faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu, faktor internal (faktor yang berasal dari dalam diri siswa), faktor eksternal (faktor dari luar siswa), dan faktor pendekatan belajar.⁵⁷

2. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Dalam

⁵⁷ Muhibbin Syah. Psikologi Pendidikan (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2010) hlm 137.

penilaian hasil belajar siswa, peranan tujuan instruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai siswa menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan penilaian.⁵⁸ Penilaian hasil dan proses saling berkaitan satu sama lain sebab hasil merupakan akibat dari proses. Fungsi penilaian hasil belajar:

1. Alat untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan instruksional. Dengan fungsi maka penilaian harus mengacu kepada rumusan-rumusan tujuan instruksional.
2. Umpan balik bagi perbaikan proses belajar mengajar. Perbaikan mungkin dilakukan dalam hal tujuan instruksional, kegiatan belajar siswa, strategi mengajar guru, dll.
3. Dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar siswa kepada para orang tuanya. Dalam laporan tersebut dikemukakan kemampuan dan kecakapan belajar siswa dalam berbagai bidang studi dalam bentuk nilai-nilai prestasi yang dicapainya. Sedangkan tujuan penilaian hasil belajar adalah untuk:
 - a. Mendeskripsikan kecakapan belajar para siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau matapelajaran yang ditempuhnya.
 - b. Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku para siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan.

⁵⁸ Nana Sudjana “*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*”,(Bandung :2005 PT Remaja Rosdakarya), hlm 3

- c. Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta strategi pelaksanaannya.
- d. Memberikan pertanggungjawaban (*accountability*) dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

3. Prinsip Dan Prosedur Penilaian Hasil Belajar

Beberapa prinsip dan prosedur penilaian. Prinsip penilaian yang dimaksud adalah sebagai berikut:⁵⁹

1. Dalam menilai hasil belajar hendaknya dirancang sedemikian rupa sehingga jelas abilitas yang harus dinilai, materi penilaian, alat penilaian dan interpretasi hasil penilaian. Sebagai patikan atau rambu-rambu dalam merancang penilaian hasil belajar adalah kurikulum yang berlaku dan buku pelajaran yang digunakannya. Dalam kurikulum hendaknya dipelajari tujuan-tujuan kurikuler dan tujuan instrksionalnya, pokok bahasan yang diberikan, ruang lingkup dan urutan penyajiannya, serta pedoman bagaimana pelaksanaannya.
2. Penilaian hasil belajar hendaknya menjadi bagian integral dari proses belajar-mengajar. Artinya, penilaian senantiasa dilaksanakan pada setiap proses belajar mengajar secara berkesinambungan.
3. Agar diperoleh hasil belajar yang objektif dalam menggambarkan prestasi dan kemampuan siswa sebagaimana adanya, penilaian

⁵⁹ Ibid.hlm 8-9

harus menggunakan berbagai alat penilaian dan sifatnya komprehensif.

4. Penilaian hasil belajar hendaknya diikuti dengan tindak lanjutnya. Data hasil belajar sangat bermanfaat bagi guru maupun bagi siswa. Oleh karena itu, perlu dicatat secara teratur dalam catatan khusus mengenai kemajuan siswa

4. Pengaruh *penggunaan gadget* (X₁) terhadap hasil belajar (Y)

Perkembangan teknologi dan komunikasi telah memberikan dampak bagi kehidupan. Salah satunya muncul perangkat elektronik yang semakin canggih seperti *gadget* yang memiliki banyak kemudahan bagi penggunanya. Anak jaman sekarang pun tidak ingin ketinggalan perkembangan zaman teknologi yang ada. Penggunaan *gadget* tidak selalu berdampak negatif, tetapi memang harus dalam pengawasan yang ketat agar dalam proses pembelajaran tidak menggunakannya.

Gadget juga menunjang dalam ilmu pengetahuan secara luas. Akan menambah banyak wawasan, dapat mengasah kreativitas dalam menggunakan *gadget*. Menggunakannya harus ada pembatasan waktu, karena jika digunakan terlalu berlebihan akan berdampak kurang baik bagi siswa. Saat waktu jam pelajaran kosong siswa akan lebih tertarik bermain *gadget* daripada mempelajari pelajarannya, ataupun membaca di perpustakaan.

Sehingga malas belajar dan lebih banyak bermain *gadget* itu akan berdampak pada hasil belajar siswa.⁶⁰

5. Pengaruh lingkungan belajar (X₂) terhadap hasil belajar (Y)

Pengaruh lingkungan belajar terhadap hasil belajar pada pembahasan mengenai lingkungan, sebelumnya telah dijelaskan mengenai betapa pentingnya lingkungan bagi pendidikan. Lingkungan merupakan faktor yang penting dan tidak dapat diabaikan begitu saja dalam pendidikan. Sebab, secara tidak langsung lingkungan dapat membantu pendidik dalam memberikan pengaruh positif kepada peserta didik dengan syarat jika lingkungan tersebut dapat dikelola dengan baik oleh pendidik. Lingkungan yang terkelola dengan baik, dapat membantu pendidik untuk melaksanakan tugas pendidikan. Terlaksananya tugas pendidikan dengan baik oleh pendidik mengindikasikan adanya pencapaian tujuan pendidikan yang juga ditandai dengan peningkatan hasil belajar peserta didik dari waktu ke waktu secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan belajar mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar.⁶¹

Perubahan tingkat pemahaman dan pengetahuan yang diperoleh peserta didik, dapat dicontohkan dari yang hanya mengetahui sedikit hal menjadi banyak hal. Terjadi perubahan sikap pada peserta didik. Hasil belajar yang baik ditunjukkan melalui

⁶⁰ Derry, Iswidarmanjaya. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Yogyakarta: Bisakimia, 2014) hlm.118

⁶¹ Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: 2003 PT Rineka Cipta) hlm 60

pencapaian hasil belajar yang baik pula. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa lingkungan yang nyaman, aman, membuat peserta didik termotivasi untuk belajar sehingga hasil belajarnya semakin meningkat.

6. Pengaruh *penggunaan gadget* (X₁) dan lingkungan belajar (X₂) terhadap hasil belajar (Y)

Baik buruknya hasil belajar siswa atau peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu pola perilaku dari *penggunaan gadget* dan lingkungan belajar. Era zaman ini memang tidak bisa lepas dari sebuah *gadget* karena sekarang alat ini sudah dianggap sebagai kebutuhan primer. Akan tetapi jika *penggunaan gadget* yang berlebihan sampai bisa bersifat kecenderungan atau kecanduan yang akan berdampak tidak baik. Anak di zaman sekarang ini tidak mau dianggap gagap teknologi yang semakin hari kecanggihannya sangat menarik untuk dioperasikan. Jika dialihkan pada *penggunaan gadget* ini maka akan mempengaruhi aktivitas lainnya terutama dalam pendidikan formal, dimana akan berpengaruh terhadap hasil belajar di sekolah. Seorang *gadget* dapat terasah kecerdasannya karena ia terbiasa membaca petunjuk aplikasi. Situasi dan kondisi juga memberikan pengaruh ketika anak menggunakan *gadget*. Pendidikan anak akan semakin berkembang jika ia dapat memanfaatkan *gadget* secara tepat dan efisien.⁶²

⁶² Derry, Iswidarmanjaya. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Yogyakarta: Bisakimia, 2014) hlm. 121

Faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar ialah lingkungan belajar siswa. Lingkungan tempat siswa berkembang juga dapat membentuk kepribadian siswa. Siswa yang rajin dalam belajar dapat tercipta jika lingkungan disekitarnya dalam keluarga, sekolah maupun masyarakat dapat mendukung dan memberikan arahan. Sehingga siswa mampu dalam memanfaatkan waktunya untuk belajar melalui lingkungan belajarnya. Bisa memanfaatkan waktunya tidak untuk menghabiskan bersama *gadget* yang dimiliki siswa. Maka dari itu akan berpengaruh nantinya dalam pendidikan formal yang ditempuh di sekolah. Lingkungan belajar siswa pasti sangat mempengaruhi dalam keberhasilan belajar siswa dengan melihat hasil belajar yang diperoleh siswa.⁶³

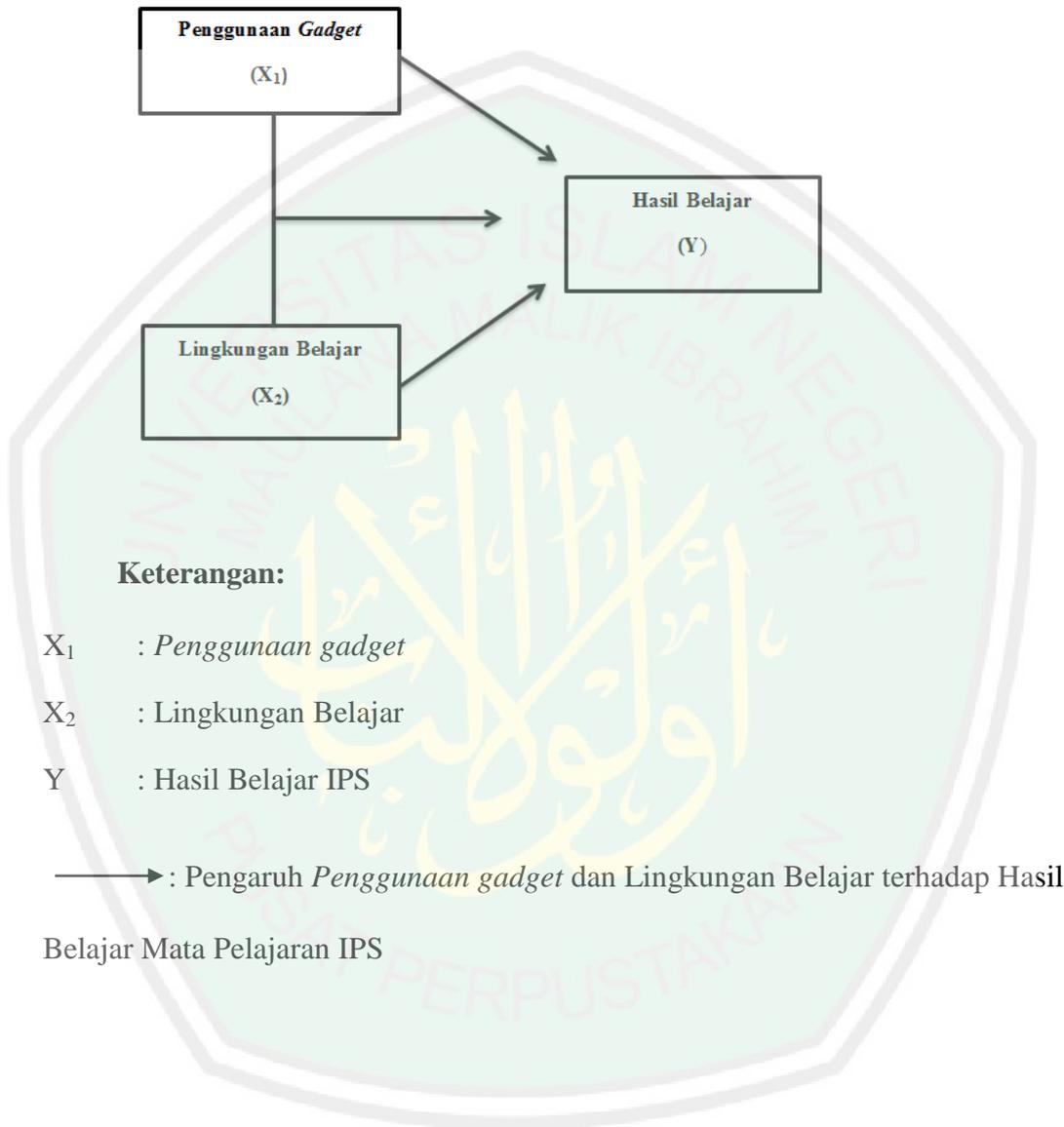
D. Kerangka Berfikir

Pengaruh dari kedua faktor tersebut dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam kerangka berfikir sebagai berikut:

⁶³ Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: 2003 PT Rineka Cipta) hlm 72

Gambar 2.1

Pengaruh Variabel Bebas (X_1 dan X_2) terhadap Variabel Terikat (Y)



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini bertempat di SMP Negeri 13 Malang di Kota Malang. SMP Negeri 13 Malang yang berada di Jl. Sunan Ampel II Kecamatan Lowokwaru Kelurahan Dinoyo, Kode Pos 65144, Nomor Telepon: 0341 52864

B. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pada penelitian ini ingin mengkaji tentang “Pengaruh *penggunaan gadget* dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 13 Malang”. desain penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diterapkan.⁶⁴ Dalam penelitian ini, peneliti akan mengukur *penggunaan gadget* dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar, untuk itu peneliti menggunakan rumusan *product moment* untuk mengetahui besarnya koefisien korelasinya dan menentukan signifikan tidaknya hubungan kedua variabel tersebut. Oleh

⁶⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendiidkan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D.*(Bandung:alfabeta, 2010),hlm.14

karena itu peneliti menggunakan jenis penelitian korelasional (*Corelational Explanatife*)

sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Zainal Arifin yaitu penelitian yang mempelajari hubungan dua variabel atau lebih, yakni hubungan variasi dalam satu variabel dengan variasi dalam variabel lain.⁶⁵ Penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan *gadget* (X_1) dan lingkungan belajar (X_2) sebagai variabel bebas terhadap hasil belajar (Y) sebagai variabel terikat.

C. Variabel Penelitian

Variabel diartikan sebagai segala sesuatu yang akan menjadi obyek pengamatan penelitian. Jadi variabel penelitian ialah suatu sifat atau nilai dari orang yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk memberikan gambaran yang sistematis tentang suatu fenomena kemudian ditarik kesimpulannya.⁶⁶ Dalam penelitian kuantitatif terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*). Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen*. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau akibat, karena adanya variabel bebas. Pada penelitian ini variabel yang akan diteliti adalah:

⁶⁵ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 48

⁶⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D.* (Bandung: alfabeta, 2010), hlm. 61.

1. Variabel terikat (*dependen variable*), yaitu variabel yang dipengaruhi variabel bebas atau variabel yang menjadi akibat adanya variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa.
2. Variabel bebas (*independen variabel*), yaitu variabel yang mempengaruhi variabel terikat atau variabel yang menjadi sebab adanya variabel terikat. Terdapat dua variabel bebas pada penelitian ini yaitu penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Keseluruhan subyek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus. Populasi adalah obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi juga dapat diartikan sebagai jumlah semua orang atau non orang yang memiliki ciri-ciri yang sama dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian dan dapat dijadikan sebagai sumber pengambilan sampel.⁶⁷ Sesuai dengan pengertian tersebut maka populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Malang yang

⁶⁷ Wahidmurni, 2017, *Pemaparan Metode Penelitian Kuantitatif*, repository.uin-malang.ac.id/1985

berjumlah 286 siswa dari 9 kelas. Apabila subyek penelitian berjumlah lebih dari 100, lebih baik populasi diambil antara 10-15% atau 20-25% dan juga bisa lebih.⁶⁸ Untuk menggambarkan secara lebih jelas tentang populasi dalam penelitian ini, maka dapat ditampilkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 3.1 Daftar populasi siswa kelas VIII SMPN 13 Malang

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	8A	15	17	32
2	8B	16	16	32
3	8C	17	15	32
4	8D	16	16	32
5	8E	14	17	31
6	8F	18	15	33
7	8G	18	15	33
8	8H	14	18	32
9	8I	12	17	29
	Jumlah	140	146	286

2. Sampel

Sampel adalah kelompok kecil yang diamati dan merupakan bagian dari populasi sehingga sifat dan karakteristik populasi juga dimiliki oleh sampel. Menurut Mardalis sampel adalah sebagian dari seluruh individu yang menjadi obyek penelitian.⁶⁹ Dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Malang.

Rumus pengambilan sampel Slovin :⁷⁰

⁶⁸ Nurul Zuriyah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, (Jakarta, Bumi Aksara: 2005), hlm 123-124

⁶⁹ Mardali, *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm.55.

⁷⁰ Riduwan. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*, (Bandung, Alfabeta: 2005)

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Dimana:

n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

E = persen kelonggaran ketidakteelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang masih dapat ditolerir atau diinginkan

$$n = \frac{286}{1 + 286 (0,05)^2}$$

$$= 167$$

E. Data dan sumber data

Data yang digunakan oleh peneliti data kuantitatif adalah data yang dapat dijelaskan dengan angka-angka sehingga dapat diukur atau dihitung secara langsung.⁷¹ Sedangkan skala pengukuran yang digunakan adalah skala likert, Sugiyono menyatakan bahwa skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran data kuantitatif. Sumber data dalam penelitian ini terdapat dua.

