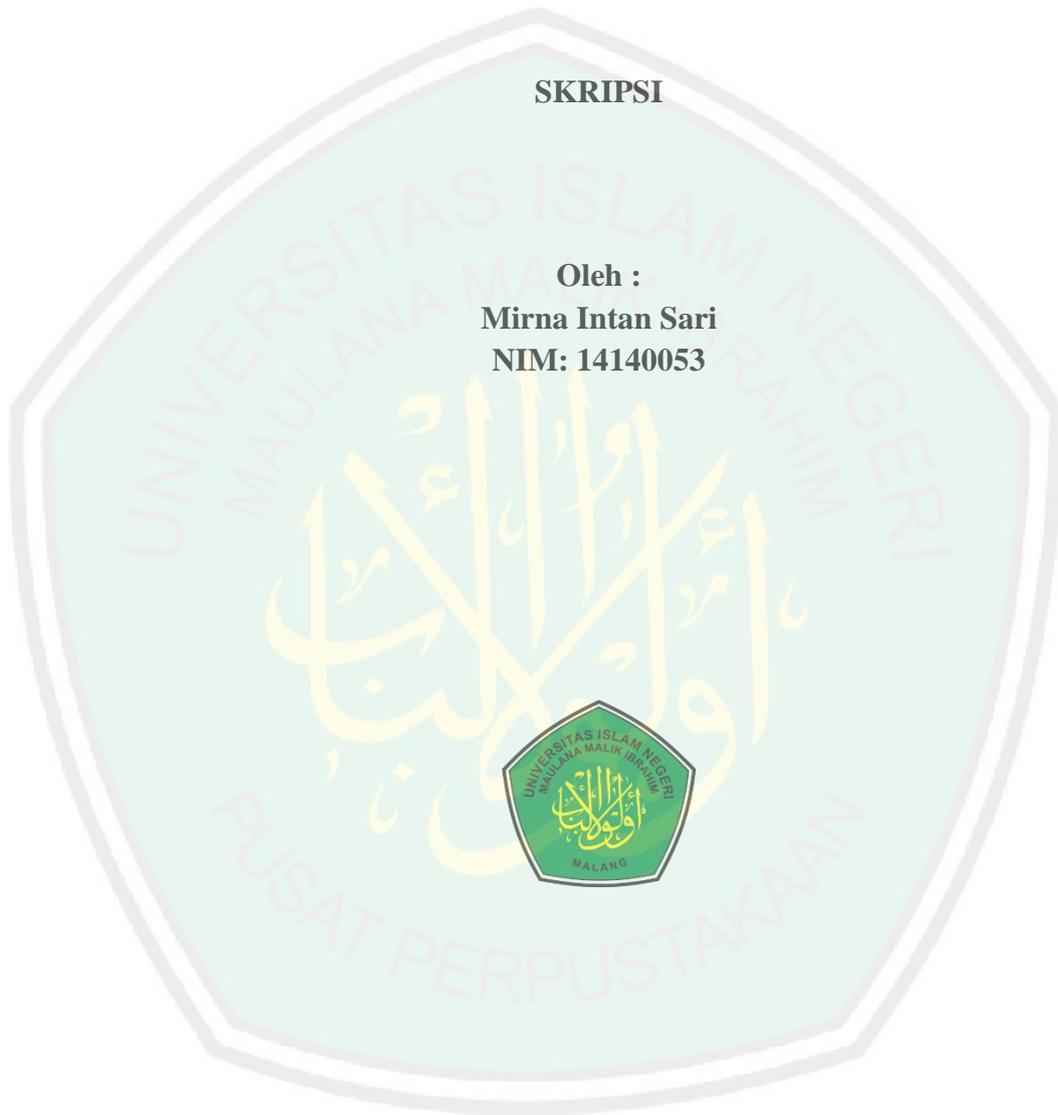


**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MOTIVASI  
DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V MI  
THORIQTUSSA'ADAH PUJON KABUPATEN MALANG**

**SKRIPSI**

Oleh :  
**Mirna Intan Sari**  
**NIM: 14140053**



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
JULI, 2018**

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MOTIVASI  
DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V MI  
THORIQTUSSA'ADAH PUJON KABUPATEN MALANG**

**SKRIPSI**

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

Oleh :

Mirna Intan Sari

NIM: 14140053



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
JULI, 2018**

**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MOTIVASI DAN**  
**HASIL BELAJAR SISWA KELAS V MI THORIQOTUSSA'ADAH PUJON**  
**KABUPATEN MALANG**

**SKRIPSI**

Oleh:

Mirna Intan Sari

14140053

Telah Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing:

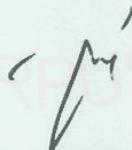


Drs. A. Zuhdi, MA

NIP. 19790202 200604 2 003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



H. Ahmad Sholeh, M. Ag

NIP. 19760803 200604 1 001

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MOTIVASI DAN  
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V MI THORIQOTUSSA'ADAH PUJON  
KABUPATEN MALANG**

**SKRIPSI**

Dipersiapkan dan disusun oleh  
Mirna Intan Sari (14140053)  
Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 29 Agustus 2018 dan dinyatakan  
**LULUS**  
serta diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Dr. Hj. Like Raskova Oktoberlina, M. Ed :  
NIP. 19741025 200801 2015

Sekretaris Sidang

Drs. A. Zuhdi, MA :  
NIP. 19690211 199503 1 002

Pembimbing

Drs. A. Zuhdi, MA :  
NIP. 19690211 199503 1 002

Penguji Utama

Dr. H. Abdul Basith, M. Si :  
NIP. 19761002 200312 1 003

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Agus Maimun, M. Pd  
NIP. 19650817 199803 1 003

## HALAMAN PERSEMBAHAN



Alhamdulillah Robbil 'Aalmeen

**Teriring rasa syukur kepada Allah SWT dan lantunan sholawat kepada Nabi Agung Muhammad SAW.**

Dengan ini kupersembahkan karya kecil ini untuk orang-orang yang tersayang:

### **Keluargaku tercinta**

Kedua orang tuaku Bapak Masrur Efendi dan Ibu Mas Amah yang selalu mendoakanku setiap saat, memberi dorongan dan semangat yang luar biasa, sehingga menjadikan diri ini manusia yang tak pernah putus asa.

Tak lupa adikku tercinta Cindy Aulia Rahma Yanti yang selalu memotivasi dan menjadi inspirasi serta penyemangatku dalam menyelesaikan karya kecil ini.

Saudara-saudara ku yang selalu mendoakan dan memberi dukungan.

### **Dosen Pembimbing**

Bapak Drs. A. Zuhdi, MA selaku dosen pembimbing tugas akhir, terima kasih banyak, karena sudah begitu banyak membantu selama ini, sudah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing saya dalam mengerjakan skripsi hingga selesai.

### **Sahabat-sahabatku:**

Dita Anggraeni, Diana R, Azka Bahrul Lathif, Diar Arnesia, Desi Rahmawati, Laily Rokhmatul Izza, Rosyidatul Aliyah, dan sahabat-sahabatku yang lain yang selalu membantu dan mensupport saya dalam menyelesaikan karya kecil ini.

Laily Rohmawati sahabat sejak SMA yang selalu memotivasi dan menasehati.

Rifki Andrian yang menjadi orang tersabar dalam membantu saya, yang menjadi pendengar setia keluh kesah saya, yang rela kurepotkan setiap saat, yang selalu mendoakan dan menjadi penasehat terampuh.

**Teman-teman seperjuangan:**

Keluarga besar PGMI angkatan 2014, teman-teman alumni MAN II Kota Batu, terimakasih untuk kalian yang selalu mendoakan, menasehati, memberi dorongan dan selalu membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Semua kebaikan kalian tidak akan pernah terlupakan.



## MOTTO

كُتِبَ عَلَيْكُمُ الْقِتَالُ وَهُوَ كُرْهُ لَكُمْ وَعَسَى أَنْ تَكْرَهُوا شَيْئاً وَهُوَ خَيْرٌ لَكُمْ وَعَسَى أَنْ تُحِبُّوا شَيْئاً وَهُوَ شَرٌّ لَكُمْ وَاللَّهُ يَعْلَمُ وَأَنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ (البقرة: ٢١٦)

“Diwajibkan atas kamu berperang, padahal berperang itu adalah sesuatu yang kamu benci. Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu; Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui.”

(Al-Baqarah: 216)

**Drs. A. Zuhdi, MA**  
**Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**  
**Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Mirna Intan Sari

Malang, 10 Juli 2018

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang

di

Malang

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

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

Nama : Mirna Intan Sari

NIM : 14140053

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

*Wasaalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing,



**Drs. A. Zuhdi, MA**  
**NIP. 19690211 199503 1 002**

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh 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, 11 Juli 2018



**Mirna Intan Sari**  
**NIM. 14140053**

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah*, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul ***Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang*** ini dapat terselesaikan dengan baik. Walaupun masih banyak yang perlu mendapat tambahan dan sumbangan ide maupun pikiran demi sempurnanya penelitian ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan bimbingan an petunjuk sehingga kita tetap dalam iman dan islam.

Suatu kebahagiaan tersendiri bagi penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Namun, penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak lepas dari bimbingan dan arahan serta kritik dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya serta penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Haris, M. Ag, selaku rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Agus Maimun, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. H. Ahmad Sholeh, M. Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madsrasah Ibtidaiyah.
4. Drs. A. Zuhdi, MA selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan dan bimbingan.

5. Qomaruddin, S. Pd.I selaku Kepala Sekolah MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang yang telah menerima dan memberikan izin kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Semua civitas MI Thoriqotussa'adah Pujon, khususnya Bu Su'udah dan Pak Ali selaku guru kelas V yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dalam melakukan penelitian serta kemudahan-kemudahan yang telah diberikan.

Selanjutnya penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini banyak sekali kekurangan-kekurangan yang sudah sepatutnya diperbaiki, oleh karena itu adanya saran dan kritik yang membangun sangat kami butuhkan demi kebaikan kami dalam menuju masa depan. Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis akan dibalas dengan rahmat dan kebaikan Allah SWT.

Terakhir, semoga penelitian ini dapat ikut ambil bagian dalam pembaharuan wacana keilmuan dan pendewasaan berpikir dalam rangka mengembangkan ilmu ke-PGMI-an. Meskipun sederhana, semoga tulisan ini bermanfaat bagi semua, yang menulis, yang membaca, yang membimbing dan yang mengetahui kalau karya ini ada.

Malang, 11 Juli 2018

Penulis

## HALAMAN TRANSLITERASI

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 n0. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ث	=	t	ش	=	ys	ل	=	l
ث	=	st	ص	=	hs	م	=	m
ج	=	j	ض	=	ld	ن	=	n
ح	=	<u>h</u>	ط	=	ht	و	=	w
خ	=	hk	ظ	=	hz	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	h
ذ	=	zd	غ	=	hg	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

### C. Vokal Diftong

أَوْ = aw

أَيُّ = ay

أُو = û

إِي = î

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	: Penjabaran Variabel Penelitian .....	10
Tabel 1.2	: Penjabaran Orisinalitas Penelitian .....	12
Tabel 2.1	: Aplikasi Gadget.....	19
Tabel 3.1	: Daftar Populasi Penelitian .....	41
Tabel 3.2	: Daftar Sampel Penelitian .....	42
Tabel 3.3	: Data dan Sumber Data .....	43
Tabel 3.4	: Indikator Gadget dan Motivasi.....	44
Tabel 3.5	: Validasi Instrumen Angket Penggunaan Gadget.....	51
Tabel 3.6	: Reliabilitas Instrumen Angket Penggunaan Gadget.....	52
Tabel 3.7	: Validasi Instrumen Angket Motivasi Belajar.....	52
Tabel 3.8	: Reliabilitas Instrumen Motivasi siswa .....	53
Tabel 3.9	: Distribusi Data Angket Penggunaan Gadget.....	56
Tabel 3.10	: Distribusi Data Angket Motivasi Belajar .....	56
Tabel 4.1	: Data Siswa dan Rombongan Belajar .....	61
Tabel 4.2	: Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	65
Tabel 4.3	: Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar.....	66
Tabel 4.4	: Distribusi Frekuensi Hasil Belajar .....	67
Tabel 4.5	: Distribusi Frekuensi Intensitas Penggunaan Gadget.....	69
Tabel 4.6	: Uji Normalitas Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi .....	70
Tabel 4.7	: Uji Normalitas Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar.....	71
Tabel 4.8	: Uji T Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi .....	73
Tabel 4.9	: Uji T Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar .....	74

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Kerangka Berfikir.....	37
Gambar 4.1	: Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin.....	65
Gambar 4.2`	: frekuensi Motivasi Belajar .....	67
Gambar 4.3	: Frekuensi Hasil Belajar .....	68
Gambar 4.4	: Intensitas Penggunaan Gadget .....	69



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Surat perizinan penelitian
Lampiran II	: Surat bukti penelitian
Lampiran III	: Bukti konsultasi skripsi
Lampiran IV	: Indikator Angket
Lampiran V	: Angket
Lampiran VI	: Dokumentasi Hasil Belajar
Lampiran VII	: Hasil Uji Hipotesis
Lampiran VIII	: Dokumentasi



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	<b>viii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xvi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xix</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xx</b>
المستخلص .....	<b>xxi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	<b>1</b>
B. Rumusan Masalah .....	<b>6</b>
C. Tujuan Penelitian.....	<b>6</b>
D. Manfaat Penelitian .....	<b>7</b>
E. Hipotesis Penelitian .....	<b>8</b>
F. Ruang Lingkup Penelitian .....	<b>9</b>
G. Originalitas Penelitian.....	<b>11</b>
H. Definisi Operasional .....	<b>14</b>
I. Sistematika Pembahasan.....	<b>15</b>
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>17</b>
A. Gadget .....	<b>17</b>

1. Pengertian Gadget.....	17
2. Aplikasi Gadget .....	19
3. Dampak Penggunaan Gadget.....	20
B. Motivasi .....	23
1. Pengertian Motivasi .....	23
2. Indikator Motivasi .....	26
3. Fungsi Motivasi .....	27
4. Tujuan Motivasi .....	29
5. Jenis-jenis Motivasi .....	30
C. Hasil Belajar .....	32
1. Pengertian Hasil Belajar .....	32
2. Macam-macam Hasil Belajar .....	34
3. Cara Menentukan Hasil Belajar .....	36
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	36
D. Kerangka Berfikir .....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
A. Lokasi Penelitian.....	38
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	38
C. Variabel Penelitian .....	39
D. Populasi dan Sampel .....	40
1. Populasi .....	40
2. Sampel .....	41
E. Data dan Sumber Data.....	42
1. Data .....	42
2. Sumber Data .....	42
F. Instrumen Penelitian .....	43
G. Teknik Pengumpulan Data.....	45
H. Uji Validitas dan Reliabilitas .....	47
1. Uji Validitas .....	47
2. Uji Reabilitas .....	49
I. Analisis Data.....	53

1. Pengujian Prasyarat Analisis Data .....	54
2. Penyajian Data .....	54
3. Pengujian Hipotesis Penelitian .....	57
J. Prosedur Penelitian.....	58
<b>BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>60</b>
A. Deskripsi Objek Penelitian.....	60
1. Identitas Madrasah .....	60
2. Identitas Kepala Sekolah .....	61
3. Pendidik dan Tenaga Kependidikan .....	61
4. Jumlah Rombongan Belajar dan Jumlah Siswa .....	61
5. Data Sarana dan Prasarana .....	62
6. Visi, Misi dan Tujuan Madrasah .....	62
B. Hasil Penelitian .....	64
1. Deskripsi Data .....	65
2. Analisis Data .....	70
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>75</b>
A. Motivasi Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang.....	75
B. Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang.....	79
C. Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang.....	83
D. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang .....	87
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>92</b>
A. Kesimpulan .....	92
B. Saran.....	93
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>95</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## ABSTRAK

**Sari, Mirna Intan. 2018. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.  
Dosen Pembimbing: Drs. A. Zuhdi, MA**

---

Gadget adalah sebuah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dan memiliki keunikan dibandingkan dengan perangkat elektronik yang lain. Matematika memiliki sifat yang abstrak, masih banyak siswa yang menganggap matematika itu sulit. Hal ini mungkin disebabkan oleh sistem pembelajaran yang diterapkan di sekolah banyak menggunakan metode konvensional, yaitu metode yang berpusat pada pendidik, sehingga membuat peserta didik menjadi pasif karena mereka hanya mendengarkan materi dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) menjelaskan motivasi belajar siswa kelas V di MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang. 2) menjelaskan hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang. 3) menjelaskan intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang. 4) menjelaskan pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian non eksperimen. Instrumen yang digunakan berupa angket dan dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang yang berjumlah 40 siswa dengan menggunakan sampel jenuh yang artinya peneliti mengambil semua populasi untuk dijadikan sampel. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis uji t (parsial).

Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa: 1) motivasi siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon termasuk pada kriteria tinggi dengan hasil yang diperoleh sebanyak 47,5%. 2) hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon termasuk pada kriteria sedang dengan hasil yang diperoleh sebanyak 55%. 3) intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon termasuk pada kriteria tinggi dengan hasil yang diperoleh sebanyak 85%. 4) tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon dengan hasil  $0,707 > 0,05$  (pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar) dan hasil  $0,244 > 0,05$  (pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar).

**Kata Kunci :** Gadget, Motivasi, Hasil Belajar

## ABSTRACT

**Sari, Mirna Intan. 2018. The Influence of Gadget Use Towards the Motivation and Learning result of Studnets Class V MI Thoriqotussa'adah Pujon Malang District. Thesis, The Department of Madrasah Ibtidaiyah Teaching, The Faculty of Education and Teaching. State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor: Drs. A. Zuhdi, MA**

---

Gadget is one of the small electronic equipment which has the special and unique function in compared to the other elctronic equipments. Mathematic has the abstract character, there are many students who believe that mathematic is hard. This is might be caused by the conventional method which is focused on the teacher, thus the students become passive because they only listen to the materials and tasks delivered by the teachers

The purpose of this research are 1) Explaining the learning motivation class V in MI Thoriqotussa'adah Pujon Malang District. 2) Explaining the learning result class V in MI Thoriqotussa'adah Pujon Malang District. 3) Explaining the intensity of gadget use towards motivation and learning result students class V in MI Thoriqotussa'adah Pujon Malang District. 4) Explaining the influence of gadget use towards motivation and learning result students class V in MI Thoriqotussa'adah Pujon Malang District.

This research used the quantitaive data with the kind of non-experiment. The instrument used are in the form of survey and documentation. Population in this research is students class V in MI Thoriqotussa'adah Pujon Malang District consisting of 40 students by using full sample whihc means the researcher take all population as sample. The data analysis used in this research is test-t analysis (partial).

The research result in this study shows that: 1) Students' motivation class V in MI Thoriqotussa'adah Pujon has high criteria with the result of 47.5%. 2) The learning result students in MI Thoriqotussa'adah Pujon including the middle criteria got the result of 55%. 3) The intensity of gadget use in towards the motivations and students' learning result of class V MI Thoriqotussa'adah Pujon including the high criteria with the result got as high as 85%. 4) There is not significant influence of gadget use students class V MI Thoriqotussa'adah Pujon with the result of  $0,707 > 0,05$  the influence of gadget towards learing motivation) and the result  $0,244 > 0,05$  (the inclucence of gadget towards the learning result).

