

**PENGARUH DISIPLIN BELAJAR DAN INTENSITAS PENGGUNAAN
GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 KEMBANGBAHU-LAMONGAN**

SKRIPSI

Oleh:

Fauzia Farida

13130071



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

2017

**PENGARUH DISIPLIN BELAJAR DAN INTENSITAS PENGGUNAAN
GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 KEMBANGBAHU-LAMONGAN**

SKRIPSI

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

Oleh:

Fauzia Farida

13130071



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

2017

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGARUH DISIPLIN BELAJAR DAN INTENSITAS PENGGUNAAN
GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 KEMBANGBAHU-LAMONGAN

SKRIPSI


Oleh:
Fauzia Farida
13130071

Telah Disetujui Oleh:
Dosen Pembimbing


Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, Ak
NIP. 19690303 200003 1 002

Malang, 23 Mei 2017

Mengetahui
a.n Ketua Jurusan Pendidikan IPS
Sekretaris Jurusan


Luthfiya Fathi Pusposari, ME
NIP. 19810719 200801 2 008

PENGARUH DISIPLIN BELAJAR DAN INTENSITAS PENGGUNAAN
GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS SISWA
KELAS VIII SMP NEGERI 1 KEMBANGBAHU-LAMONGAN

SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh

Fauzia Farida (13130071)

telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 20 Juni 2017 dan dinyatakan

LULUS

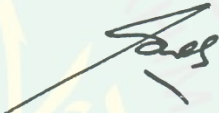
serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Dr. H. Zulfi Mubaraq, M.Ag
NIP. 19731017 200003 1 001

: 

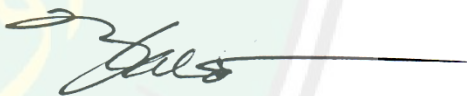
Sekretaris Sidang

Dr. H. Wahidmurni, M.Pd,Ak
NIP. 19690303 200003 1 002

: 

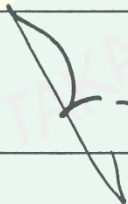
Pembimbing

Dr. H. Wahidmurni, M.Pd,Ak
NIP. 19690303 200003 1 002

: 

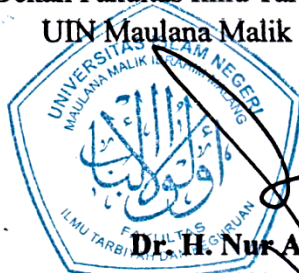
Penguji Utama

Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 19650403 199803 1 002

: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 19650403 199803 1 002

PERSEMBAHAN

Teriring do'a dan rasa syukur yang teramat dalam,

Ku persembahkan karya ini teruntuk

Ayahanda tercinta Jailan dan Ibunda tersayang Lilis Setyowati

Restu Kalianlah yang selalu menyertai setiap langkahku dalam menggapai
kesuksesan

Panutanku al-Mukarram KH. Zainul Arifin Arief yang selalu sudi
mencurahkan ilmu serta fatwa-fatwanya selama berada di penjara suci.

Sahabat-sahabat seperjuanganku Mahda, Widyanna, dan Ni'mah
yang telah memberikan warna dalam hidupku dan selalu sudi sebagai tempat
curahan tangis dan tawa ku selama perantauan di kota dingin ini.

Teruntuk Seseorang yang Spesial dan Istimewa

Yang selalu memberikan semangat dan motivasi untukku semoga kelak dapat
membimbingku dalam kebaikan dunia dan akhirat.

Teman-teman P.IPS angkatan 2013 "IPS-B"

Keluargaku Kos Putri "Sunan Ampel 1 No.1"

Teman-teman PKL 4 SD Plus al-Kautsar Malang

Teman-teman KKM 15 Jabung

Almamaterku tercinta UIN Maliki Malang

MOTTO

كُتِبَ عَلَيْكُمُ الْقِتَالُ وَهُوَ كُرْهُ لَكُمْ وَعَسَىٰ أَن تَكْرَهُوا شَيْئًا وَهُوَ خَيْرٌ لَّكُمْ^ط

وَعَسَىٰ أَن تَحِبُّوا شَيْئًا وَهُوَ شَرٌّ لَّكُمْ^ظ وَاللَّهُ يَعْلَمُ وَأَنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ ﴿٢١٦﴾

216. 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/2 : 216)¹

¹ Aplikasi Qur'an InWord Indonesia Setup modified 2005

Dr.H. Wahidmurni, M.Pd, Ak
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Fauzia Farida
Lamp. : 4 (empat) eksemplar

Malang, 23 Mei 2017

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Fauzia Farida
NIM : 13130071
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengaruh Disiplin Belajar dan Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan

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

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pembimbing,



Dr.H. Wahidmurni, M.Pd, Ak
NIP. 19690303200031002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

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, 23 Mei 2017



... membuat pernyataan,

Fauzia Farida

NIM. 13130071

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan taufiq dan hidayah-Nya. Berkat rahmat dan petunjuknya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Disiplin Belajar dan Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan”** ini tepat waktu.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi muhammad SAW sang pendidik sejati, rasul akhir zaman pemberi lentera hidup dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang berupa agama Islam, serta kepada para sahabat, tabi'in dan para umat yang senantiasa berjalan dalam risalah-Nya.

Selanjutnya, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo M.Si, Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, yang telah banyak memberikan pengetahuan dan pengalaman yang berharga.
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Dr. Abdul Bashith, M.Si, Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu pengetahuan Sosial (P.IPS) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, Ak selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dalam penulisan proposal penelitian skripsi ini
5. Drs. Suko Nuryahman, M.Pd, selaku kepala SMPN 1 Kembangbahu yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
6. Kedua Orang tuaku tercinta yang senantiasa memberikan dukungan baik moril maupun materil.
7. Teman-temanku jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial angkatan 2013, yang telah memberi warna selama masa pencarian ilmu ini.

8. Teman-teman seperjuangan ku di kelompok KKM 15 dan kelompok PKL 4.
9. Serta semua pihak yang tiada henti mendo'akan dan telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini

Tiada kata yang dapat penulis ucapkan selain rasa terima kasih dan semoga Allah sennatiasa melimpahkan rahmat-Nya kepada semua pihak yang telah membantu. Skripsi ini kiranya masih terdapat kekurangan-kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, namun penulis terus berusaha untuk membuat yang terbaik. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun.

Malang, 23 Mei 2017

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

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

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	<u>h</u>	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	'
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = á

Vokal (i) panjang = í

Vokal (u) panjang = ù

C. Vokal Diftong

أو = aw

أي = ay

أو = ù

إي = í

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian	10
Tabel 3.1 Jumlah Populasi Siswa	49
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen	53
Tabel 3.3 Kriteria Validitas Data	55
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas	56
Tabel 3.5 Kriteria Reliabilitas.....	58
Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas	58
Tabel 4.1 Deskripsi Data Variabel Disiplin Belajar	66
Tabel 4.2 Deskripsi Data Variabel Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> ..	68
Tabel 4.3 Deskripsi Data Variabel Hasil Belajar	69
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas	71
Tabel 4.5 Hasil Uji Multikolinieritas	72
Tabel 4.6 Hasil Uji Autokorelasi	73
Tabel 4.7 Hasil Uji Regresi Linier Berganda	74
Tabel 4.8 Hasil Uji Parsial X_1 terhadap Y	76
Tabel 4.9 Hasil Uji Parsial X_2 terhadap Y	77
Tabel 4.10 Hasil Uji Simultan X_1 dan X_2 terhadap Y	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Konseptual	45
Gambar 3.1 Rancangan Penelitian	47
Gambar 4.1 Diagram Batang Variabel Disiplin Belajar	67
Gambar 4.2 Diagram Batang Variabel Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	69
Gambar 4.3 Diagram Batang Variabel Hasil Belajar	70