1. Data Primer

Data primer adalah data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti (atau petugas-petugasnya) dari

⁷¹ M. Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi dan Kebijakan public serta Ilmu-ilmu sosial Lainnya*, (Jakarta: Kencana, 2006), hlm. 120

sumber pertamanya.⁷² Data primer dalam penelitian ini diperoleh secara langsung dari lapangan dengan menggunakan angket/kuesioner yang kemudian dikumpulkan, diolah dan disajikan oleh peneliti. Data primer ini diperoleh untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel X_1 (Penggunaan *gadget*) dan X_2 (Lingkungan belajar) terhadap Y (Hasil belajar siswa)

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diterbitkan oleh organisasi yang bukan merupakan pengolahan peneliti, data tersebut biasanya telah tersusun dalam bentuk dokumen-dokumen.⁷³ Data Sekunder ini diperoleh dengan cara membaca kepustakaan, internet, media cetak, yang ada hubungannya dengan penelitian yang dilakukan, data sekunder merupakan data yang diperoleh peneliti dari siswa yang sering menggunakan *gadget* berupa nilai ulangan harian dan dokumen-dokumen lain yang terkait dengan penelitian. Data sekunder digunakan oleh peneliti untuk mengetahui variabel dependen (hasil siswa). Sumber data yang digunakan oleh peneliti adalah dengan menggunakan data primer dan data sekunder.

⁷² Umardi Suryabrata, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Kencana, 2006), hlm 84

⁷³ Ibid. Hlm 85

Tabel 3.2 Tabel data dan Sumber data

No	Data	Sumber Data
1	Siswa yang menggunakan <i>gadget</i>	Siswa (responden)
2	Lingkungan belajar	Siswa (responden)
3	Hasil belajar	Dokumen (nilai Ulangan harian SMP Negeri 13 Malang)

F. Instrumen Penelitian

Dalam mendukung proses pengumpulan data dan memperoleh data yang diinginkan, peneliti menggunakan kuesioner atau angket untuk mengumpulkan data di lapangan agar mengetahui data tentang penggunaan gadget dan lingkungan belajar siswa. Butir-butir pernyataan dalam angket dikembangkan dari indikator berdasarkan teori yang relevan dengan masing-masing variabel penelitian. Pernyataan tersebut diukur dengan skala likert yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial.⁷⁴

Menurut Arikunto, instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegunaannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah

⁷⁴ Ridwan dan Sunarto, *Pengantar Statistika: Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi Komunikasi dan Bisnis*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm.20

olehnya.⁷⁵ Suryabrata menjelaskan bahwa instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk merekam pada umumnya secara kuantitatif keadaan dan aktivitas atribut-atribut psikologis itu secara teknis biasanya digolongkan menjadi atribut kognitif dan atribut non kognitif. Lebih jauh, dikatakan bahwa untuk atribut kognitif, perangsangnya adalah pertanyaan. Sedangkan untuk atribut non-kognitif, perangsangnya adalah pernyataan.⁷⁶

Instrumen penelitian menggunakan angket untuk mengukur variabel pengaruh *penggunaan gadget* dan lingkungan belajar. Dibawah ini akan dijelaskan beberapa pertanyaan tentang pemberian skor, diantaranya yaitu sebagai berikut.

1. Nilai 5 untuk jawaban Sangat Setuju (SS)
2. Nilai 4 untuk jawaban Setuju (S)
3. Nilai 3 untuk jawaban Ragu-ragu (R)
4. Nilai 2 untuk jawaban Tidak Setuju (TS)
5. Nilai 1 untuk jawaban Sangat Tidak Setuju (STS)

Alasan penilaian kuesioner ini terdapat 5 skala adalah mengacu pada buku Sugiyono tentang metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Peneliti menggunakan nilai hasil ulangan harian untuk mengetahui data tentang hasil belajar siswa. Adapun jabaran instrumen penelitian yang digunakan pada masing-masing variabel penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

⁷⁵ Arikunto, Suhersemi. *Manajemen Penelitian*. (Jakarta;Rineka Cipta. 2000) hlm 134

⁷⁶ Suryabrata, Sumadi. *Metode Penelitian*. (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada. 2008) hlm 52

Tabel 3.3 Instrumen Penelitian

No	Variabel	Sub variabel	Indikator	Nomor Butir Soal
1.	Penggunaan <i>Gadget</i> sumber: Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency, 2014, <i>Bila Si Kecil Bermain Gadget</i> . Yogyakarta: Bisakimia)		<ul style="list-style-type: none"> • Adanya dorongan dan kebutuhan menggunakan <i>gadget</i> dalam pembelajaran IPS • Membangun meningkatkan dalam aspek akademis • Mengalami peningkatan kemampuan berbahasa • Mengurangi tingkat kejenuhan dalam belajar materi geografi • Menciptakan keterampilan matematis • Mengkalkulasi Durasi dan frekuensi waktu penggunaan <i>gadget</i> dalam sehari 	1,2 3,4 5,6 7,8 9,10 11,12
2.	Lingkungan Belajar Sumber: Slameto, Belajar & Faktor-faktor yang mempengaruhinya (Jakarta: Rineka Cipta, 2003)	<ul style="list-style-type: none"> • Lingkungan Keluarga 	<ul style="list-style-type: none"> • Orang tua menerapkan aturan kepada anaknya • Membangun relasi antar anggota keluarga • Menggambarkan suasana rumah pada saat belajar • Mengukur keadaan ekonomi keluarga 	13,14 15,16 17,18 19,20

		<ul style="list-style-type: none"> • Lingkungan Sekolah 	<ul style="list-style-type: none"> • menentukan pemilihan metode mengajar di kelas • melaksanakan relasi guru dengan siswa • melaksanakan relasi siswa dengan siswa • melaksanakan kedisiplinan di sekolah • memfasilitasi Keadaan tempat belajar siswa • Memenuhi ketersediaan fasilitas belajar siswa • Menyelesaikan tugas rumah 	<p>21,22</p> <p>23,24</p> <p>25,26</p> <p>27,28</p> <p>29,30</p> <p>31,32</p> <p>33, 34</p>
		<ul style="list-style-type: none"> • Lingkungan Masyarakat 	<ul style="list-style-type: none"> • Melibatkan siswa dalam kegiatan masyarakat • Menggunakan media massa • Melakukan aktifitas dengan teman bergaul • Mengkategorikan bentuk kehidupan masyarakat 	<p>35,36</p> <p>37,38</p> <p>39,40</p> <p>41,42</p>
3.	<p>Hasil Belajar</p> <p>Sumber:Nana Sudjana</p> <p><i>Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar</i>,(Bandung::PT Remaja Rosdakarya, 2005)</p>		<p>Nilai ulangan harian</p>	<p>Dokumen nilai ulangan harian semester ganjil</p>

G. Teknik Pengumpulan Data

a. Angket (kuesioner)

Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atas pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang diharapkan dari responden.⁷⁷

1. Angket (kuesioner), untuk memperoleh data tentang siswa pengguna gadget, peneliti memperoleh data melalui penyebaran angket atau kuesioner yang peneliti sebutkan pada siswa yang menggunakan gadget di SMP Negeri 13 Malang sebagai responden.

2. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya.⁷⁸ Dokumentasi. Untuk memperoleh data terkait dengan hasil belajar, peneliti mencari data yang sesuai, yaitu berupa catatan nilai ulangan harian dan tugas siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Malang yang menggunakan gadget. Setelah didapatkan bahwa kuesioner sudah valid dan reliabel pada masing-masing item maupun dari segi variabel, maka penelitian ini dapat diolah.

⁷⁷ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D, (Bandung, Alfabeta, 2011), hlm: 142

⁷⁸ Suharsismi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm :206

H. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Pengujian validitas instrumen menurut Riduwan menjelaskan bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur. Alat ukur yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Untuk menguji validitas alat ukur, terlebih dahulu dicari harga korelasi antara bagian-bagian dari alat ukur secara keseluruhan dengan cara mengorelasikan setiap butir alat ukur dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor butir.⁷⁹

Untuk menguji validitas alat ukur terlebih dahulu dicari harga korelasi antara bagian-bagian dari alat ukur secara keseluruhan dengan cara mengorelasikan tiap butir instrumen dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor butir. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan uji korelasi *pearson product moment*. Untuk mengetahui keeratan pengaruh antar variabel bebas dengan variabel terikat. Caranya dengan mengorelasikan skor item pernyataan dengan skor total dan menggunakan alat bantu berupa *software SPSS 16,0*

Untuk menghitung validitas alat ukur digunakan rumus *Pearson Product Moment*, rumusnya adalah sebagai berikut:

⁷⁹ Riduwan, *Metode Dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian (untuk Mahasiswa S-1, S-2, dan S-3)* (Bandung: Alfabeta, 2009), hal, 73

$$r_{xy} = \frac{n \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{\sqrt{\{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2\} \{n \sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{hitung} : koefisien Korelasi

X_i : Jumlah skor item

Y_i : Jumlah skor total (seluruh item)

n : Jumlah Sampel/responden

Uji coba instrumen dalam penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 06 Dau sebanyak 30 responden. Hasil uji coba instrumen semuanya dinyatakan valid. Pada kuesioner penggunaan *gadget* terdiri dari 12 item pernyataan dan dinyatakan valid. Selanjutnya hasil uji coba lingkungan belajar yang diuji coba kepada 30 responden berjumlah 30 item pernyataan dan dinyatakan valid. Adapun kriteria pengambilan keputusan dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS versi 16.

2. Uji Reliabilitas

Teknik yang digunakan untuk mencari reliabilitas dalam penelitian adalah dengan menggunakan *Alpha Crombach*. Uji reliabilitas adalah dengan menguji skor antara item dengan tingkat signifikan 5% atau 0,05 sehingga apabila angka korelasi yang diperoleh lebih besar dari pada nilai kritis, berarti item tersebut dikatakan reliabel atau layak. Adapun rumus untuk menguji

reliabilitas instrument penelitian dengan menggunakan *Alpha Crombach* adalah sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrument

k : Banyaknya pertanyaan atau banyak soal

: jumlah varians butir

: varians total

Adapun kriteria pengujiannya adalah apabila nilai realibilitas instrument di atas 0,6 atau 60%, berarti terdapat data yang reliabel pada tingkat kepercayaan 95%. Sebaliknya jika nilai reliabilitas kurang dari 0,6 atau 60% berarti tidak terdapat data yang reliable pada tingkat kepercayaan 95%. Berdasarkan uji reliabilitas maka dapat dikatakan bahwa seluruh variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah reliabel, hal tersebut dikarenakan koefisien *Cronbach's Alpha* di atas 0,6. Berikut ini adalah klasifikasi reliabilitas :

Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Koefisien Alpha	Uji Alpha Cronbach	Keterangan
X1	0,6	0,772	Reliabel
X2	0,6	0,906	Reliabel

Berdasarkan tabel pengukuran reliabilitas di atas dengan menggunakan SPSS 16,0 dapat dilihat bahwa hasil uji coba instrumen memperoleh nilai *Cronbach Alpha* pada X1 sebesar 0,772 dan nilai *Cronbach Alpha* pada X2 sebesar 0,906 artinya instrumen yang digunakan reliabel karena nilai *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0,6 sehingga dapat digunakan untuk pengambilan data dalam penelitian selanjutnya.

I. Analisis Data

Analisis data merupakan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. langkah-langkah dalam pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Penelitian ini menggunakan data jenis kuantitatif yang dinyatakan dengan angka dan dianalisis dengan statistik. Data tersebut diperoleh dari hasil penskoran kuesioner atas jawaban yang diberikan responden. Untuk menentukan klasifikasi kondisi tiap-tiap variabel terlebih dahulu ditentukan perhitungan panjang kelas interval. Rumus yang digunakan untuk menghitung panjang kelas interval adalah sebagai berikut:

$$\text{Panjang kelas interval} = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{Banyak kelas interval}}$$

Setelah menentukan panjang interval total nilai tiap item dimasukkan kedalam tiap interval, sehingga dapat difrekuensikan tiap klasifikasi. Dari frekuensi tersebut, skor yang didapat kemudian dihitung

dengan tingkat persentasenya untuk selanjutnya dikualifikasi. Untuk menentukan besarnya persentase digunakan rumus

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Persentase

F= Frekuensi (banyaknya responden yang menjawab)

N= Jumlah responden

2. Asumsi Klasik

Dalam menggunakan alat analisis regresi, perlu dilakukan pengujian asumsi klasik, agar hasil dari analisis ini menunjukkan hubungan yang *valid*. Untuk menghindari nilai pengukuran yang bias dari persamaan regresi linier berganda, maka terlebih dahulu dilakukan persyaratan linier berganda atau yang disebut dengan asumsi klasik. Uji asumsi klasik ini meliputi:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residu memiliki distribusi normal. Seperti diketahui uji T dan uji F mengasumsikan bahwa residu mengikuti distribusi normal.

b. Uji Multikolinearitas

Imam Ghozali Uji Multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi atas variabel bebas (independen). Model korelasi yang baik

seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variabel independen. Jika variabel independen saling berkorelasi maka variabel ini tidak ontogonal. Variabel ontogonal adalah variabel independen yang nilai korelasi antar sesama variabel independen sama dengan nol.

Untuk mendeteksi adanya multikolonieritas dengan membuat hipotesis:

Tolerance value $< 0,10$ atau VIF > 10 : terjadi multikoleneartitas

Tolerance value $> 0,10$ atau VIF < 10 : tidak terjadi multikolinearitas

c. Uji Autokorelasi

Menurut Imam Ghozali uji autokorelasi bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi linear ada korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode t dengan periode $t-1$ sebelumnya. Jika terjadi korelasi, maka dinamakan problem autokorelasi. Autokorelasi muncul karena observasi yang berurutan sepanjang waktu berkaitan satu sama lain. Masalah ini timbul karena residual (kesalahan pengganggu) tidak bebas dari satu observasi ke observasi lainnya. Pada penelitian ini menggunakan Uji Durbin-Watson (DW test).

Uji Durbin Watson hanya digunakan untuk autokorelasi tingkat satu dan mensyaratkan adanya konstanta dalam model

regresi dan tidak ada variabel di antara variabel independen. Pengambilan keputusan ada tidaknya autokorelasi. Adapun pengambilan keputusan ada tidaknya autokorelasi ada pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.5 Pengambilan Keputusan Autokorelasi

Kriteria	Keputusan
$d < dl$ atau $d > 4-dl$	Terdapat Autokorelasi
$du < d < 4-du$	Tidak terdapat autokorelasi
$dl < d < du$ atau $4-du < d < 4-dl$	Tidak ada kesimpulan

d. Uji Heteroskedastisitas

Menurut Imam Ghazali Uji Heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan lainnya. Penelitian ini menggunakan Uji Gletser untuk meregres nilai absolut residual. Variabel independen dengan menggunakan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

Jika nilai Sig variabel independen $< 0,05$ terjadi Heterokedastitas

Jika nilai Sig variabel independen $> 0,05$ tidak terjadi Heterokedastitas

3. Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis regresi linier berganda adalah hubungan secara linear antara satu variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Analisis ini untuk mengetahui arah hubungan antara variabel

independen dengan variabel dependen apakah positif atau negatif dan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan, data yang digunakan biasanya berskala interval atau rasio.

Rumus regresi linear berganda sebagai berikut:

$$Y' = a + B_1X_1 + B_2X_2 + \mu$$

Keterangan:

Y' = Variabel terikat (hasil belajar)

a = Bilangan konstanta

X_1 = Variabel bebas *Penggunaan gadget*

X_2 = Variabel bebas *Lingkungan Belajar*

B_1, B_2 = Koefisien regresi

μ = Error

4. Uji Hipotesis

1. Uji Parsial (Uji t)

Fungsi dilakukannya uji t adalah untuk melihat signifikan dari pengaruh independen secara individu terhadap variabel dependen dengan menganggap variabel lain bersifat konstan.⁸⁰ Uji t dapat dilakukan dengan rumus.⁸¹

$$t_{hitung} = \frac{b_i - \beta_i}{s_{b_i}}$$

⁸⁰ Imam Ghozali. *Aplikasi Multivariate dengan Program SPS* (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2007) hlm 55

⁸¹ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002)

Keterangan :

b_i = nilai koefisien regresi

β_i = nilai koefisien regresi untuk populasi

S_{b_i} = kesalahan baku koefisien regresi

Setelah dilakukan analisa data maka langkah selanjutnya adalah membandingkan signifikansinya dengan taraf signifikan 0,05. Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan apakah hipotesis nol (H_0) atau hipotesis alternatif (H_a) tersebut ditolak atau diterima

2. Uji Simultan (Uji F)

Peneliti melakukan uji F guna mengetahui hubungan simultan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y).