**Key Words:** Gadget, Motivation, Learning result

## المستخلص

ساري، ميرنا إنتان. ٢٠١٨. تأثير استخدام الأجهزة الاتصالية إلى حماسة التعليم ونتائجه من التلاميذ في الصف الخامس بمدرسة طريقة السعادة الابتدائية الإسلامية بوجون مالانج. بحث جامعي، قسم تربية المدرسة الابتدائية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

المشرف: دكتوراندوس أحمد زهدي، الماجستير

الأجهزة الاتصالية هي الأدوات الإلكترونية الصغرى التي كانت لها وظيفة خاصة وفريدة بالنسبة إلى الأدوات الأخرى. ففي علم الرياضيات هناك أشياء خمولية، وكثير من التلاميذ الذين يزعمون بأنها صعبة جدا. وهذا بسبب كثرة نظم التعليم التقليدية المطبقة في المدرسة، وهي التركيز في المعلم حتى تجعل التلاميذ هادئين باستماعهم إلى المواد واستكمالهم بالواجبات من المعلم.

يهدف هذا البحث ل: (١) بيان حماسة التعليم من التلاميذ في الصف الخامس بمدرسة طريقة السعادة الابتدائية الإسلامية بوجون مالانج؛ (٢) بيان نتائج التعليم من التلاميذ في الصف الخامس بمدرسة طريقة السعادة الابتدائية الإسلامية بوجون مالانج؛ (٣) بيان كثافة استخدام الأجهزة الاتصالية إلى حماسة التعليم ونتائجه من التلاميذ في الصف الخامس بمدرسة طريقة السعادة الابتدائية الإسلامية بوجون مالانج؛ (٤) بيان تأثير استخدام الأجهزة الاتصالية إلى حماسة التعليم ونتائجه من التلاميذ في الصف الخامس بمدرسة طريقة السعادة الابتدائية الإسلامية بوجون مالانج.

المدخل في هذا البحث هو المدخل الكمي بنوع البحث غير التجريبي. الجهاز المستخدم هو الاستبانة والتوثيق. وعدد العشرة في هذا البحث هو ٤٠ تلميذا باستخدام العينات الممثلة بمعنى أخذت الباحثة كل العشرة وجعلتها كالعينة. وطريقة تحليل البيانات هو تحليل تجربة t (الجزئي).

ونائج البحث هي: (١) حماسة التعليم من التلاميذ في الصف الخامس بمدرسة طريقة السعادة الابتدائية الإسلامية بوجون مالانج في درجة مرتفعة بحصيلة ٤٧,٥ في المائة؛ (٢) نتائج التعليم من التلاميذ في الصف الخامس بمدرسة طريقة السعادة الابتدائية الإسلامية بوجون مالانج في درجة متوسطة بحصيلة ٥٥ في المائة؛ (٣) كثافة استخدام الأجهزة الاتصالية إلى حماسة التعليم ونتائج البحث من التلاميذ في الصف الخامس بمدرسة طريقة السعادة الابتدائية الإسلامية بوجون مالانج في درجة عالية بحصيلة ٨٥ في المائة؛ (٤) لا يوجد التأثير البليغ من استخدام الأجهزة الاتصالية إلى حماسة التعليم ونتائجه من التلاميذ في الصف الخامس بمدرسة طريقة السعادة الابتدائية الإسلامية بوجون مالانج بنتيجة  $0,0707 < 0,05$  (تأثير استخدام الأجهزة الاتصالية إلى حماسة التعليم) ونتيجة  $0,244 < 0,05$  (تأثير استخدام الأجهزة الاتصالية إلى نتائج التعليم).

الكلمات الرئيسية: الأجهزة الاتصالية، حماسة، نتائج التعليم

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi ini, semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja, sampai orang tua sudah tidak asing lagi dengan alat atau teknologi super canggih dan bisa dibuat untuk mengakses informasi dari belahan dunia manapun dengan mudah yang biasa disebut dengan *gadget*. Gadget merupakan perkembangan teknologi masa kini yang menyasar semua kalangan termasuk anak usia pra sekolah.<sup>1</sup> *Gadget* adalah alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi, dimana fungsi tersebut sudah menggunakan fitur yang berbeda.<sup>2</sup> Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, *handphone*, *game console*, dan lainnya.<sup>3</sup> Memang sangat menguntungkan apabila dapat berselancar di dunia maya dengan sebuah teknologi yang sangat canggih yang bisa dengan mudah kita operasikan.

Dalam kehidupan sehari-hari tentunya kita sering melihat berbagai macam jenis *gadget* yang digunakan oleh semua kalangan. *Gadget* sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna untuk berkomunikasi, memperluas wawasan, pengetahuan, pendidikan dan bisnis serta untuk memperbanyak relasi.

---

<sup>1</sup> Tri Puspita Sari dkk, “Pengaruh Penggunaan Penggunaan gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin”, D-III Kebidanan Stikes PKU Muhammadiyah Surakarta, vol. 13 No. 2, 2016, hlm 72.

<sup>2</sup> Pengertian penggunaan gadget (on-line), tersedia di: [www.kompasiana.com/uyii/pengertian-penggunaan\\_gadget](http://www.kompasiana.com/uyii/pengertian-penggunaan_gadget) (01-12-2017/08:09)

<sup>3</sup> Deslina Nainggolan, “Pengaruh Intensitas Menonton Tayangan Televisi dan Penggunaan Penggunaan gadget terhadap Prestasi Mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Niaga Universitas Negeri Medan”, Skripsi Fakultas Ekonomi, UNIMED, 2016, hlm. 4.

Penggunaan *gadget* yang dapat terhubung dengan layanan internet akan membantu siswa khususnya pada tingkat sekolah dasar yang mana mereka sudah tidak asing lagi dengan alat canggih ini, baik berupa *handphone*, laptop maupun alat elektronik yang lainnya. Namun, pada kenyataannya sangat sedikit siswa-siswi khususnya pada anak sekolah dasar untuk memanfaatkan sisi ini. Mereka cenderung menggunakan *gadget* tersebut untuk hal-hal yang sebenarnya tidak diharuskan pada umur mereka. *gadget* yang mereka miliki pada umumnya digunakan untuk sms, whatsapp, instagram, facebook, game online, mendengarkan musik, menonton layanan audio-visual, dan lain-lain.

Pada dasarnya orang tua memberikan *gadget* kepada anak karena mereka berpikir bahwa *gadget* mudah digunakan untuk belajar membaca, menulis, berhitung dan sebagainya.<sup>4</sup> Selain banyak aplikasi dan permainan edukatif yang dapat membuat anak semakin pintar, *gadget* juga diberikan agar anak tidak sering keluar rumah. Tetapi disisi lain terjadi hal yang berlawanan dalam artian kurang tepatnya pemanfaatan *gadget* pada fungsi yang sebenarnya. Hal tersebut akan berdampak pada motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan pokok yang ada di sekolah. Seorang guru selalu menginginkan dan mengharapkan siswa-siswinya selalu berhasil dalam pembelajaran tersebut. Keberhasilan proses belajar mengajar tersebut selalu di iringi dengan usaha-usaha yang maksimal baik dari guru maupun dari siswa sendiri. Guru harus mengupayakan metode-metode dan menggunakan media-media yang menarik dalam mengajar. Tujuannya adalah agar

---

<sup>4</sup> Maya Ferdina Rozalia, "Hubungan Intensitas Pemanfaatan Penggunaan *gadget* dengan Prestasi Belajar Siswa", Artikel fakultas Ilmu Pendidikan, UM, 2016, hlm 3

siswa-siswa tidak mudah bosan dengan proses belajar mengajar yang sedang berlangsung. Sedangkan siswa juga harus semangat dan lebih aktif dalam proses pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>5</sup> Belajar tidak hanya mempelajari mata pelajaran, tetapi juga penyusunan, kebiasaan, persepsi, kesenangan atau minat, penyesuaian sosial, bermacam-macam keterampilan lain dan cita-cita.<sup>6</sup> Jadi, setiap proses pembelajaran pasti ada suatu hal yang berubah, baik dari segi ilmu pengetahuan, perilaku, persepsi dan lain sebagainya.

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar adalah motivasi. Dengan adanya motivasi siswa akan belajar lebih keras, ulet, tekun dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses belajar pembelajaran.<sup>7</sup> Motivasi belajar pada dasarnya adalah suatu usaha yang didasari untuk menggerakkan, menarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.<sup>8</sup>

Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar.<sup>9</sup> Clayton Alderfer menyatakan bahwa motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi

---

<sup>5</sup> Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung: Pustaka Setia, 2011). Hlm: 20

<sup>6</sup> Ibid.,

<sup>7</sup> Ghulam Hamdu dkk, "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar", dalam kedudukannya sebagai Dosen Universitas Pendidikan Indonesia, Vol. 12 No. 1, 2011, hlm 82.

<sup>8</sup> Ibid., hlm. 83.

<sup>9</sup> Ibid.,

atau hasil belajar sebaik mungkin.<sup>10</sup> Motivasi yang tinggi dalam belajar akan mempengaruhi hasil belajar siswa, artinya semakin tinggi motivasi siswa dalam belajar, semakin tinggi pula upaya dan usaha yang dilakukan, maka semakin tinggi hasil belajar yang di perolehnya.

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.<sup>11</sup> Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan diatas telah dipertegas oleh Nawawi yang menyatakan bahwa “hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi tertentu”.

Penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan pada siswa.<sup>12</sup> Dengan dilakukannya penilaian ini, maka guru dapat mengukur tingkat pemahaman atau penguasaan siswa pada ilmu pengetahuan yang telah diajarkan guru, tidak hanya ilmu pengetahuan saja, tetapi juga sikap dan keterampilan yang telah dicontohkan guru.

*Gadget* yang banyak digunakan siswa sekolah dasar adalah jenis Handphone. Dimana alat elektronik ini sangat banyak manfaatnya, mulai dari

---

<sup>10</sup> Ibid.,

<sup>11</sup> Ahmad Susanto. *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015). Hlm 5

<sup>12</sup> Ibid., hlm 6

komunikasi, game online, hingga kegunaannya untuk mencari ilmu pengetahuan dan informasi dari belahan dunia. Disisi lain, apabila *handphone* ini pemakaiannya disalahgunakan, maka akan berdampak negatif pada penggunaannya. Penggunaan *gadget* pada siswa akan sangat mempengaruhi motivasi dan hasil belajarnya, karena pada dasarnya dengan adanya *gadget* ini, siswa diharapkan dapat mengatasi keterbatasan ilmu pengetahuan dan informasi yang belum dapat dijelaskan oleh guru. Tetapi disisi lain, adanya penggunaan *gadget* ini juga dapat menurunkan motivasi belajar siswa yang berdampak pada hasil belajarnya.

Dengan demikian, peneliti melakukan penelitian di MI Thoriqotussa'adah yang kebanyakan siswanya sudah menggunakan *gadget*. Peneliti mengambil objek kelas V di MI Thoriqotussa'adah karena menurut wawancara yang dilakukan peneliti dengan kepala sekolah, siswa disana terpengaruh dengan adanya *gadget* . Motivasi siswa tidak konsisten yang mana hal tersebut berpengaruh pada hasil belajar siswa. Jadi, dengan penelitian ini, peneliti ingin mengetahui apakah penggunaan *gadget* mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa di MI Thoriqotussa'adah khususnya kelas V atau penggunaan gadget tidak mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa kelas V di MI Thoriqotussa'adah Pujon.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan *gadget* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada:

1. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas V di MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang?
2. Bagaimana prestasi belajar siswa kelas V di MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang?
3. Bagaimana intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V di MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang?
4. Seberapa besar pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V di MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa kelas V di MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang?
2. Mengetahui bagaimana hasil belajar siswa kelas V di MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang?
3. Mengetahui bagaimana intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V di MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang?

4. Mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V di MI Thoriqotusssa'adah Pujon Kabupaten Malang?

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini mengkaji tentang pengaruh gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V, sehingga diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis
  - a. Memberikan kontribusi yang berdaya guna secara teoritis, metodologis, dan empiris bagi kepentingan akademis (UIN Maulana Malik Ibrahim Malang) dalam bidang pengkajian pendidikan ditingkat dasar khususnya SD/MI.
  - b. Mendorong guru berkembang secara profesional yang dapat memahami tugasnya sebagai pendidik kelas dalam menerapkan berbagai strategi, metode dan teori dalam pembelajaran serta dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang muncul dikelasnya secara profesional.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi siswa, dapat menggunakan gadget sebaik mungkin untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar.
  - b. Bagi sekolah, memberikan masukan dan kontribusi yang bermanfaat dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di sekolah yang bersangkutan.

- c. Bagi peneliti, dapat dijadikan temuan awal untuk melakukan penelitian lanjut tentang pengaruh gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di institut pendidikan lainnya.
- d. Bagi peneliti lain, penelitian ini berguna sebagai salah satu masukan dan bahan yang dapat dijadikan sebagai referensi dalam penelitiannya berkenaan dengan pengaruh gadget .

#### E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari bahasa inggris *Hypo* dan *thesa* (kebenaran). Jadi secara terminologi, hipotesis dapat didefinisikan sebagai kebenaran sementara, kebenaran yang masih perlu diuji.<sup>13</sup> Menurut pendapat lain, hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.<sup>14</sup>

Ada dua jenis hipotesis penelitian.<sup>15</sup>

1. Hipotesis yang akan diuji ini dinamakan hipotesis nol atau hipotesis nihil yang disingkat  $H_0$ , menyatakan bahwa tidak ada pengaruh antara variabel X dan Y.

Rumusan hipotesis nol:

“Motivasi dan hasil belajar siswa kelas V yang menggunakan gadget sama dengan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V yang tidak menggunakan gadget .”

<sup>13</sup> Sukidin dan Mundir. *Metodologi Penelitian: Bimbingan dan Pengantar Kesuksesan Anda dalam Dunia Penelitian*. (Surabaya: Insan Cendikia, 2005). Hlm. 123

<sup>14</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2015). Hlm. 64

<sup>15</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2006). Hlm. 96

2. Sebagai lawannya adalah hipotesis kerja atau hipotesis alternatif yang disingkat  $H_a$ . Hipotesis kerja atau hipotesis alternatif menyatakan bahwa ada pengaruh antara variabel X dan Y, atau adanya perbedaan antara dua kelompok atau lebih.

Rumusan hipotesis kerja atau alternatif:

“Motivasi dan hasil belajar siswa kelas V yang menggunakan gadget lebih rendah atau lebih tinggi dari pada motivasi dan hasil belajar siswa kelas V yang tidak menggunakan gadget .”

#### **F. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini meliputi dua variabel dalam penelitian, yakni:

1. Variabel bebas (independent variabel) atau variabel X adalah variabel yang dipandang sebagai penyebab munculnya variabel terikat yang diduga sebagai akibatnya.
2. Variabel terikat (dependent variabel) atau variabel Y adalah variabel (akibat) yang dipradugakan, yang bervariasi mengikuti perubahan dari variabel-variabel bebas. Umumnya merupakan kondisi yang ingin kita ungkapkan atau jelaskan.

Adapun variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel bebas (variabel independen) yaitu Penggunaan gadget
2. Variabel terikat (variabel dependen) yaitu motivasi belajar dan hasil belajar bagi siswa kelas V

Kedua variabel diatas selanjutnya dijabarkan ke dalam beberapa indikator penelitian yang kemudian dikembangkan menjadi butir-butir pertanyaan atau pernyataan yang diberikan kepada sampel penelitian, yakni siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon. Untuk menjelaskan mengenai ruang lingkup penelitian ini, maka peneliti sajikan dalam bentuk tabel penjabaran.

**Tabel 1.1**

**Penjabaran Variabel Penelitian ke dalam Indikator Penelitian**

NO	Variabel	Indikator
1		<b>Variabel Bebas</b>
	Penggunaan gadget	Adapun pengaruh dari Penggunaan gadget ada dua, yaitu: 1. Pengaruh Positif 2. Pengaruh Negatif
2		<b>Variabel Terikat</b>
	Motivasi Belajar bagi kelas V	Adapun indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: <sup>16</sup> 1. Adanya hasrat dan keinginan belajar. 2. Adanya dorongan dan kebutuhan belajar. 3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan. 4. Adanya penghargaan dalam belajar. 5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. 6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif.
	Hasil belajar bagi siswa kelas V	Komponen indikator hasil belajar adalah sebagai berikut: <sup>17</sup> 1. Ranah kognitif 2. Ranah afektif 3. Ranah psikomotorik

<sup>16</sup> Indikator motivasi siswa, tersedia di:

[www.pendidikanekonomi.com/2010/10/indikator-motivasi-belajar.html?m=1](http://www.pendidikanekonomi.com/2010/10/indikator-motivasi-belajar.html?m=1) (08-12-2017/19:59)

<sup>17</sup> Indikator Hasil Belajar, tersedia di:

<https://blogsajaya.wordpress.com/2011/03/13/komponen-indikator-hasil-belajar> (08-12-2017/21:23)

## G. Orisinalitas Penelitian

Sebagai bukti orisinalitas penelitian ini, peneliti melakukan kajian pada beberapa penelitian terdahulu (literatur review), dengan tujuan untuk melihat letak persamaan dan perbedaan kajian dalam penelitian yang akan dilakukan. Diantara hasil penelitian terdahulu yang menurut peneliti terdapat kemiripan, yaitu:

M. Hafiz Al-Ayouby.<sup>18</sup> Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui, mengkaji dan menganalisis tentang bagaimana bentuk penggunaan penggunaan gadget , dampak yang ditimbulkan terhadap penggunaan penggunaan gadget , serta kelayakan penggunaan penggunaan gadget pada anak usia dini di PAUD dan TK. Handayani. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut peneliti, setelah dilakukannya pengamatan dilapangan, ditemukan bahwa banyak anak-anak usia dini yang berumur 3-5 tahun sudah mahir dan sering menggunakan penggunaan gadget . Penggunannya tidak hanya sebagai media komunikasi antara orang tua dan anak, tetapi lebih sering digunakan untuk bermain game online dan menonton youtube. Bahkan untuk penggunaannya sebagai media belajar sangatlah jarang.

Chusna Oktavia Rohmah.<sup>19</sup> Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dan hasil yang diperoleh dari penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1. Besarnya pengaruh penggunaan

---

<sup>18</sup> M. Hafiz Al-Ayouby, "*Dampak Penggunaan Penggunaan gadget pada Anak Usia Dini*", Skripsi S1 Kearsipan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung, 2017. Hlm: 23

<sup>19</sup> Chusna Oktavia Rohmah, "*Pengaruh Penggunaan Penggunaan gadget dan Lingkungan Belajar terhadap Minat Belajar Siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta*", Skripsi S1 Kearsipan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, 2017. Hlm: vii

gadget terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2. 2. Besarnya pengaruh lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2. 3. Besarnya pengaruh penggunaan gadget dan lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2.