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGANTAR	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN NOTA DINAS	v
HALAMAN PERNYATAAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
HALAMAN TRANSLITERASI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR ISI	xii
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Hipotesis Penelitian	6
F. Ruang Lingkup Penelitian	8
G. Originalitas Penelitian	8
H. Definisi Operasional	12
I. Sistematika Pembahasan	13
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Disiplin Belajar	
1. Pengertian Disiplin	15
2. Pengertian Belajar	16
3. Pengertian Disiplin Belajar	16
4. Ciri-ciri Disiplin Belajar	17
5. Indikator Disiplin Belajar	18

6. Disiplin Belajar dalam Perspektif Islam	20
7. Pengaruh Disiplin terhadap Hasil Belajar	22
B. Intensitas Penggunaan Gadget	
1. Pengertian Intensitas	24
2. Pengertian <i>Gadget</i>	24
3. Sejarah Perkembangan <i>Gadget</i>	26
4. Fungsi <i>Gadget</i>	30
5. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	31
6. Indikator Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	35
7. <i>Gadget</i> dalam Perspektif Islam	36
8. Pengaruh <i>Gadget</i> terhadap Hasil Belajar	39
C. Hasil Belajar	
1. Pengertian Hasil Belajar	40
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar	41
D. Mata Pelajaran IPS	
1. Pengertian IPS	44
2. Hakikat Pembelajaran IPS	44
E. Pengaruh Disiplin Belajar dan Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Hasil Belajar	46
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi Penelitian	48
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	48
C. Variabel Penelitian	49
D. Populasi dan Sampel	50
E. Data dan Sumber Data	52
F. Instrumen Penelitian	53
G. Teknik Pengumpulan Data	56
H. Uji Validitas dan Reliabilitas	57
I. Analisis Data	61
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	

1. Deskripsi Data Variabel Disiplin Belajar	67
2. Deskripsi Data Variabel Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	69
3. Deskripsi Data Variabel Hasil Belajar	71
B. Pengujian Hipotesis	
1. Uji Asumsi Klasik	73
2. Analisis Regresi Linier Berganda	75
3. Uji Hipotesis	77
BAB V PEMBAHASAN	
A. Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar	82
B. Pengaruh Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Hasil Belajar	84
C. Pengaruh Disiplin Belajar dan Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Hasil Belajar	87
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan	89
B. Saran	90
DAFTAR RUJUKAN	91
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

ABSTRAK

Farida, Fauzia. 2017. *Pengaruh Disiplin Belajar dan Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, Ak.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Disiplin, Gadget

Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Disiplin merupakan salah satu faktor dalam diri siswa yang mempunyai andil besar dalam pencapaian hasil belajar yang optimal. Salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah intensitas penggunaan *gadget*, yang mana di era modern seperti ini sudah menjadi hal yang lazim bagi anak usia sekolah untuk menggunakannya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mendeskripsikan pengaruh disiplin belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan, (2) mendeskripsikan pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan, (3) mendeskripsikan pengaruh disiplin belajar dan intensitas penggunaan *gadget* secara bersama-sama terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis korelasi yang dilakukan di SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan. Subyek penelitian berjumlah 135 siswa. Teknik pengumpulan data untuk variabel disiplin belajar dan intensitas penggunaan *gadget* menggunakan angket, sedangkan untuk variabel hasil belajar diperoleh dari nilai ujian tengah semester genap tahun ajaran 2016/2017. Untuk pengujian instrumen menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Sedangkan untuk teknik analisis data menggunakan analisis regresi linier berganda.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) ada pengaruh positif signifikan disiplin belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan, hal tersebut dibuktikan dengan hasil $t_{hitung} (3,116) > t_{tabel} (1,977)$ dan nilai signifikansi $(0,02) < (0,05)$. (2) tidak ada pengaruh positif signifikan intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan, hal tersebut dibuktikan dengan hasil $t_{hitung} (0,883) < t_{tabel} (1,977)$ dan nilai signifikansi $(0,379) > (0,05)$. (3) ada pengaruh positif signifikan disiplin belajar dan intensitas penggunaan *gadget* secara bersama-sama terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan, hal tersebut dibuktikan dengan hasil $F_{hitung} (6,241) > F_{tabel} (3,06)$ dan nilai signifikansi $(0,003) < (0,05)$.

ABSTRACT

Farida, Fauzia.2017.*The Influence of Learning Discipline and Intensity of Gadget Usage on Learning Results of IPS Subject Class VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan*.Thesis, Social Science Education Department, Faculty of Education and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang. Advisor: Dr.H. Wahidmurni, M.Pd, Ak.

Keywords: Learning Result, Discipline, Gadget

Student's learning results can be influenced by two factors, they are, internal factors and external factors. Discipline is one of the factors in students who have a big contribution to achieve the optimal learning results. One of the external factors which can influence the learning results is the intensity of the *gadget* usage, which is every students use it in this modern era.

The purpose of this study is to: (1) describing the influence of the learning discipline to the learning results of IPS subject class VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan, (2) describing the influence of the intensity of *gadgets* usage on learning results of IPS subject class VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu - Lamongan, (3) describing the influence of learning discipline and the intensity of *gadgets* used in together on learning results of IPS subject class VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan.

This research utilized correlation quantitative research in SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan. The subjects were 135 students. The technique of data collection for learning discipline variable and intensity of *gadgets* usage used questionnaires, while for the learning results variable were from midterms test value of odd semester 2016/2017. For testing the instrument used validity and reliability tests. While for the technique of data analysis used multiple linear regression analysis.

The results show that: (1) there is a positive effect significant of learning discipline to learning results of IPS subject class VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan, it is proved by the results of $t_{count}(3.116) > t_{table} (1.977)$ and the significant value is $(0.02) < (0.05)$. (2) there is no positive effect significant of the intensity of *gadgets* usage to the learning results of IPS subject class VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan, it is proved by the results of $t_{count}(0.883) < t_{table}(1.977)$ and the significant value is $(0.379) > (0.05)$. (3) there is a positive effect significant of learning discipline and used in together on learning result of IPS subject class VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan, it is proved by the results of $F_{count}(6,241) > F_{table} (3.06)$ and the significant value is $(0.003) < (0.05)$.

مستخلص البحث

فريدة، فوزية. 2017. أثر تأديب التعليم و شدة إستعمال التكنولوجيا في إنتاج تعليم علوم الإجتماعي لطلبة فصل الثامن في مدرسة المتوسطة الحكومية 1 كامبانج باهو - لامونجان. قسم تعليم الإجتماعية. كلية علوم التربية و التعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف : الدكتور الحاج واحد مورني الماجستير.

الكلمة الإشارية : نتائج التعليم، التأديب، التكنولوجيا

نتائج التعليمية للطلبة بسببين وهما السبب الداخلي و السبب الخارجي. والسبب الداخلي يؤثر بتأديب الطلبة في التعليم وتكون ايضا السبب الأولى الذي يؤثر نتائج التعليمية. إما السبب الخارجي هي يؤثر بإستعمال التكنولوجيا. لاسيما في هذا العصري إستعمال التكنولوجيا قد إزدهر و قد أثر كل الأشباب في نمو التعليم.

من البيان السابق، قدمت الباحثة أهداف البحث: (1) لوصف أثر التأديب على نتائج التعليم في علوم الإجتماعية لطلبة فصل الثامن مدرسة المتوسطة الحكومية 1 كامبانج باهو - لامونجان(2) لوصف أثر شدة التكنولوجيا على نتائج التعليم في علوم الإجتماعية لطلبة فصل الثامن مدرسة المتوسطة الحكومية 1 كامبانج باهو - لامونجان (3) لوصف أثر تأديب التعليم مع شدة التكنولوجيا على نتائج التعليم في علوم الإجتماعية لطلبة فصل الثامن مدرسة المتوسطة الحكومية 1 كامبانج باهو - لامونجان.