Rumus yang dapat digunakan yaitu:⁸²

$$F = \frac{R^2/K}{(1-R^2)(n-K-1)}$$

Keterangan:

R : Koefisien korelasi linier berganda

n : banyaknya data

K : banyaknya variabel bebas

Kriteria dalam penerimaan dan penolakan hipotesis dalam uji F adalah:

- 1) Nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

⁸² Gujarat. *Pengantar Statistik*. (Jakarta: Bumi Aksara, 1999) hlm 200

- 2) Nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Atau dengan melihat signifikan f, yaitu:

- 1) Signifikansi $F \leq 0,05$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.
- 2) Signifikansi $F \geq 0,05$, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

5. Uji Koefisien Determinasi (Nilai R Square)

Koefisien determinasi (R Square) adalah sebuah analisis yang digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah antara nol sampai satu, jika R Square mendekati 1 menjelaskan variabilitas variabel terikatnya semakin kuat, sedangkan R Square semakin mendekati 0 artinya kemampuan untuk menjelaskan tersebut lemah.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Obyek Penelitian

a. Lokasi SMPN 13 Malang

Alamat	: Jl. Sunan ampel II
Kota	: Kota Malang
Kecamatan	: Lowokwaru
Kelurahan	: Dinoyo
Propinsi	: Jawa Timur
Kodepos	: 65144
Email	: smpn13malang@gmail.com
Akreditasi	: A
Jenjang	: SMP
Status	: Negeri
Nomer Telpon	: 0341 52864
Nomer Faks	: 0341577018
Situs	: www.smpn13-sch.id
Lintang	: -7.979082751730506
Bujur	: 112.64179229736328
Ketinggian	: 443

b. Sejarah SMPN 13 Malang

Pada awalnya SMP Negeri 13 Malang merupakan sekolah filial SMPN 1 Malang pada tahun 1983 dengan tujuan sebagai sekolah yang menampung sebagian siswa SMPN 1 Malang yang melebihi target jumlah kelas yang disediakan. Seluruh Guru dan Staf Akademika SMP Negeri 13 Malang awalnya juga berasal dari SMPN 1 Malang, sedangkan yang menjabat sebagai kepala sekolah pada waktu itu adalah Bapak Drs. Suwandi dengan PLH (Pelaksana Harian) Ibu Dra. Toeti Antasy. Sekolah filial ini bertempat di SDN 7 Dinoyo Malang dengan jumlah kelas sebanyak 2 ruang untuk kelas 1. Atas usulan dari beberapa guru, akhir tahun 1984 SMP Negeri 13 Malang pindah dan menempati SMPS di jalan Veteran yang sekarang ditempati SMKN 2 Malang.

Seiring dengan perkembangan jumlah siswa yang semakin pesat dan atas prakarsa dari berbagai pihak, pada tahun 1985 mulai melaksanakan pembangunan gedung sekolah di jalan Sunan Ampel II Kota Malang. Akhirnya pada tahun 1985 SMP Negeri 13 Filial SMPN 1 Malang diresmikan menjadi SMP Negeri 13 Malang, dengan jumlah murid sebanyak 120, jumlah kelas sebanyak 6 kelas dan tenaga pengajar sebanyak 10 orang. Sejak dibangunnya gedung sekolah yang baru, SMP Negeri 13 Malang mengalami kemajuan jumlah siswa yang sangat pesat.

Sejak dikepalai Drs. H. Muhammad Nurfakih, M.Ag tahun 2005 banyak kemajuan yang diraih. Hal tersebut ditandai dengan semakin meningkatnya tenaga profesional, prestasi siswa dalam berbagai ajang perlombaan, serta dalam bidang kedisiplinan. Dengan berbagai prestasi yang didapat, menjadikan SMP Negeri 13 terakreditasi A dan salah satu sekolah pada tahun 2007 yang mendapat status SSN (Standar Sekolah Nasional) di Kota Malang dan diharapkan selanjutnya berstatus SBI (Sekolah Bertaraf Internasional).

c. Visi Smp Negeri 13 Malang

Visi SMP Negeri 13 Malang adalah: “Unggul dalam prestasi, berbudaya dan peduli lingkungan berlandaskan imtaq dan iptek”

Indikator pencapaian Visi:

1. Unggul dalam prestasi akademik dan non akademik
2. Unggul dalam pembinaan etika dan budaya
3. Unggul dalam pengelolaan lingkungan

d. Misi Smp Negeri 13 Malang

1. Mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
2. Meningkatkan prestasi akademik secara intensif dan berkelanjutan
3. Meningkatkan kompetensi pendidik dan tenaga pendidikan secara profesional.
4. Melakukan pembinaan kegiatan ekstra kurikuler secara intensif.

5. Meningkatkan penghayatandan pengamalan nilai-nilai agama dan budaya bangsa.
6. Meningkatkan upaya pembinaan karakter pada peserta didik.
7. Membudayakan peran serta seluruh warga sekolah dalam kegiatan perlindungan lingkungan dan sumber daya alam.
8. Membudayakan peran serta seluruh warga sekolah dalam kegiatan pelestarian lingkungan dan sumber daya alam.
9. Membudayakan peran serta seluruh warga sekolah dalam kegiatan pencegahan kerusakan lingkungan dan sumber daya alam.

e. Tujuan SMP Negeri 13 Malang

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan disusun sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan di tingkat satuan pendidikan khususnya di SMP Negeri 13 Malang. Tujuan pendidikan di SMP Negeri 13 Malang, berdsarkan visi dan misi tersebut di atas antara lain :

1. Terlaksananya kegiatan pembelajaran yang kreatif, inovatif dengan berbagai media dan sumber belajar.
2. Tercapainya peningkatan nilai rata-rata US, UN setiap tahun 0,2.
3. Tercapainya peningkatan profesionalisme pendidik dan tenaga kependidikan melalui berbagai kegiatan (Diklat, Workshop, Seminar, MGMP, Penelitian, dll.)
4. Tercapainya peningkatan prestasi kegiatan ekstrakurikuler Paskibra, Pramuka dan Drumband.

5. Tercapainya peningkatan keimanan, ketaqwaan melalui kegiatan keagamaan (Pembiasaan doa, sholat berjamaah, peringatan hari besar keagamaan).
6. Tercapainya peningkatan perilaku santun, disiplin, patuh dan taat pada peraturan.
7. Tercapainya lingkungan sekolah hijau, bersih, dan sehat.
8. Terwujudnya sekolah adiwiyata tingkat nasional.

2. Deskripsi Data Penggunaan Gadget

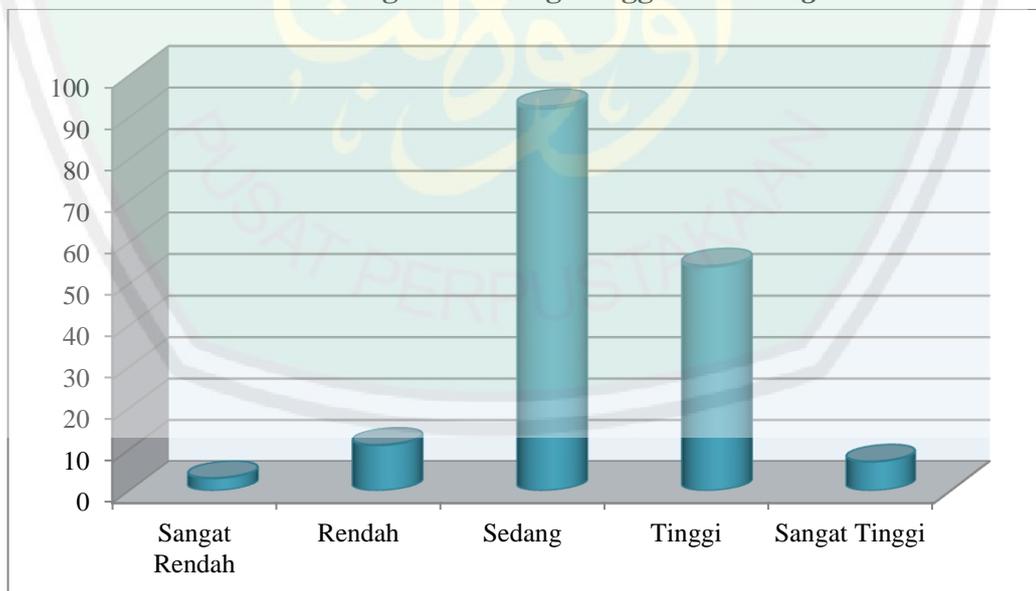
Instrumen yang digunakan untuk mengukur intensitas penggunaan *gadget* berupa angket terdiri dari 12 pernyataan, dimana masing-masing item pernyataan *favorable* memiliki lima alternatif jawaban dengan rentang skor 1-5. Dengan demikian rentang skor total harapan 21 dan skor harapan tertinggi 60. Berdasarkan skor total harapan tersebut maka dapat ditentukan interval skor masing-masing kelas atau kelas yang menggambarkan penggunaan *gadget* yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah. Berikut paparan data tentang intensitas penggunaan *gadget*.

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Intensitas Penggunaan Gadget

No	interval skor	Kriteria	Jumlah	Persentase
1	21-28	Sangat Rendah	3	2%
2	29-36	Rendah	11	7%
3	37-44	Sedang	92	55%
4	45-52	Tinggi	54	32%
5	53-60	Sangat Tinggi	7	4%
Jumlah			167	100%

Berdasarkan hasil pengolahan data sebagaimana tabel di atas, maka dapat dijelaskan bahwa sebanyak 7 responden (4%) berada dalam kategori intensitas penggunaan *gadget* yang sangat tinggi, dan 54 responden (32%) dalam kategori berada dalam intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi, dan 92 responden (55%) berada dalam kategori sedang, 11 responden (7%) berada dalam kategori rendah sebanyak 3 responden (2%). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* secara umum termasuk dalam kategori sedang. Dari tabel 4.1 tersebut dapat digambarkan dalam diagram batang di bawah ini :

Gambar 4.1
Diagram Batang Penggunaan Gadget



3. Deskripsi Data Variabel Lingkungan Belajar

Pada penelitian ini, lingkungan belajar diukur dengan menggunakan angket yang terdiri dari 30 pernyataan, dimana masing-

masing item pernyataan *favorable* memiliki lima alternatif jawaban rentang skor 1-5. Dengan demikian rentang skor total harapan terendah adalah 81 dan skor harapan tertinggi yaitu 150. Berdasarkan skor total harapan tersebut maka dapat ditentukan interval skor masing-masing kelas atau kelas yang menggambarkan lingkungan belajar yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Berikut paparan data tentang intensitas lingkungan belajar.

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Intensitas Lingkungan Belajar

No	Interval skor	Kriteria	Jumlah	Persentase
1	81-94	Sangat Rendah	3	2%
2	95-108	Rendah	16	10%
3	109-122	Sedang	65	39%
4	123-136	Tinggi	65	39%
5	137-150	Sangat Tinggi	18	11%
Jumlah			167	100%

Berdasarkan hasil pengolahan data sebagaimana tabel di atas, maka dapat dijelaskan bahwa sebanyak 18 responden (11%) berada dalam kategori lingkungan belajar yang sangat tinggi, dan 65 responden (39%) berada dalam kategori tinggi, dan 65 responden (39%) berada dalam kategori sedang, dan 16 responden (10%) berada dalam kategori rendah, dan 3 responden (2%) berada dalam kategori sangat rendah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa lingkungan belajar secara umum termasuk dalam kategori tinggi. Dari tabel 4.2 tersebut dapat digambarkan dalam diagram batang di bawah ini :

Gambar 4.2

Diagram Batang Variabel Lingkungan Belajar



4. Deskripsi Data Hasil Belajar

Dalam penelitian ini, hasil belajar diukur dengan nilai ulangan harian mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 13 Malang. Dari nilai ulangan harian tersebut, diperoleh nilai tertinggi dan nilai terendah yang akan dikelompokkan sesuai dengan kriteria yang berdasarkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan oleh SMPN 13 Malang pada mata pelajaran IPS. Untuk lebih jelasnya hasil belajar IPS siswa kelas VIII dapat dianalisis dan di klasifikasikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3 Deskripsi Data Hasil Belajar

No	Interval	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	0-60	Tidak Lulus	0	0%
2	61-70	Kurang	7	4%
3	71-80	Sedang	46	28%
4	81-90	Baik	101	60%
5	91-100	Sangat Baik	13	8%
Jumlah			167	100%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar yang termasuk dalam kategori sangat baik sebanyak 13 siswa (8%), kategori baik sebanyak 101 siswa (60%), kategori sedang sebanyak 46 siswa (28%), kategori kurang sebanyak 7 siswa (4%), kategori tidak lulus sebanyak 0 siswa (0%). Dengan demikian dapat diketahui bahwa hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Malang secara umum termasuk dalam kategori baik. Dari tabel 4.3 dapat digambarkan dalam diagram dibawah ini:

Gambar 4.3

Diagram Batang Variabel Hasil Belajar



B. Pengujian Hipotesis

Penelitian ini menggunakan analisis regresi linier berganda untuk mengetahui apakah variabel bebas (X) berpengaruh terhadap variabel terikat (Y) secara bersama-sama (simultan). Berikut ini adalah hasil perhitungan regresi linier berganda menggunakan SPSS *Statistic* 16,0.

1. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah dalam model regresi variabel dependen dan independen mempunyai residual atau kesalahan yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Dalam uji normalitas ini menggunakan metode uji statistik non-parametrik kolmogrov-smirnov (K-S). Model regresi yang baik adalah yang mempunyai distribusi normal. Dikatakan normal apabila nilai signifikansi dari hasil uji Kolmogrov-Smirnov $\geq 0,05$, dan sebaliknya jika uji Kolmogrov-Smirnov $\leq 0,05$ maka dinyatakan berdistribusi tidak normal. Berikut ini adalah tabel hasil uji normalitas.

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas

No	Sig. K-S	Taraf Sig. (5%)	Keterangan
1	0,213	0,05	Normal

Pada tabel 4.4 Dapat diketahui bahwa nilai Asymp.Sig. (2-tailed) sebesar 0,213, sedangkan nilai signifikansinya lebih besar dari 0,005 sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini berdistribusi normal.

2. Uji Multikolinearitas

Imam Ghozali Uji Multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi atas variabel bebas (independen). Model korelasi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variabel independen. Jika variabel independen saling berkorelasi maka variabel ini tidak ortogonal. Variabel ortogonal adalah variabel independen yang nilai korelasi antar sesama variabel independen sama dengan nol. Untuk mendeteksi adanya multikolinearitas dengan membuat hipotesis:

Tolerance value $< 0,10$ atau VIF > 10 : terjadi multikolinearitas

Tolerance value $> 0,10$ atau VIF < 10 : tidak terjadi multikolinearitas

Tabel 4.5 Uji Multikolonieritas

Variabel	Tolerance	VIF	Keterangan
Penggunaan <i>Gadget</i> (X_1)	0,892	1,122	Tidak Multikolinieritas
Lingkungan Belajar (X_2)	0,892	1,122	Tidak Multikolinieritas

Berdasarkan hasil pengujian multikolonieritas pada pada tabel diatas, variabel penggunaan *gadget* (X_1) dan lingkungan belajar (X_2) diperoleh nilai tolerance sebesar 0,892. Jadi nilai tolerance sebesar $0,892 > 0,10$, maka asumsi multikolonieritas variabel penggunaan *gadget* (X_1) dan lingkungan belajar (X_2) yaitu tidak terjadi multikolonieritas. Sedangkan nilai VIF dari variabel penggunaan *gadget* (X_1) dan lingkungan belajar (X_2) diperoleh sebesar 1,122. Jadi nilai $1,122 < 10,00$, maka asumsinya adalah tidak terjadi korelasi.

3. Uji Autokorelasi

Menurut Imam Ghozali uji autokorelasi bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi linear ada korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode t dengan periode $t-1$ sebelumnya. Jika terjadi korelasi, maka dinamakan problem autokorelasi. Autokorelasi muncul karena observasi yang berurutan sepanjang waktu berkaitan satu sama lain. Masalah ini timbul karena residual (kesalahan pengganggu) tidak bebas dari satu observasi ke observasi lainnya. Pada penelitian ini menggunakan Uji Durbin-Watson (DW test).

Uji Durbin Watson hanya digunakan untuk autokorelasi tingkat satu dan mensyaratkan adanya konstanta dalam model regresi dan tidak ada variabel di antara variabel independen. Pengambilan keputusan ada tidaknya autokorelasi. Adapun pengambilan keputusan ada tidaknya autokorelasi ada pada tabel dibawah ini.

Tabel Durbin Watson, K= 2 dan n = 167

Tabel 4.6 Uji Autokorelasi

D	dL	dU	4-dL	4-dU
1,859	1,7227	1,7712	2,2773	2,2288

Dari hasil pengujian diatas, diperoleh kesimpulan sebagai berikut: hasil uji autokorelasi menggunakan Durbin Watson memperoleh nilai sebesar 1,859 atau nilai tersebut dinyatakan $du < d < 4 - du$ atau $1,7712 < 1,859 < 2,2288$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat autokorelasi.