Kursiwi.<sup>20</sup> Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pada mahasiswa semester V jurusan Pendidikan Ilmu Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatulloh Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dimana peneliti berusaha untuk menguraikan temuan hasil penelitian dengan menggunakan kata-kata atau kalimat dalam suatu struktur yang logik, serta menjelaskan konsep-konsep dalam hubungan yang satu dengan yang lainnya.

**Tabel 1.2**

**Penjabaran Orisinalitas Penelitian**

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	M. Hafiz Al-Ayouby, Dampak Penggunaan gadget pada Anak Usia Dini, Skripsi, Universitas Lampung, 2017	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan gadget</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dampak dari penggunaan gadget pada anak usia dini</li> <li>• Tempat</li> </ul>	

<sup>20</sup> Kursiwi, “*Dampak Penggunaan Penggunaan gadget terhadap Interkasi Sosial Mahasiswa Semester V Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatulloh Jakarta*”, Skripsi S1 Kearsipan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatulloh Jakarta, 2016. Hlm: 10

			<p>penelitian di PAUD dan TK.</p> <p>Handayani</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif</li> </ul>	
2	<p>Chusna Oktavia Rohmah, Pengaruh Penggunaan gadget dan Lingkungan Belajar terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta, Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2017</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengaruh penggunaan gadget</li> <li>• Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahasanya pengaruh penggunaan gadget dan lingkungan belajar</li> <li>• Variabel terikatnya minat belajar siswa</li> <li>• Tempat penelitian di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta</li> <li>• Menggunakan sampel siswa SMK</li> </ul>	<p>Pengaruh Penggunaan gadget terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon</p>
3	<p>Kursiwi, Dampak Penggunaan gadget terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatulloh, Skripsi, UIN Syarif Hidayatulloh, 2016</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dampak penggunaan gadget</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Variabel terikatnya interaksi sosial</li> <li>• Menggunakan pendekatan kualitatif</li> <li>• Tempat penelitian di UIN Syarif Hidayatulloh</li> </ul>	

## H. Definisi Operasional

Untuk menghindari agar tidak terjadi kekeliruan dalam memahami atau menafsirkan dari istilah-istilah yang ada, maka penulis perlu memberikan penegasan dan pembahasan dari istilah-istilah yang berkaitan dengan judul penelitian tersebut, sebagai berikut:

1. Penggunaan gadget adalah suatu alat elektronik yang multifungsi untuk berkomunikasi dan juga dapat digunakan sebagai media belajar. Alat elektronik ini mempunyai dampak positif dan negatif sesuai dengan penggunaannya. Penggunaan gadget sudah dikenal oleh semua orang baik dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa.
2. Motivasi adalah suatu pendorong dalam diri seseorang untuk melakukan sebuah kegiatan untuk mencapai suatu tujuan. Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang itu mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak menyukainya, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan ketidaksukaan itu. Jadi, motivasi belajar adalah keinginan seseorang untuk mengetahui sesuatu dengan belajar lebih giat ditunjukkan dengan perubahan sikap yang menonjol. Perbedaan motivasi belajar siswa di MI Thoriqotussa'adah diukur menggunakan non test. Non test yang digunakan berupa angket diukur dalam skala Likert, yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

3. Hasil Belajar adalah suatu penilaian akhir yang mana nilai tersebut tidak hanya teori saja, tetapi juga mencakup sikap dan ketrampilan. Dalam arti lain, hasil belajar adalah perubahan diri seseorang dalam bentuk hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani yang ditinjau dari perubahan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat diketahui melalui test yang diberikan oleh guru disekolah.

#### **I. Sistematika Pembahasan**

Untuk mempermudah penulisan dan sebagai bahan acuan agar tidak keluar dari permasalahan maka perlu adanya sistematika pembahasan. Sistematika yang dipakai dalam penulisan penelitian ini adalah:

**BAB I PENDAHULUAN** : Pendahuluan yang didalamnya menggambarkan dan mendeskripsikan secara keseluruhan tentang isi penulisan skripsi, yang diawali dengan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, ruang lingkup penelitian, orisinalitas penelitian, definisi operasional serta sistematika pembahasan.

**BAB II KAJIAN PUSTAKA** : Kajian pustaka menjelaskan tentang teori yang digunakan dalam penelitian. Pada sub bab pertama mengenai gadget yang mencakup pengertian gadget , aplikasi gadget , dan dampak dari penggunaan gadget .Sedangkan pada sub bab kedua membahas tentang motivasi yang mencakup pengertian motivasi, fungsi motivasi, tujuan motivasi dan jenis-jenis motivasi. Sub bab terakhir membahas tentang hasil belajar yang mencakup

pengertian hasil belajar, macam-macam hasil belajar, cara untuk menentukan hasil belajar dan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar.

**BAB III METODE PENELITIAN :** Metode penelitian yang terdiri dari lokasi penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reabilitas, analisis data, prosedur penelitian, pustaka sementara serta jadwal pelaksanaan penelitian.

**BAB IV HASIL PENELITIAN :** Berisi paparan data dan hasil penelitian berupa penyajian data dan pengolahan data.

**BAB V PEMBAHASAN :** Berisi analisis data yang telah diolah untuk menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah dalam penelitian.

**BAB VI PENUTUP :** Berisikan tentang pembahasan yang merupakan kesimpulan dari hasil penelitian secara menyeluruh yang dilanjutkan dengan memberi saran serta perbaikan dari segala kekurangan.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Gadget

##### 1. Pengertian gadget

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.<sup>21</sup> Merriam Webster mengemukakan bahwa pengertian gadget adalah sebagai berikut “*an Often small mechanical or elektronik device with practical use but often thought of as a novelty*”. Yang artinya dalam bahasa Indonesia adalah sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru.<sup>22</sup>

Definisi selanjutnya dinyatakan oleh Osa Kurniawan Ilham, gadget adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunaanya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya.<sup>23</sup> Gadget berbeda dengan alat elektronik yang lain, karena terdapat unsur kebaruan pada gadget yang tidak dimiliki alat elektronik yang lain. Artinya, mulai dari awal hingga akhir atau dari waktu ke waktu gadget selalu

<sup>21</sup> Jaka Irawan dkk, “Pengaruh Kegunaan Penggunaan gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja”, Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau, Vol. 08, No. 02, 2013, Hlm. 32

<sup>22</sup> Merriam-Webster, Appl copyright 2010-1016 Stanfy Corp, Version 2.0

<sup>23</sup> Chusna Oktavia Rohmah, “Pengaruh Penggunaan Penggunaan gadget dan Lingkungan Belajar terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran

menyajikan teknologi atau alat elektronik terbaru yang membuat hidup semakin mudah dan praktis.

Berdasarkan definisi-definisi diatas, penulis menyimpulkan bahwa yang dimaksud gadget adalah sebuah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dan memiliki keunikan dibandingkan dengan perangkat elektronik yang lainnya. Dari fungsi khusus dan keunikan yang dimiliki penggunaan gadget, setiap penggunanya akan merasa senang dan tertarik untuk memiliki dan menggunakannya, karena gadget ini selalu memunculkan teknologi terbaru yang dinilai memudahkan penggunaannya.

Klemens menyebutkan bahwa *handphone* adalah salah satu gadget berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas oleh berbagai Negara dibelahan dunia.<sup>24</sup> Selain berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan, *handphone* berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan singkat (*Short Message Service*).<sup>25</sup> Selain fungsi tersebut, sekarang gadget khususnya *handphone* sudah sangat canggih dan lengkap aplikasinya.

Tidak hanya untuk melakukan dan menerima panggilan saja, saat ini *handphone* bisa dibuat *instagram*, *facebook*, *whatsapp*, *imo*, *telegram*, *mesenger*, dan yang lainnya. Begitupun fungsinya,

---

<sup>24</sup> Kursiwi, "Dampak Penggunaan Penggunaan gadget terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatulloh Jakarta", Skripsi S1 Kearsipan Fakultas Ilmu Tarbiyan dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatulloh Jakarta, 2016. Hlm: 13

<sup>25</sup> Agusli, R. *Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA di Handphone & Komputer*. Jakarta: Mediakita.2008

handphone zaman sekarang tidak hanya untuk komunikasi saja, tetapi dapat juga digunakan untuk mendengarkan musik, mencari informasi dari seluruh dunia, game online maupun offline, bahkan handphone dengan merk tertentu dapat digunakan sebagai pengganti *remote control*.

## 2. Aplikasi Gadget

Sebuah fitur yang terdapat pada setiap telepon genggam atau handphone, yang mempermudah pengguna untuk menggunakannya.<sup>26</sup>

**Tabel 2.1**  
**Aplikasi Gadget**

<b>Aplikasi Komunikasi</b>	<b>Aplikasi Browsing</b>	<b>Aplikasi Game Online / Offline</b>
Blackberry Messenger	Google	COC
Telepon	Internet	Getrich
Facebook	Mozilla Firefox	Capsha
Instagram	Opera Mini	Point Blank
Line	UC Browser	8 Ball Pool
SMS		Piano Tiles
Telegram		Fruit Bomb
Whatsap		Brick Classick
Kakao Talk		
Messenger		

<sup>26</sup> Faris, muhammad kamil. “Pengaruh Penggunaan gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-hari”. Skripsi S1 IAIN Raden Intan Lampung. 2016. Hlm: 40

### 3. Dampak Penggunaan Gadget

Dalam Teori Kehadiran Sosial (Social Presence Theory) yang dikembangkan oleh Jhon Short, Ederyn Williams dan Brunch Christie, komunikasi akan efektif bila memiliki media komunikasi yang sesuai dengan kehadiran sosial yang dibutuhkan untuk tingkat keterlibatan interpersonal yang diperlukan.<sup>27</sup> Fasilitas *chatting* pada *smartphone* dapat memberikan atau dapat meningkatkan efektifitas pesan komunikasi dengan mendayagunakan *emoticon* untuk membantu mengekspresikan perasaan serta teks dan grafis sehingga efektivitasnya dapat mengimbangi komunikasi tatap muka.<sup>28</sup>

Dalam hal ini, dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan gadget pun semakin beragam mulai dari aspek kesehatan, sampai sosial.<sup>29</sup> Dampak buruk menggunakan gadget antara lain:

1) Menjadi pribadi yang tertutup

Seseorang yang kecanduan gadget akan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain gadget . Kecanduan yang diakibatkan oleh gadget dapat mengganggu kedekatan orang lain,

---

<sup>27</sup> Kursiwi, “*Dampak Penggunaan Penggunaan gadget terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatulloh Jakarta*”, Skripsi S1 Kearsipan Fakultas Ilmu Tarbiyan dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatulloh Jakarta, 2016. Hlm: 14

<sup>28</sup> Balitbang, SDM Kominfo, *Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi Komunikasi Serta Implikasi di Masyarakat*, (Jakarta: Media Bangsa), 2013, Hlm. 455

<sup>29</sup> Chusna Oktavia Rohmah, “*Pengaruh Penggunaan Penggunaan gadget dan Lingkungan Belajar terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta*”, Skripsi S1 Fakultas Ekonomi Universitas Yogyakarta, 2017, Hlm. 31

lingkungan dan teman sebayanya. Akibat dari faktor tersebut maka anak akan menjadi pribadi yang tertutup.

2) Kesehatan terganggu

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan pemakainya terutama kesehatan mata. Akibat dari terlalu lama menatap layar gadget, mata dapat mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.

3) Gangguan tidur

Anak yang bermain gadget tanpa pengawasan orang tua dapat terganggu jam tidurnya. Ketika anak sudah berada di kamarnya, terkadang anak berpikir anak sudah tidur padahal anak masih bermain gadget nya.

4) Suka menyendiri

Anak yang bermain gadget akan merasa bahwa itu adalah teman yang mengasyikkan sehingga anak cenderung menghabiskan waktu dirumah untuk bermain. Intensitas bermain dengan temannya secara perlahan akan berkurang. Hal seperti ini jika dibiarkan akan membuat anak lebih suka menyendiri bermain gadget dari pada bermain dengan lingkungan sekitar.

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan gadget tidak hanya dampak negatif saja, melainkan ada pula dampak positifnya.

Adapun dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan gadget antara lain:

1) Dampak positif

- a) Komunikasi menjadi lebih praktis
- b) Anak yang bergaul dengan dunia gadget cenderung lebih kreatif
- c) Mudahnya akses keseluruh penjuru dunia
- d) Manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan gadget yang menuntut mereka untuk hidup lebih baik.

2) Dampak negatif

a) Segi kesehatan

Dalam segi kesehatan, dampak menggunakan gadget diantaranya, peningkatan resiko kanker akibat radiasi, menyebabkan mata perih atau bahkan rabun karena pencerahan maksimal secara berkala pada gadget .

b) Segi budaya

Dalam segi budaya dampak buruk menggunakan gadget diantaranya, lunturnya adat atau kebiasaan yang berlaku akibat terlalu sibuk dengan gadget , masuknya budaya barat secara perlahan, serta hilangnya rasa nasionalisme dan lebih cinta pada prosuk asing.

c) Segi sosial

Dalam segi sosial dampak buruk menggunakan gadget diantaranya, cenderung autis atau asyik dengan gadget nya sendiri, cenderung tidak bisa mengontrol diri sendiri akibat sosialisasi kurang, cenderung cepat bosan ketika ada yang menasehati, banyak mengeluh, egois tidak terkendali, hidupnya jadi tidak teratur akibat kecanduan gadget .

d) Segi ekonomi

Banyak kerugian yang terjadi akibat perkembangan gadget di bidang ekonomi seperti adanya penipuan melalui gadget, keuangan yang tidak stabil dalam keluarga karena orang tua memenuhi keinginan anaknya untuk membeli gadget terbaru.

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget dapat memberikan dampak yang beragam bagi penggunanya baik dampak positif maupun dampak negatif.

## **B. Motivasi**

### **1. Pengertian Motivasi**

Siswa belajar karena didorong oleh kekuatan mentalnya. Kekuatan mental itu berupa keinginan, perhatian, kemauan, atau cita-cita. Kekuatan mental tersebut dapat tergolong rendah atau tinggi. Ada ahli psikologi pendidikan yang menyebut kekuatan mental yang

mendorong terjadinya belajar tersebut sebagai motivasi belajar. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar.<sup>30</sup>

Setiap perbuatan, termasuk perbuatan belajar disorong oleh sesuatu atau beberapa motif. Motif atau bisa juga disebut dengan dorongan atau kebutuhan merupakan suatu tenaga yang berada pada diri individu atau siswa yang mendorongnya untuk berbuat mencapai suatu tujuan. Tenaga pendorong atau motif pada seseorang mungkin cukup besar sehingga tanpa motivasi dari luar dia sudah berbuat. Padahal diri siswa terdapat motif dari dalam (internal) yang sangat kecil, sehingga membutuhkan motivasi yang dari luar seperti guru, orang tua, teman, buku-buku dan lain sebagainya.<sup>31</sup>

Motif yang dalam bahasa inggrisnya *Motife* berasal dari kata motion yang berarti gerak atau sesuatu yang bergerak. Motif adalah keadaan didalam pribadi orang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas. Motivasi adalah penggerak tingkah laku ke arah suatu tujuan dengan didasari adanya suatu kebutuhan.<sup>32</sup>

Menurut Santrock, “motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku”. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan

---

<sup>30</sup> Dimiyati dan Mudjiono. “*Belajar dan Pembelajaran*”. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006). Hlm. 80

<sup>31</sup> R.Ibrahim dan Nana Syaodih S. *Perencanaan Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010). Hlm 27-28

<sup>32</sup> Ngalim Pu/rwanto. *Psikologi Pendidikan*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2000) hlm. 74

lama.<sup>33</sup> Dari pengertian Santrock diatas, jika dalam pembelajaran, maka siswa akan dikatakan termotivasi apabila didalam pribadi siswa telah memiliki semangat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. pembelajaran berjalan secara terarah, dalam arti ketika ada hal-hal yang menghambat pembelajaran kemudian guru dapat mengatasinya, seperti siswa tidak lagi merasa bosan, siswa tidak lagi ramai ketika guru menjelaskan, tidak bermain-main ketika penjelasan dan lain-lain.

Menurut pendapat lain mengemukakan bahwa motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan motif-motif menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan, atau keadaan dan kesiapan dalam diri individu yang mendorong tingkah lakunya untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan tertentu.<sup>34</sup> Sedangkan menurut Mc Donald: “*Motivasi is a energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction*” (Motivasi adalah perubahan dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan).<sup>35</sup>

Motivasi belajar sendiri adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada

---

<sup>33</sup>D.J Bearison & B Dorvaborative. *Collaborative Cognition*. Sebagaimana dikutip oleh John W. Santrok, *Psikologi Pendidikan*. Edisi kedua terj. Tri Wibowo (Jakarta: Prenada Media Group, 2008). Hlm: 510

<sup>34</sup> Uzer Usman dan Lilis Setiawati. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1993). Hlm: 11

<sup>35</sup> Oemar Hamalik. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. (Bandung: Sinar Baru, 1992). Hlm.

kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai tanpa adanya hambatan.<sup>36</sup>

## 2. Indikator Motivasi

Hamzah B. Uno mengklarifikasikan indikator motivasi belajar sebagai berikut:

a. Adanya hasrat dan keinginan belajar.

Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar dan dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya disebut motif berprestasi, yaitu motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas dan pekerjaan atau motif untuk memperoleh kesempurnaan.

b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.

Penyelesaian suatu tugas tidak selamanya dilatar belakangi oleh motif berprestasi atau keinginan untuk berhasil, tetapi seseorang bisa saja menyelesaikan tugasnya karena dorongan menghindari kegagalan yang bersumber pada ketakutan akan kegagalan itu.

c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.

Harapan didasari pada keyakinan bahwa adanya pengaruh tentang perasaan dan gambaran mereka yang diupayakan melalui tindakannya untuk mewujudkan cita-cita masa depan.

d. Adanya penghargaan dalam belajar

Pernyataan verbal atau penghargaan dalam bentuk lainnya terhadap perilaku yang baik atau hasil belajar yang baik

---

<sup>36</sup> A.M Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rajawali Pers, 1990). Hlm: 75

merupakan cara paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motif belajar seseorang.

e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Baik simulasi atau permainan merupakan salah satu proses yang menarik bagi siswa. Suasana yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna. Sesuatu yang bermakna akan selalu diingat, dipahami dan dihargai.

f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Pada umumnya motif dasar yang bersifat pribadi muncul dalam tindakan individu setelah dibentuk oleh lingkungan. Oleh karena itu motif individu untuk melakukan sesuatu misalnya untuk belajar dengan baik, dapat dikembangkan, diperbaiki, atau diubah melalui belajar dan latihan, dengan kata lain melalui pengaruh lingkungan belajar yang kondusif.