ليحقق أهداف البحث، استخدمت الباحثة منهج البحث بمدخل كمية مرتبطا و مجتمع البحث هو 135 طالبا من مدرسة المتوسطة الحكومية 1 كامبانج باهو - لامونجان. أسلوب جمع البيانات لمتغير تأديب التعليم و شدة إستعمال التكنولوجيا بالإستبانة. إاما متغير نتائج البحث بنتائج الإمتحان في فصل الدراسي 2016 - 2017. وإما أدوات من هذا البحث بصحة ودقة. وتحليلها بخطي مثنًا.

ومن نتائج البحث تدل على أنه : (1) كان أثر إيجابيا في تأديب تعليم علوم الإجتماعية لطلبة فصل الثامن مدرسة المتوسطة الحكومية كامبانج باهو - لامونجان. و نتائج من هذا البحث "ت" هي 3,116 أكبر من 1,977 من t_{table} و نتائج الأهمية هي 0,02 اصغر من 0,05. (2) ما فيه أثر الإيجابي في شدة إستعمال التكنولوجيا بنتائج تعليم علوم الإجتماعية لطلبة فصل الثامن من مدرسة المتوسطة الحكومية 1 كامبانج باهو - لامونجان، وتدل بنتائجها أنّ 0,883 أصغر من 1,977 (t_{table}) و نتائج أهميتها 0,379 أكبر من 0,05. (3) أثر الإيجابي أهمية تأديب التعليم مع شدة إستعمال التكنولوجيا بنتائج تعليم علوم الإجتماعية تدل بهذه النتائج 6,241 (F_{hitung}) أكبر من 3,46 (F_{table}) و نتائج أهميتها 0,003 أصغر من 0,05.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu cita-cita bangsa Indonesia yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa yang mana dapat diwujudkan melalui pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu sektor terpenting dalam upaya meningkatkan kualitas hidup.

Pengertian pendidikan sendiri terdapat dalam UU No 20 tahun 2003 pasal 1 yang berbunyi “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Pendidikan pada saat ini harus dilaksanakan dengan teratur dan sistematis agar dapat memberikan hasil yang sebaik-baiknya.¹ Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi siswa, sehingga yang bersangkutan mampu memiliki dan memecahkan problema pendidikan yang dihadapinya.

Untuk mewujudkan pendidikan yang baik, sekolah sebagai tempat dilakukannya kegiatan pembelajaran harus senantiasa meningkatkan kualitas

¹ Amir Daien. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. (Surabaya: Usana Office Printing) hlm. 26

dan mutunya. Proses pembelajaran di sekolah diikuti dengan pengukuran dan penilaian terhadap hasil belajar. Supriyono menjelaskan pengertian hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai setelah belajar dan dapat dinyatakan dalam angka-angka maupun dengan kata-kata.² Hasil belajar sendiri dapat dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor yang berasal dari luar diri siswa.³

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah kedisiplinan. Disiplin merupakan faktor dalam diri siswa yang mempunyai andil besar dalam pencapaian hasil belajar yang optimal. Disiplin adalah sebagai pengawasan terhadap diri pribadi untuk melaksanakan segala sesuatu yang telah disetujui atau diterima sebagai tanggung jawab.⁴

Menurut Tu'u, "pembentukan disiplin harus memulai proses panjang, dimulai sejak dini dalam keluarga dan dilanjutkan ke sekolah".⁵ Bersumber pada pendapat tersebut, bahwa disiplin merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi pencapaian prestasi belajar. Dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Fakhriyatul Fitriyah yang berjudul "*Pengaruh Disiplin Belajar dan Lingkungan Sekolah terhadap Hasil Belajar Siswa Mata*

² Supriyono. *Perlu Motivasi Instrinsik yang Kuat untuk Meraih Prestasi Belajar*. (Jakarta: Madia, edisi 7, 1991) hlm. 17

³ Ekawan. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Gaung Persada, 2011) hlm. 51

⁴ Santoso Sastropoetra. *Partisipasi, Komunikasi, Persuasi dan Disiplin dalam Membangun Pendidikan Nasional*. (Bandung: Penerbit alumni) hlm. 747

⁵ Tu'u, Tulus. *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2004) hlm. 51

Pelajaran Sosiologi Kelas X IPS SMA Negeri 9 Malang”, disiplin belajar berpengaruh positif terhadap prestasi belajar.⁶

Selain disiplin dalam belajar, terdapat faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah intensitas penggunaan *gadget*. Seiring dengan perkembangan zaman, perkembangan teknologi semakin pesat dan cepat, khususnya teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini membuat manusia bagaikan tak terpisah oleh jarak ruang dan waktu.

Salah satu perkembangan teknologi adalah munculnya *gadget*. *Gadget* atau yang biasa dikenal dengan *Smartphone* merupakan perangkat elektronik yang praktis dan bermanfaat bagi manusia karena perkembangannya yang sangat pesat.⁷ Pada zaman seperti ini, setiap orang di dunia pasti sudah menggunakan *gadget*. Bahkan satu orang bisa memiliki lebih dari satu *gadget*. Orang yang menggunakan *gadget* bukan hanya dari mereka yang sudah bekerja saja, akan tetapi anak-anak sekolah juga sudah sangat mengenalnya.

Dalam dunia pendidikan, kemajuan teknologi seperti ini cukup membantu karena dengan adanya fasilitas media sosial atau hanya sekedar fasilitas browser yang dapat digunakan untuk mencari informasi yang diinginkan secara cepat dan tepat. Meskipun demikian, banyak dari kalangan civitas akademika memandang bahwa *gadget* banyak membawa dampak

⁶ Fakhriyatul Fitriyah. *Pengaruh Disiplin Belajar dan Lingkungan Sekolah terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X IPS SMA Negeri 9 Malang*. (Malang: Skripsi UIN Malang, 2014)

⁷ <http://pakarkode.blogspot.com/2015/04/pengertian-tentang-gadget-gadget.html/m=1>. Diakses pada tanggal 22/09/2016 pukul 00.23

negatif, seperti (1) menghilangkan konsentrasi dalam kelas, (2) timbul sikap apatis terhadap lingkungan, (3) pemakai *gadget* dianggap berperilaku hedonis, (4) dan lebih parah lagi, pengguna *gadget* dianggap lebih mengakses info yang bersifat “hormonal” yang dapat menghambat proses belajar dan pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Bullen dalam Hamzah dan Nina mengungkapkan bahwa selain manfaat internet yang memberikan manfaat yang besar, namun keberadaan internet juga memberikan dampak negatif, seperti kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau sikap sosial.⁸

Terlepas dari kutipan tersebut, *gadget* dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Semakin besarnya kesadaran siswa akan teknologi, membuat siswa tersebut semakin banyak memanfaatkan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi dalam ranah yang positif.

Hal demikian juga dialami oleh siswa SMP Negeri 1 Kembangbahu bahwasannya kemajuan teknologi menjadikan perilaku yang tak bisa dihindari. Namun di samping itu, SMP Negeri 1 Kembangbahu merupakan salah satu sekolah yang terletak di tengah kota, yang memiliki berbagai peraturan dan sanksi. SMP Negeri 1 Kembangbahu menerapkan kedisiplinan disekolah pada diri setiap siswa dengan memberikan peraturan yang ketat demi terbentuknya sebuah disiplin diri setiap individu.