4. Uji Heteroskedastisitas

Menurut Imam Ghazali Uji Heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan ke pengamatan lainnya. Penelitian ini menggunakan Uji Gletser untuk meregres nilai absolut residual terhadap. Variabel independen dengan menggunakan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

Jika nilai Sig variabel independen $<0,05$ terjadi Heterokedastitas

Jika nilai Sig variabel independen $>0,05$ tidak terjadi Heterokedastitas

Tabel 4.7 Hasil Uji Heteroskedastisitas

Variabel Bebas	Variabel terikat	Sig.	keterangan
Penggunaan <i>Gadget</i> (X1)	Hasil Belajar	0,306	Tidak terjadi Heteros
Lingkungan Belajar X2	Hasil Belajar	0,103	Tidak terjadi Heteros

Dari pengujian hasil diatas, diperoleh nilai signifikansi penggunaan *gadget* sebesar 0,306. Nilai signifikansi sebesar $0,306 > 0,05$, maka asumsinya tidak terjadi heterokedastisitas. Sedangkan pada variabel lingkungan belajar diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,103. Nilai signifikansi sebesar $0,103 > 0,05$, maka asumsinya adalah tidak terjadi heterokedastisitas.

2. Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis regresi linier berganda adalah hubungan secara linear antara satu variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Analisis ini untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen apakah positif atau negatif dan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan, data yang digunakan biasanya berskala interval atau rasio.

Rumus regresi linear berganda sebagai berikut:

$$Y' = a + B_1X_1 + B_2X_2 + \mu$$

Keterangan:

Y' = Variabel terikat (hasil belajar)

a = Bilangan konstanta

X₁ = Variabel bebas *Penggunaan gadget*

X₂ = Variabel bebas Lingkungan Belajar

B₁, B₂ = Koefisien regresi

μ = Error

berdasarkan data dari hasil analisis tersebut maka ditemukan hasil analisa regresi linier berganda sebagai berikut:

Tabel 4.8 Analisis Regresi Linier Berganda

Model		Coefficients ^a				Ket.	
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t		Sig.
		B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	40.609	4.428		9.171	.000	Signifikan
	penggunaan gadget (X1)	.156	.078	.132	2.006	.047	Signifikan
	lingkungan belajar (X2)	.287	.034	.552	8.420	.000	Signifikan

a. Dependent Variable: hasil belajar (Y)

Variabel terikat pada regresi ini adalah hasil belajar sedangkan variabel bebasnya adalah penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar. Model regresi berdasarkan hasil analisis diatas adalah:

$$Y = 40,609 + 0,156X_1 + 0,287X_2 + \mu$$

X₁ = Penggunaan *Gadget*

X₂ = Lingkungan Belajar

Y = Hasil Belajar

$\mu = \text{Error}$

adapun interpretasi dari persamaan tersebut adalah sebagai berikut :

a) $a = 40,609$

nilai konstan ini menunjukkan bahwa apabila tidak ada variabel bebas (penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar) maka variabel hasil belajar adalah sebesar 40,609. Hal ini berarti bahwa hasil belajar bernilai sebesar 40,609 sebelum atau tanpa adanya variabel penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar, dimana X_1 dan $X_2 = 0$

b) $b_1 = 0,156$

Nilai parameter atau koefisien regresi b_1 ini menunjukkan bahwa setiap variabel penggunaan *gadget* meningkat 1 satuan, maka hasil belajar akan meningkat sebesar kali atau dengan kata lain setiap peningkatan hasil belajar dibutuhkan variabel penggunaan *gadget* sebesar 0,156 dengan asumsi variabel bebas yang lain tetap ($X_2 = 0$).

c) $b_2 = 0,287$

Nilai parameter atau koefisien regresi b_2 ini menunjukkan bahwa setiap variabel lingkungan belajar meningkat 1 satuan, maka hasil belajar akan meningkat sebesar kali atau dengan kata lain setiap peningkatan hasil belajar dibutuhkan variabel lingkungan belajar sebesar 0,287 dengan asumsi variabel bebas yang lain tetap ($X_1 = 0$)

3. Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan analisis regresi linier berganda yang bertujuan untuk mengetahui apakah pengaruh variabel bebas (X_1 dan

X_2) secara sendiri-sendiri (parsial) maupun secara bersama-sama (simultan) terhadap variabel terikat (Y). Oleh karena itu dalam analisis penelitian ini menggunakan uji t dan uji F. berikut ini merupakan hasil perhitungan dengan regresi linier berganda dengan menggunakan program SPSS statistic 16,0.

a. Uji Parsial (Uji t)

Uji t bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh parsial (sendiri) yang diberikan variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

1. Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar

Ho : Tidak ada pengaruh positif signifikan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMPN 13 Malang.

Ha : Ada pengaruh positif signifikan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMPN 13 Malang.

Kriteria pengujian Ho diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $> 0,05$. Dan sebaliknya jika Ho ditolak apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $< 0,05$. Berikut ini adalah jabaran hasil uji parsial (uji t) dalam bentuk tabel.

Tabel 4.9 Hasil Uji Parsial (Uji t) X_1 terhadap Y

t_{hitung}	Signifikansi	t_{tabel}
2,006	0,047	1,654

Berdasarkan hasil analisis regresi tabel diatas diperoleh hasil sebagai berikut:

Variabel penggunaan *gadget* memiliki t_{hitung} sebesar 2,006 dengan signifikansi 0,047. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ (1,654) atau sig. T < 5% (0,000 < 0,05) maka dapat disimpulkan bahwa secara parsial variabel penggunaan *gadget* berpengaruh signifikansi terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMPN 13 Malang.

2. Pengaruh Lingkungan Belajar terhadap Hasil Belajar

Ho : Tidak ada pengaruh positif signifikan lingkungan belajar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMPN 13 Malang.

Ha : Ada pengaruh positif signifikan lingkungan belajar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMPN 1 Tegalsari Banyuwangi

Kriteria pengujian Ho diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau nilai signifikansi > 0,05. Dan sebaliknya jika Ho ditolak apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai signifikansi < 0,05. Berikut ini adalah jabaran hasil uji parsial (uji t)) dalam bentuk tabel.

Tabel 4.10 Hasil Uji Parsial (Uji t) X_2 terhadap Y

t_{hitung}	Signifikansi	t_{tabel}
8,420	0,000	1,654

Dari tabel diatas 4.10 di atas dapat diketahui bahwa t_{hitung} (8,420) $> t_{tabel}$ (1,654) dan nilai signifikansinya (0,000) $< (0,05)$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga secara parsial lingkungan belajar berpengaruh secara positif signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMPN 13 Malang.

b. Uji Simultan (Uji F)

Uji F digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh simultan (bersama-sama) yang diberikan variabel bebas penggunaan *gadget* (X_1) dan lingkungan belajar (X_2) terhadap hasil belajar (Y) sebagai variabel terikat.

H_0 : Tidak ada pengaruh positif signifikan penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMPN 13 Malang.

H_a : Ada pengaruh positif signifikan penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMPN 13 Malang.

Kriteria pengujian H_0 diterima apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau nilai signifikansi $> 0,05$. Dan sebaliknya jika H_0 ditolak apabila $F_{hitung} >$

F_{tabel} atau nilai signifikansi $< 0,05$. Berikut ini adalah jabaran hasil uji parsial (uji f) dalam bentuk tabel.

Tabel 4.11 Hasil Uji Simultan (Uji F) X_1 X_2 Terhadap Y

F_{hitung}	Signifikansi	F_{tabel}
48,248	0,000	3,05

Dari tabel 4.11 Di atas dapat diketahui bahwa F_{hitung} (48,248) $> F_{\text{tabel}}$ (3,05) dan nilai signifikansinya (0,000) $< (0,05)$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga secara simultan, penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar secara bersama-sama berpengaruh secara positif signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMPN 13 Malang.

c. Koefisien Determinasi

Tabel 4.12 Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.609 ^a	.370	.363	5.07518

a. Predictors: (Constant), lingkungan belajar (X2), penggunaan gadget (X1)

b. Dependent Variable: hasil belajar (Y)

Berdasarkan tabel regresi diatas diperoleh nilai Adjusted Square sebesar 0,370 atau 37,0% artinya bahwa keragaman hasil belajar dipengaruhi oleh 37,0% variabel bebas penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar. Sedangkan keragaman sisanya 63,0% dipengaruhi

oleh variabel lain diluar variabel yang diteliti. Untuk menentukan variabel bebas yang paling dominan dalam mempengaruhi nilai variabel terikat dalam suatu model regresi linier, maka digunakan koefisien Beta. Berdasarkan tabel analisis regresi terlihat bahwa variabel yang memiliki koefisien beta tertinggi terdapat pada variabel lingkungan belajar 0,552. Jadi dapat disimpulkan bahwa variabel yang paling dominan mempengaruhi variabel hasil belajar.



BAB V

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII SMP Negeri 13 Malang

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dijelaskan sebelumnya telah terbukti bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Malang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Artinya, penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap hasil belajar, semakin baik dan mendukung dalam penggunaan *gadget* maka akan semakin baik pula hasil belajar yang diperoleh siswa. Namun, sebaliknya jika dalam penggunaan *gadget* digunakan untuk aktivitas yang tidak baik maka hasil belajar siswa pun dapat menurun.

Dapat dilihat dari analisis regresi yang dilakukan oleh peneliti pada variabel penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa, diperoleh nilai $t_{hitung} (2,006) > t_{tabel} (1,654)$ dan nilai signifikansinya $(0,047) < (0,05)$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian secara parsial terdapat pengaruh positif signifikan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMPN 13 Malang.

Hal ini senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fadilah yang menunjukkan pengaruh korelasi positif taraf signifikan antara

penggunaan alat komunikasi handphone (HP) terhadap aktivitas belajar siswa.⁸³ Begitu juga dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Siti Shofiyah menunjukkan pengaruh yang positif penggunaan android terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS.⁸⁴

Dengan adanya *gadget* banyak memberikan manfaat bagi kehidupan, seperti mencari informasi dengan mudah dan cepat. Dalam perkembangan iptek yang begitu pesat, profesionalisme guru tidak cukup hanya dengan ceramah saja, tetapi harus mampu mengolah informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa. Penggunaan *gadget* dalam hal ini untuk menambah ilmu pengetahuan saat proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini senada dengan pendapat Derry Iswidarmanjaya, Pendidikan anak akan semakin berkembang jika ia dapat memanfaatkan *gadget* secara tepat dan efisien. Apabila ditelaah lebih lanjut ternyata perkembangan anak dapat dirangsang oleh aplikasi-aplikasi antara lain: perkembangan motorik, perkembangan fisik, perkembangan neurologi, perkembangan kognitif, perkembangan sosial.⁸⁵

Berdasarkan diagram batang variabel penggunaan *gadget* dapat dilihat bahwa sebanyak 7 responden (4%) berada dalam kategori intensitas penggunaan *gadget* yang sangat tinggi, dan 54 responden (32%) dalam

⁸³ Ahmad Fadilah, "Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (HP) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMP Negeri 66 Jakarta" . (Fakultas Tarbiyah UIN Jakarta;2011). Diakses pada tanggal 17 Desember 2017 pukul 14.18 WIB.

⁸⁴ ⁸⁴ Siti Shofiyah, "Pengaruh Penggunaan Android dan E-learning terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang". Fakultas Tarbiyah UIN Malang, 2016).

⁸⁵ Derry, Iswidarmanjaya. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Yogyakarta: Bisakimia, 2014) hlm 124

kategori berada dalam intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi, dan 92 responden (55%) berada dalam kategori sedang, 11 responden (7%) berada dalam kategori rendah sebanyak 3 responden (2%). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* termasuk dalam kategori sedang.

Penggunaan *gadget* merupakan perangkat sebagai sumber belajar siswa untuk mampu merealisasikan keaktifan di kelas. Belajar menggunakan *gadget* membuat seseorang semakin mudah untuk mencari materi pembelajaran, merangsang kecerdasan. Dalam alqur'an surat Yunus ayat 101 yang berbunyi:

قُلْ أَنْظُرُوا مَاذَا فِي السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ وَمَا تُعْبٰى الْاٰيٰتِ وَالنُّذُرِ عَن قَوْمٍ لَا يُؤْمِنُوْنَ (١٠١)

Artinya: “Katakanlah, ”Perhatikanlah apa yang ada di langit dan di bumi!” Tidaklah bermanfaat tanda-tanda (kebesaran Allah) dan rasul-rasul yang memberi peringatan bagi orang yang tidak beriman.⁸⁶

Berdasarkan penafsiran diatas, dapat disimpulkan bahwa firman Allah SWT dalam surat Yunus ayat 101 merupakan kebesaran Allah yakni Langit dan bumi adalah makhluk Allah Swt. Penciptaannya disebut Allah Swt. sebagai lebih hebat dari penciptaan manusia. Sebutan ini tidak mengherankan jika kita melihat betapa luas langit dan rumit kehidupan yang terbentang di bumi ini. Seperti kita ketahui, langit adalah sebutan untuk ruang yang terletak di atas kita. Dalam perspektif islam, antara iman, ilmu, amal, dan iptek tidak bisa dipisahkan. Terdapat hubungan yang harmonis dan dinamis yang terintegrasi ke dalam suatu sistem yang disebut dinul islam. Tauhid sebagai kunci pokok islam, tidak mengakui adanya pemisah antara iman dan sains. Segala sesuatu yang ada di alam

⁸⁶ Q.S Yunus.(10):101

merupakan bukti kehadiran Allah. Pengetahuan tentang alam adalah suatu bentuk amal shaleh yang dapat mendekatkan diri manusia kepada Allah.⁸⁷ Dalam surat ini secara tidak langsung Allah memerintahkan kita untuk memperhatikan makhluk bumi paling istimewa, yaitu manusia dengan segala gerak kehidupan dan kepentingan mereka. Dari pengamatan terhadap manusia, muncullah ilmu perkembangan teknologi, sosiologi, ekonomi, dan berbagai ilmu sosial lain.

Kaitannya dengan penelitian ini, walaupun pengaruh penggunaan *gadget* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar, juga harus diawasi oleh orang tua, guru, dan sekolah tetap melakukan pengawasan kepada siswa agar tidak menyalahgunakan penggunaan *gadget* terhadap hal-hal yang menyimpang, sehingga akan berdampak pada proses pembelajaran. Lingkungan belajar yang dialami siswa harus selalu mengarahkan kepada hal-hal yang positif dan bermanfaat.

⁸⁷ Gifar, Zaini "Dalil Al-Qur'an Mengenai IPTEK" http://www.academia.edu/10382579/Dalil_Al-Quran_Mengenai_IPTEK. Diakses pada tanggal 01 Agustus 2018 pukul 07.51 WIB

B. Pengaruh Lingkungan Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VIII SMP Negeri 13 Malang

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dijelaskan sebelumnya telah terbukti bahwa terdapat pengaruh lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Malang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa lingkungan belajar memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Artinya, semakin tinggi pengaruh lingkungan belajar maka semakin meningkat pula hasil belajar siswa. Begitu pula sebaliknya, semakin rendah pengaruh lingkungan belajar maka semakin menurun pula hasil belajar siswa.

Berpengaruhnya lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa ini juga diduga oleh frekuensi yang lebih banyak menjawab setuju dan sangat setuju pada pernyataan instrumen yang telah diberikan. Lima aspek yang merefleksikan variabel dijawab dengan lebih banyak setuju dan sangat setuju menunjukkan bahwa besarnya pengaruh lingkungan belajar terhadap hasil belajar.

Dalam penelitian ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Noni Suci Aristyani menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan lingkungan belajar mempengaruhi motivasi belajar.⁸⁸ Dan juga yang disampaikan Drs. Slameto siswa yang belajar akan menerima pengaruh

⁸⁸ Noni Suci Aristyani, *Pengaruh Kondisi Siswa Dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK NEGERI 13 Tempel* Jurusan Pend. Administrasi Perkantoran, 2011. Diakses pada tanggal 17 Desember 2017 Pukul 14.18

dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat.⁸⁹ Lingkungan belajar sebagai faktor eksternal siswa yang mempengaruhi hasil belajar siswa menurut Syaiful Bahri Djamarah dapat digolongkan menjadi dua, yaitu: lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya.⁹⁰ Umar Tirtarahardja dan La Sulo mengemukakan bahwa sepanjang hidupnya, manusia selalu dipengaruhi oleh tiga lingkungan pendidikan yaitu lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.⁹¹

Hal ini membuktikan bahwa hasil temuan dalam penelitian ini terdapat pengaruh positif signifikan antara lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian pada diagram batang menunjukkan bahwa sebanyak 18 responden (11%) berada dalam kategori lingkungan belajar yang sangat tinggi, dan 65 responden (39%) berada dalam kategori tinggi, dan 65 responden (39%) berada dalam kategori sedang, dan 16 responden (10%) berada dalam kategori rendah, dan 3 responden (2%) berada dalam kategori sangat rendah. Artinya, lingkungan belajar dalam penelitian ini pengaruhnya sama antara tinggi dan sedang. Bahwa lingkungan belajar yang dialami siswa termasuk lingkungan belajar yang kondusif.