### 3. Fungsi Motivasi

Dalam belajar, motivasi memiliki peranan penting yaitu sebagai pendorong siswa dalam belajar, karena dengan motivasi siswa terdorong melakukan kegiatan belajar mengajar yang telah direncanakan. Intensitas belajar siswa jelas sangat dipengaruhi oleh motivasi. Jadi ada baiknya apabila sebelum menerapkan motivasi dalam kehidupan sehari-hari siswa, perlu diketahui terlebih dahulu

mengenai fungsi dari motivasi. Dengan mengetahui motivasi dari seseorang, maka penerapannya akan dapat terlaksana secara tepat.<sup>37</sup>

Belajar sangat diperlukan adanya motivasi. “*Motion is an essential condition of learning*”. Hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, maka akan semakin berhasil pula proses belajar mengajar itu. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha bagi para siswa.<sup>38</sup>

Fungsi motivasi secara umum, yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak motor yang melepas energi
- 2) Menentukan arah perbuatan, yaitu kearah tujuan yang hendak dicapai
- 3) Menyelesaikan pekerjaan yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.<sup>39</sup>

Sedangkan fungsi motivasi menurut Ramayulis yang dikutip dari proyek pembinaan prasarana dan sarana Perguruan Tinggi Agama Islam Negeri Jakarta adalah:

- 1) Memberi semangat dan mengaktifkan murid agar tetap berminat dan siaga

---

<sup>37</sup> Hamzah B. Uno. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2010). Hlm. 23

<sup>38</sup> A.M. Sadirman. *Op.cit.*, hlm: 84

<sup>39</sup> Nasution. *Teknologi Pendidikan*. (Bandung: Bumi Aksara, 1982). Hlm: 77

- 2) Memusatkan perhatian pada tugas-tugas tertentu yang berhubungan dengan pencapaian belajar
- 3) Membantu memenuhi kebutuhan akan hasil jangka pendek dan jangka panjang.<sup>40</sup>

#### 4. Tujuan Motivasi

Secara umum dapat diartikan bahwa tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu.<sup>41</sup>

Bagi seorang guru, tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau memacu para siswanya agar timbul keinginan dan kemauannya untuk meningkatkan motivasi belajarnya sehingga tercapai tujuan pendidikan sesuai dengan yang diharapkan dan ditetapkan dalam kurikulum sekolah, sebagai contoh, seorang guru memberikan pujian itu, dalam diri anak tersebut timbul rasa percaya diri sendiri, disamping itu juga timbul keberaniannya sehingga ia tidak takut dan malu lagi jika disuruh maju ke depan kelas.<sup>42</sup>

---

<sup>40</sup> Proyek Pembinaan Prasarana dan Sarana Perguruan Tinggi Agama/IAIN. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Sebagaimana dikutip oleh Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*. (Jakarta Pusat: Kalam Mulia, 1998). Hlm. 171

<sup>41</sup> Ngalim Purwanto. *Psikologi Pendidikan*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2000). Hlm: 73

<sup>42</sup> *Ibid.*,

## 5. Jenis-Jenis Motivasi

Dalam membahas tentang jenis-jenis motivasi, ada dua jenis motivasi, yaitu motivasi diri dalam diri sendiri yang disebut “motivasi intrinsik” dan motivasi dari luar diri yaitu “motivasi ekstrinsik”.

### 1) Motivasi Intrinsik

Yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena pada setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Motivasi dapat digolongkan dalam motivasi intrinsik apabila tujuan anak didik untuk menguasai nilai-nilai yang terkandung di dalam pelajaran itu. Anak didik termotivasi untuk belajar semata-mata untuk menguasai nilai-nilai yang terkandung dalam bahan pelajaran, bukan karena keinginan lain seperti ingin mendapat pujian, nilai yang tinggi, atau hadiah dan sebagainya.<sup>43</sup>

Menurut pendapat lain, motivasi intrinsik adalah keinginan bertindak yang disebabkan oleh faktor pendorong dari dalam diri (interval) individu. Tingkah laku individu itu terjadi tanpa dipengaruhi oleh faktor-faktor dari lingkungan.<sup>44</sup> Artinya, individu tergerak untuk melakukan sesuatu karena potensi atau sesuatu yang timbul dari dalam dirinya sendiri yang tak dapat terlihat dari luar.

<sup>43</sup> Syaiful Bahri Djamarah. *Psikologi Belajar*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002). Hlm.

<sup>44</sup> Elida Priyitno. *Motivasi dalam Belajar Mengajar*. (Jakarta: P2LPTK, 1989). Hlm: 11

Motivasi atau dorongan untuk belajar juga didasari pada sebuah kebutuhan, sebagai seorang peserta didik atau siswa diharuskan menjadi seseorang yang mempunyai ilmu pengetahuan dan seseorang yang terdidik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa motivasi intrinsik terjadi berdasarkan kesadaran seseorang tersebut untuk mencapai sesuatu yang ingin diicipai.

## 2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah kebalikan dari motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah tenaga pendorong yang berada diluar perbuatan atau tidak ada hubungan langsung dengan perbuatan yang dilakukannya, tetapi menjadi penyertanya.<sup>45</sup> Motivasi ekstrinsik juga merupakan motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik bila anak didi menempatkan tujuan belajarnya diluar faktor-faktor situasi belajar (resides in some factors outside learning situastion). Anak didik belajar karena hendak mencapai tujuan yang terletak di luar hal yang dipelajarinya.<sup>46</sup>

Motivasi ekstrinsik bisa dikatakan lebih banyak karena pengaruh dari luar yang relatif berubah-ubah.<sup>47</sup> Motivasi dari luar bisa bersumber dari lingkungan sekitar sebagai akibat dari tangkapan indrawinya. Jadi, motivasi ekstrinsik bisa berupa

<sup>45</sup> R. Ibrahim dan Nana Syaodih S. *Op.cit.*, Hlm: 28

<sup>46</sup> Syaiful Bahri Djamarah. *Op.cit.*, Hlm: 17

<sup>47</sup> A.M. Sudirman, *Op.cit.*, Hlm: 90

motivasi dari seorang guru dalam menerapkan suatu metode yang mendukung pembelajaran. Namun dalam penerapannya, seorang guru atau pendidik haruslah berhati-hati, jika tidak, motivasi ekstrinsik akan merugikan peserta jika salah dalam menggunakannya.

## C. Hasil Belajar

### 1. Pengertian Hasil Belajar

Pelaksanaan proses belajar mengajar merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah. Sebagai inti dari kegiatan pendidikan, proses belajar mengajar adalah suatu upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran itu ditunjukkan dengan adanya perubahan dalam diri siswa atau sering disebut dengan prestasi.<sup>48</sup>

Prestasi merupakan hasil yang dicapai seseorang ketika mengerjakan tugas atau kegiatan tertentu. Menurut Tu'u prestasi akademik adalah hasil belajar yang di peroleh dari kegiatan pembelajaran dari kegiatan pembelajaran di sekolah atau di perguruan tinggi yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian.<sup>49</sup>

Hasil belajar yang sering disebut dengan istilah “*Shcolastic Achievement*” atau “*Academic Achievement*” adalah seluruh kecakapan dan hasil yang dicapai melalui proses belajar mengajar di

---

<sup>48</sup> Dana Ratifi Suwardi. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Ayat Jurnal Penyesuaian Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 BAE Kudus. Universitas Negeri Semarang. Desember 2012 (Semarang: 2012), Hlm: 2

<sup>49</sup> *Ibid.*,

sekolah yang dinyatakan dengan angka-angka atau nilai-nilai berdasarkan tes hasil belajar. Menurut Gagne dan Driscoll, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (*learner's performance*).<sup>50</sup>

Berdasarkan uraian tentang konsep belajar diatas, dapat dipahami tentang makna hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorsebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan di atas dipertegas lagi oleh Nawawi dalam K. Ibrahim yang menyatakna bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.<sup>51</sup>

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan

---

<sup>50</sup> Rudy Purwanto. *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Sistem Koordinasi Melalui Metode Pembelajaran Teaching Game Team terhadap Siswa Kelas XI IPA SMA Smart Ekselensia Indonesia Tahun Ajaran 2010-2011*. Pendidikan Dompot Dhuafa edisi 1/2011. Hlm. 3

<sup>51</sup> Ahmad Susanto. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013). Hlm. 5

tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional.

Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.

## 2. **Macam-macam hasil belajar**

Hasil belajar dapat dipandang dari sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.<sup>52</sup>

Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.<sup>53</sup>

Teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotorik. Perinciannya adalah sebagai berikut:

### 1) **Ranah Kognitif**

---

<sup>52</sup> Slamet, *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 275

<sup>53</sup> *Ibid.*, 276

Pada ranah kognitif, hasil belajar berkenaan dengan intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

## 2) Ranah Afektif

Pada ranah afektif, hasil belajar berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

## 3) Ranah Psikomotorik

Pada ranah Psikomotorik, hasil belajar meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (meghubungkan, mengamati). Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan dari pada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.<sup>54</sup>

Dari uraian diatas, ada tiga macam hasil belajar, keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian serta sikap dan cita-cita. Pendapat dari Horward Kingsley ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. Hasil

---

<sup>54</sup> Max Darsono, *Belajar dan Pembelajaran*, (IKIP Semarang, 2000). Hlm: 315

belajar ini akan melekat terus pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut.<sup>55</sup>

### 3. Cara menentukan hasil belajar

- 1) Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajaran setelah mengalami aktivitas belajar.<sup>56</sup>
- 2) Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya.<sup>57</sup>

Berdasarkan pengertian hasil belajar diatas, peneliti menyimpulkan bahwa cara untuk menentukan hasil belajar tersebut ditentukan oleh apa yang telah dipelajarinya. Oleh karena itu apabila siswa belajar tentang konsep maka perubahan yang diperoleh juga berupa penguasaan konsep.

### 4. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Wasliman mengemukakan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal adalah sebagai berikut:

<sup>55</sup> Sudjana, *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*, (Bandung: Falah,2001), Hlm:

<sup>56</sup> Aswani, Zainul. *Tes dan Asesmen di SD*, 2004. Hlm: 72

<sup>57</sup> Mulyani Sumantri, dkk. *Perkembangan Peserta Didik*, 2007. Hlm: 213

### 1) Faktor internal

Internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi faktor belajarnya. Faktor belajar ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan sikap, kebiasaan belajar serta kondisi fisik dan kesehatan.

### 2) Faktor eksternal

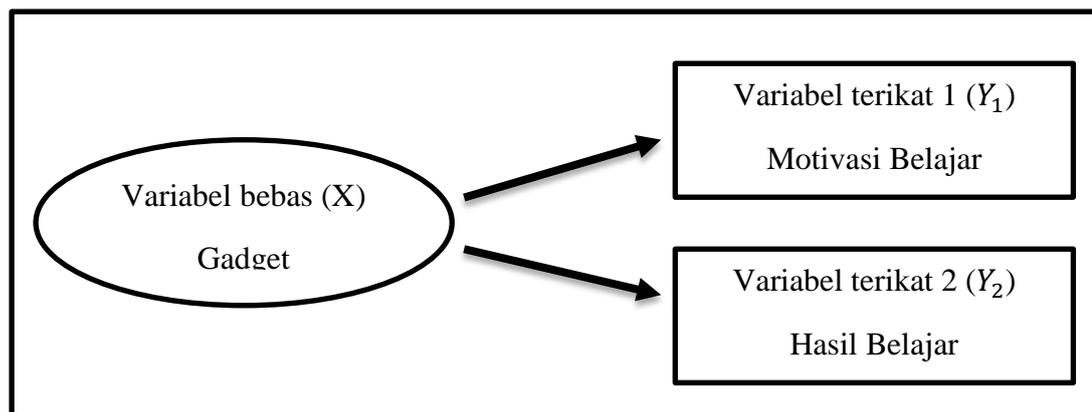
Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa ada dua faktor yang memengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

## D. Kerangka Berfikir

Berdasarkan landasan teori diatas dapat digambarkan model konseptual penelitian sebagai berikut:

**Gambar 2.1 Model konseptual pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang.**



### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah letak dimana penelitian akan dilakukan untuk memperoleh data atau informasi yang dibutuhkan atau diperlukan dan berkaitan dengan permasalahan penelitian. Adapun lokasi penelitian ini berada di MI Thoriqotussa'adah Pujon, dimana sekolah ini adalah salah satu sekolah yang ingin saya teliti terkait dengan masalah yang menjadi penelitian saya. Alasan dipilih sekolah ini dikarenakan sangat besar pengaruh penggunaan gadget pada siswa di MI Thoriqotussa'adah Pujon. Hasil wawancara dengan guru kelas mengatakan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa menjadi tidak konsisten akibat dari adanya penggunaan gadget. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di MI Thoriqotussa'adah Pujon.

##### B. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Berdasarkan permasalahan dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti berusaha untuk mendapatkan informasi dan hasil uji perbedaan mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar kelas V MI Thoriqotussa'adah, sehingga penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, hal ini sesuai dengan pendapat Creswell yang menyatakan "*Quantitative research is an approach for testing objective theories by examining the relationship among variables. These variable, in turn, can be measured, typically on*

*instruments, so that numbered data can be analyzed using statistical procedures*". Yang artinya, "penelitian kuantitatif merupakan pendekatan untuk menguji teori objektif dengan menguji hubungan antar variabel. Variabel ini, pada gilirannya, dapat diukur dengan menggunakan instrumen, sehingga data jumlah dapat dianalisis dengan menggunakan prosedur statistik."<sup>58</sup>

Sedangkan menurut kehadiran variabel, penelitian ini tergolong penelitian kuantitatif deskriptif. Penelitian kuantitatif deskriptif adalah penelitian yang menjelaskan fenomena-fenomena yang ada dengan menggunakan angka-angka untuk mencadarkan karakteristik individu atau kelompok.<sup>59</sup> Jadi, pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode non eksperimen. Metode non eksperimen adalah penelitian yang observasinya dilakukan terhadap sejumlah ciri (variabel) subjek penelitian menurut keadaan apa adanya, tanpa ada manipulasi (intervensi) peneliti.<sup>60</sup>

### C. Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.<sup>61</sup>

Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah:

<sup>58</sup> J.W. Creswell, "Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches," dalam Wahidmurni, Pemaparan Metode Penelitian Kuantitatif. (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2017), Hlm: 4

<sup>59</sup> Pengertian Kuantitatif Deskriptif, (on-line), tersedia di: <https://googleweblight.com> (10-12-2017/11:20)

<sup>60</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), Hlm. 35

<sup>61</sup> Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006). Hlm: 161

### 1. Variabel bebas (independen)

Dalam penelitian ini yang merupakan variabel bebas adalah pengaruh penggunaan gadget .

### 2. Variabel terikat (dependen)

Dalam penelitian ini yang merupakan variabel terikatnya adalah motivasi dan hasil belajar siswa.

## D. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan.<sup>62</sup> Jadi, populasi berhubungan data, bukan faktor manusianya. Kalau setiap manusia memberikan suatu data, maka banyaknya atau ukuran populasi akan sama dengan banyaknya manusia.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>63</sup>

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.<sup>64</sup> Populasi memiliki parameter, yakni besaran terukur yang menunjukkan ciri dari populasi itu. Diantara istilah yang dikenal dengan besaran rata-rata, bentangan rata-rata, simpangan variasi, simpangan baku sebagai parameter populasi.parameter

<sup>62</sup> Margon. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), Hlm:158.

<sup>63</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*,(Bandung: Alfabeta,2015), hlm 80

<sup>64</sup> Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006). Hlm: 173

suatu populasi tertentu adalah tetap nilainya, apabila nilainya berubah maka berubah pula populasinya.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon, yang dijabarkan dalam tabel dibawah ini:

**Tabel 3.1 Daftar Populasi Penelitian**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	V A	20
2.	V B	20
Jumlah		40

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.<sup>65</sup> Untuk populasi yang kurang dari 100, lebih baik mengambil sampel dari keseluruhan populasi.<sup>66</sup> Selanjutnya jika subyeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% dan bisa juga lebih. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik *non probability sampling*. *Nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.<sup>67</sup> Sampel ini menggunakan *sampling jenuh* karena seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel.

<sup>65</sup> *Ibid*, Hlm 81

<sup>66</sup> Suharsimi Arikunto, *Research Procedure a Practical Approach*, (Yogyakarta: Rineka Cipta, 2010), Hlm. 120

<sup>67</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), Hlm 84

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon yang keseluruhannya berjumlah 40 siswa. Rinciannya adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Daftar Sampel Penelitian**

No	Kelas	Jumlah Siswa	Sampel	Jumlah sampel
1.	V A	20	100%	20
2.	V B	20	100%	20
	Total	40	Total	40

#### E. Data dan Sumber Data

##### 1. Data

Data adalah seluruh keterangan atau informasi untuk memperkuat penelitian. Dan juga merupakan hasil penemuan baik berupa fakta maupun angka.<sup>68</sup>

##### 2. Sumber Data

Sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh.<sup>69</sup>

Gunakan Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang langsung diperoleh dari sumber, sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh dari data yang kita butuhkan.<sup>70</sup>

<sup>68</sup> Siti Shofiyah. *Pengaruh Penggunaan Android dan E-Learning terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang*. Skripsi S1 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016. Hlm. 48

<sup>69</sup> Suharsimi Arikunto, *Research Procedure a Practical Approach*, (Yogyakarta: Rineka Cipta, 2010), Hlm. 120, Hlm 172

<sup>70</sup> Siti Shofiyah. *Op.Cit*, hlm 48-49

Data primer diperoleh dari data angket yang telah diisi oleh siswa kelas V dan data sekunder diperoleh dari nilai UAS semester ganjil siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon.

**Tabel 3.3 Data dan Sumber Data**

No	Data	Sumber Data
1.	Penggunaan Gadget	Siswa (responden)
2.	Motivasi belajar	Siswa (responden)
3.	Hasil belajar	Dokumentasi

#### F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah non tes. Non tes berupa angket diukur dalam skala likert, yaitu “suatu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial”. jawaban dari setiap item tersebut memiliki gradasi dari sangat positif sampai dengan negatif, yang merupakan kata-kata seperti: sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Angket ini bersifat tertutup, dimana jawaban telah disediakan sehingga responden bisa memilih. Adapun penilaian atau pemberian skor berdasarkan pernyataan sebagai berikut:

1. Skor 5 : untuk jawaban sangat setuju
2. Skor 4 : untuk jawaban setuju
3. Skor 3 : untuk jawaban netral/biasa saja
4. Skor 2 : untuk jawaban tidak setuju
5. Skor 1 : untuk jawaban sangat tidak setuju

Tabel 3.4 Indikator Gadget dan Motivasi

No	Variabel	Indikator	Deskripsi	Sumber	Instrumen	No. Item
1.	Penggunaan Gadget	1. Pemanfaatan gadget	a. Kepemilikan gadget	Siswa	Angket	1,2
			b. Waktu penggunaan gadget			3,4
			c. Penggunaan gadget			5,6
		2. Dampak positif	a. Komunikasi menjadi lebih praktis			7,8
			b. Mudah mengakses internet			9, 10
		3. Dampak negatif	a. Segi kesehatan			11, 12
			b. Segi sosial			13, 14
2.	Motivasi belajar	1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil	Memiliki sikap ingin berkembang	Siswa	Angket	1,2
		2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Memiliki sikap ketergantungan dalam belajar			3,4
		3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan	Mempunyai keinginan yang kuat untuk mewujudkan cita-citanya			5,6
		4. Adanya penghargaan dalam belajar	Bersikap toleransi dalam belajar			7,8
		5. Adanya lingkungan belajar yang kondusif	Membutuhkan suasana yang tenang dan nyaman untuk belajar			9,10
3.	Hasil	Nilai hasil		Nilai	Dokumenta	

	belajar	belajar siswa		UAS	si	
--	---------	---------------	--	-----	----	--

### G. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan, adalah:

#### 1. Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi tidak terstruktur. Observasi tidak terstruktur adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi.<sup>71</sup>

Dalam melakukan penelitian, peneliti tidak menggunakan instrumen yang baku, tetapi hanya berupa rambu-rambu penelitian.