Melihat fenomena tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul **Pengaruh Disiplin Belajar dan Intensitas Penggunaan Gadget**

⁸ Hamzah B Uno dan Nina. *Teknologi Komunikasi & informasi Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010) hlm. 11

Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, berikut rumusan masalah dalam penelitian ini :

1. Apakah ada pengaruh disiplin belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu?
2. Apakah ada pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu?
3. Apakah ada pengaruh disiplin belajar dan intensitas penggunaan *gadget* secara bersama-sama terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menjelaskan pengaruh disiplin belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu.
2. Untuk menjelaskan pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu.
3. Untuk menjelaskan pengaruh disiplin belajar dan intensitas penggunaan *gadget* secara bersama-sama terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Manfaat yang diharapkan adalah bahwa seluruh tahapan penelitian serta hasil penelitian yang diperoleh dapat memperluas wawasan dan sekaligus sebagai prasyarat bagi penulis untuk mendapatkan gelar sarjana.

2. Bagi SMP Negeri 1 Kembangbahu

Hasil penelitian dapat dijadikan rujukan bagi upaya pengembangan ilmu pengetahuan dan prestasi siswa di SMP Negeri 1 Kembangbahu.

3. Bagi Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS

Penelitian ini juga bisa di jadikan referensi oleh mahasiswa khususnya mahasiswa pendidikan IPS yang melakukan kajian terhadap faktor-faktor yang dapat berpengaruh pada prestasi belajar mata pelajaran IPS.

E. Hipotesis Penelitian

Peneliti akan menguraikan dugaan sementara atau yang biasa disebut dengan hipotesis, mengenai pengaruh disiplin belajar dan intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu.

Hipotesis adalah suatu kesimpulan yang masih kurang atau kesimpulan yang masih belum sempurna sehingga diperlukan pembuktian.⁹ Hipotesis terbagi menjadi dua jenis yaitu hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada

⁹ Burhan Bungin. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2005) hlm. 85

pengaruh variabel X terhadap variabel Y, dan hipotesis alternatif (H_a) yang menunjukkan adanya pengaruh variabel X terhadap variabel Y.¹⁰

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

H_{o1} : Tidak ada pengaruh positif signifikan disiplin belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan

H_{a1} : Ada pengaruh positif signifikan disiplin belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan

H_{o2} : Tidak ada pengaruh positif signifikan intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan

H_{a2} : Ada pengaruh positif signifikan intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan

H_{o3} : Tidak ada pengaruh positif signifikan disiplin belajar dan intensitas penggunaan *gadget* secara bersama-sama terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan

H_{a3} : Ada pengaruh positif signifikan disiplin belajar dan intensitas penggunaan *gadget* secara bersama-sama terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan

¹⁰ *Ibid.*, hlm. 89

F. Ruang Lingkup Penelitian

Agar penelitian dapat lebih terarah, maka permasalahan di fokuskan pada variabel penelitian. Dalam penelitian ini, terdapat 3 Variabel : a) 2 variabel bebas yakni disiplin belajar dan intensitas penggunaan *gadget*; b) 1 variabel terikat yakni hasil belajar mata pelajaran IPS. Variabel-variabel tersebut selanjutnya akan dijelaskan dengan indikator-indikator berdasarkan teori para ahli. Sasaran penelitian ini sendiri adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu.

G. Originalitas Penelitian

Berdasarkan penelusuran terhadap judul penelitian yang sejenis, ditemukan sedikitnya 5 (lima) judul skripsi terkait tentang pengaruh disiplin belajar dan intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar yakni:

- (1). Skripsi atas nama Siti Robikah, mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surabaya jurusan ilmu keperawatan dengan judul “Pengaruh Lama Penggunaan *Gadget* terhadap Pola Interaksi Sosial pada Remaja Di SMP Yayasan Pandaan Tahun 2015”;
- (2). Skripsi dengan judul “Pengaruh Kedisiplinan Belajar terhadap Hasil Belajar Materi Kimia pada Pelajaran Ipa Terpadu Siswa Kelas VII SMP NU 03 Islam Kaliwungu Kendal Tahun 2011” atas nama Sugianto, mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang jurusan pendidikan Kimia;
- (3). Skripsi tahun 2016 yang berjudul “Pengaruh Kedisiplinan dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Kelas X,XI, dan XII Teknik Komputer Jaringan di SMK Hayan Wuruk Singosari Malang” atas nama Habib Ali Furqon;
- (4) Skripsi

tahun 2015 milik Achmad Nurhamid Awalluddin yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* sebagai Media Belajar terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan PIPS UIN Malang Angkatan 2013 Semester gasal 2013/2014”; (5) Skripsi dengan judul “Pengaruh Disiplin dan Lingkungan Sekolah terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Nurul Islam Bades Pasirian Lumajang” tahun 2015 atas nama Mochamad Ainul Yaqin.

Penelitian ini berbeda dengan kelima penelitian tersebut diatas. Penelitian yang pertama fokus pada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pola interaksi sosial siswa bukan pada hasil belajarnya. Sementara penelitian yang kedua juga meneliti tentang pengaruh disiplin dalam belajar akan tetapi sasarannya adalah pada materi kimia pelajaran IPA Terpadu. Sementara itu, penelitian ketiga juga menggunakan variabel independen berupa disiplin, akan tetapi objek kajiannya adalah seluruh siswa TKJ di SMK Hayan Wuruk Singasari. Untuk skripsi yang keempat merupakan skripsi yang membahas mengenai pengaruh *smartphone*, tapi yang di teliti adalah penggunaannya sebagai media pembelajaran saja. Skripsi kelima mengenai pengaruh disiplin terhadap hasil belajar yang dilakukan di MA Nurul Islam Pasirian Lumajang. Sedangkan penelitian yang dikaji peneliti saat ini lebih mengarah pada pengaruh disiplin belajar dan intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS Terpadu yang menjadikan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu sebagai objek kajiannya.

Oleh karena itu, keaslian penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan dan sesuai dengan asas-asas keilmuan yang harus dijunjung tinggi yaitu kejujuran,

rasional, objektif serta terbuka. Hal ini merupakan implikasi etis dari proses menemukan kebenaran ilmiah sehingga dengan demikian penelitian ini dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya secara ilmiah, keilmuan dan terbuka untuk kritisi yang sifatnya membangun. Agar lebih mudah di pahami, penulis menyajikan originalitas penelitian dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Siti Robikah (2015)	1. Lama penggunaan <i>gadget</i> sebagai variabel independen	1. Pola interaksi sosial sebagai variabel dependen 2. Objek kajiannya di SMP Yayasan Pandaan 3. Merupakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif	1. Disiplin belajar dan intensitas penggunaan <i>gadget</i> sebagai variabel independen 2. Hasil belajar mata pelajaran IPS sebagai variabel dependen 3. Merupakan jenis penelitian kuantitatif korelasional
2.	Sugianto (2011)	1. Kedisiplinan belajar sebagai variabel independen 2. Hasil belajar merupakan variabel dependen	1. Objek kajiannya di SMP NU 03 Islam Kaliwungu Kendal 2. Merupakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif	4. Objek kajiannya adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu

3.	Habib Ali Furqon (2016)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kedisiplinan sebagai variabel independen 2. Hasil belajar merupakan variabel dependen 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Motivasi belajar sebagai salah satu variabel independen 2. Objek kajiannya di SMK Hayan Wuruk Singosari 3. Merupakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif 	
4.	Ahmad Nurhamid Awalluddin (2015)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan <i>smartphone</i> sebagai variabel independen 2. Hasil belajar sebagai variabel dependen 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Motivasi sebagai salah satu variabel dependen 2. Objek kajiannya di UIN Malang 	
5.	Mochamad Ainul Yaqin (2015)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kedisiplinan belajar sebagai variabel independen 2. Hasil belajar merupakan variabel dependen 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lingkungan sekolah sebagai salah satu variabel independen 2. Objek kajiannya di Madrasah Aliyah Nurul Islam Bades Pasirian Lumajang 3. Merupakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif 	

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda-beda diantara pembaca, maka diperlukan adanya batasan pengertian dari variabel-variabel yang digunakan dalam judul penelitian ini. Definisi operasional pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Disiplin Belajar

Disiplin belajar adalah sikap patuh seorang siswa terhadap peraturan-peraturan yang ada di lingkungan belajarnya, yakni meliputi lingkungan belajar di keluarga, sekolah dan pergaulannya yang di dorong oleh kesadaran dari hatinya. Disiplin belajar dalam penelitian ini di ukur dengan menggunakan kuesioner.