Lingkungan tempat yang baik akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang baik pula, maka lingkungan belajar memiliki peran penting untuk saling

⁸⁹ Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: 2003 PT Rineka Cipta) hlm 60

⁹⁰ Muhammad Saroni, *Manajemen Sekolah*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2006), hlm. 82

⁹¹ Umar Tirtarahardja dan S.L. La Sulo, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm 166

memberikan dukungan dan motivasi. Hal ini sebagaimana firman Allah dalam surat Al-Maidah ayat 2 berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَحْلُوا شَعْرُ اللَّهِ وَلَا الشَّهْرَ الْحَرَامَ وَلَا الْهَدْيَ وَلَا الْقَلَئِدَ وَلَا ءَامِينَ الْبَيْتِ الْحَرَامِ يَبْتَغُونَ فَضْلًا مِّن رَّبِّهِمْ وَرِضْوَانًا وَإِذَا حَلَلْتُمْ فَاصْطَادُوا وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شَنَاٰنُ قَوْمٍ أَن صَدُّوكُمْ عَنِ الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ أَن تَعْتَدُوا وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ (٢)

2.Artinya: “Saling tolong menolonglah kamu didalam kebajikan dan taqwa, dan janganlah saling tolong-menolong dalam dosa dan permusuhan.”

Dari ayat tersebut dapat kita pahami bahwa lingkungan belajar akan sangat mempengaruhi dalam kehidupan kita. Oleh karena itu kita harus saling tolong menolong dan saling memberikan dukungan dan motivasi baik dalam hal kebaikan di dunia maupun akhirat.

Terutama dalam hal kegiatan belajar, hasil belajar dapat dipengaruhi dari lingkungan belajar di sekitarnya. Dimana dilihat dari cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah, kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.⁹²

⁹² Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm.60-72

C. Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Lingkungan Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII SMP Negeri

13 Malang

Hasil analisis data sebagaimana yang telah dijelaskan diatas menunjukkan adanya pengaruh penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 13 Malang. Hal ini menunjukkan bahwa variabel penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar secara bersama-sama memiliki pengaruh positif signifikan terhadap terhadap variabel hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil hasil pengujian hipotesis dengan uji simultan (Uji F) yang menunjukkan bahwa $F_{hitung} (48,248) > F_{tabel} (3,05)$ dan nilai signifikansinya $(0,000) < (0,05)$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga secara simultan, penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar secara bersama-sama berpengaruh secara positif signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMPN 13 Malang.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Malang. Oleh karena itu apabila penggunaan *gadget* digunakan dengan baik dan lingkungan belajar yang kondusif akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan diagram batang hasil belajar menunjukkan bahwa kelas VIII SMP Negeri 13 Malang yang memiliki hasil belajar dengan kategori sangat baik sebanyak 13 siswa (8%), kategori baik sebanyak 101 siswa (60%), kategori sedang sebanyak 46 siswa (28%), kategori kurang sebanyak 7 siswa (4%), kategori tidak lulus sebanyak 0 siswa (0%). Dengan demikian dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Malang secara umum termasuk dalam kategori baik. Berdasarkan tabel analisis regresi terlihat bahwa variabel yang memiliki koefisien beta tertinggi terdapat pada variabel lingkungan belajar 0,552. Jadi dapat disimpulkan bahwa variabel yang paling dominan mempengaruhi variabel hasil belajar.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Ada pengaruh positif signifikan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 13 Malang. Dengan demikian berarti, jika penggunaan *gadget* semakin baik maka akan semakin tinggi hasil belajar siswa.
2. Ada pengaruh positif signifikan lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 13 Malang. Dengan demikian berarti, apabila semakin baik pengaruh lingkungan belajar memberikan memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar.
3. Ada pengaruh positif signifikan penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Malang. Dengan demikian berarti, semakin tinggi pengaruh penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar maka akan semakin tinggi hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan dalam penelitian ini, selanjutnya diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan terutama dalam implementasi teoritik peningkatan hasil belajar siswa.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi praktis kepada berbagai pihak antara lain:

- a. Bagi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan kajian dan referensi bagi pembaca khususnya mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar.

- b. Bagi SMP Negeri 13 Malang

Kepala sekolah dan guru harus waspada dan tetap mengawasi siswa selama di sekolah pada saat diperbolehkan menggunakan *gadget* di dalam kelas. Mengontrol kelas yang memiliki jam kosong agar suasana belajar lebih kondusif.

- c. Bagi Siswa

Siswa hendaknya menambah ilmu pengetahuan dengan membaca buku penunjang seperti LKS, modul yang diberikan oleh bapak/ Ibu guru.

Siswa sebaiknya mengontrol dalam penggunaan *gadget* agar tetap berpengaruh baik dalam kegiatan belajar dan dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi pihak lain yang ingin melanjutkan penelitian seperti ini, diharapkan mampu menyempurnakan dan mengembangkan indikatornya, sehingga penelitian ini dapat berkembang dan menambah wawasan yang lebih luas lagi.



DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, Abu 2007. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmadi, Abu dan Nur Uhbiyati. 2003. *Ilmu Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta,
- Ahmadi, Abu dan Supriyono Widodo. 2004. *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmadi, Abu. 1991. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Al Ahmad, Muhammad bil Ibrahim. 2006. *Akhlak-akhlak Buruk*. Bandung: Donegoro.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsismi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suhersemi. 2000. *Manajemen Penelitian*. Jakarta;Rineka Cipta.
- Aristyani, Noni Suci. 2011. *Pengaruh Kondisi Siswa Dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrai Perkantoran SMK Negeri 13 1 Tempel*. Jurusan Pend. AdministrasiPerkantoran.(Online).<http://eprints.uny.ac.id/25552/1/SKRIP%20FULL.pdf>. Diakses pada tanggal 17 Desember 2017 pukul 14.18 WIB.
- Baharuddin dan Wahyuni, Esa Nur. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran* Jogjakarta: Ar-Ruzz Media Group.

- Bambani, Arfi. 2013. *Hasil Survei Kebiasaan Pengguna Smartphone di Indonesia*. (Online). <https://www.viva.co.id/digital/digilife/433547-hasil-survei-kebiasaan-pengguna-smartphone-di-indonesia>. Diakses pada tanggal 24 Mei 2018 pukul 15.03 WIB.
- Bungin, M. Burhan. 2006. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi dan Kebijakan public serta Ilmu-ilmu sosial Lainnya*, Jakarta: Kencana.
- Djamarah, Syaiful Bahri 2011. *Psikologi Belajar* Jakarta: Rineka Cipta.
- Dokumentasi Tata Usaha SMPN 13 Malang.
- Fadilah, Ahmad. 2011. *Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (HP) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMP Negeri 66 Jakarta*.(Online). <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/1794> Fakultas Tarbiyah UIN Jakarta. Diakses pada tanggal 17 Desember 2017 pukul 14.18 WIB.
- Gawai. 2014 <https://id.wikipedia.org/wiki/Gawai>. Di akses pada tanggal 09 Januari 2018 pukul 23.14 WIB.
- Ghozali, Imam. 2007. *Aplikasi Multivariate dengan Program SPSS* Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gujarat. 1999. *Pengantar Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- H, Djali. 2007 *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan, Fuad. 1997. *Dasar-dasar pendidikan*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Hasbullah. 2005. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan (Umum dan Agama Islam)*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ismanto, Manumpil, B., A. Y., & Onibala, F. 2015. *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado*. JURNAL KEPERAWATAN. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/view/7646>
- Iswidarmanjaya, Derry. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, Yogyakarta: Bisakimia.

- Juditha, Christiany. 2011. *Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Remaja di Kota Makasar. Jurnal Penelitian IPTEKKOM. (Online)*. (<http://www.academia.edu/6381401/>) Diakses pada tanggal 06 Mei 2018 pukul 13.07
- KBBI, <http://kbbi.web.id/intensitas>. (Online) diakses pada tanggal 24 Mei 2018 pukul 01.42
- Kominfo. 2014. Kemkominfo: Pengguna Internet di Indonesia Capai 82 Juta.(online). (https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3980/Kemkominfo%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+Capai+82+Juta/0/berita_satker). Diakses pada tanggal 10 Januari 2018 pukul 06.38 WIB)
- Kuncoro, eri dkk. 2009. *Life on blackberry*. Yogyakarta: Multikom.
- La Sulo, dan S.L. Tirtarahardja, Umar. 2005. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Lioni, Tara. 2014. *Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Peserta Didik Terhadap Interaksi Sosial*. Lampung: FKIP UNILA.
- Mardali. 2006. *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal* Jakarta: Bumi Aksara,
- Muhroji, dkk. 2002. *Manajemen Pendidikan*. Surakarta Muhammadiyah University Press.
- Panji, Aditia. 2014. *Orang Indonesia Pakai "Smartphone" 3 Jam Per Hari.(Online)*. (<https://tekno.kompas.com/read/2014/06/10/1625004/Orang.Indonesia.Pakai.Smartphone.3.Jam.Per.Hari>). Diakses pada tanggal 24 Mei 2018 pukul 14.20 WIB.
- Purwanto, M. Ngalim. 2006. *Ilmu Pendidikan*, Bandung:Remaja Karya.
- Q.S An-Nisa' (4) : 9. *In Word*
- Q.S Yunus.(10):101. *In Word*
- Q.S. Yunus [10]: 101. *In Word*
- Ramayani, Indah (2015). Kemkominfo: Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia. (online) <https://www.kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa->

teknologi-digital-asia/0/sorotan_media. Diakses pada tanggal 06 Mei 2018 pukul 14.05 WIB.

Riduwan. 2005. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*, Bandung, Alfabeta.

Riduwan. 2009. *Metode Dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian (untuk Mahasiswa S-1, S-2, dan S-3)*. Bandung: Alfabeta.

Rita Mariyana, dkk. 2010. *Pengelolaan Lingkungan Belajar*. Jakarta:Kencana.

Sakina, Rakhma D.S. *Berapa Lama Rata-rata Orang Indonesia Gunakan Internet dalam Sehari*.(Online)
<https://ekonomi.kompas.com/read/2018/02/19/184500826/berapa-lama-rata-rata-orang-indonesia-gunakan-internet-dalam-sehari>. 2018. Diakses pada tanggal 27 Mei 2018 pukul 14.50 WIB.

Saroni, Muhammad. 2006. *Manajemen Sekolah*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media,

Shofiyah, Siti. 2016 *.Pengaruh Penggunaan Android dan E-learning terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang*. Skripsi Fakultas Tarbiyah UIN Malang.

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta.

Soemanto, Wasty. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana, Nana. 2005 “*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*”, Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2010. “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung, Alfabeta.

Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung:IKAPI.

Sumadi, Suryabrata. 2008. *Metode Penelitian*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.

Sunarto, dan Ridwan. 2009. *Pengantar Statistika: Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi Komunikasi dan Bisnis*. Bandung:Alfabeta.

Sundusiyah. 2012. *Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

- Suryabrata, Umardi. 2006. *Metodologi Penelitian* Jakarta: Kencana.
- Suryosubroto, B. 2010. *Beberapa Aspek Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suwarn, Wiji. 2006. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Syah, Muhibbin. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Wahidmurni. 2017. *Pemaparan Metode Penelitian Kuantitatif*, repository.uin-malang.ac.id/1985.
- Winarno, Wing. 2009. *Panduan Penggunaan Gadget*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Zaini, Gifar. "Dalil Al-Qur'an Mengenai IPTEK"
[http://www.academia.edu/10382579/Dalil Al-Quran Mengenai IPTEK](http://www.academia.edu/10382579/Dalil_Al-Quran_Mengenai_IPTEK).
Diakses pada tanggal 01 Agustus 2018 pukul 07.51 WIB
- Zuriah, Nurul. 2005. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta; Bumi Aksara.

Lampiran 1 : Lembar Kuesioner Penggunaan *Gadget* (X₁)

ANGKET PENELITIAN

PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* DAN LINGKUNGAN BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS VIII SMP NEGERI 13 MALANG

NAMA :

JENIS KELAMIN :

KELAS :

NO.ABSEN :

PETUNJUK PENGISIAN ANGGKET:

1. Bacalah dengan teliti setiap item pertanyaan pada angket berikut ini!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang sesuai dengan pilihan anda. Berilah tanda Cheklis (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan. Jawaban artinya sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 R : Ragu-ragu
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

3. Pilihlah satu jawaban dibawah ini sesuai dengan diri anda, sebab tidak ada jawaban yang salah!

Penggunaan *Gadget*

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1.	Saya menggunakan <i>gadget</i> (smartphone/laptop/ Tablet/ Video game) milik sendiri karena mengikuti perkembangan zaman					
2.	Saya menggunakan <i>gadget</i> (smartphone/laptop/ Tablet/ Video game) untuk mengikuti berita-berita <i>up to date</i>					
3.	Saya menggunakan <i>gadget</i> (smartphone/laptop/ Tablet/ Video game) sebagai sumber belajar agar pengetahuan saya semakin meluas					
4.	Saya mendapat nilai bagus dengan belajar melalui <i>gadget</i>					
5.	Saya menggunakan <i>gadget</i> (smartphone/laptop/ Tablet/ Video game) untuk mempelajari bahasa asing					
6.	<i>Gadget</i> membuat saya membiasakan berbicara bahasa asing					
7.	Saya mendengarkan musik melalui <i>gadget</i>					

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
	(smartphone/laptop/ Tablet/ Video game) pada saat belajar agar rilex					
8.	Saya menggunakan smartphone untuk <i>selfie</i>					
9.	Saya mengetik sangat cepat saat mengerjakan tugas di laptop					
10.	Saya mampu mengoperasikan <i>software</i> untuk menggambar melalui <i>gadget</i> (smartphone/laptop/ Tablet/ Video game)					
11.	Saya menggunakan <i>gadget</i> selama dua hari dalam seminggu					
12.	Saya melihat <i>gadget</i> 60 kali dalam sehari					

Lingkungan Belajar

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
13.	Orang tua mengingatkan saya untuk belajar dengan sungguh-sungguh					
14.	Orang tua saya mengatur waktu belajar dan waktu bermain					
15.	Saya berkunjung ke rumah saudara setiap minggu dengan orang tua					
16.	Saya suka membantu ibu menyelesaikan pekerjaan rumah					
17.	Saya dan orang tua membiasakan menjaga kebersihan rumah					
18.	Ketika belajar, keluarga saya menjaga suasana rumah menjadi tenang dan nyaman					
19.	Orang tua memenuhi kebutuhan sekolah saya					
20.	Orang tua bersedia mengeluarkan biaya untuk les/kursus					
21.	Guru membuat media pembelajaran setiap belajar dikelas					
22.	Guru memberikan suasana belajar yang menyenangkan					
23.	Saya senang bercerita dengan guru di lain waktu pembelajaran					
24.	Saya bertanya kepada guru mengenai materi yang belum dipahami					
25.	Saya belajar kelompok dirumah teman sepulang sekolah					
26.	Saya diajak berdiskusi dengan teman mengenai materi pelajaran pada saat jam kosong					
27.	Saya mentaati peraturan sekolah					
28.	Saya berpakaian seragam sesuai peraturan disekolah					
29.	Tempat belajar saya di sekolah selalu bersih					

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
30.	Pada saat jam pelajaran berlangsung suasana diluar kelas tenang					
31.	Sekolah memiliki sarana dan prasarana yang lengkap					
32.	Sekolah menyediakan laboratorium untuk proses belajar					
33.	Guru memberikan tugas sedikit yang harus dikerjakan dirumah					
34.	Saya menyelesaikan tugas rumah dengan senang hati					
35.	Saya mengikuti kegiatan bakti sosial di dalam masyarakat					
36.	Ketika kerja bakti diadakan di desa, saya mengikutinya					
37.	Saya membaca koran atau majalah berkaitan dengan pendidikan, kriminal,budaya maupun politik					
38.	Saya mengerjakan tugas dari sekolah dengan memanfaatkan media massa (surat kabar, televisi, internet dan sebagainya)					
39.	Teman bergaul saya bersedia menyemangati untuk belajar					
40.	Saya memahami pelajaran dengan mudah ketika belajar bersama teman bergaul					
41.	Orang yang berada di sekitar tempat tinggal saya adalah orang-orang yang berpendidikan					
42.	warga masyarakat sekitar memberikan contoh prilaku yang baik					

Lampiran 2 : Data Variabel Penggunaan Gadget (X_1)