Pada hari senin, 16 April 2018 peneliti melakukan observasi di MI Thoriqotussa'adah Pujon. Peneliti mengamati bagaimana motivasi siswa saat proses belajar mengajar berlangsung, prestasi yang dicapai siswa, pemberian tugas rumah yang harus diselesaikan menggunakan referensi google (gadget) dan masalah apa yang kelihatannya sedang terjadi disekolah tersebut.

#### 2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi perangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.<sup>72</sup> Tujuan metode ini adalah untuk

<sup>71</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm 146

<sup>72</sup> *Ibid.* Hlm: 142

mengumpulkan data tentang penggunaan gadget dan motivasi belajar siswa dengan yang bertujuan menggali data tentang penggunaan gadget dan motivasi belajar siswa di MI Thoriqotussa'adah Pujon.

### 3. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.<sup>73</sup> Dalam metode ini, peneliti melakukan wawancara dengan jenis wawancara tidak terstruktur, dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur.

Peneliti melakukan wawancara kepada kepala sekolah MI Thoriqotussa'adah Pujon untuk mengetahui masalah apa yang sedang dihadapi sebelum peneliti melakukan penelitian disana. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara kepada guru kelas V-A dan kelas V-B. Peneliti melakukan wawancara terkait dengan bagaimana motivasi siswa kelas V selama proses belajar mengajar berlangsung. Disamping itu peneliti juga menanyakan kepada kepala sekolah apakah pengaruh motivasi dan hasil belajar selain dari adanya gadget. Kepala sekolah tersebut mengungkapkan

“Menurut saya, selain motivasi dan hasil belajar, gadget lebih berpengaruh pada akhlak anak-anak, jadi bagaimana bukan hanya

---

<sup>73</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), Hlm 231

mempengaruhi segi kognitif, tetapi gadget juga mempengaruhi segi afektif dan psikomotorik anak”.

Selain kepala sekolah, peneliti juga bertanya kepada guru kelas V tentang motivasi dan hasil belajar siswa. Beliau berpendapat bahwa motivasi dan hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan gadget, tetapi bisa juga hal tersebut dipengaruhi oleh bagaimana cara guru mengajar, media yang digunakan, lingkungan siswa baik dirumah maupun disekolah, atau bisa juga dipengaruhi oleh keadaan psikis anak itu sendiri.

Wawancara selanjutnya dilakukan peneliti kepada salah satu wali murid kelas V tentang intensitas penggunaan gadget ketika siswa tidak berada disekolah (dirumah atau dilingkungan sekitar). Beliau berkata “anak-anak terutama anak saya mbak kalau dirumah atau ketika bermain bersama teman-temannya tidak pernah lepas dari handphone, kemana-mana selalu membawa handphone, jangankan duduk santai, ketika kekamar mandi pun dia juga membawa handphone, tapi saya juga tidak tahu tentang penggunaannya, entah dibuat belajar atau main game”

#### 4. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mengumpulkan data penelitian yang ada kaitannya dengan permasalahan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode dokumentasi untuk memperoleh data tentang nilai ujian akhir semester genap siswa, visi dan misi sekolah, tujuan sekolah dan data-data yang lain terkait penelitian

### H. Uji Validitas dan Reabilitas

#### 1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen

yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki kevalidan rendah.<sup>74</sup>

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud.<sup>75</sup>

Uji validitas yang dilakukan dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Pearson yang dikenal dengan korelasi product moment, rumusnya adalah sebagai berikut:<sup>76</sup>

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  : angka indeks korelasi “r” product moment

$N$  : jumlah responden

$\Sigma XY$  : penjumlahan hasil perkalian antara skor X dan skor

$\Sigma X$  : jumlah seluruh skor X

$\Sigma Y$  : jumlah seluruh skor Y

$\Sigma X^2$  : jumlah skor seluruh  $X^2$

$\Sigma Y^2$  : jumlah skor seluruh  $Y^2$

$(\Sigma X)^2$  : jumlah seluruh skor  $(\Sigma X)^2$

<sup>74</sup> Siti Shofiyah. *Pengaruh Penggunaan Android dan E-Learning terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang*. Skripsi S1 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016. Hlm. 53

<sup>75</sup> Suharsimi Arikunto, *Op.cit*, hlm 144-145

<sup>76</sup> Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006). Hlm: 213

$(\Sigma Y)^2$  : jumlah seluruh skor  $(\Sigma Y)^2$

Angka korelasi yang diperoleh harus dibandingkan dengan angka tabel korelasi  $r$ , apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka butir valid. Sebaliknya, apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka butir tidak valid. Dalam penelitian ini, peneliti menguji validitas dengan SPSS 24.

## 2. Uji Reabilitas

Reabilitas merujuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reable akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Yang diusahakan dapat dipercaya adalah datanya, bukan semata-mata instrumennya.<sup>77</sup> Ungkapan yang menyatakan bahwa instrumen harus reliable sebenarnya mengandung arti bahwa instrumen tersebut cukup baik sehingga mampu mengungkap data yang bisa dipercaya.<sup>78</sup>

Untuk menguji reabilitas menggunakan rumus Alfa Conbach, yaitu:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\Sigma s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

keterangan :

$r_i$  : Reabilitas

$k$  : banyaknya butir soal atau butir pertanyaan

<sup>77</sup>Siti Shofiyah. *Op.cit.* hlm: 54

<sup>78</sup>Suharsimi Arikunto, *Op.cit.* Hlm: 154-155

$\Sigma si^2$  : varians butir

$s_t^2$  : varians total

Dalam penelitian ini, uji reabilitas dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 24. Pengujian instrumen dilakukan dengan menggunakan rumus Alfa Cronbach yaitu dengan melihat kriteria indeks koefisien reabilitas, dimana batas terendah yang digunakan dalam menyatakan butir pertanyaan yang digunakan reliabel atau layak adalah sebesar 0,6. Haryadi Sarjono dan Winda Julianita menyebutkan bahwa jika nilai Croancbach's Alpha > 0,60.<sup>79</sup> Maka dasar pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- Jika Croancbach's alpha > 0,60, maka angket tersebut reliabel atau konsisten.
- Jika Croancbach's alpha < 0,60, maka angket tersebut tidak reliabel atau tidak konsisten.

Sebelum angket penggunaan gadget dan motivasi belajar disebarkan kepada sampel penelitian, angket tersebut perlu diuji validitas dan reliabilitasnya dengan menyebar angket tersebut kepada responden diluar sampel. Dalam penelitian ini, responden uji coba mengambil dari siswa kelas V MI Sunan Kalijogo Malang. Jumlah responden uji coba sebanyak 50 siswa. Tujuan dilakukannya uji coba angket adalah untuk mengetahui apakah keseluruhan butir pertanyaan/ Pernyataan dalam angket tersebut sudah valid atau reliabel untuk mengukur penggunaan gadget dan

---

<sup>79</sup> Haryadi Sarjono dan Winda Julianita, *SPSS VS Liserat: Sebuah Pengantar, Aplikasi Untuk Riset*. (Jakarta: Salemba Empat, 2011). Hlm: 45

motivasi belajar siswa. Dibawah ini adalah hasil uji validitas dan reliabilitas angket dengan bantuan *IBM SPSS Versi 24.00 for windows*:

**Tabel 3.5 Validasi Instrumen Angket Penggunaan Gadget**

No. Item	Skor Total	r tabel	Keterangan
Q1	0,530	0,279	Valid
Q2	0,281	0,279	Valid
Q3	0,370	0,279	Valid
Q4	0,275	0,279	Tidak Valid
Q5	0,379	0,279	Valid
Q6	0,210	0,279	Tidak Valid
Q7	0,459	0,279	Valid
Q8	0,400	0,279	Valid
Q9	0,509	0,279	Valid
Q10	0,308	0,279	Valid
Q11	0,347	0,279	Valid
Q12	0,390	0,279	Valid
Q13	0,230	0,279	Tidak Valid
Q14	0,470	0,279	Valid

Untuk dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- Jika  $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ , maka butir soal tersebut valid
- Jika  $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$ , maka butir soal tersebut tidak valid

Jadi dari data yang diperoleh berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa 3 item butir soal dikatakan tidak valid yaitu kuesioner atau angket nomor 4,6 dan 13, karena hasil atau skor total angket nomor tersebut

dibawah r tabel. Hasil pengujian reliabilitas angket penggunaan gadget memperoleh hasil sebagaiberikut:

**Tabel 3.6 Reliabilitas Instrumen Angket Penggunaan Gadget**

Cronbach's Alpha	r tabel	Keterangan
0,672	0,60	Reliabel

Untuk dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- Jika Croancbach's Alpha  $> 0,06$ , maka angket tersebut reliabel
- Jika Croancbach's Alpha  $< 0,06$ , maka angket tersebut tidak reliabel

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah reliabel, karena nilai r alpha  $> r$  tabel, yang mana  $0,672 > 0,60$ .

**Tabel 3.7 Validasi Instrumen Angket Motivasi Belajar**

No. Item	Skor Total	r tabel	Keterangan
Q1	0,260	0,279	Tidak Valid
Q2	0,569	0,279	Valid
Q3	0,475	0,279	Valid
Q4	0,296	0,279	Valid
Q5	0,409	0,279	Valid
Q6	0,277	0,279	Tidak Valid
Q7	0,440	0,279	Valid
Q8	0,479	0,279	Valid
Q9	0,563	0,279	Valid

Q10	0,487	0,279	Valid
-----	-------	-------	-------

Jadi dari data yang diperoleh berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa 2 item butir soal dikatakan tidak valid yaitu kuesioner atau angket nomor 1 dan 6, karena hasil atau skor total angket nomor tersebut dibawah r tabel. Hasil pengujian reliabilitas angket penggunaan gadget memperoleh hasil sebagaiberikut:

**Tabel 3.8 Reliabilitas Instrumen Motivasi Siswa**

Croncbach's Alpha	r tabel	Keterangan
0,660	0,60	Reliabel

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah reliabel, karena nilai r alpha > r tabel, yang mana  $0,660 > 0,60$ .

## I. Analisis Data

Dalam proses analisis data, sering kali digunakan metode statistik karena statistik menyediakan cara-cara meringkas data kedalam bentuk yang lebih banyak artinya dan memungkinkan pencatatan secara paling eksak data penelitian. Selain itu, statistik memberi dasar-dasar untuk menarik kesimpulan melalui proses yang mengikuti tata cara yang dapat diterima oleh ilmu pengetahuan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data uji t (parsial). Uji t (parsial) yaitu uji statistik secara individual untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel

terikat dengan menggunakan uji t.<sup>80</sup> Analisis secara parsial ini digunakan untuk menentukan variabel bebas yang memiliki variabel paling dominan terhadap variabel terikat sehingga digunakan uji t (uji parsial). Akan tetapi, sebelum melakukan uji t (parsial), ada beberapa uji prasyarat yang harus dilakukan. maka dalam penelitian ini melakukan ujia normalitas sebagai syarat dapat dilaksanakannya analisis data.

### 1. Pengujian prasyarat Analisis Data

Uji prasyarat analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas. Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, baik versi dependen atau independen, keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini adalah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data atau kelompok data dalam variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal atau tidak.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji ini adalah sebagai berikut:

- Nilai sig atau signifikasi atau probabilitas  $< 0,05$  distribusi adalah tidak normal.
- Nilai sig atau signifikasi atau probabilitas  $> 0,05$  distribusi adalah normal.

### 2. Penyajian Data

Data yang telah dikumpulkan baik berasal dari populasi maupun yang berasal dari sampel perlu diatur atau disajikan dalam bentuk

---

<sup>80</sup> Siti Shofiyah. *Pengaruh Penggunaan Android dan E-Learning terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang*. Skripsi S1 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016. Hlm. 62

tertentu. Penyajian data bertujuan untuk menjelaskan data secara visual. Prinsip penyajian data adalah komunikatif dan lengkap, dalam arti data yang disajikan dapat menarik perhatian pihak lain untuk membacanya dan mudah untuk memahaminya.<sup>81</sup>

Guna menyusun data yang diperoleh dari hasil angket penggunaan gadget dan motivasi belajar tematik siswa, maka dalam penelitian ini menyusun data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi. Dibawah ini merupakan rumus untuk menentukan panjang kelas interval sebelum membahas tabel distribusi frekuensi.<sup>82</sup>

$$\text{Panjang Kelas Interval} = \frac{(X_{\max} - X_{\min}) + 1}{K}$$

- a) Panjang kelas interval angket penggunaan gadget adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Panjang Kelas Interval} &= \frac{(X_{\max} - X_{\min}) + 1}{K} \\ &= \frac{(55 - 11) + 1}{5} \\ &= 9 \end{aligned}$$

Setelah diketahui panjang kelas interval adalah 9, maka tabel kategori penilaian untuk penggunaan gadget sebagai berikut:

<sup>81</sup> Imam Gunawan, *Statistik Untuk Kependidikan Sekolah Dasar*. (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2013). Hlm: 30

<sup>82</sup> *Ibid.*, Hlm: 31

**Tabel 3.9 Distribusi Data Angket Penggunaan Gadget**

No	Interval	Kriteria
1.	47-55	Sangat tinggi
2.	38-46	Tinggi
3.	29-37	Sedang
4.	20-28	Rendah
5.	11-19	Sangat Rendah

- b) Panjang kelas interval angket motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Panjang Kelas Interval} &= \frac{(X_{\max} - X_{\min}) + 1}{K} \\
 &= \frac{(40 - 8) + 1}{5} \\
 &= 6,6 = 7 \text{ (dibulatkan)}
 \end{aligned}$$

Setelah diketahui panjang kelas interval adalah 7, maka tabel kategori penilaian untuk penggunaan gadget sebagai berikut:

**Tabel 3.10 Distribusi Data Angket Motivasi Belajar**

No	Interval	Kriteria
1.	34-40	Sangat tinggi
2.	27-33	Tinggi
3.	20-26	Sedang
4.	13-19	Rendah
5.	6-12	Sangat Rendah

Setelah data disajikan, kemudian jumlah data dari setiap kelas dicari rata-ratanya untuk diketahui tingkat penggunaan gadget dan tingkat motivasinya, kemudian ditetapkan persentasenya.

Dibawah ini adalah rumus mencari rata-rata (*mean*).<sup>83</sup>

$$\text{Mean} = \frac{\text{jumlah data}}{\text{banyaknya data}}$$

Kemudian berdasarkan rata-rata tersebut, maka dapat diketahui hasil untuk menetapkan tingkat penggunaan gadget dan tingkat motivasi belajar siswa.

### 3. Pengujian Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang. Data yang berhasil dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan uji t (parsial) adalah uji yang digunakan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat. Jadi tujuan metode ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat atau tidak ada pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Rumus:

$$t_{hitung} = r \frac{\sqrt{n-2}}{1-r^2}$$

Keterangan:

- $r$  : koefesien
- $n$  : jumlah responden
- $t$  : uji hipotesis

---

<sup>83</sup> *Ibid.*, Hlm: 38

Adapun langkah-langkah yang digunakan untuk uji t adalah:

- 1) Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, ini berarti tidak terdapat pengaruh antara variabel X dan Y. Dan jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, ini berarti terdapat pengaruh antara variabel X dan Y.
- 2) Cara singkat dan cepat untuk melihat signifikan uji t adalah bila *jumlah degree of freedom* adalah 20 atau lebih, dan derajat kepercayaan sebesar 5% maka  $H_0$  yang menyatakan  $b_1 = 0$  dapat ditolak bila nilai  $t$  lebih besar dari 2 (dalam nilai *absolute*). Dengan kata lain,  $H_a$  diterima, yang menyatakan bahwa satu variabel independen secara individual mempengaruhi variabel dependen.

#### J. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian terbagi ke dalam tiga tahap pelaksanaan yaitu, sebagai berikut:

##### 1. Tahap Persiapan dan pengembangan instrumen

- a. Identifikasi masalah dengan membaca skripsi, jurnal dan artikel hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.
- b. Penentuan lokasi penelitian.

Lokasi penelitian yang dipilih peneliti adalah salah satu Madrasah Ibtidaiyah yang ada di Pujon Kabupaten Malang.

- c. Penyusunan angket.
- d. Uji coba angket dilapangan (MI Sunan Kalijogo)

- e. Analisis hasil uji coba angket.
- f. Revisi instrumen berdasarkan analisis data hasil uji coba.

## **2. Tahap Pelaksanaan**

- a. Menyusun jadwal pelaksanaan penyebaran angket non test.
- b. Memberikan angket yang telah dibuat oleh peneliti.
- c. Mengumpulkan dokumentasi yang dibutuhkan oleh peneliti terkait dengan penelitian yang dilakukan.

## **3. Tahap Analisis Data**

- a. Melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas menggunakan hasil angket dari penggunaan gadget dengan angket motivasi belajar siswa.
- b. Melakukan uji analisis data guna menjawab hipotesis yang sudah ditetapkan.

## BAB IV

### PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

#### A. Deskripsi Objek Penelitian

##### 1. Identitas Madrasah

Nama Madrasah : MI THORIQOTUSSA'ADAH

NSM : 111235070203

NPWP : 60715188

Alamat : Jalan Masjid

Desa / Kelurahan : Ngabab

Kecamatan : Pujon

Kota / Kabupaten : Malang

Provinsi : Jawa Timur

Kode Pos : 65391

Nomor Telepon : 0341-5102287

Email : [mi.thoriqotuss@gmail.com](mailto:mi.thoriqotuss@gmail.com)

Jenjang Akreditasi : B

Tahun Berdiri : 1952

Tahun Operasi : 1978

## 2. Identitas Kepala Sekolah

Nama : QOMARUDDIN, S. Pd.I

Tempat tanggal lahir : Malang, 02 Agustus 1973

Pendidikan / Jurusan : S1 – PAI

Alamat rumah : Ngabab, RT/RW 02/09

Nomor telepon : 081252622317

## 3. Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Jumlah Guru : 17 orang

Jumlah Tenaga Kependidikan : 4 orang

## 4. Jumlah Rombongan Belajar dan Jumlah Siswa

Tabel 4.1 Data Siswa dan Rombongan Belajar

No.	Kelas	Jumlah Rombel	Jumlah Siswa		
			L	P	Jumlah
1.	I A	1	9	11	20
2.	I B	1	11	7	18
3.	II A	1	12	8	20
4.	II B	1	16	12	28
5.	III A	1	14	17	31
6.	III B	1	14	18	32
7.	IV A	1	13	13	26
8.	IV B	1	10	16	26
9.	V A	1	13	7	20
10.	V B	1	15	5	20
11.	VI	1	20	16	36
	Jumlah	11	147	130	278

## 5. Data Sarana dan Prasarana

Kepemilikan tanah : Wakaf

1) Luas Tanah : 650 m

2) Status Tanah : Hak Pakai

### Status Bangunan

- 1) Ijin Mendirikan Bangunan : -
- 2) Luas Bangunan : 450 m

## 6. Visi, Misi dan Tujuan Madrasah

### 1) Visi Madrasah

“Membentuk generasi yang berakhlaqul karimah, berkualitas, kreatif dalam iptek dan imtaq”

### 2) Misi Madrasah

Untuk mewujudkan Visi Madrasah diatas, MI Thoriqotussa’adah memiliki misi sebagai berikut:

- a) Mencetak siswa yang cerdas, terampil, kreatif, yang dijiwai oleh syariat islam.
- b) Membina kerjasama dengan seluruh madrasah, orang tua, masyarakat dan pemerintah demi tercapainya tujuan pendidikan.
- c) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara aktif, kreatif dan kompeten sehingga siswa berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.
- d) Menumbuhkan ketaatan siswa terhadap ajaran Ahlusunnah Wal Jamaah sebagai kunci dalam peningkatan moral dan budi pekerti yang luhur.
- e) Menumbuhkembangkan semangat kekeluargaan kepada seluruh warga madrasah.