2. Intensitas Penggunaan *Gadget*

Intensitas adalah tingkatan atau seringnya melakukan sesuatu. Sedangkan *gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus.

Sehingga yang dimaksud dengan intensitas penggunaan *gadget* dalam penelitian ini merupakan tingkat seringnya seorang siswa dalam menggunakan *gadget* dalam kesehariannya. Selain itu, intensitas penggunaan *gadget* juga diukur dari dampak yang akan di dapatkan oleh siswa yang telah menggunakan *gadget*. Baik itu dampakk positif maupun negatif.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang di capai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar dalam kurun waktu tertentu. Dalam penelitian ini, hasil belajar dilihat pada nilai ujian akhir semester siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu pada mata pelajaran IPS tahun ajaran 2016/2017 semester ganjil.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi dari penelitian ini, maka peneliti akan memaparkan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I : Dalam pendahuluan ini berisi tentang latar belakang masalah yang menjadi sebab mengapa penelitian ini dilakukan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, ruang lingkup penelitian, originalitas penelitian, definisi operasional dan sistematika pembahasan.

BAB II : Berisi tentang hasil penelitian terdahulu dan teori-teori dari para ahli sebagai penguat bahwa variabel bebas mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas di sini yaitu disiplin belajar dan intensitas penggunaan *gadget*, dan variabel terikat di sini adalah hasil belajar mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu.

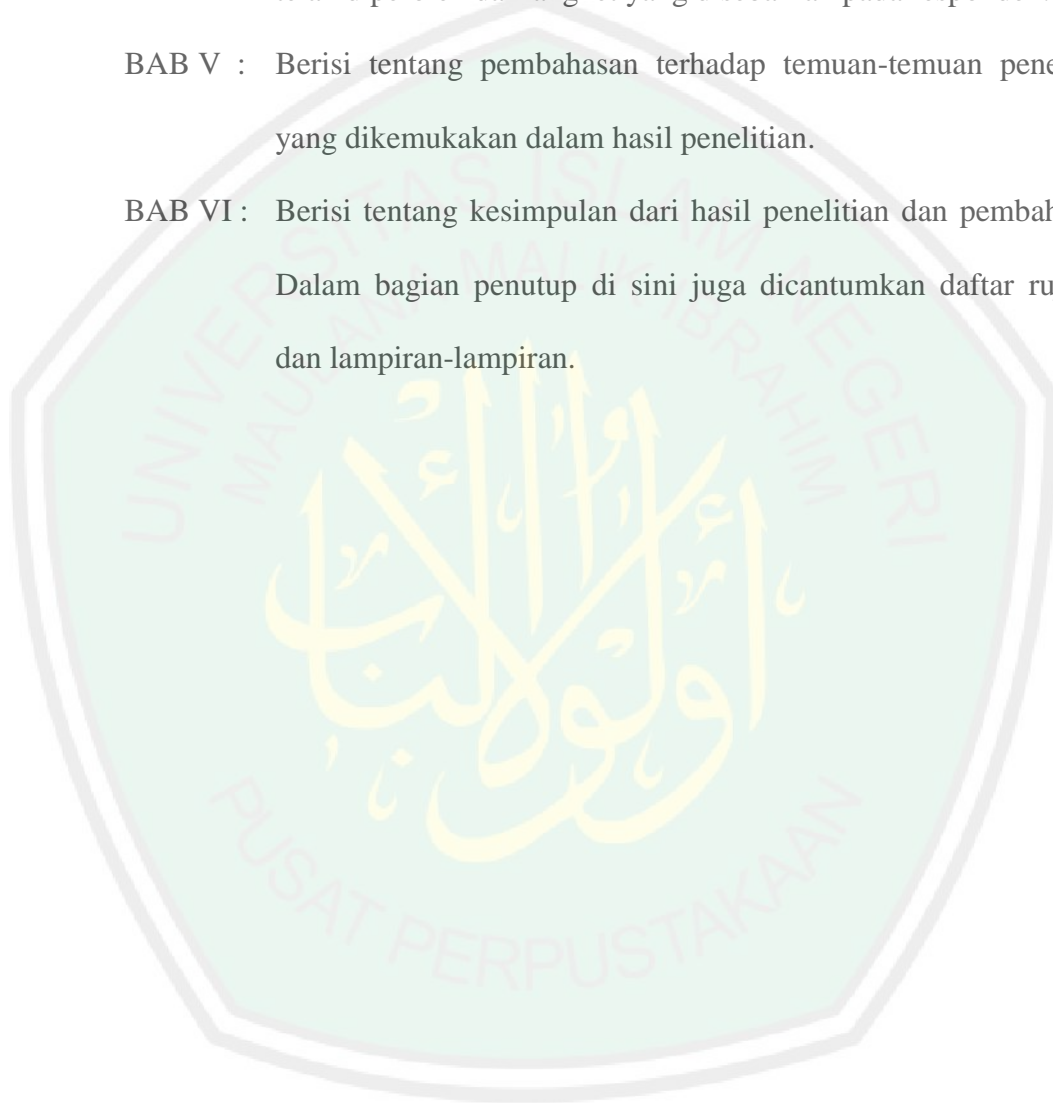
BAB III : Dalam metode penelitian ini memuat cara-cara atau metode dalam pengumpulan data antara lain : lokasi penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, data dan

sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, dan analisis data.

BAB IV : Berisi tentang deskripsi lokasi penelitian dan penyajian data yang telah diperoleh dari angket yang disebarkan pada responden.

BAB V : Berisi tentang pembahasan terhadap temuan-temuan penelitian yang dikemukakan dalam hasil penelitian.

BAB VI : Berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan. Dalam bagian penutup di sini juga dicantumkan daftar rujukan dan lampiran-lampiran.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Disiplin Belajar

1. Pengertian Disiplin

Disiplin secara bahasa berarti ketaatan (kepatuhan) kepada peraturan di sekolah, tata tertib dan sebagainya.¹¹ Menurut Hurlock, disiplin berasal dari kata “*disciple*” yang berarti seorang yang belajar dari atau secara suka rela mengikuti seorang pemimpin.¹² Dalam teori tersebut, dapat diartikan bahwa orang tua dan guru adalah pemimpin sehingga seorang anak atau siswa sebagai pengikut atas aturan-aturan yang mereka buat guna menjadi insan yang berguna.

Arikunto menjelaskan bahwa disiplin merupakan sesuatu yang berkenaan dengan pengendalian diri seseorang terhadap bentuk-bentuk aturan. Peraturan yang dimaksud dapat ditetapkan oleh orang yang bersangkutan maupun berasal dari luar. Disiplin menunjuk kepada kepatuhan seseorang dalam mengikuti peraturan atau tata tertib karena di dorong oleh adanya kesadaran yang ada pada kata hatinya.¹³

Menurut Ekosiswoyo dan Rachman, “Disiplin hakikatnya adalah pernyataan sikap mental individu maupun masyarakat yang mencerminkan rasa ketaatan, kepatuhan yang di dukung oleh kesadaran

¹¹ Depdikbud. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka, 2002) hlm.208

¹² Elizabeth B. Hurlock. *Perkembangan Anak (Jilid I Edisi Keenam)*. (Jakarta: Erlangga, 1978) hlm. 82

¹³ Suharsimi Arikunto. *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2001) hlm.114

untuk menunaikan tugas dan kewajiban dalam rangka pencapaian tujuan.¹⁴

2. Pengertian Belajar

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹⁵

Menurut Oemar Hamalik dalam bukunya dijelaskan bahwa belajar adalah suatu proses, suatu kegiatan dan bukan hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami.¹⁶

Melihat dari pengertian-pengertian tersebut maka jelas tujuan belajar itu prinsipnya sama, yakni perubahan tingkah laku, hanya berbeda cara atau usaha pencapaiannya.