No	Nomor butir angket												skor total
Resp.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	4	4	4	3	3	4	2	2	3	5	2	2	38
2	4	4	4	5	2	2	3	1	4	3	2	3	37
3	5	5	5	3	3	4	5	5	5	2	1	1	44
4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	2	3	42
5	4	4	5	4	5	2	4	4	4	4	2	3	45
6	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	42
7	4	3	5	5	4	4	4	4	4	4	2	3	46
8	5	3	5	3	4	2	5	4	5	5	1	3	45
9	4	4	4	4	4	3	4	2	4	3	2	3	41
10	4	3	4	4	4	3	4	3	4	2	3	2	40
11	3	3	4	4	4	2	3	2	4	3	4	1	37
12	4	4	4	3	4	3	2	1	4	2	3	1	35
13	4	4	5	2	4	3	2	1	3	3	1	1	33
14	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	1	1	45
15	5	4	3	4	5	4	5	1	4	4	2	4	45
16	5	5	5	3	4	3	4	4	4	5	2	2	46
17	4	4	5	4	4	3	5	4	4	3	1	2	43
18	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	2	3	47
19	4	4	5	4	4	4	3	4	4	3	2	3	44
20	2	4	4	2	2	2	2	2	4	2	4	2	32
21	4	4	3	3	4	2	4	3	3	2	2	2	36

22	3	3	4	5	4	4	5	3	4	4	1	5	45
23	4	5	5	5	5	2	5	3	3	5	2	1	45
24	4	4	5	3	5	4	2	4	4	3	2	3	43
25	4	4	5	4	5	2	5	5	4	2	3	1	44
26	4	1	5	3	1	1	3	1	1	1	1	5	27
27	3	3	4	4	4	5	5	5	4	4	3	1	45
28	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	2	1	50
29	5	5	5	4	2	5	2	5	4	5	1	1	44
30	4	4	4	3	5	1	3	5	4	5	1	3	42
31	5	5	5	2	5	3	5	5	3	2	1	3	44
32	5	4	5	3	5	3	3	5	5	5	3	3	49
33	5	4	3	4	4	4	4	2	4	4	3	5	46
34	2	3	1	1	4	5	5	1	3	5	1	3	34
35	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	2	5	56
36	5	5	4	3	5	5	5	2	4	4	3	3	48
37	4	4	5	4	5	2	2	2	4	4	2	3	41
38	4	3	4	4	4	5	5	3	3	2	3	3	43
39	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	2	43
40	4	4	4	2	4	4	2	2	4	4	2	1	37
41	5	3	4	4	5	4	5	4	4	3	4	5	50
42	4	3	3	3	3	3	4	2	4	4	3	3	39
43	5	4	5	5	4	4	5	3	4	4	3	3	49
44	4	4	5	3	4	4	3	4	4	3	1	1	40
45	5	4	4	3	3	2	3	3	4	3	1	2	37
46	5	4	5	4	5	2	5	2	3	5	1	2	43
47	4	4	4	4	5	3	5	5	5	4	1	3	47

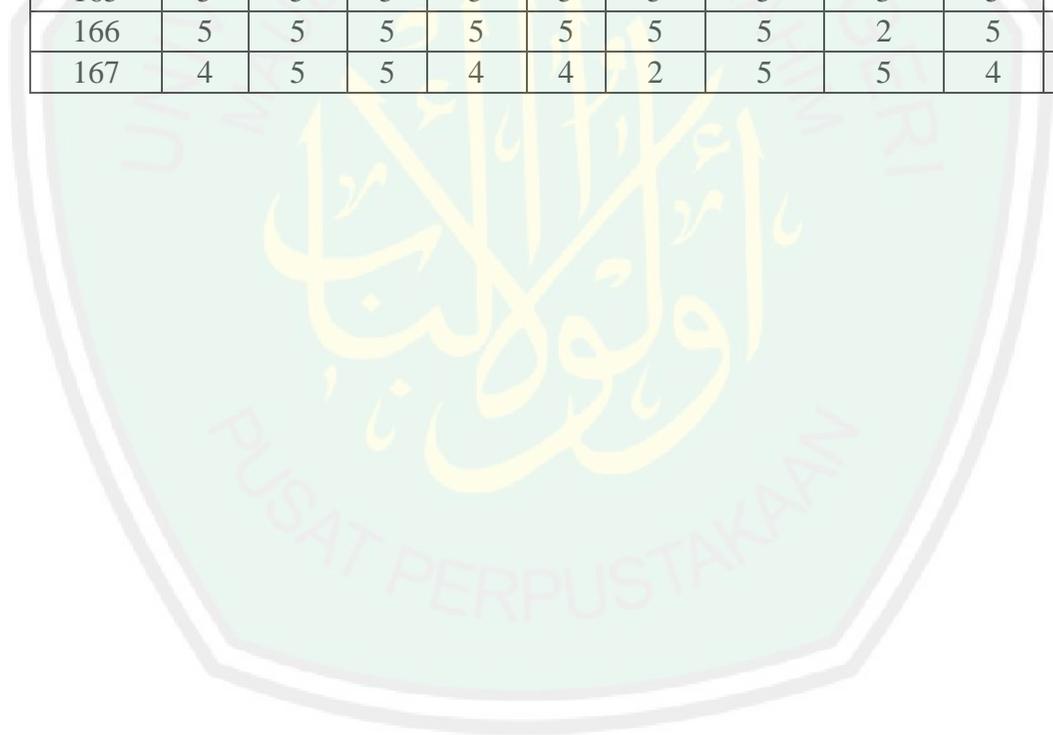
48	5	4	4	3	4	3	5	2	4	4	1	4	43
49	5	4	5	4	3	2	4	2	3	3	1	4	40
50	5	4	5	4	3	2	5	4	3	3	1	4	43
51	4	4	5	5	3	3	2	4	3	3	2	3	41
52	5	4	4	4	5	4	5	4	4	2	1	5	47
53	5	4	4	4	5	4	5	5	4	2	1	5	48
54	4	4	5	3	5	4	5	4	4	3	1	1	43
55	4	4	4	4	4	2	3	1	3	2	2	2	35
56	5	4	4	4	5	3	4	2	4	5	4	4	48
57	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	2	3	42
58	4	4	4	4	4	2	5	4	4	4	2	2	43
59	4	4	4	4	5	2	4	4	5	4	2	5	47
60	4	2	5	5	5	3	4	4	5	4	2	5	48
61	4	5	5	3	5	2	5	4	5	3	1	3	45
62	4	3	3	3	4	2	2	1	3	3	2	1	31
63	5	3	4	4	3	2	4	3	4	3	3	2	40
64	4	4	4	3	4	3	5	2	4	3	3	2	41
65	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	2	39
66	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	42
67	4	3	3	3	5	3	3	4	4	4	2	2	40
68	4	4	5	4	4	3	5	4	5	4	1	2	45
69	4	3	5	3	4	3	4	4	2	3	2	3	40
70	4	2	5	3	4	3	2	4	2	3	2	3	37
71	4	3	5	3	4	2	2	1	3	4	3	1	35
72	5	4	2	3	5	5	5	5	3	5	5	4	50
73	4	4	5	3	4	2	5	2	4	3	2	3	41

74	4	4	5	3	4	3	5	2	4	3	1	3	41
75	4	4	5	3	4	3	5	4	5	4	2	2	45
76	4	4	4	3	4	4	5	1	4	3	3	2	41
77	4	4	5	2	5	4	2	2	3	4	4	2	41
78	3	5	5	3	4	4	4	2	4	3	4	2	43
79	3	4	4	4	4	3	5	4	3	2	2	2	40
80	4	4	4	5	5	4	4	2	4	4	4	5	49
81	3	4	4	3	5	5	1	4	4	3	1	2	39
82	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	44
83	4	4	5	5	5	4	5	2	4	2	3	3	46
84	5	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	2	46
85	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	3	2	48
86	4	3	4	2	4	3	2	4	4	3	4	2	39
87	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	55
88	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	1	3	50
89	4	5	5	4	5	4	2	3	3	5	5	2	47
90	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	1	52
91	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	3	1	48
92	3	3	4	3	4	3	5	5	4	4	4	1	43
93	2	4	5	5	1	5	4	3	2	1	5	5	42
94	4	5	5	5	4	4	4	3	4	4	3	1	46
95	3	3	5	3	5	3	1	1	4	3	3	1	35
96	3	4	5	3	4	3	5	1	4	3	2	1	38
97	5	5	5	3	5	3	5	3	3	4	1	3	45
98	4	3	4	3	4	1	4	4	3	3	3	1	37
99	4	3	4	2	4	1	4	4	3	2	3	1	35

100	4	3	5	3	5	3	5	3	4	4	1	3	43
101	4	4	3	3	4	2	4	1	3	2	3	4	37
102	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	2	4	43
103	4	4	3	3	5	3	5	1	5	2	1	5	41
104	4	4	5	2	4	4	4	4	4	4	2	2	43
105	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	2	1	45
106	5	5	5	3	5	3	5	3	4	4	2	3	47
107	4	5	4	3	4	5	4	5	4	1	1	1	41
108	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	42
109	5	5	5	3	4	2	2	4	4	3	2	2	41
110	4	4	4	3	4	2	3	3	3	3	3	2	38
111	5	3	3	2	4	4	3	2	4	5	2	4	41
112	4	4	4	3	5	5	4	2	4	4	3	2	44
113	5	4	5	4	3	3	4	4	4	4	5	1	44
114	4	4	5	3	4	3	4	3	3	3	3	3	42
115	4	5	5	5	5	3	2	5	4	2	2	2	44
116	2	3	3	2	5	2	5	1	2	1	1	1	28
117	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	1	3	49
118	4	4	4	3	3	1	4	3	3	3	4	4	40
119	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	2	3	40
120	3	5	5	3	5	4	5	5	5	5	3	1	45
121	5	4	5	5	4	5	5	3	4	4	5	5	54
122	5	3	5	3	3	3	5	1	5	5	1	3	42
123	5	5	4	3	5	5	5	1	5	4	5	4	51
124	2	4	5	4	4	4	5	4	3	4	3	2	44
125	3	3	5	4	5	3	5	4	3	1	3	4	43

126	5	5	4	3	5	3	4	5	4	1	1	5	45
127	5	5	4	3	5	5	5	4	4	4	1	4	49
128	1	1	4	4	1	1	1	1	1	2	1	3	21
129	5	4	5	3	4	3	5	2	4	4	1	4	44
130	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60
131	4	4	5	4	5	3	2	4	4	1	2	3	41
132	4	4	5	3	5	3	2	4	4	1	2	3	40
133	5	4	5	3	4	3	5	2	4	4	1	4	44
134	5	4	5	3	4	3	5	2	4	4	1	4	44
135	4	5	5	4	4	2	5	2	4	4	2	1	42
136	4	5	4	4	4	2	4	2	4	4	2	1	40
137	4	5	5	4	4	2	4	4	5	3	3	3	46
138	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	2	4	40
139	4	4	4	3	3	4	5	2	5	3	2	1	40
140	4	4	4	3	4	3	2	4	3	3	2	2	38
141	3	4	5	4	5	5	5	5	5	2	1	3	47
142	5	4	3	3	3	2	4	2	3	3	2	2	36
143	4	3	5	3	4	3	3	1	4	3	3	1	37
144	4	3	4	3	5	5	4	2	4	5	1	3	43
145	4	4	5	3	3	4	4	2	4	3	2	1	39
146	4	4	5	5	5	5	5	5	4	3	3	2	50
147	4	4	5	4	5	2	2	2	4	3	3	3	41
148	5	4	4	2	4	3	5	3	4	3	2	3	42
149	4	5	5	5	4	4	5	5	1	4	1	1	44
150	4	4	5	5	4	4	5	4	3	4	1	1	44
151	4	5	5	4	5	2	5	5	3	4	3	3	48

152	4	5	5	4	5	2	5	5	2	4	3	3	47
153	4	5	5	4	4	3	4	4	4	3	2	1	43
154	5	5	5	5	5	3	3	4	3	4	2	1	45
155	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	2	2	45
156	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	2	2	44
157	3	3	5	4	5	4	5	3	4	3	2	3	44
158	3	3	5	4	5	5	5	3	4	3	3	2	45
159	3	5	5	5	5	5	3	4	5	4	3	1	48
160	3	5	5	3	5	4	5	4	3	3	1	3	44
161	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	59
162	3	5	5	5	5	5	3	4	5	4	3	3	50
163	5	4	3	3	5	4	4	2	3	5	2	1	41
164	5	2	5	3	5	3	4	5	3	3	2	2	42
165	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	3	54
166	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	3	3	53
167	4	5	5	4	4	2	5	5	4	3	3	2	46

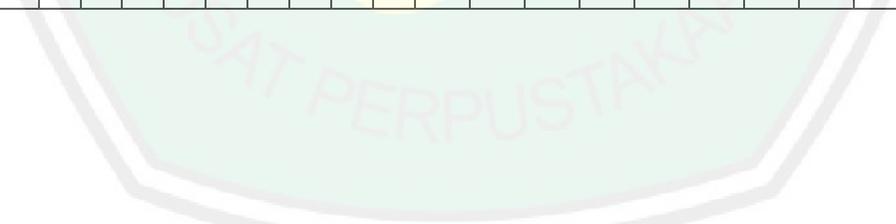


Lampiran 3 : Data Variabel Lingkungan Belajar (X₂)

No	Nomor butir angket																											skor total				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27		28	29	30	
1	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	3	1	4	4	5	4	4	4	3	4	5	5	4	3	4	4	3	4	121	
2	5	5	4	3	5	5	5	4	3	4	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	139		
3	4	2	2	5	5	5	5	5	3	4	4	4	3	1	3	5	4	4	4	4	4	4	5	5	3	3	5	5	5	5	120	
4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	4	4	115	
5	5	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	113	
6	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	107	
7	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	2	3	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	132	
8	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	1	3	1	5	4	4	3	4	5	5	5	5	5	4	2	5	5	5	3	5	127	
9	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	115	
10	5	5	2	4	5	4	5	5	3	4	3	5	2	3	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	2	5	4	3	5	5	126	
11	5	5	4	4	3	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	3	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	3	4	4	129	
12	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	112
13	5	5	2	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	3	4	3	1	4	4	5	2	1	1	4	5	121	
14	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	5	3	4	4	4	2	4	4	4	4	122	
15	4	3	3	3	4	4	5	4	4	4	3	3	2	4	5	5	4	4	5	5	3	4	2	2	3	3	4	5	4	5	113	
16	5	5	3	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	3	4	3	3	3	5	5	5	5	4	132	
17	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	114	
18	5	4	2	4	4	5	5	5	5	5	2	4	4	4	5	5	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	5	122	
19	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	138	
20	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	144	

45	5	3	4	4	5	4	5	3	3	4	3	4	3	5	3	5	3	3	3	5	1	4	5	3	3	3	4	4	3	3	110
46	5	4	3	4	5	4	4	3	4	2	4	4	4	4	3	4	3	3	3	5	1	4	5	4	3	4	3	5	3	3	110
47	5	4	4	4	5	4	5	4	4	3	2	4	3	4	4	5	4	4	4	5	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	118
48	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	121
49	4	3	3	4	5	3	5	3	4	4	3	5	3	3	5	5	4	4	4	5	1	4	3	3	3	4	4	4	3	4	112
50	4	3	4	4	5	3	5	5	5	4	3	5	3	3	5	5	4	4	4	5	1	4	3	3	3	4	4	4	3	4	116
51	5	5	4	4	4	4	5	4	3	4	3	4	4	3	4	5	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	5	5	4	4	120
52	5	4	1	4	4	3	5	5	4	3	2	4	3	5	4	3	3	3	3	4	1	5	3	3	2	4	5	4	3	3	105
53	5	5	3	4	5	4	4	4	5	4	3	5	3	5	5	4	4	3	5	5	2	3	4	4	2	5	4	3	3	4	119
54	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	114
55	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	3	4	5	3	4	128
56	5	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	114
57	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	2	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	2	5	125
58	5	5	2	4	5	5	5	3	4	4	4	5	5	4	5	5	4	2	5	5	4	5	5	4	5	3	5	4	4	5	130
59	5	3	2	4	5	4	5	5	5	4	1	4	5	2	5	5	4	3	5	5	4	3	4	3	4	5	3	5	4	4	120
60	5	5	3	3	4	4	5	3	3	3	4	3	2	3	5	4	3	3	3	4	2	3	3	2	2	3	3	3	3	4	100
61	5	4	3	4	4	4	5	5	4	4	3	4	3	3	5	5	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	119
62	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	114
63	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	2	2	4	4	4	4	5	124
64	5	3	3	5	5	5	5	4	4	4	3	2	3	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	116
65	5	4	3	4	4	5	5	4	4	5	4	5	2	4	5	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	5	4	5	120
66	5	5	2	4	5	4	4	3	4	5	4	5	2	3	5	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	2	5	4	5	111
67	5	4	4	3	4	4	5	4	4	4	2	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	2	4	118
68	5	4	4	3	4	4	5	4	4	5	3	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	122

MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



69	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	3	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	132						
70	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	2	3	4	2	4	4	3	3	4	4	2	3	4	3	3	5	4	4	4	4	4	107
71	5	5	4	4	4	5	5	5	4	2	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	133
72	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	3	5	4	3	5	5	2	5	5	2	5	127	
73	5	5	3	4	5	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	117	
74	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	114	
75	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	3	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	4	4	3	4	5	3	3	4	5	132	
76	5	5	3	5	5	5	5	4	4	4	3	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	135
77	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	3	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	136
78	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	3	4	4	4	4	122
79	3	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	3	5	4	4	4	4	3	4	5	5	5	4	3	5	5	4	4	4	5	126	
80	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	140
81	5	5	3	5	5	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	3	3	4	4	4	4	5	5	4	4	134
82	5	5	5	5	5	3	5	5	3	4	3	5	3	5	5	5	5	5	5	5	1	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	135
83	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	146
84	5	5	3	5	5	3	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	142
85	5	5	5	4	3	5	5	1	2	3	5	5	5	5	5	4	5	3	3	2	1	5	5	4	4	5	5	4	2	1	116	
86	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	129	
87	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	143	
88	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	143	
89	4	3	3	3	4	3	5	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	103
90	5	3	3	4	5	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	111	
91	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	3	5	3	4	3	4	3	2	2	4	4	5	4	4	3	3	4	2	3	3	109	
92	4	5	3	4	4	4	4	2	5	5	2	4	4	4	5	4	4	5	4	5	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	115	

MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



93	5	5	3	4	5	5	4	3	4	4	5	4	4	3	5	5	5	4	5	3	4	5	5	3	4	3	4	4	5	4	126	
94	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	1	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	108	
95	4	2	3	3	4	3	5	1	4	3	3	4	5	5	4	3	3	3	4	5	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	107	
96	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	128	
97	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	134	
98	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	3	5	5	4	4	4	5	4	4	4	128	
99	5	3	4	5	5	3	5	5	5	3	4	4	3	3	3	5	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	5	4	118
100	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	118	
101	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	4	4	3	4	4	5	5	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	129	
102	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	109	
103	4	2	2	2	3	1	4	3	3	4	4	3	2	1	3	4	3	3	3	4	3	1	3	2	2	3	3	2	2	2	81	
104	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	129	
105	4	4	3	4	5	5	5	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	3	5	5	4	129	
106	5	4	5	4	5	5	5	3	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	5	4	3	3	5	3	4	123
107	5	5	3	4	5	5	5	4	4	5	3	4	3	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	3	5	5	4	4	5	131
108	5	2	1	3	5	1	5	5	4	3	2	4	2	3	4	4	3	3	4	4	4	3	2	4	5	4	5	3	3	3	100	
109	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	3	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	138	
110	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	116
111	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	116	
112	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	5	5	5	5	3	4	5	3	5	5	2	4	5	5	5	4	5	134	
113	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	1	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	132	
114	5	5	1	5	5	5	5	1	5	5	5	5	1	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	134	
115	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	4	4	3	4	4	5	5	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	129	
116	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	109	

MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



117	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	3	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	136
118	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	3	4	4	4	4	4	122
119	3	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	3	5	4	4	4	4	3	4	5	5	5	4	3	5	5	4	4	4	5	126
120	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	129
121	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	143
122	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	2	3	4	4	5	4	4	1	4	2	2	4	5	105
123	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	145
124	5	4	3	5	5	4	5	4	4	3	2	5	3	5	5	5	4	5	5	4	3	4	4	4	4	5	5	4	4	5	127
125	5	5	2	5	5	5	4	4	3	3	4	5	4	4	5	5	5	2	4	4	3	5	4	4	3	5	5	5	4	4	125
126	5	5	3	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	3	4	4	3	3	4	5	3	5	5	3	5	5	4	5	5	132
127	5	5	3	4	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	3	4	4	3	3	4	5	4	5	5	3	5	5	4	5	5	131
128	5	5	1	4	5	3	4	5	2	3	1	3	1	1	5	5	3	2	2	4	3	4	1	1	1	5	3	4	3	4	93
129	5	3	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	136
130	4	4	1	4	4	3	2	5	4	3	2	1	5	4	4	4	4	3	4	5	5	5	4	3	5	5	4	4	4	5	114
131	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	139
132	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	3	5	5	4	4	4	4	137
133	5	3	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	3	5	4	5	5	5	4	3	4	3	3	3	3	127
134	5	3	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	3	5	4	5	5	5	4	3	4	3	3	3	130
135	5	5	4	3	4	4	5	4	4	5	2	4	2	4	5	5	3	4	5	5	4	4	3	2	2	4	4	4	3	4	116
136	5	5	3	3	5	4	5	5	4	4	2	4	2	3	5	5	4	4	4	4	4	4	2	2	2	4	4	4	3	4	113
137	5	4	2	5	5	4	5	5	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	5	4	4	4	4	121
138	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3	5	5	4	4	5	5	5	4	3	3	3	5	3	3	3	5	126
139	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	5	5	4	4	5	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	5	121
140	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	1	4	4	4	5	5	4	5	4	4	132

MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



141	5	5	5	4	5	3	5	5	3	3	3	5	3	3	4	3	3	3	3	4	1	5	2	2	2	5	5	3	3	4	109	
142	5	4	4	3	4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	5	111	
143	5	4	3	4	4	2	5	5	4	2	3	4	3	3	4	4	2	3	3	4	1	3	3	3	5	5	2	2	3	2	100	
144	5	5	5	4	5	5	3	5	3	4	2	2	3	2	2	4	3	3	2	3	5	1	1	3	5	4	5	3	3	2	102	
145	5	5	3	4	5	4	5	5	4	4	4	4	3	4	5	5	4	4	5	5	4	4	3	5	5	4	4	4	4	5	129	
146	5	4	3	4	4	4	5	5	4	5	3	4	2	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	3	3	4	4	4	3	3	116	
147	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	135	
148	3	5	3	4	3	5	5	3	3	4	3	3	3	3	5	5	5	3	4	5	3	3	4	5	3	3	4	4	3	5	114	
149	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	129
150	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	138	
151	5	5	4	5	5	3	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	3	5	3	4	4	5	5	5	4	4	132	
152	5	5	4	5	5	3	5	3	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	5	5	5	4	4	128	
153	5	5	2	5	5	4	5	5	5	4	3	4	3	4	5	5	5	3	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	133	
154	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	135	
155	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	5	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	122	
156	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	5	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	122	
157	5	3	3	3	5	5	5	3	3	3	3	4	2	4	5	5	4	3	4	4	3	4	3	4	3	5	4	4	5	3	114	
158	5	3	3	4	5	4	4	3	3	3	3	4	2	4	5	5	4	3	4	4	3	4	3	3	4	5	4	4	5	3	113	
159	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	4	3	5	5	5	140	
160	5	4	2	4	4	5	5	5	5	4	2	4	2	3	4	5	3	4	5	5	2	4	4	4	5	5	4	4	5	5	122	
161	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	149	
162	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	4	3	5	5	5	140	
163	5	5	2	3	3	4	5	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	5	5	5	4	3	3	4	3	3	4	4	4	114	
164	5	4	1	4	4	3	1	4	4	2	2	3	5	5	5	5	4	3	3	4	1	5	3	3	3	4	4	4	3	4	105	

MAULANA MAHLIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



165	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	143		
166	5	5	5	5	5	5	5	2	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	5	5	5	139	
167	5	4	2	5	5	4	5	5	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	121



Lampiran 4: Hasil Uji Validitas Penggunaan Gadget

Correlations

		item_1	item_2	item_3	item_4	item_5	item_6	item_7	item_8	item_9	item_10	item_11	item_12	skor_total
item_1	Pearson Correlation	1	.297**	.112	.052	.177*	.070	.195*	.123	.277**	.351**	-.094	.213**	.466**
	Sig. (2-tailed)		.000	.148	.508	.022	.371	.012	.115	.000	.000	.226	.006	.000
	N	167	167	167	167	167	167	167	167	167	167	166	167	167
item_2	Pearson Correlation	.297**	1	.260**	.227**	.301**	.251**	.191*	.270**	.302**	.194*	.033	-.099	.527**
	Sig. (2-tailed)	.000		.001	.003	.000	.001	.014	.000	.000	.012	.669	.205	.000
	N	167	167	167	167	167	167	167	167	167	167	166	167	167
item_3	Pearson Correlation	.112	.260**	1	.361**	.108	.034	.028	.327**	.116	.028	-.043	-.120	.338**
	Sig. (2-tailed)	.148	.001		.000	.164	.662	.717	.000	.136	.723	.582	.124	.000
	N	167	167	167	167	167	167	167	167	167	167	166	167	167
item_4	Pearson Correlation	.052	.227**	.361**	1	.100	.214**	.167*	.267**	.133	.145	.172*	.131	.513**
	Sig. (2-tailed)	.508	.003	.000		.200	.006	.031	.000	.086	.061	.027	.093	.000
	N	167	167	167	167	167	167	167	167	167	167	166	167	167

item_5	Pearson Correlation	.177*	.301**	.108	.100	1	.269**	.214**	.260**	.344**	.197*	.050	.051	.527**
	Sig. (2-tailed)	.022	.000	.164	.200		.000	.006	.001	.000	.011	.523	.510	.000
	N	167	167	167	167	167	167	167	167	167	167	166	167	167
item_6	Pearson Correlation	.070	.251**	.034	.214**	.269**	1	.210**	.205**	.316**	.276**	.128	.083	.565**
	Sig. (2-tailed)	.371	.001	.662	.006	.000		.006	.008	.000	.000	.101	.289	.000
	N	167	167	167	167	167	167	167	167	167	167	166	167	167
item_7	Pearson Correlation	.195*	.191*	.028	.167*	.214**	.210**	1	.177*	.238**	.154*	-.084	.173*	.505**
	Sig. (2-tailed)	.012	.014	.717	.031	.006	.006		.022	.002	.047	.280	.025	.000
	N	167	167	167	167	167	167	167	167	167	167	166	167	167
item_8	Pearson Correlation	.123	.270**	.327**	.267**	.260**	.205**	.177*	1	.158**	.051	-.083	-.029	.510**
	Sig. (2-tailed)	.115	.000	.000	.000	.001	.008	.022		.041	.517	.289	.713	.000
	N	167	167	167	167	167	167	167	167	167	167	166	167	167
item_9	Pearson Correlation	.277**	.302**	.116	.133	.344**	.316**	.238**	.158*	1	.288**	.023	.084	.555**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.136	.086	.000	.000	.002	.041		.000	.772	.281	.000
	N	167	167	167	167	167	167	167	167	167	167	166	167	167

item_10	Pearson Correlation	.351**	.194*	.028	.145	.197*	.276**	.154*	.051	.288**	1	.061	.028	.492**
	Sig. (2-tailed)	.000	.012	.723	.061	.011	.000	.047	.517	.000		.432	.718	.000
	N	167	167	167	167	167	167	167	167	167	167	166	167	167
item_11	Pearson Correlation	-.094	.033	-.043	.172*	.050	.128	-.084	-.083	.023	.061	1	.100	.245**
	Sig. (2-tailed)	.226	.669	.582	.027	.523	.101	.280	.289	.772	.432		.199	.001
	N	166	166	166	166	166	166	166	166	166	166	166	166	166
item_12	Pearson Correlation	.213**	-.099	-.120	.131	.051	.083	.173*	-.029	.084	.028	.100	1	.344**
	Sig. (2-tailed)	.006	.205	.124	.093	.510	.289	.025	.713	.281	.718	.199		.000
	N	167	167	167	167	167	167	167	167	167	167	166	167	167
skor_total	Pearson Correlation	.466**	.527**	.338**	.513**	.527**	.565**	.505**	.510**	.555**	.492**	.245**	.344**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.000	
	N	167	167	167	167	167	167	167	167	167	167	166	167	167

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 6 : Hasil Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas Lingkungan Belajar

Uji Reliabilitas Penggunaan *Gadget*

		N	%
Cases	Valid	166	99.4
	Excluded ^a	1	.6
	Total	167	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Cronbach's Alpha	N of Items
.651	12

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	167	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	167	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.898	30

Lampiran 7 : Hasil Output Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		167
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.04485050
Most Extreme Differences	Absolute	.082
	Positive	.048
	Negative	-.082
Kolmogorov-Smirnov Z		1.058
Asymp. Sig. (2-tailed)		.213

a. Test distribution is Normal.

Lampiran 8 : Hasil Output SPSS Uji Multikolonieritas**Coefficients^a**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	84.006	4.428		18.971	.000		
Penggunaan Gadget	-.112	.078	-.118	-1.439	.152	.892	1.122
Lingkungan Belajar	.044	.034	.105	1.284	.201	.892	1.122

a. Dependent Variable:
Hasil Belajar

Lampiran 9 : Hasil Output SPSS Uji Autokorelasi**Model Summary^b**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.165 ^a	.027	.015	6.28750	1.746

a. Predictors: (Constant), Lingkungan Belajar (X2), Penggunaan Gadget (X1)

b. Dependent Variable: Hasil Belajar (Y)

Lampiran 10 : Hasil Output SPSS Uji Heteroskedastisitas

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	6.051	2.738		2.210	.029
	Penggunaan Gadget	.049	.048	.084	1.028	.306
	Lingkungan Belajar	-.035	.021	-.135	-1.642	.103

a. Dependent Variable: RES2



Lampiran 11 : Hasil Output SPSS Uji Linier Berganda

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.609 ^a	.370	.363	5.07518

a. Predictors: (Constant), lingkungan belajar (X2), penggunaan gadget (X1)

b. Dependent Variable: hasil belajar (Y)

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2485.497	2	1242.749	48.248	.000 ^a
	Residual	4224.215	164	25.757		
	Total	6709.713	166			

a. Predictors: (Constant), lingkungan belajar (X2), penggunaan gadget (X1)

b. Dependent Variable: hasil belajar (Y)

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	40.609	4.428		9.171	.000
penggunaan gadget (X1)	.156	.078	.132	2.006	.047
lingkungan belajar (X2)	.287	.034	.552	8.420	.000

a. Dependent Variable: hasil belajar (Y)

Lampiran 12 : Daftar Nilai Ulangan Harian Kelas VIII SMP Negeri 13 Malang

KELAS	NO	Nomor Induk	Nama	L/P	Nilai
8A	1	10643	ABRAM SURYA WIJAYA HUTAPEA	L	86
8A	2	10679	ADELLINE MEIVEVI HARNADA	P	87
8A	3	10710	AFRIZAL ARESY PUTRA SUDRAJAT	L	88
8A	4	10837	AHMAD ZAIDAN AZHARI	L	80
8A	5	10839	AMARILYN NARESTARA KHALISA KANDHI	P	85
8A	6	10776	ANGGATA KURNIA PRATAMA	L	79
8A	7	10645	ARDINE MARCELLA NARISWARI	P	90
8A	8	10744	ATHIYA ENGGAL STEFANNI	P	88
8A	9	10747	AZALIA PUTRI FEBRIYANTI WIDODO	P	84
8A	10	10843	AZRA NIDA HEGELIAN PUTRI	P	89
8A	11	10844	BAGUS PUTERA BUDIMAN	L	89
8A	12	10934	BERLIANA CHRISTINA NAINGGOLAN	p	73
8A	13	10749	CYLVIA PUTRI MARGARETTA	P	78
8A	14	10646	DAHAYU PRAMUDITA MARITZA	P	88
8A	15	10648	DIANDRA RADWINA ADZANY	P	85
8A	16	10850	FADIL ABAS AL-HAKIM	L	90
8A	17	10651	FAKHRUDDIN HASAN	L	80
8A	18	10852	FARHAN RAMADANA	L	89
8A	19	10653	FERDIANSAH PUTRANTO	L	94
8B	1	10740	ADY SETYO NUGROHO	L	87
8B	2	10805	AGNES SEPTI AGUSTIN	P	75
8B	3	10741	ALFATH NAFIS FADLULLAH	L	73
8B	4	10712	ALMAS LITAHAYU RAHMAWATY MOMUDU	P	90
8B	5	10877	AMALIA EKA NUR AINI	P	89