### 3) Tujuan Madrasah

Tujuan Pendidikan dan Pengajaran di MI Thoriqotussa'adah adalah:

- a) Mengembangkan lingkungan madrasah yang bersih, indah, nyaman dan kondusif.
- b) Melakukan pembiasaan diri dalam pengamalan ajaran islam.
- c) Mengembangkan kurikulum guna optimalisasi multi kecerdasan.
- d) Melaksanakan pembelajaran yang efektif dan efisien dalam mencapai prestasi terbaik.
- e) Meningkatkan dan mengoptimalkan mutu lulusan.
- f) Melengkapi sarana prasarana pendidikan yang diperlukan hingga sarana pembelajaran yang berbasis IT.
- g) Mengoptimalkan kegiatan pengembangan diri untuk menumbuhkan kemandirian dan cinta tanah air.
- h) Menggalang partisipasi masyarakat dalam peningkatan mutu madrasah baik fisik maupun non fisik.

### B. Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan di MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabuptaen Malang. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel di MI Thoriqotussa'adah Pujon kelas V-A yang berjumlah 20 siswa dan kelas V-B berjumlah 20 siswa. Jadi total semua sampel berjumlah 40 siswa.

Dalam penelitian ini peneliti memberikan perlakuan yang sama antara kelas A dan kelas B, karena peneliti hanya meminta data dari siswa dengan cara memberikan instrumen yang harus diisi oleh siswa. Pada saat pengisian angket oleh siswa, peneliti menjadikan kelas A dan kelas B menjadi satu kelas, dikarenakan agar informasi pengisian angket dan informasi yang lain tersampaikan secara merata tanpa ada pengurangan dan penambahan di salah satu kelas.

Peneliti melakukan penyebaran angket di MI Thoriqotussa'adah Pujon pada tanggal 14 Mei 2018. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara kepada kepala sekolah mengenai hal-hal yang diperlukan untuk penyelesaian penelitian serta pengumpulan dokumen yang dibutuhkan untuk penyelesaian penelitian.

## 1. Deskripsi Data

### a. Karakteristik Responden

Berikut adalah jabaran karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin.

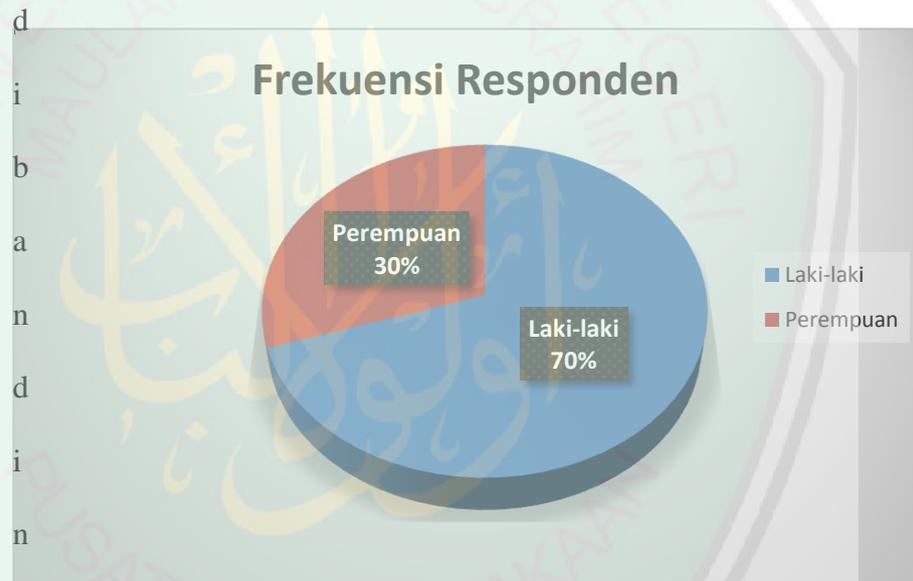
**Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

Jenis Kelamin	Frekuensi	Prosentasi
Laki-laki	28	70 %
Perempuan	12	30 %
<b>Jumlah</b>	<b>40</b>	<b>100 %</b>

Sumber: Data diolah 2018

#### Gambar 4.1 Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin

Dari hasil pengolahan data maka didapatkan karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin pada tabel dan *piechart* diatas. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin terdapat 28 siswa atau sebesar 70% siswa berjenis kelamin laki-laki dan terdapat 12 siswa atau sebesar 30% siswa berjenis kelamin perempuan. Maka dapat disimpulkan jumlah responden laki-laki lebih banyak



gkan responden yang berjenis kelamin perempuan atau bisa dikatakan respondennya mayoritas laki-laki.

#### b. Variabel Motivasi Belajar Siswa

Data yang diperoleh dari hasil angket motivasi belajar kemudian diolah untuk mengetahui panjang intervalnya terlebih dahulu. Setelah itu dijabarkan dalam tabel kategori penilaian angket motivasi belajar.

Adapun tabel pengkategorian angket motivasi belajar adalah sebagai berikut:

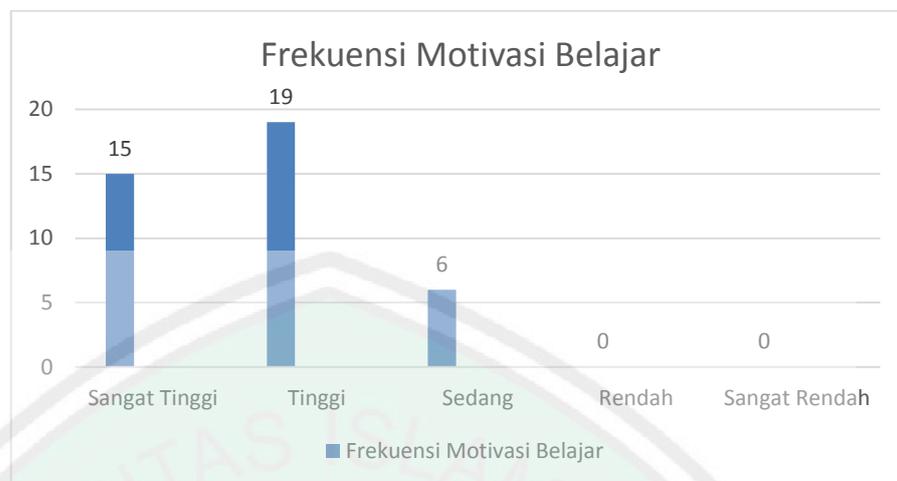
**Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar**

No	Interval	Kriteria	F	prosentase
1.	34-40	ST	15	37,5%
2.	27-33	T	19	47,5%
3.	20-26	S	6	15%
4.	13-19	R	0	0%
5.	6-12	SR	0	0%
<b>Jumlah</b>			<b>40</b>	<b>100%</b>

Sumber: Data diolah 2018

Berdasarkan tabel diatas, maka diperoleh hasil motivasi belajar yakni yang termasuk dalam kriteria sangat tinggi sebanyak 37,5%, kriteria tinggi sebanyak 47,5% dan kriteria sedang sebanyak 15%. Berdasarkan hasil prosentase yang sudah dipaparkan diatas, maka rata-rata hasil motivasi belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon termasuk kedalam kriteria tinggi. Sedangkan untuk rata-rata hasil angketnya dengan jumlah data sebanyak 1245 dan jumlah responden 40 siswa adalah 31,125 atau apabila dibulatkan menjadi 31.

Adapun untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai hasil diatas, dapat dilihat dalam diagram gambaran berikut:



**Gambar 4.2** Frekuensi Motivasi Belajar

**c. Variabel Hasil Belajar Siswa**

Data hasil belajar siswa diambil dari nilai Ujian Tengah Semester (UTS) semester genap. Data yang diperoleh kemudian diolah untuk mengetahui panjang kelas intervalnya terlebih dahulu. Setelah itu dijabarkan dalam tabel kategori penilain hasil belajar. Adapun tabel pengkategorian hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.4** Distribusi Frekuensi Hasil Belajar

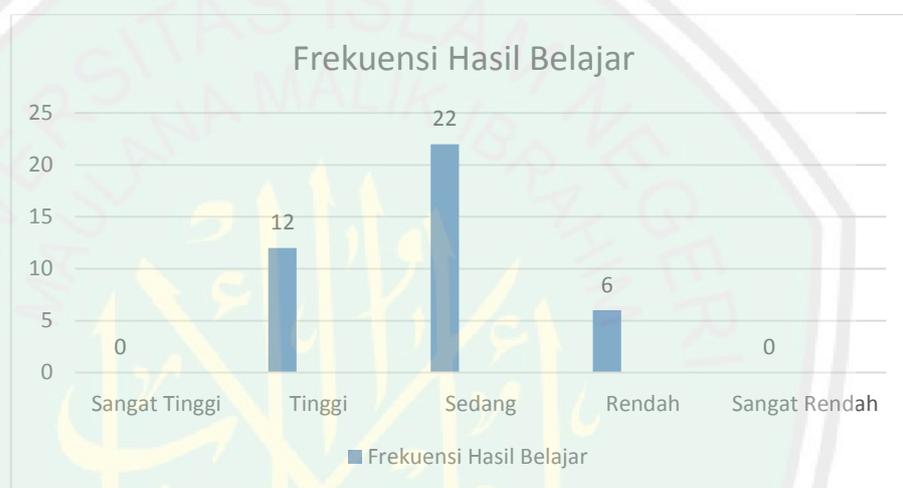
No	Interval	Kriteria	F	Prosentase
1.	1231-1500	ST	0	0%
2.	961-1230	T	12	30%
3.	691-960	S	22	55%
4.	421-690	R	6	15%
5.	150-420	SR	0	0%
<b>Jumlah</b>			<b>40</b>	<b>100%</b>

Sumber: Data diolah 2018

Berdasarkan tabel diatas, maka diperoleh prosentase hasil belajar yakni yang termasuk dalam kriteria tinggi sebanyak 30%, kriteria sedang sebanyak 55% dan kriteria rendah sebanyak 15%. Berdasarkan hasil prosentase yang sudah dipaparkan diatas, maka rata-rata hasil

belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon termasuk kedalam kriteria sedang. Sedangkan untuk rata-rata hasil angketnya dengan jumlah data sebanyak 33710 dan jumlah responden 40 siswa adalah 842,75 atau apabila dibulatkan menjadi 843.

Adapun untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai hasil diatas, dapat dilihat dalam diagram gambaran berikut:



**Gambar 4.3 Frekuensi Hasil Belajar**

#### d. Intensitas Penggunaan Gadget

Data intensitas penggunaan gadget diambil dari data angket yang telah disebar pada siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon. Data yang diperoleh kemudian diolah untuk mengetahui panjang kelas intervalnya terlebih dahulu. Setelah itu dijabarkan dalam tabel kategori penilaian angket penggunaan gadget. Adapun tabel pengkategorian intensitas penggunaan angket adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Intensitas Penggunaan Gadget**

No	Interval	Kriteria	F	Prosentase
1.	6-10	ST	34	85%
2.	1-5	T	6	15%
<b>Jumlah</b>			<b>40</b>	<b>100%</b>

Sumber: Data diolah 2018

Berdasarkan tabel diatas, maka diperoleh prosentase intensitas penggunaan gadget yakni yang termasuk dalam kriteria tinggi sebanyak 85%, dan kriteria rendah sebanyak 15%. Berdasarkan hasil prosentase yang sudah dipaparkan diatas, maka rata-rata intensitas penggunaan gadget siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon termasuk kealam kriteria tinggi. Sedangkan untuk rata-rata hasil angketnya dengan jumlah data sebanyak 246 dan jumlah responden 40 siswa adalah 6,15 atau apabila dibulatkan menjadi 6.

Adapun untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai hasil diatas, dapat dilihat dalam diagram gambaran berikut:

**Gambar 4.4 Intensitas Penggunaan Gadget**

## 2. Analisis Data

### a. Uji Prasyarat

Sebelum diadakan pengujian hipotesis, hal yang dilakukan terlebih dahulu adalah ujian prasyarat analisis data yang meliputi uji normalitas. Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak.

- 1) Uji normalitas kolmogorov smirnov residual penggunaan gadget terhadap motivasi belajar

**Tabel 4.6 Uji Normalitas Residual Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		40
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	4,53642382
	Most Extreme Differences	
	Absolute	,130
	Positive	,108
	Negative	-,130
Test Statistic		,130
Asymp. Sig. (2-tailed)		,087 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui uji normalitas kolmogorov smirnov residual penggunaan gadget terhadap motivasi belajar menunjukkan hasil 0,87. Sesuai dengan pengambilan keputusan yang sudah ditetapkan, jika nilai signifikansi lebih besar dari

0,05 maka dapat dipastikan bahwa data tersebut normal. Dengan hasil uji normalitas yang terdapat pada tabel sebesar  $0,87 > 0,05$ , maka hal ini menunjukkan bahwa data penggunaan gadget terhadap motivasi belajar diatas berdistribusi normal.

- 2) Uji normalitas kolmogorov smirnov residual penggunaan gadget terhadap hasil belajar

**Tabel 4.7 Uji Normalitas Residual Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		40
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	5,40147038
	Most Extreme Differences	
	Absolute	,084
	Positive	,083
	Negative	-,084
Test Statistic		,084
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui uji normalitas kolmogorov smirnov residual penggunaan gadget terhadap hasil belajar menunjukkan hasil 0,200. Sesuai dengan pengambilan keputusan yang sudah ditetapkan, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat dipastikan bahwa data tersebut normal. Dengan hasil

uji normalitas yang terdapat pada tabel sebesar  $0,200 > 0,05$ , maka hal ini menunjukkan bahwa data penggunaan gadget terhadap hasil belajar diatas berdistribusi normal.

b. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Instrumen angket penggunaan gadget dan motivasi belajar dalam penelitian ini terlebih dahulu dilakukan uji coba kepada responden. Dalam hal ini angket diuji coba kepada 50 responden. Responden uji coba yang digunakan diluar sampel yang telah ditetapkan. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah keseluruhan butir pertanyaan/ Pernyataan sudah valid dan reliabel untuk mengukur penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Setelah penyebaran angket pada responden uji coba, didapatkan hasil bahwa 14 pernyataan pada angket penggunaan gadget terdapat 3 item pernyataan yang tidak memenuhi kriteria valid. Item tersebut kemudian dibuang atau tidak digunakan untuk mengukur penggunaan gadget pada sampel penelitian. Begitupula pada angket motivasi belajar, dari 10 pernyataan terdapat 2 butir pernyataan yang tidak memenuhi kriteria valid. Sehingga item tersebut dibuang atau tidak digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa.

Dari hasil perhitungan uji reliabilitas pada kedua angket tersebut, didapatkan hasil bahwa angket tersebut reliabel atau konsisten. Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas tersebut, maka jumlah item pernyataan untuk angket penggunaan gadget

sebanyak 11 item pernyataan dan 8 item pernyataan untuk angket motivasi belajar.

### c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang. Hasil dari data angket yang sudah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan metode uji t (parsial) adalah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen. Untuk uji t (parsial) ini dibantu oleh program *IBM SPSS versi 24.00 for windows*. Adapun hasil atau *output* dari perhitungan menggunakan *SPSS* adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.8 Uji T (Parsial) Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.
	B	Std. Error	Beta			
(Constant)	32,962	4,895			6,733	,000
Penggunaan Gadget	-,050	,132	-,061		-,378	,707

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil atau *output* diatas menghasilkan nilai sig. Sebesar 0,707. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan perbandingan nilai Probabilitas (Sig.), maka dapat disimpulkan bahwa  $0,707 > 0,05$ ,

maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak yang artinya adalah tidak terdapat pengaruh antara penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon.

**Tabel 4.9 Uji T (Parsial) Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar**

Model		Coefficients <sup>E</sup>		Standardized Coefficients	t	Sig.
		Unstandardized Coefficients	Std. Error			
1	(Constant)	38,237	15,743		2,429	,020
	Penggunaan Gadget	,502	,425	,188	1,183	,244

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

rdasarkan hasil atau *output* diatas menghasilkan nilai sig. Sebesar 0,244. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan perbandingan nilai Probabilitas (Sig.), maka dapat disimpulkan bahwa  $0,244 > 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak yang artinya adalah tidak terdapat pengaruh antara penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon.

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Motivasi Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang

Setiap perbuatan, termasuk perbuatan belajar didorong oleh sesuatu atau beberapa motif. Motif atau bisa juga disebut dengan dorongan atau kebutuhan merupakan suatu tenaga yang berada pada diri individu atau siswa yang mendorongnya untuk berbuat mencapai suatu tujuan. Tenaga pendorong atau motif pada seseorang mungkin cukup besar sehingga tanpa motivasi dari luar dia sudah berbuat. Padahal diri siswa terdapat motif dari dalam (internal) yang sangat kecil, sehingga membutuhkan motivasi yang dari luar seperti guru, orang tua, teman, buku-buku dan lain sebagainya.<sup>84</sup>

Motivasi belajar sendiri adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai tanpa adanya hambatan.<sup>85</sup>

Dalam belajar, motivasi memiliki peranan penting yaitu sebagai pendorong siswa dalam belajar, karena dengan motivasi siswa terdorong melakukan kegiatan belajar mengajar yang telah direncanakan. Intensitas belajar siswa jelas sangat dipengaruhi oleh motivasi. Jadi ada baiknya apabila sebelum menerapkan motivasi dalam kehidupan sehari-hari siswa, perlu diketahui terlebih

---

<sup>84</sup> R.Ibrahim dan Nana Syaodih S. *Perencanaan Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010). Hlm 27-28

<sup>85</sup> A.M Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rajawali Pers, 1990). Hlm: 75

dahulu mengenai fungsi dari motivasi. Dengan mengetahui motivasi dari seseorang, maka penerapannya akan dapat terlaksana secara tepat.<sup>86</sup>

Pada penelitian ini ada dua hal yang di jadikan variabel dependen, salah satunya yaitu motivasi belajar. Untuk mengukur motivasi belajar, peneliti menggunakan angket dengan alat ukurnya menggunakan skala likert. Ada dua kelas dalam penelitian ini, yaitu kelas VA dan Kelas VB. Dari kedua kelas tersebut tidak ada perbedaan dalam menyampaikan informasi dan penyebaran angketnya. Dikarenakan peneliti mengambil sampel jenuh yang mana semua populasi dijadikan sampel. Dari data yang diperoleh selanjutnya diolah sedemikian rupa yang kemudian digunakan untuk menegetahui bagaimana motivasi belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang.