3. Pengertian Disiplin Belajar

Disiplin belajar merupakan suatu kondisi untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, melalui tata tertib, aturan, nilai-nilai kepatuhan, kesetiaan melalui diri sendiri tanpa paksaan maupun tuntutan.

Dengan disiplin, seorang siswa akan memahami kecakapan mengenai cara belajar yang baik. Watak yang baik dalam diri seseorang akan menciptakan suatu pribadi yang luhur. Cara belajar yang baik adalah

¹⁴ Ekosiswoyo, Rasdi dan Rachman. *Manajemen Kelas*. (Semarang: IKIP Semarang Press, 2000) hlm. 20

¹⁵ Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2015) hlm. 2

¹⁶ Oemar Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2001) hlm. 27

suatu kecakapan yang dapat dimiliki oleh setiap siswa dengan jalan latihan. Akan tetapi, keteraturan dan disiplin harus ditanam dan kesungguhan berulah dapat dimiliki oleh setiap siswa. Dengan demikian, kebiasaan yang baik nanti akan menunjukkan bahwa ternyata setiap usaha belajar memberikan hasil yang sangat memuaskan.¹⁷

4. Ciri-ciri Disiplin Belajar

Arikunto dalam bukunya membagi kedisiplinan siswa ke dalam 3 aspek, yaitu:¹⁸

a. Aspek disiplin siswa di lingkungan keluarga

Disiplin di lingkungan keluarga berarti peraturan di rumah yang harus diikuti atau dipatuhi oleh anak. Disiplin keluarga mempunyai peranan penting dalam perkembangan anak.

Lingkungan keluarga adalah lingkungan pertama pendidikan seorang anak dan sangat penting dalam membentuk pola kepribadian sang anak. Aspek disiplin di lingkungan keluarga sendiri meliputi:

- 1) Mengerjakan tugas sekolah di rumah,
- 2) Mempersiapkan keperluan sekolah di rumah.

b. Aspek disiplin siswa di lingkungan sekolah

Disiplin sekolah berarti peraturan yang menjelaskan pada anak apa yang harus dilakukan dan apa yang tidak boleh dilakukan ketika berada di lingkungan sekolah. Disiplin sekolah

¹⁷ The Liang Gie. *Cara Belajar Yang Efisien*. (Yogyakarta: Pusat Kemajuan Studi, 1988) hlm. 59

¹⁸ Suharsimi Arikunto. *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2001) hlm.270

berperan penting bagi siswa, karena jika disiplin di sekolah telah menjadi kebiasaan belajar, maka nantinya siswa benar-benar menganggap bahwa belajar di sekolah bukanlah sebuah kewajiban melainkan sebuah kebutuhan. Aspek disiplin siswa di sekolah ini meliputi:

- 1) Sikap siswa dikelas
- 2) Kehadiran siswa
- 3) Melaksanakan tata tertib di sekolah

c. Aspek disiplin siswa di lingkungan pergaulan

Disiplin pergaulan disini berarti peraturan lapangan atau peraturan yang mengatur tingkah laku kelompok. Peraturan disini mempunyai nilai pendidikan sebab peraturan memperkenalkan pada anak perilaku yang disetujui anggota kelompoknya. Aspek disiplin siswa di lingkungan pergaulan yaitu yang berhubungan dengan pinjam meminjam.

5. Indikator Disiplin Belajar

Dari ciri-ciri kedisiplinan tersebut, maka dapat diambil enam indikator disiplin belajar sebagai berikut:

a. Mengerjakan tugas sekolah di rumah

Mengerjakan tugas sekolah di rumah maksudnya adalah ketika siswa menerima pekerjaan rumah (PR) dari guru, maka siswa mengerjakannya dengan cara individu, kelompok dan atau bertanya pada anggota keluarganya.

b. Mempersiapkan keperluan sekolah di rumah

Yang dimaksud dengan mempersiapkan keperluan sekolah di rumah adalah siswa selalu mempersiapkan alat tulis, buku dll yang diperlukan di sekolah di malam sebelumnya. Di sini termasuk mempersiapkan pelajaran yang akan di bahas esok hari.

c. Sikap siswa di kelas

Sikap siswa yang dimaksud di sini adalah ketika guru menjelaskan materi pelajaran, siswa memperhatikan dengan seksama dan tidak membuat kegaduhan sendiri di kelas. Selain itu, jika guru memberikan tugas untuk dikerjakan, maka siswa akan mengerjakannya.

d. Kehadiran siswa

Maksud dari kehadiran siswa adalah dimana siswa datang sebelum pelajaran di mulai (tidak terlambat) dan siswa tidak membolos ketika pembelajaran berlangsung.

e. Melaksanakan tata tertib di sekolah

Melaksanakan tata tertib sekolah maksudnya adalah siswa mentaati segala apa yang dilarang dan diperbolehkan untuk dilakukan di sekolah. Seperti : Membuat surat izin ketika tidak dapat mengikuti pelajaran, datang sebelum bel masuk berbunyi, siswa dilarang pulang sebelum pembelajaran usai, dll.

f. Meminjam catatan teman ketika tertinggal pelajaran

Siswa dapat dikatakan disiplin dalam belajar ketika dia tertinggal pelajaran karena tidak masuk izin atau sakit, dia kemudian meminjam catatan kepada temannya kemudian mempelajarinya sendiri atau meminta temannya untuk menjelaskan.

6. Disiplin Belajar dalam Perspektif Islam

Di dalam al-Qur'an ada beberapa ayat yang menjelaskan mengenai disiplin, yang pertama yaitu pada surat An-Nisa' ayat 103 :¹⁹

فَإِذَا قَضَيْتُمُ الصَّلَاةَ فَادْكُرُوا اللَّهَ قِيَمًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِكُمْ ۚ فَإِذَا
أَطْمَأْنَنْتُمْ فَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ ۚ إِنَّ الصَّلَاةَ كَانَتْ عَلَىٰ الْمُؤْمِنِينَ كِتَابًا
مَّوْقُوتًا

Artinya : Maka apabila kamu telah menyelesaikan shalat(mu), ingatlah Allah di waktu berdiri, di waktu duduk dan di waktu berbaring. kemudian apabila kamu telah merasa aman, Maka dirikanlah shalat itu (sebagaimana biasa). Sesungguhnya shalat itu adalah fardhu yang ditentukan waktunya atas orang-orang yang beriman. (An-Nisa' : 103)

Dalam tafsir Yusuf Ali di jelaskan maksud dari ayat tersebut ada 2 penafsiran: (1) “bila kmau telah menyelesaikan salat berjamaah”, atau (2) “bila (karena sangat berbahaya) kamu melampaui salat berjamaah bersama-sama semua, meskipun dengan cara lebih pendek seperti sudah disinggung, karena dalam keadaan bahaya.” Kalimat kedua lebih sesuai dengan kalimat berikutnya yang memperbolehkan kita mengingat Allah secara pribadi dalam sikap yang bagaimana saja selama dalam keadaan

¹⁹ Aplikasi Qur'an InWord Indonesia Setup modified 2005

bahaya. Tetapi jika bahaya memang sudah tak ada lagi salat seutuhnya harus dilaksanakan menurut waktu-waktu yang sudah ditentukan.²⁰

Dalam ayat tersebut, telah dijelaskan bahwa masalah disiplin baik mengenai waktu sholat maupun dalam hal yang lainnya sangat penting bagi kita, oleh karena itu sebagai seorang yang beriman kita harus mengamalkan amanat dari surat tersebut yakni selalu disiplin dalam sholat dan selalu menerapkan hidup yang disiplin dalam setiap kegiatan.