8B	6	10684	ANNASTASYA FADHILA SANI	P	89
8B	7	10746	AURIEL CHOIRUN NISA	P	72
8B	8	10846	CHINTYA CHANDRA KARISMA	P	89
8B	9	10716	DAMAY INDAH CAHYANTI	P	90
8B	10	10848	DENI FIRMANSAH	L	89
8B	11	10649	DIVKA GADIS ANASTASYA	P	81
8B	12	10688	DZULHI KURNIAWAN ADHA	L	80
8B	13	10884	FAHMI RASYID AINUR HISYAM	L	92
8B	14	10785	FARADIFA NABILA PRAMESWARI	P	76
8B	15	10853	FEBRIANA INTAN DIANTI	P	60
8B	16	10815	FERRY INDRA PRATAMA	L	92
8B	17	10787	HANIFAH APRILIA	P	87
8B	18	10658	HARIS KUNCORO	L	81
8B	19	10694	INTAN APRILLIA EVIANTORO	P	82
8C	1	10901	ADINDA DWINA RAMADHANY	P	83
8C	2	10644	ADINDA RAMADHIAN SAPUTRI	P	78
8C	3	10681	AHMAD SENDY MAULANA	L	88
8C	4	10903	ALFA ROMEO	L	68
8C	5	10875	ALIFIA ADZANIA RAMADHANTI	P	89
8C	6	10682	ALVANI PUTRI URIYANTI	P	80
8C	7	10713	APRILIA NUR AINI	P	77
8C	8	10777	ARROOFI BULHAM DWIPA	L	79
8C	9	10778	ATIKA ANGGIE AMELIA PUTRI	P	80
8C	10	10779	BRAAJWA LUDMASDIRA	L	78
8C	11	10780	BUDI WIJAYA	L	72
8C	12	10847	DAFFA CAHYO PRATAMA HARDIYANTO	L	74
8C	13	10883	DEVAYOS DANENDRA YUDHATAMA SEMBIRING	L	81

8C	14	10783	ELYSHA ADJIE RAMADHANI	P	72
8C	15	10886	FILA SESAR SETYAWAN	L	81
8C	16	10656	GHAIDA RHAHMA TSURAYA	P	76
8C	17	10756	HAMZAH AULIA ROHMAN	L	79
8C	18	10817	HAYDAR YAHYA ASYA 'BANI NUR	L	73
8C	19	10719	HIZBI MAULANA ALFATH ANAM	L	79
8D	1	10804	ADHIB NATA SYAHREZA	L	84
8D	2	10871	ADITYA PRADANA PUTRA	L	84
8D	3	10874	AL FARRELL YUDHA JANUARTHA	L	77
8D	4	10876	ALYA RIZKA RACHMADINA	P	84
8D	5	10745	AULIA FAJAR RIZKI ARIDITA SUPRAPTO PUTRI	P	71
8D	6	10880	BAGUS RADIANSYAH	L	85
8D	7	10812	CHOIRUN NISA NIDYASARI	P	80
8D	8	10686	DAFI DWI HERMAWAN	L	82
8D	9	10907	DAVINA AURELLIA RAMADHANI	P	79
8D	10	10814	DEWI RETNO RAHMAWATI	P	81
8D	11	10908	EKA NANDA FIDIS OKTA RAMADHAN	L	87
8D	12	10650	FAHRA NAFILAH ALIFIA	P	89
8D	13	10690	FAISAL DWI ALUDIN	L	72
8D	14	10691	FITA EKASARI	P	80
8D	15	10914	IVAN NAFATA ATMAJAYA	L	91
8D	16	10659	KAMILIYA VERYZKIA CAHYAWENING	P	76
8D	17	10888	KHANSA NAILAH SHAFI	P	71
8D	18	10889	KRIZA FAUZI NAFI UBADAH	L	87
8D	19	10790	MOCHAMAD ADITYA SHAPUTRA	L	86
8E	1	10677	ABDURRAFI MUKTI RIAN TO	L	88
8E	2	10739	ABHINAYA NUZULUZZUHDI	L	80

8E	3	10869	ACHLISSIO EKA PUTRA RAMADHANI	L	82
8E	4	10872	AINNINA PUTRI WARDANI	P	93
8E	5	10873	AKHMAL FATHURROHIM	L	84
8E	6	10807	ANNISA MAULANA QOLBY	P	87
8E	7	10878	ANNISA MAULIDIA TRIWARDANA	P	94
8E	8	10714	ARI YULIANTO PUTRA	L	81
8E	9	10840	AURENT NABELA RIZQI	P	80
8E	10	10810	CANDRA BINTANG PUTRA PERMANA	L	82
8E	11	10689	FAHRIL BAGUS LEONATA	L	94
8E	12	10816	FIRDA AYU PUSPITASARI	P	90
8E	13	10755	GUSTI MUHAMMAD FAHDIANSYAH AL AGHNI RAMADHAN	L	79
8E	14	10818	INTAN DIAH ANJANI	P	84
8E	15	10720	IRZA WILDAN NURROHMAN	L	79
8E	16	10789	MARSEYLA DWI CAHYANI	P	81
8E	17	10760	MUHAMMAD AFAHRUL WIRAWAN PUTRA	L	89
8E	18	10824	MUHAMMAD DZAQI NUR SALAM	L	78
8E	19	10792	MUHAMMAD RIZKI RAMADHAN	L	72
8F	1	10838	ALIFIA ZAHRA SALSABILA	P	87
8F	2	10742	ANDHINI NATALINA WIJAYA	P	88
8F	3	10774	ANDRE ANANDA TANJUNG	L	79
8F	4	10775	ANDREAN SAPUTRA	L	75
8F	5	10806	ANGGI EKA AYU DIA	P	81
8F	6	10879	ARGA WIRA DINATA	L	84
8F	7	10841	AVRIL NAZWA SALSABILA PUTRI	P	80
8F	8	10809	BRILIANZA MOCH. KHUSUMA	L	66
8F	9	10905	BUNGA NAYCELA PUTRI	P	84

8F	10	10750	DEWI ROBIATU ZAHRO	P	87
8F	11	10647	DHARMA PUTRA KUSUMA	L	81
8F	12	10849	DHEWANTI PUSPA CANTIKA	P	83
8F	13	10687	DINA AMANDA PUTRI	P	70
8F	14	10910	FAHRIZAL YANUAR RASYIDIN	L	91
8F	15	10753	FAIZIAH MUKAROMATUN NIDA	P	76
8F	16	10911	FARHAN RYAN ARYASATYA	L	78
8F	17	10754	FARHAN YAZID ROSYADI	L	89
8F	18	10718	HAZBI MAULANA ALFATH ANAM	L	84
8G	1	10709	ABDUL ROZAK WIBISONO	L	84
8G	2	10680	ADINDA MIRZA DEVINA	P	81
8G	3	10711	ALFATHIA AYU MAHARANI	P	78
8G	4	10881	CLARISSA APTA PURNAMA SARI	P	94
8G	5	10813	DELON PUTRA YUDHA P.	L	80
8G	6	10751	DHEA YONA AGUSTANIA	P	84
8G	7	10782	DINA PRAMESTI AYU	P	89
8G	8	10909	ERIN GITARA SAPUTRI	P	93
8G	9	10717	FARIZ ARDIAN ALAMUDI	L	71
8G	10	10786	FEBY NAFISAH FARASWATI	P	91
8G	11	10693	GALUH RASHWANTIKA ANGGINA ARDHIANTI	P	80
8G	12	10788	KHARISMA LERES PAMBUDI	L	81
8G	13	10916	MEIRA AYU DEWANTI	P	87
8G	14	10917	MICKO JUNIOR PUTRA PRATAMA	L	89
8G	15	10661	MINARTI ROHMAWATI	P	62
8G	16	10698	MUHAMAD RAIHAN YUNIAR SYAH PUTRA	L	88
8G	17	10791	MUHAMMAD DAFFA NAUFFAL HARI	L	86
8G	18	10761	MUHAMMAD FAIRUZ DAFFA ATHALLAH	L	89

8H	1	10678	ABRAR JEFRI HANDOKO	L	85
8H	2	10902	AGHNIYA TSABITAKHANSA ISRO' AVANI	P	83
8H	3	10771	AGITA KHAIRUNNISA	P	85
8H	4	10773	ALIF INDRA KUSUMA	L	79
8H	5	10683	ANITA TARISA	P	72
8H	6	10685	ARDILA PUTRI RAHMADANI	P	84
8H	7	10904	ARFAN DIAN MUHAMMAD	L	82
8H	8	10808	AULIA RACHIIM	P	80
8H	9	10842	AYU RANISHA PUTRI	P	82
8H	10	10845	CHAMDI UJEEB MUKTI	L	69
8H	11	10715	CHYNTIA FRADISTI SUSANTO	P	65
8H	12	10781	DANU WIDJAJA MEDIANSYAH	L	61
8H	13	10657	HADIAN ANDITYA FANDI AHMAD SYAIFULLAH	L	68
8H	14	10854	INTANIA NURROHMAH KAROLLA	P	84
8H	15	10887	JOANICHA AYUNDA SYAHARANI	P	81
8H	16	10695	KHAIRUNNISA AN NAJWA	P	88
8H	17	10697	KINTAN NAJMA ZAHIRA	P	76
8H	18	10856	MAHMUD ARSYADUL IKHWAN	L	88
8I	1	10870	ADIT EKA JULIANSYAH	L	92
8I	2	10772	AILSANABILA TANIA AS-SHAFIYYAH	P	89
8I	3	10748	CANTIKA CANDRA KIRANA	P	86
8I	4	10882	CLEO ALI IBRAHIM	L	88
8I	5	10906	DAFFA DRENALDY PUTRA DAUD	L	92
8I	6	10752	DIAZ TAUFIK RAMADHANI	L	83
8I	7	10851	FAIKAR MAHDIY IZZATAN NABA	L	81
8I	8	10885	FANNY FERNANDA FITRI	P	78
8I	9	10692	FITRIA AYU PADMAYONI	P	77

8I	10	10913	IFA ANGGRAINI	P	94
8I	11	10721	JASMINE THARISYADILLA	P	72
8I	12	10722	MANIK ANGGITA	P	94
8I	13	10820	MOCH. FARROS ILHAM ROMADHONA	L	92
8I	14	10822	MOCHAMMAD ZULKIFLI RISDIANTO	L	70
8I	15	10890	MUCHAMMAD AFRIZAL CHOIR	L	68
8I	16	10726	MUHAMMAD FADHIL FIRDAUS ADI PUTRA	L	92
8I	17	10663	MUHAMMAD HADI RIZKYANTO	L	90
8I	18	10665	MUHAMMAD ZAINUL MA'RUF	L	81



Lampiran 13 : Foto Penelitian





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JALAN GAYAMA 50 MALANG, TELEPON 0341-552398, FAKSIMILE 0341-552398

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Nama Ketrisbened Ktulwana
Nim 1430026
Judul Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII SMP Negeri 3 Malang
Dosen Pembimbing Luchfiza Fatchu Pusposari, M.E

No.	Tanggal	Catatan Perbaikan	Tanda Tangan Pembimbing
1	6 Juli 2018	Konsultasi Bab I, II, III	
2	9 Juli 2018	Revisi Angket Penelitian	
3	13 Juli 2018	Perbaikan Pernyataan Angket	
4	17 Agustus 2018	Uji Coba Angket	
5	20 Agustus 2018	Konsultasi Uji Coba	
6	1 Agustus 2018	Revisi Bab IV	
7	3 Agustus 2018	Revisi Abstrak, Bab V, Bab VI	
8	9 Agustus 2018	ACC Ujian Skripsi	
9			
10			
11			
12			

Malang, 20.....
Mengetahui,
Kajur PIPS,

NIP.

Lampiran 15 : BIODATA MAHASISWA



Nama : Khisbiatul Khulwia

NIM : 14130036

TTL : Pasuruan, 06 Mei 1996

Alamat : Perum. KebonWaris II Blok c

RT/RW 007/001

Pandaan, Pasuruan

Email : khisbiakhilwa@gmail.com

Telp : 085711673449

Jenjang Pendidikan:

a. Pendidikan Formal

1. TK PGRI Kutorejo Pandaan Tahun 2001-2002
2. SD Ma'arif Jogosari Pandaan Tahun 2002-2008
3. SMP Avisena Jabon Sidoarjo Tahun 2008-2011
4. SMA Avisena Jabon Sidoarjo Tahun 2011-2014
5. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Tahun 2014-2018

b. Pendidikan Non Formal

1. PP Roudlotul Muta'allimat 3 (Al- Machfudzo)
2. Ma'had Sunan Ampel Al-aly (MSAA) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JALAN GAJAYANA 50 MALANG. TELEPON 0341-552398. FAKSIMILE 0341-552398

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Nama Khairul Kholid
Nim 14130026
Judul Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pekerjaan IPS di Kelas VIII SMP Negeri 13 Malang
Dosen Pembimbing Luchfiza Fathu Pusposari, M.E

No.	Tanggal	Catatan Perbaikan	Tanda Tangan Pembimbing
1	6 Juli 2018	Konsultasi Bab I, II, III	
2	9 Juli 2018	Revisi Angket Penelitian	
3	13 Juli 2018	Perbaikan Pernyataan Angket	
4	17 Agustus 2018	Uji Coba Angket	
5	20 Agustus 2018	Konsultasi Uji Coba	
6	1 Agustus 2018	Revisi Bab IV	
7	3 Agustus 2018	Revisi Abstrak, Bab V, Bab VI	
8	9 Agustus 2018	ACC Ujian Skripsi	
9			
10			
11			
12			

Malang, 20.....
Mengetahui,
Kajur PIPS,

NIP.



PEMERINTAH KOTA MALANG
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. A. Yani No. 98 Telp. (0341) 491180 Fax. 474254
M A L A N G

151

Kode Pos 65125

REKOMENDASI PELAKSANAAN PENELITIAN
NOMOR : 072/121.07.P/35.73.406/2018

Berdasarkan pemenuhan ketentuan persyaratan sebagaimana ditetapkan dalam Peraturan Walikota Malang Nomor 24 Tahun 2011 Tentang Pelayanan Pemberian Rekomendasi Pelaksanaan Penelitian dan Praktek Kerja Lapangan di Lingkungan Pemerintah Kota Malang Oleh Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Malang serta menunjuk surat Dekan Fak. Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Univ. Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang No. 1925/Un.03.1/TL.00.1/07/2018 tgl.3 Juli 2018 perihal : Izin Penelitian, kepada pihak sebagaimana disebut di bawah ini :

- Nama : KHISBIATUI KHULWIA. (peserta : - orang terlampir).
 - Nomor Identitas : 14130036.
 - Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar terhadap Hasil Belajar mata Pelajaran IPS di Kelas VIII SMPN 13 Malang.
- dinyatakan memenuhi persyaratan untuk melaksanakan penelitian skripsi yang berlokasi di:
- Dinas Pendidikan Kota Malang.

Sepanjang yang bersangkutan memenuhi ketentuan sebagai berikut :

- Tidak melakukan penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul, maksud dan tujuan penelitian;
- Menjaga perilaku dan mentaati tata tertib yang berlaku pada Lokasi tersebut di atas;
- Mentaati ketentuan peraturan perundang-undangan.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, dan masa berlaku rekomendasi ini adalah sejak tanggal *ditetapkan s/d September 2018*.

Malang, 17 Juli 2018
An. KEPALA BAKESBANGPOL
KOTA MALANG
Sekretaris,


HERU MULYONO, SIP., MT.
Pembina
NIP. 49720420 199201 1 001

Tembusan :

- Yth. Sdr. - Dekan Fak. Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Univ. Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang;
- Yang bersangkutan.

NB : Yang bersangkutan wajib melaporkan hasil penelitian dan sejenisnya kepada Bakesbangpol Kota Malang



**PEMERINTAH KOTA MALANG
DINAS PENDIDIKAN**

Jl. Veteran No. 19 Telp. (0341) 560946, Fax. (0341) 551333
Website : <http://diknas.malangkota.go.id> | Email : disdik_mlg@yahoo.co.id
Kode POS : Malang 65145

REKOMENDASI

Nomor : 074 / 0677 / 35.73.301 / 2018

Menunjuk surat dari Kepala BAKESBANGPOL Kota Malang tanggal 17 Juli 2018 Nomor 072/121.07.P/35.73.406/2018 Perihal : Permohonan Ijin Penelitian, maka dengan ini kami berikan ijin untuk melaksanakan kegiatan dimaksud kepada :

1. Nama : Khisbiatul Khulwia
2. NIM : 14130036
3. Jenjang : S1
4. Prodi. / Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
5. Tempat Pelaksanaan : SMP Negeri 13 Malang
6. Waktu Pelaksanaan : Juli s.d September 2018
7. Judul : Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII SMP Negeri 13 Malang

Dengan Ketentuan :

1. Dikoordinasikan sebaik – baiknya dengan Kepala Sekolah / Kepala Bidang;
2. Tidak Mengganggu kegiatan;
3. Berlaku selama tidak menyimpang dari peraturan;
4. Tidak melakukan penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul, maksud dan tujuan penelitian;
5. Menjaga perilaku dan mentaati tata tertib yang berlaku pada Lokasi tersebut di atas;
6. Menaati ketentuan peraturan perundang-undangan;
7. Selesai melaksanakan penelitian / Observasi / KKL / KKN, wajib menyampaikan laporan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Malang.

Demikian untuk menjadikan periksa.

Malang, 19 Juli 2018
A.n KEPALA DINAS PENDIDIKAN,



Tembusan :
Yth Sdr.

1. Kepala SMP Negeri 13 Malang;
2. Dekan Fak. Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Univ. Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang;
3. Yang bersangkutan.