Data yang diperoleh dari hasil angket motivasi belajar kemudian diolah untuk mengetahui panjang intervalnya terlebih dahulu. Setelah itu dijabarkan dalam tabel kategori penilaian angket motivasi belajar. Adapun tabel pengkategorian angket motivasi belajar adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar**

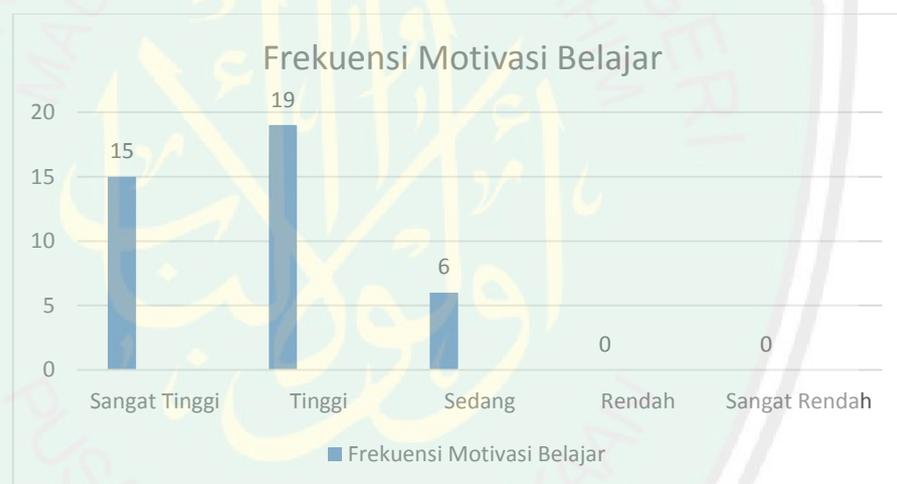
No	Interval	Kriteria	F	prosentase
1.	34-40	ST	15	37,5%
2.	27-33	T	19	47,5%
3.	20-26	S	6	15%
4.	13-19	R	0	0%
5.	6-12	SR	0	0%
<b>Jumlah</b>			<b>40</b>	<b>100%</b>

Sumber: Data diolah 2018

<sup>86</sup> Hamzah B. Uno. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2010). Hlm. 23

Berdasarkan tabel diatas, maka diperoleh hasil motivasi belajar yakni yang termasuk dalam kriteria sangat tinggi sebanyak 37,5%, kriteria tinggi sebanyak 47,5% dan kriteria sedang sebanyak 15%. Berdasarkan hasil prosentase yang sudah dipaparkan diatas, maka rata-rata hasil motivasi belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon termasuk kedalam kriteria tinggi. Sedangkan untuk rata-rata hasil angketnya dengan jumlah data sebanyak 1245 dan jumlah responden 40 siswa adalah 31,125 atau apabila dibulatkan menjadi 31.

Adapun untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai hasil diatas, dapat dilihat dalam diagram gambaran berikut:



**Gambar 4.2 Frekuensi Motivasi Belajar**

Kemudian berdasarkan data yang telah diolah menjadi tabel distribusi frekuensi, maka diperoleh hasil angket motivasi belajar. Berdasarkan data yang terdapat pada tabel ditribusi frekuensi, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa kelas VA dan VB memiliki rata-rata yang berada pada kriteria tinggi. Bahkan hanya berbanding 4% dengan kriteria motivasi belajar sangat tinggi. Berarti siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah mempunyai motivasi

yang tinggi bahkan mendekati sangat tinggi dibuktikan dengan hasil dari distribusi frekuensi yang terdapat pada bab sebelumnya.

Dapat disimpulkan bahwa tingkat motivasi berada pada kriteria tinggi, hal ini dibuktikan dari distribusi frekuensi yang diperoleh dari data angket kedalam bentuk prosentase. Pemaparan ini diperkuat dengan teori Santrock yang menurutnya “motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku”. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama.<sup>87</sup> Dari pengertian Santrock diatas, jika dalam pembelajaran, maka siswa akan dikatakan termotivasi apabila didalam pribadi siswa telah memiliki semangat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. pembelajaran berjalan secara terarah, dalam arti ketika ada hal-hal yang menghambat pembelajaran kemudian guru dapat mengatasinya, seperti siswa tidak lagi merasa bosan, siswa tidak lagi ramai ketika guru menjelaskan, tidak bermain-main ketika penjelasan dan lain-lain. Begitupun dengan wujud motivasi itu sendiri, setiap anak akan berbeda-beda tingkat dan wujud motivasinya. Tidak hanya itu, pengaruh dari motivasi pun juga berbeda dari setiap individunya.

Dengan pemaparan diatas, maka dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon adalah berada pada kriteria tinggi.

---

<sup>87</sup>D.J Bearison & B Dorvaborative. *Collaborative Cognition*. Sebagaimana dikutip oleh John W. Santrok, *Psikologi Pendidikan*. Edisi kedua terj. Tri Wibowo (Jakarta: Prenada Media Group, 2008). Hlm: 510

## **B. Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang**

Hasil belajar yang sering disebut dengan istilah “*Shcolastic Achievement*” atau “*Academic Achievement*” adalah seluruh kecakapan dan hasil yang dicapai melalui proses belajar mengajar di sekolah yang dinyatakan dengan angka-angka atau nilai-nilai berdasarkan tes hasil belajar. Menurut Gagne dan Driscoll, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (*learner's performance*).<sup>88</sup>

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional.

Berdasarkan uraian tentang konsep hasil belajar diatas, dapat dipahami tentang makna hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

---

<sup>88</sup> Rudy Purwanto. *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Sistem Koordinasi Melalui Metode Pembelajaran Teaching Game Team terhadap Siswa Kelas XI IPA SMA Smart Ekselensia Indonesia Tahun Ajaran 2010-2011*. Pendidikan Dompot Dhuafa edisi 1/2011. Hlm. 3

Pada penelitian ini, selain motivasi belajar, hasil belajar juga dijadikan variabel yang diukur untuk dijadikan patokan dari penelitian. Untuk mengukur hasil belajar, peneliti menggunakan dokumentasi yang berupa nilai Ujian Tengah Semester (UTS). Nilai tersebut didapat dari masing-masing wali kelas VA dan kelas VB. Disini, peneliti hanya mengambil nilai kognitifnya saja dikarenakan pada nilai UTS tersebut belum ada nilai afektif dan psikomotiknya. Selanjutnya dari hasil belajar yang diperoleh masing-masing siswa diolah sedemikian rupa untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang.

Data hasil belajar siswa diambil dari nilai Ujian Tengah Semester (UTS) semester genap. Data yang diperoleh kemudian diolah untuk mengetahui panjang kelas intervalnya terlebih dahulu. Setelah itu dijabarkan dalam tabel kategori penilain hasil belajar. Adapun tabel pengakategorian hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar**

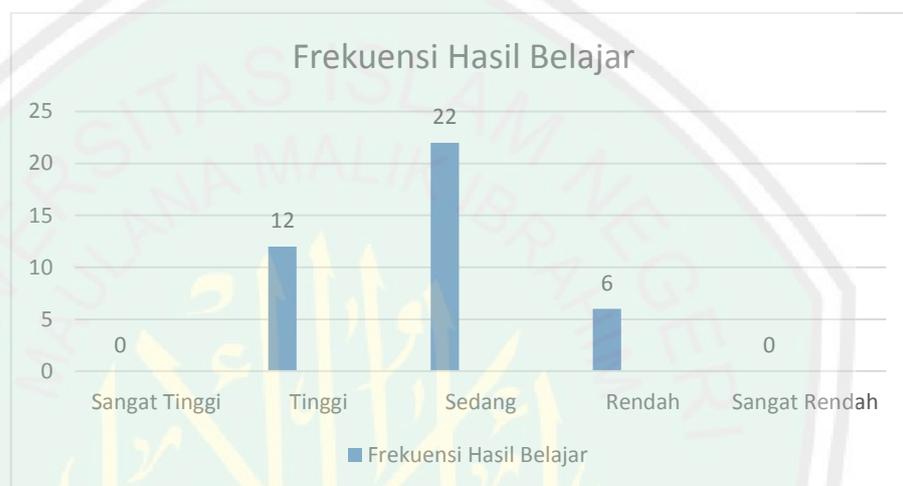
No	Interval	Kriteria	F	Prosentase
1.	1231-1500	ST	0	0%
2.	961-1230	T	12	30%
3.	691-960	S	22	55%
4.	421-690	R	6	15%
5.	150-420	SR	0	0%
<b>Jumlah</b>			<b>40</b>	<b>100%</b>

Sumber: Data diolah 2018

Berdasarkan tabel diatas, maka diperoleh prosentase hasil belajar yakni yang termasuk dalam kriteria tinggi sebanyak 30%, kriteria sedang sebanyak 55% dan kriteria rendah sebanyak 15%. Berdasarkan hasil prosentase yang sudah dipaparkan diatas, maka rata-rata hasil belajar siswa kelas V MI

Thoriqotussa'adah Pujon termasuk kedalam kriteria sedang. Sedangkan untuk rata-rata hasil angketnya dengan jumlah data sebanyak 33710 dan jumlah responden 40 siswa adalah 842,75 atau apabila dibulatkan menjadi 843.

Adapun untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai hasil diatas, dapat dilihat dalam diagram gambaran berikut:



**Gambar 4.3 Frekuensi Hasil Belajar**

Kemudian berdasarkan data yang telah diolah menjadi tabel distribusi frekuensi, maka diperoleh hasil dari nilai belajar. Berdasarkan data yang terdapat pada tabel distribusi frekuensi, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas VA dan VB memiliki rata-rata yang berada pada kriteria sedang. Artinya bahwa siswa disana hasil kognitifnya tidak tinggi juga tidak rendah tetapi berada ditengah-tengah. Berarti siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah mempunyai hasil belajar yang sedang-sedang saja dibuktikan dengan hasil dari distribusi frekuensi yang terdapat pada bab sebelumnya.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sedang-sedang saja, hal ini dibuktikan dari distribusi frekuensi yang diolah dari nilai kognitif UTS

semester genap kedalam bentuk prosentase. Pemaparan ini diperkuat dengan teori Nawawi dalam K. Ibrahim yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.<sup>89</sup> Dalam artian bahwa hasil belajar, hasil yang diperoleh bisa saja tinggi atau bisa saja rendah ataupun juga bisa sedang-sedang saja, tergantung dari hal-hal yang terkait dalam hasil belajar tersebut, misalnya motivasi, metode guru dalam menyampaikan pelajaran atau faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar.

Dengan pemaparan diatas, maka dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon adalah berada pada kiteria sedang.

### **C. Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang**

Pada penelitian ini variabel independennya adalah penggunaan gadget. Untuk mengukur bagaimana intensitas penggunaan gadget, peneliti menggunakan angket dengan alat ukurnya menggunakan skala likert. Ada dua kelas dalam penelitian ini, yaitu kelas VA dan Kelas VB. Dari kedua kelas tersebut tidak ada perbedaan dalam menyampaikan informasi dan penyebaran angketnya. Dikarenakan peneliti mengambil sampel jenuh yang mana semua populasi dijadikan sampel. Dari angket yang disebar, tidak hanya merujuk pada intensitas penggunaan gadget, sehingga peneliti mengambil data dari dua item saja yang

---

<sup>89</sup> Ahmad Susanto. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013). Hlm. 5

mengerucut pada intensitas penggunaan gadget. Dari data yang diperoleh selanjutnya diolah sedemikian rupa yang kemudian digunakan untuk mengetahui bagaimana intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang.

Kemudian berdasarkan data yang telah diolah menjadi tabel distribusi frekuensi, maka diperoleh hasil angket intensitas penggunaan gadget. Dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan gadget termasuk pada kriteria tinggi. Hal ini dibuktikan dari distribusi frekuensi yang diolah dari data angket kedalam bentuk prosentase. Pemaparan ini diperkuat dengan teori Osa Kurniawan Ilham, gadget adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunanya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya.<sup>90</sup> Gadget berbeda dengan alat elektronik yang lain, karena terdapat unsur kebaruan pada gadget yang tidak dimiliki alat elektronik yang lain. Artinya, mulai dari awal hingga akhir atau dari waktu ke waktu gadget selalu menyajikan teknologi atau alat elektronik terbaru yang membuat hidup semakin mudah dan praktis.

Tidak hanya untuk melakukan dan menerima panggilan saja, saat ini gadget bisa dibuat instagram, facebook, whatsapp, imo, telegram, mesenger, dan yang lainnya. Begitupun fungsinya, handphone zaman sekarang tidak hanya untuk komunikasi saja, tetapi dapat juga digunakan untuk mendengarkan musik, mencari

---

<sup>90</sup> Chusna Oktavia Rohmah, *“Pengaruh Penggunaan Penggunaan gadget dan Lingkungan Belajar terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran*

informasi dari seluruh dunia, game online maupun offline, bahkan handphone dengan merk tertentu dapat digunakan sebagai pengganti *remote control*.

Dari penggunaannya yang praktis dan memiliki fungsi yang begitu banyak, maka hampir rata-rata baik anak-anak sampai orang dewasa sudah mempunyai dan bisa mengoperasikan gadget. Tidak menutup kemungkinan pada anak tingkat dasar, di MI Thoriqotussa'adah Pujon tepatnya pada kelas V, hanya beberapa anak dan dapat dihitung jari siswa yang tidak memiliki gadget sendiri, tetapi meskipun tidak mempunyai gadget sendiri, para siswa tersebut sudah bisa dan bahkan bisa dibilang mahir dalam mengoperasikan gadget. Oleh karena itu, tidak heran jika siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar termasuk dalam kategori tinggi.

Data intensitas penggunaan gadget diambil dari data angket yang telah disebar pada siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon. Data yang diperoleh kemudian diolah untuk mengetahui panjang kelas intervalnya terlebih dahulu. Setelah itu dijabarkan dalam tabel kategori penilaian angket penggunaan gadget. Adapun tabel pengkategorian intensitas penggunaan angket adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Intensitas Penggunaan Gadget**

No	Interval	Kriteria	F	Prosentase
1.	6-10	ST	34	85%
2.	1-5	T	6	15%
<b>Jumlah</b>			<b>40</b>	<b>100%</b>

Sumber: Data diolah 2018

Berdasarkan tabel diatas, maka diperoleh prosentase intensitas penggunaan gadget yakni yang termasuk dalam kriteria tinggi sebanyak 85%, dan kriteria rendah sebanyak 15%. Berdasarkan hasil prosentase yang sudah dipaparkan diatas, maka rata-rata intensitas penggunaan gadget siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon termasuk kealam kriteria tinggi. Sedangkan untuk rata-rata hasil angketnya dengan jumlah data sebanyak 246 dan jumlah responden 40 siswa adalah 6,15 atau apabila dibulatkan menjadi 6.

Adapun untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai hasil diatas, dapat dilihat dalam diagram gambaran berikut:



**Gambar 4.4 Intensitas Penggunaan Gadget**

Dengan pemaparan diatas, maka dapat diketahui bahwa intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon adalah berada pada kiteria tinggi.

Intensitas penggunaan gadget tersebut tidak hanya waktu di sekolah saja tetapi juga ketika anak-anak sedang dilingkungan luar sekolah, misalnya di rumah atau di lingkungan masyarakat. Jadi bisa dikatakan bahwa anak-anak sering dan bisa

jadi setiap hari menggunakan gadget dan hal tersebut dalam perhitungannya sudah berada di kriteria tinggi.

#### **D. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang**

Berdasarkan perhitungan data yang diperoleh dari hasil angket penggunaan gadget dan motivasi belajar, didapatkan hasil dari keduanya yang berada pada kriteria tinggi. Hal ini terlihat pada hasil dari data yang telah diolah. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidak ada pengaruh dari penggunaan gadget tidak cukup dengan melihat hasil distribusi frekuensi saja. Maka dari itu dalam penelitian ini menggunakan uji t (parsial) untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar.

Sebelum dilakukan uji t (parsial), terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji uji normalitas untuk mengetahui apakah sebaran data atau atau kelompok data dalam variabel tersebut berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, menggunakan uji normalitas kolmogorov smirnov residual penggunaan gadget terhadap motivasi belajar dan uji normalitas kolmogorov smirnov residual penggunaan gadget terhadap hasil belajar. Uji normalitas ini menggunakan bantuan *IBM SPSS Versi 24.00*. dengan bantuan *IBM SPSS Versi 24.00* didapatkan hasil sig. 0,87 (penggunaan gadget terhadap motivasi belajar) dan 0,200 (penggunaan gadget terhadap hasil belajar). Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan yang sudah ditetapkan, maka dapat disimpulkan bahwa variabel-variabel tersebut bersifat normal.

Setelah diketahui bahwa semua variabel berdistribusi normal, maka perhitungan dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan rumus uji t (parsial) dengan bantuan *IBM SPSS Versi 24.00* diperoleh nilai sig. Sebesar 0,707 (penggunaan gadget terhadap motivasi belajar) dan 0,244 (penggunaan gadget terhadap hasil belajar). Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Ini berarti tidak ada pengaruh antara penggunaan gadget terhadap motivasi dan penggunaan gadget terhadap hasil belajar. Kesimpulannya adalah tidak ada pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar. Hal tersebut bisa dibuktikan dengan hasil dari perhitungan dibawah ini:

**Tabel 4.8 Uji T (Parsial) Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar**

Model	Coefficients <sup>a</sup>		Standardized Coefficients	t	Sig.
	Unstandardized Coefficients	Std. Error			
(Constant)	32,962	4,895		6,733	,000
Penggunaan Gadget	-,050	,132	-,061	-,378	,707

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil atau *output* diatas menghasilkan nilai sig. Sebesar 0,707. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan perbandingan nilai Probabilitas (Sig.), maka dapat disimpulkan bahwa  $0,707 > 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak yang artinya adalah tidak terdapat

pengaruh antara penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon.

**Tabel 4.9 Uji T (Parsial) Penggunaan Gadget Terhadap**

**Hasil Belajar**

Model	Coefficients <sup>Ê</sup>		Standardized Coefficients	t	Sig.
	Unstandardized Coefficients	Std. Error			
1 (Constant)	38,237	15,743		2,429	,020
Penggunaan Gadget	,502	,425	,188	1,183	,244

terhadap

hasil

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon.

Berdasarkan analisis uji t (parsial) yang hasilnya ternyata tidak ada pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa, maka dapat diambil kesimpulan sesuai dengan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas V bahwa penggunaan gadget bisa mempengaruhi hal lain seperti perilaku siswa. Begitupun motivasi dan hasil belajar siswa yang tidak konsisten bisa saja dipengaruhi oleh hal lain seperti metode guru dalam menyampaika pelajaran, atau media yang digunakan dalam pembelajaran atau keadaan psikis dari individu itu sendiri.