Selain itu, pelajaran mengenai disiplin juga terdapat dalam surat Al-Ashr ayat 1-3 yang berbunyi:²¹

وَالْعَصْرِ ﴿١﴾ إِنَّ الْإِنْسَانَ لِفِي خُسْرٍ ﴿٢﴾ إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَّصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَّصَوْا بِالصَّبْرِ ﴿٣﴾

Artinya:

1. Demi masa.
2. Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian,
3. Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menepati kesabaran. (Al-Ashr : 1-3)

‘*Asr* dapat berarti: (1) Waktu sepanjang sejarah, atau masa yang panjang dalam hal ini mendekati pikiran tentang waktu yang abstrak, *Dahr*, yang kadang dikutuk oleh kaum musyrik Arab; (2) atau waktu sore yang menggunakan nama ‘*Asr* untuk salat wajib. Penggunaannya dalam arti agama kedua pengertian di sini dapat diterima. Sebuah imbauan untuk waktu sebagai salah satu ciptaan Allah, yang sudah dikenal orang

²⁰ Abdullah Yusuf Ali. *Tafsir Yusuf Ali: Teks, Terjemahan dan Tafsir Jilid 1*. (Litera AntarNusa) hlm. 217

²¹ Aplikasi Qur’an InWord Indonesia Setup modified 2005

seperlunya, tetapi tak seorang pun dapat menjelaskan arti yang sebenarnya. “Waktu” melacak dan menghancurkan segalanya yang sifatnya kebendaan. Waktu tak pernah istirahat, tak ada yang dapat bertahan terhadap pedang waktu. Kalau kita hanya berlomba melawan waktu kita akan kalah. Kalau hidup ini dilihat dengan semacam perumpamaan tawar-menawar bisnis, kalau manusia hanya menyangkan pada keuntungan materi saja, ia akan rugi. Ketika perhitungan siangnya sudah selesai ia kerjakan sore hari, akan terlihat bahwa dia akan rugi.²²

Dari penjelasan kitab tafsir Yusuf Ali tersebut diketahui bahwa manusia yang tidak dapat menggunakan waktunya dengan sebaik-baiknya termasuk golongan yang merugi. Surat tersebut telah menunjukkan kepada semua bahwa Allah telah memerintahkan kepada hamba-Nya untuk hidup disiplin. Karena dengan menjalankan hidup kita secara teratur, hidup kita akan lebih tenang.

7. Pengaruh Disiplin terhadap Hasil Belajar

Menurut Prijodarminto, “Kedisiplinan adalah suatu kondisi yang tercipta dan terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan dan atau ketertiban. Karena sudah menyatu dengannya, maka sikap atau perbuatan yang dilakukan bukan lagi atau sama sekali tidak dirasakan sebagai beban, bahkan sebaliknya akan membebani dirinya bilamana ia

²² Abdullah Yusuf Ali. *Tafsir Yusuf Ali: Teks, Terjemahan dan Tafsir Jilid 2*. (Litera AntarNusa) hlm. 1688

tidak berbuat sebagaimana lazimnya.²³ Tingkat kedisiplinan siswa yang tinggi diharapkan mampu membuat siswa tersebut memperoleh hasil yang optimal dalam belajar. “Dengan mendisiplinkan siswa, kita sebenarnya membantu mereka mengembangkan tanggung jawab dan kendali diri”.²⁴

Diungkapkan oleh Tu’u bahwasannya “disiplin belajar akan berdampak positif bagi kehidupan siswa, mendorong mereka belajar konkret dalam praktik hidup di sekolah serta dapat beradaptasi”.²⁵

Demikian juga menurut Anneahira, “dalam dunia pendidikan, kedisiplinan merupakan harga mati yang harus dibayar siswa karena pengaruh disiplin terhadap hasil belajar sangatlah besar sehingga sangat perlu pengkondisian agar tumbuh dan berkembang sikap disiplin pada pola kehidupan siswa”.²⁶ Slameto juga berpendapat bahwa “Agar siswa dapat belajar lebih maju, siswa harus disiplin di dalam belajar baik di sekolah maupun di rumah.”²⁷

Berdasarkan teori-teori tersebut, maka diduga ada hubungan yang positif antara disiplin belajar dengan hasil belajar siswa. Artinya, semakin tinggi disiplin belajar siswa, maka semakin baik pula hasil belajar yang dicapai siswa.

²³ Soegeng Pijodarminto. *Disiplin Kiat Menuju Sukses*. Cetakan Keempat. (Jakarta: PT Abadi, 1994) hlm.23

²⁴ SiriNam S. Khalsa. *Pengajaran Disiplin dan Harga Diri*. (Jakarta: PT Indeks, 2008) hlm.71

²⁵ Tulus Tu’u. *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. (Jakarta: Grasindo, 2004) hlm. 32

²⁶ Anneahira. *Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Prestasi Siswa*. Dikutip dari <http://www.anneahira.com/pengaruh-disiplin-terhadap-prestasi-belajar.htm> pada 30/11/2016 pukul 20:34

²⁷ Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2015) hlm. 67

B. Intensitas Penggunaan *Gadget*

1. Pengertian Intensitas

Kata intensitas berasal dari Bahasa Inggris yaitu *intense* yang berarti semangat, giat.²⁸ Sedangkan menurut Nurkholif Hazim, bahwa: “Intensitas adalah kebulatan tenaga yang dikerahkan untuk suatu usaha”. Jadi intensitas secara sederhana dapat dirumuskan sebagai usaha yang dilakukan oleh seseorang dengan penuh semangat untuk mencapai tujuan.

Perkataan intensitas sangat erat kaitannya dengan motivasi, antara keduanya tidak dapat dipisahkan. Intensitas merupakan realitas dari motivasi dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan yaitu peningkatan prestasi, sebab seseorang melakukan usaha dengan penuh semangat secara terus menerus atau sering karena adanya motivasi sebagai pendorong pencapaian prestasi.²⁹

2. Pengertian *Gadget*

Secara bahasa, *gadget* berarti alat atau perkakas; alat yang praktis.³⁰ *Gadget* atau yang biasa kita kenal dengan *smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Belum ada standart pabrik yang menentukan arti ponsel cerdas. Bagi beberapa orang, *gadget* merupakan ponsel cerdas yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak system operasi yang menyediakan hubungan standart dan mendasar bagi pengembangan aplikasi. Dan bagi

²⁸ Jhon M. Echols. *Kamus Inggris Indonesia*. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1993) hlm. 326

²⁹ Nurkholif Hazim. *Teknologi Pembelajaran*. (Jakarta: UT PUSTEKOM IPTI, 2005) hlm. 191

³⁰ Jhon M. Echols. *Kamus Inggris Indonesia*. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1993) hlm. 262

sebagian lainnya, *gadget* hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surat elektronik, internet dan kemampuan membaca buku elektronik (*e-book*), serta dapat menyambung VGA. Dengan kata lain, *gadget* merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan seperti sebuah telepon.³¹

Fitur-fitur yang terdapat dalam *gadget* yang membedakannya dengan ponsel biasa adalah:³²

a. Sistem Operasi

Secara umum, *gadget* atau *smartphone* memiliki system operasi yang memungkinkan menjalankan berbagai aplikasi. Misalnya iOS, OS Blackberry, Android dan Microsoft Windows phone.

b. Apps

Sementara hampir semua ponsel memiliki beberapa jenis perangkat lunak, *gadget* memiliki kemampuan yang lebih baik lagi. *Gadget* atau *smartphone* memungkinkan penggunanya untuk membuat dan mengedit dokumen *microsoft office*, atau setidaknya dapat melihat file.