Hidup di zaman milenial yang seperti ini memang semuanya serba instan, komunikasipun bisa sepraktis seperti halnya mie instan. Tidak peduli jaraknya jauh ataupun dekat semuanya bisa dilakukan dengan mudah. Maka dari itu tidak sedikit yang tergiur dengan alat yang bernama gadget. Semua bisa dilakukan oleh alat itu. Meskipun gadget sangat canggih, tetapi tidak semata-mata

dampak yang diberikan selalu positif, apabila penggunaannya sudah melebihi batas maka dampak negatif pun juga bisa terjadi. Maka dari itu, anak-anak seharusnya diberi batasan dalam menggunakan gadget agar tidak terjerumus dengan kemewahan gadget. Tidak hanya orang-orang dewasa yang menggunakan gadget, anak-anak tingkat dasar pun juga sudah rata mempunyai dan bisa mengoperasikan gadget.

Dari masalah yang dihadapi sekolah MI Thoriqotussa'adah Pujon juga merujuk pada penggunaan gadget yang dikatakan bapak kepala sekolah bahwa motivasi siswa-siswanya naik turun, begitupun hasil belajarnya juga tidak konsisten. Beliau berpendapat dan menyangka bahwa siswa-siswa disana mempunyai masalah dengan motivasi dan hasil belajarnya dikarenakan pengaruh dari gadget, tetapi pada kenyataannya dengan penelitian yang dilakukan peneliti menunjukkan hasil bahwa gadget sama sekali tidak mempengaruhi motivasi dan hasil belajar yang dikeluhkan bapak kepala sekolah. Tetapi hal ini berbeda dengan pendapat dari guru kelas V-A dan kelas V-B, beliau berpendapat bahwa motivasi dan hasil belajar yang naik turun tersebut tidak sepenuhnya pengaruh dari penggunaan gadget, tetapi hal tersebut bisa dipengaruhi dari metode guru dalam mengajar, suasana kelas, media yang digunakan guru dan lain sebagainya.

Maka dari itu, peneliti berpendapat bahwa motivasi yang naik turun dan hasil belajar yang tidak konsisten tersebut disebabkan oleh hal lain seperti halnya metode yang digunakan guru dalam menyampaikan pelajaran atau bisa juga karena media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik atau dikarenakan hal lain. Dan gadget pun juga tidak semata-mata dapat

mempengaruhi motivasi dan hasil belajar saja, bisa juga mempengaruhi tingkah laku atau akhlak siswa terhadap guru dan orang lain.



## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tidak ada pengaruh yang positif signifikan antara penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang. Karena dengan nilai sig.  $0,707 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Sehingga secara parsial menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak berpengaruh pada motivasi belajar siswa. Artinya penggunaan gadget tidak mempengaruhi motivasi belajar, kemungkinan motivasi belajar tersebut dipengaruhi oleh hal lain seperti suasana kelas, keadaan sosialnya siswa baik di rumah maupun di sekolah dan lain sebagainya.
2. Tidak ada pengaruh yang positif signifikan antara penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang. Karena dengan nilai sig.  $0,244 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Sehingga secara parsial menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak berpengaruh pada hasil belajar siswa. Artinya penggunaan gadget tidak mempengaruhi hasil belajar, kemungkinan hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh hal lain seperti metode yang

digunakan guru dalam menyampaikan pelajaran, media yang digunakan dalam pembelajaran, keadaan psikis dari individu itu sendiri dan lain sebagainya.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, berikut ini penulis uraikan beberapa saran yang diharapkan bermanfaat.

1. Penggunaan gadget perlu dibatasi bagi siapa saja karena dampak yang diberikan tidak hanya positif, tetapi juga ada dampak negatif dari penggunaan gadget.
2. Bagi guru dan calon guru sebaiknya lebih memperhatikan karakter siswa yang mana hal tersebut juga bisa mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu guru dan calon guru juga harus memahami macam-macam metode dalam pembelajaran, media yang baik dan cocok digunakan dalam pembelajaran juga harus diperhatikan karena kemungkinan terbesar hal tersebut yang mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa.
3. Dalam penelitian ini populasi yang digunakan yaitu pada siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang dan terbatas variabel bebas yang diteliti hanya penggunaan gadget. Oleh karena itu bagi penelitian di masa mendatang disarankan:
  - a. Populasi penelitian lebih diperluas lagi agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan pada lingkup yang lebih luas.
  - b. Karena gadget tidak mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon, maka dari itu hendaknya

mengganti atau menambah jumlah variabel bebas yang diteliti agar dapat diketahui faktor-faktor yang paling dominan dalam mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa.



## DAFTAR RUJUKAN

- Agusli, R. 2008. *Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA di Handphone & Komputer*. Jakarta: Mediakita
- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Al-Ayouby, M. Hafiz, 2017, “*Dampak Penggunaan Penggunaan gadget pada Anak Usia Dini*”, Skripsi S1 Kearsipan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Balitbang, SDM Kominfo. 2013. *Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi Komunikasi Serta Implikasi di Masyarakat*. Jakarta: Media Bangsa
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. “*Belajar dan Pembelajaran*”. Jakarta: PT Rineka Cipta
- D.J Bearison & B Dorvaborative. 2008. *Collaborative Cognition*. Sebagaimana dikutip oleh John W. Santrok, *Psikologi Pendidikan*. Edisi kedua terj. Tri Wibowo Jakarta: Prenada Media Group
- Faris, Muhammad Kamil. 2016. “*Pengaruh Penggunaan gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-hari*”. Skripsi S1 IAIN Raden Intan Lampung
- Hamalik, Oemar. 1992. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Hamdu, Ghullam, dkk, 2011, “*Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar*”, dalam kedudukannya sebagai Dosen Universitas Pendidikan Indonesia, Vol. 12 No. 1
- Hamzah B. Uno. 2010. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hasan, Iqbal. 2009. *Anlasis Data Penelitian dengan Statistik*, Jakarta: Bumi Aksara
- Indikator Hasil Belajar, tersedia di:  
<https://blogsajaya.wordpress.com/2011/03/13/komponen-indikator-hasil-belajar> (08-12-2017/21:23)
- Indikator Motivasi Siswa, tersedia di:  
[www.pendidikanekonomi.com/2010/10/indikator-motivasi-belajar.html?m=1](http://www.pendidikanekonomi.com/2010/10/indikator-motivasi-belajar.html?m=1) (08-12-2017/19:59)

- Irawan, Jaka dkk, 2013, “*Pengaruh Kegunaan Penggunaan gadget terhadap Kemampuan Bersosialisai pada Remaja*”, Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau, Vol. 08, No. 02
- J.W. Creswel, 2017, “*Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches*,” dalam Wahidmurni, Pemaparan Metode Penelitian Kuantitatif. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim
- Kursiwi, 2016, “*Dampak Penggunaan Penggunaan gadget terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatulloh Jakarta*”, Skripsi S1 Kearsipan Fakultas Ilmu Tarbiyan dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatulloh Jakarta
- Margon. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Max Darsono. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*, IKIP Semarang
- Merriam-Webster, Appl copyriht 2010-1016 Stanfy Corp, Version 2.0
- Nainggolan, Deslina. 2016. “*Pengaruh Intensitas Menonton Tayangan Televisi dan Penggunaan Penggunaan gadget terhadap Prestasi Mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Niaga Universitas Negeri Medan*. Skripsi Fakultas Ekonomi, UNIMED
- Nasution. 1982. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Bumi Aksara
- Oktavia, Chusna Rohmah, 2017 “*Pengaruh Penggunaan Penggunaan gadget dan Lingkungan Belajar terhadap Minat Belajar Siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta*”, Skripsi S1 Kearsipan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
- Pengertian Kuantitatif Deskriptif, (on-line), tersedia di: <https://googleweblight.com> (10-12-2017/11:20)
- Pengertian Penggunaan Gadget (on-line), tersedia di: [www.kompasiana.com/uyii/pengertian-penggunaan gadget](http://www.kompasiana.com/uyii/pengertian-penggunaan_gadget) (01-12-2017/08:09)
- Proyek Pembinaan Prasarana dan Sarana Perguruan Tinggi Agama/IAIN. 998. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Sebagaimana dikutip oleh Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*. (Jakarta Pusat: Kalam Mulia
- Purwanto, Ngalim. 2000. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Purwanto, Rudy. 2011. *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Sistem Koordinasi Melalui Metode Pembelajaran Teaching Game Team terhadap Siswa Kelas XI IPA SMA Smart Ekselensia Indonesia Tahun Ajaran 2010-2011*. Pendidikan Dompot Dhuafa edisi 1
- Ratif, Dana Suwardi. 2012. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Ayat Jurnal Penyesuaian Mata Pelajaran*

- Akuntansi Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 BAE Kudus*. Universitas Negeri Semarang
- R.Ibrahim dan Nana Syaodih S. 2010. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sardiman. 1990. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Shofiyah, Siti. 2016, *Pengaruh Penggunaan Android dan E-Learning terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang*. Skripsi S1 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
- Slamet. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana. 2001. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*, Bandung: Falah
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. 2015. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Sukidin dan Mundir. 2005. *Metodologi Penelitian. Bimbingan dan Pengantar Kesuksesan Anda dalam Dunia Penelitian*. Surabaya: Insan Cendikia
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Tri Puspita Sari dkk, 2016, “Pengaruh Penggunaan Penggunaan gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin”, D-III Kebidanan Stikes PKU Muhammadiyah Surakarta, vol. 13 No. 2
- Uzer Usman dan Lilis Setiawati. 1993. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya



**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## LAMPIRAN I



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : [fitk@uin-malang.ac.id](mailto:fitk@uin-malang.ac.id)

Nomor : ~~1023~~/Un.03.1/TL.00.1/04/2018  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian

11 April 2018

Kepada  
Yth. Kepala MI Thoriqotussa'adah Pujon Malang  
di  
Malang

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Mirna Intan Sari  
NIM : 14140053  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2017/2018  
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon, Kabupaten Malang**  
Lama Penelitian : **April 2018** sampai dengan **Mei 2018**  
(2 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dekan

Dr. H. Agus Maimun, M.Pd.  
NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip

## LAMPIRAN II



**LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU**  
**MIS "THORIQOTUS SA'ADAH"**  
 STATUS : TERAKREDITASI B  
 NSM : 112350729292 NPSN : 20517857

Alamat : Jl. Masjid No. 16 Ngabab – Pujon – Malang 65391 Telp. (0341) 5102287

**SURAT KETERANGAN**  
 Nomor : 27 / SK / A / ML.TS / VI / 2018

*Bismillahirrohmanirrohim*

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : QOMARUDDIN, S.Pd.I  
 Jabatan : Kepala Madrasah  
 Alamat Kantor : Jl. Masjid No. 16 Ngabab – Pujon

Menerangkan Bahwa :

Nama : Mirna Intan Sari  
 NIM : 14140053

Telah melakukan Penelitian di MI Thoriqotussa'adah Ngabab Pujon , pada tanggal 14 Mei s/d 21 Mei 2018

Demikian Surat ini kami buat , agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wallohul Muafiq Ila Aqwamith Thoriq*

Pujon, 02 Juni 2018  
 Kepala Madrasah



## LAMPIRAN III



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
 http://fitk.uin-malang.ac.id/ email : fitk@uin-malang.ac.id

**BUKTI KONSULTASI SKRIPSI**  
**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Nama : Mirna Intan Sari  
 NIM : 14140053  
 Judul : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap  
Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V  
Mi Thoriqotussadah Pujon Kabupaten Malang  
 Dosen Pembimbing : Drs. A. Zuhdi, MA

No.	Tgl/ Bln/ Thn	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1.	14 Mei 2018	Revisi proposal pasca sempoa	
2.	19 Mei 2018	Konsultasi Indikator Angket	
3.	24 Mei 2018	Angket Gadget dan motivasi	
4.	26 Mei 2018	Revisi Angket	
5.	31 Mei 2018	BAB IV	
6.	4 Juni 2018	BAB IV, V	
7.	7 Juni 2018	BAB IV, V, VI	
8.	8 Juni 2018	Revisi BAB IV, V, VI dan Abstrak	
9.	4 Juli 2018	Dilengkapi sampai lampiran	
10.	9 Juli 2018	ACC skripsi	
11.			
12.			

Malang, 10 Juli ..... 2018.

Mengetahui  
 Ketua Jurusan PGMI,

H. Ahmad Sholeh, M.Ag  
 NIP. 197608032006041001

## LAMPIRAN IV

## Indikator Angket

No	Variabel	Indikator	Deskripsi	Sumber	Instrumen	No. Item
1.	Penggunaan Gadget	4. Pemanfaatan gadget	d. Kepemilikan gadget	Siswa	Angket	1,2
			e. Waktu penggunaan gadget			3,4
			f. Penggunaan gadget			5,6
		5. Dampak positif	c. Komunikasi menjadi lebih praktis			7,8
			d. Mudah mengakses internet			9, 10
		6. Dampak negatif	c. Segi kesehatan			11, 12
d. Segi sosial	13, 14					
2.	Motivasi belajar	6. Adanya hasrat dan keinginan berhasil	Memiliki sikap ingin berkembang	Siswa	Angket	1,2
		7. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Memiliki sikap ketergantungan dalam belajar			3,4
		8. Adanya harapan dan cita-cita masa depan	Mempunyai keinginan yang kuat untuk mewujudkan cita-citanya			5,6
		9. Adanya penghargaan dalam belajar	Bersikap toleransi dalam belajar			7,8
		10. Adanya lingkungan belajar yang kondusif	Membutuhkan suasana yang tenang dan nyaman untuk belajar			9,10
3.	Hasil belajar	Nilai hasil belajar siswa		Nilai UAS	Dokumentasi	

## LAMPIRAN V

### ANGKET PENGARUH GADGET

Nama :  
Kelas :  
Sekolah :

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Jawablah pernyataan dengan memilih salah satu dari 5 jawaban yang telah disediakan.
3. Jawablah dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan Pilihan Jawaban:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

Setuju

N = Netral/Biasa saja

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya mempunyai <i>Handphone</i> sendiri					
2.	<i>Handphone</i> yang saya gunakan milik orang tua					
3.	Saya menggunakan <i>Handphone</i> setiap hari					
4.	Saya menggunakan <i>Handphone</i> untuk kepentingan belajar					
5.	Ketika dirumah, saya mudah berkomunikasi dengan teman-teman melalui <i>Handphone</i>					
6.	Dengan menggunakan <i>Handphone</i> , saya dapat memberikan dan mendapatkan informasi					
7.	Dengan menggunakan <i>Handphone</i> , saya dapat menambah pengetahuan					
8.	Dengan menggunakan <i>Handphone</i> , saya bisa menemukan ide-ide menarik					
9.	Dengan menggunakan <i>Handphone</i> terlalu lama, membuat mata saya sering sakit					
10.	<i>Handphone</i> membuat saya malas belajar					
11.	<i>Handphone</i> mempengaruhi nilai ujian saya					

### ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama :  
Kelas :  
Sekolah :

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada kolom yang disediakan.
2. Jawablah pernyataan dengan memilih salah satu dari 5 jawaban yang telah disediakan.
3. Jawablah dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang disediakan.

Keterangan Pilihan Jawaban:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

Setuju

N = Netral/Biasa saja

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	untuk mendapatkan prestasi yang baik, saya bersedia mengikuti les-les di luar sekolah					
2.	Saya senang mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran					
3.	Saya merasa tidak tenang jika saya tidak belajar					
4.	Saya tetap semangat belajar meskipun saya mendapatkan nilai jelek					
5.	Ketika nilai saya bagus, saya mendapatkan pujian, membuat saya belajar lebih giat lagi					
6.	Belajar memang menjadi kebutuhan saya bukan untuk mendapatkan pujian					
7.	Suasana kelas yang santai membuat saya nyaman belajar di kelas					
8.	Saya lebih suka belajar sendiri dari pada belajar secara berkelompok					

**LAMPIRAN VI****Hasil Belajar Kelas V-A**

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>JUMLAH</b>	<b>RATA-RATA</b>
1	Afriza Julianda Dwi Putra	770	51,3
2	Akhmad Asep Setiawan	816	54,4
3	Andika Jaka Bunga Lestari	777	51,8
4	Ayunda Afifa Damayanti	604	40,3
5	Dafina Zalfa Al-Fauzan	563	37,5
6	Fisabilly Abi Valentino	587	39,1
7	Gadis Ghina Faradiba	862	57,5
8	Galang Rizki Pratama	1136	75,7
9	Helmi Haidar Fahreza	703	46,9
10	Irgi Fahrizal Ekananta	772	51,4
11	Lila Aulia Safira	1058	70,5
12	M. Ta'ajudin Zamzami A	693	46,2
13	Muhammad Rizki Putra A	870	58
14	Muhammad Talhisul M	746	49,7
15	Raka Dwi Herandik Ramadhani	699	46,6
16	Regita Putri Chayani	634	42,2
17	Ricky Zakaria Al-Fachrudin	825	55
18	Salma Kharisma	1189	79,2
19	Thoriq Ferdiansha	717	47,8
20	Tia Firmanda Salsabila	1031	68,7

### Hasil Belajar Kelas V-B

NO	NAMA	JUMLAH	RATA-RATA
1	Achmad Davi Mauludin	862	57,5
2	Ahmad Fajar Shodiq	770	51,3
3	Ahmad Wahyu Firmansyah	693	46,2
4	Aprilliya Putri Argeya	563	37,5
5	Chandra Kirani	1136	75,7
6	Chelsea Aulia Zahra	634	42,2
7	Dimas Ageng Prasetya	1031	68,7
8	Ferdi Andriansyah Prasetio	825	55
9	Ilham Dharma Wiguna	825	55
10	Kendedek Frasje Zohraan F	746	49,7
11	M. Harirur Rohman	1189	79,2
12	Muhammad Faiq Zidan Ilmy	772	51,4
13	Muhammad Haidar Daud A	717	47,8
14	Muhammad Khilwa Ardy P	870	58
15	Rahmatul A'la Hidayatulloh	1058	70,5
16	Reizar Khalif Dafarel	1058	70,5
17	Rerea Braha	1031	68,7
18	Ria Amelia	1136	75,7
19	Rizki Abdullah	1031	68,7
20	Sri Wahyuni	870	58

## LAMPIRAN VII

## Hasil Uji Hipotesis

## 1. Tabel 4.8 Uji T (Parsial) Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi

Belajar

Model	Coefficients <sup>Ê</sup>				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	32,962	4,895		6,733	,000
Penggunaan Gadget	-,050	,132	-,061	-,378	,707

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

## 2. Tabel 4.9 Uji T (Parsial) Penggunaan Gadget Terhadap Hasil

Belajar

Model	Coefficients <sup>Ê</sup>				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	38,237	15,743		2,429	,020
Penggunaan Gadget	,502	,425	,188	1,183	,244

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

**LAMPIRAN VIII**

**Kegiatan menjelaskan cara mengisi angket**



**Kegiatan mengisi angket**