Fitur *gadget* juga memiliki kemampuan *men-download* berbagai aplikasi seperti *software* keuangan, personal assistant,

³¹ Wikipedia. *Ponsel Cerdas*. (http://id.m.wikipedia.org/wiki/ponsel_cerdas/ diakses tanggal 26/09/2016 pukul 23:14)

³² Amazine. *Apa itu Smartphone? 5 Perbedaan Smartphone dengan Ponsel*. (<http://www.amazine.co/23760/apa-itu-smartphone-5-perbedaan-smartphone-dengan-ponsel/>, diakses pada tanggal 23/09/2016 pukul 20:25)

dan bahkan dilengkapi dengan GPS, editing foto serta dapat menjalankan multimedia.

c. Web Access

Smartphone/gadget dapat mengakses internet pada kecepatan yang lebih tinggi, berkat pertumbuhan 4G dan jaringan data 3G, serta penambahan dukungan wi-fi membuat kecepatan berselancar di dunia maya semakin cepat.

d. Keyboard Qwerty

Gadget umumnya sudah dilengkapi dengan keyboard Qwerty. Keyboard ini dapat berupa fisik maupun virtual.

e. Messaging

Semua ponsel dapat mengirim dan menerima pesan teks, tapi apa yang membuat *smartphone/gadget* lebih unggul adalah kemampuannya menangani e-mail. Alat ini dapat disinkronisasikan dengan e-mail sehingga dapat meningkatkan produktivitas kerja.

3. Sejarah Perkembangan *Gadget*

Teknologi dari masa ke masa semakin maju seiring dengan perkembangan zaman. *Gadget* sebagai alat teknologi yang banyak diminati juga mengalami perkembangan dari masa ke masa. Seiring perkembangannya tersebut gadget mengalami banyak perubahan mulai dari jenis, fitur maupun bentuknya. Misalnya *handphone* (telepon

genggam), komputer, *video games*, kamera, dan sebagainya. Berikut merupakan perkembangan *gadget* dari masa ke masa:³³

1. Generasi *ke-0*

Awal penemuan telepon seluler pada tahun 1921 tidak lepas dari perkembangan radio ketika Departemen Kepolisian Detroit Michigan mencoba menggunakan telepon mobil satu arah. Kemudian, pada tahun 1928 Kepolisian Detroit mulai menggunakan radio komunikasi satu arah pada semua mobil patrol dengan frekuensi 2MHz.

Pada perkembangan selanjutnya, radio komunikasi berkembang menjadi dua arah dengan "*Frequency Modulated*" (FM). Tahun 1940, Galvin Manufactory Corporation (sekarang Motorola) mengembangkan portable Handie-talkie SCR536, yang berarti sebuah alat komunikasi di medan perang saat perang dunia II. Masa ini merupakan generasi 0 telepon seluler atau 0-G, dimana telepon seluler mulai diperkenalkan.

Setelah mengeluarkan SCR536, kemudian pada tahun 1943 Galvin Manufactory Corporation mengeluarkan kembali portable FM radio dua arah pertama yang diberi nama SCR300 dengan model backpack untuk tentara U.S. Alat ini memiliki berat sekitar 35 pon dan dapat bekerja secara efektif dalam jangka operasi 10 sampai 20 mil.

³³ Rini Zaharani. *Perkembangan gadget dari masa ke masa*. Di kutip dari <http://rzaharani.blogspot.co.id/2014/03/perkembangan-gadget-dari-masa-ke-masa.html> diakses pada 26/09/2016 pukul 21:21

Sistem yang digunakan telepon seluler 0-G masih menggunakan sebuah sistem radio VHF untuk menghubungkan telepon secara langsung pada jaringan kongesti yang kemudian memunculkan usaha-usaha untuk mengganti sistem ini.

Generasi 0 diakhiri dengan penerapan konsep modern insinyur-insinyur dari Bell Labs pada tahun 1947. Mereka menemukan konsep penggunaan telepon hexagonal sebagai dasar telepon seluler. Namun, konsep ini baru dikembangkan pada tahun 1960-an.

2. Generasi *ke-1*

Tahun 1973, Martin Cooper dari Motorola Corp menemukan telepon seluler pertama dan diperkenalkan kepada publik pada 3 April 1973. Telepon seluler yang ditemukan oleh Cooper memiliki berat 30 ons atau sekitar 800 gram. Penemuan inilah yang telah mengubah dunia selamanya. Teknologi yang digunakan 1-G masih bersifat analog dan dikenal dengan istilah AMPS. AMPS menggunakan frekuensi antara 825 Mhz – 894 Mhz dan dioperasikan pada Band 800 Mhz. Sistem yang digunakan masih bersifat regional. Salah satu kekurangan generasi 1-G adalah karena ukurannya yang terlalu besar untuk dipegang oleh tangan. Ukuran yang besar ini dikarenakan keperluan tenaga dan performa baterai yang kurang baik, selain

itu generasi 1-G masih memiliki masalah dengan mobilitas pengguna karena jangkauan area telepon genggam.

3. Generasi *ke-2*

Pada tahun 1990-an generasi kedua atau 2-G di Amerika sudah menggunakan teknologi CDMA, sedangkan di Eropa menggunakan teknologi GSM. GSM menggunakan frekuensi standar 900 Mhz dan frekuensi 1800 Mhz. dengan frekuensi tersebut, GSM memiliki kapasitas pelanggan yang lebih besar.

Pada generasi 2-G penggunaan sinyal digital melengkapi telepon genggam dengan pesan suara, panggilan tunggu, dan SMS. Penggunaan chip digital membuat telepon seluler memiliki ukuran yang lebih kecil dan lebih ringan. Keunggulan lain dari generasi 2-G adalah sinyal radio yang lebih rendah dapat mengurangi efek radiasi yang dapat membahayakan pengguna.

4. Generasi *ke-3*

Pada generasi ketiga atau disebut juga 3G memungkinkan operator jaringan untuk memberi jangkauan yang lebih luas bagi para pengguna, termasuk internet sebaik video call berteknologi tinggi. Dalam 3G terdapat 3 standar untuk dunia telekomunikasi yaitu Enhance Datarates for GSM Evolution (EDGE), Wideband-CDMA, dan CDMA 2000. Kelemahan 3G adalah biaya yang relative lebih tinggi dan kurangnya cakupan jaringan

karena masih barunya teknologi ini. Namun yang menarik dari generasi ini adalah mulai masuknya sistem operasi pada ponsel sehingga membuat fitur ponsel semakin lengkap bahkan mendekati fungsi PC (*Personal Computer*). Sistem operasi yang digunakan antara lain Symbian, Android dan Windows Mobile.

5. Generasi ke-4

Fourth Generation (4G) merupakan sistem ponsel yang menawarkan pendekatan baru dan solusi infrastruktur yang mengintegrasikan teknologi nirkabel yang telah ada termasuk wireless broadband (WiBro), 802.16e, CDMA, wireless LAN, Bluetooth, dan lain-lain. Sistem 4G berdasarkan heterogenitas jaringan IP yang memungkinkan pengguna untuk menggunakan beragam sistem kapan saja dan dimana saja. 4G juga memberikan penggunaan kecepatan tinggi, volume tinggi, kualitas baik, jangkauan global, dan fleksibilitas untuk menjelajahi berbagai teknologi berbeda. Terakhir, 4G memberikan pelayanan pengiriman data cepat untuk mengakomodasi berbagai aplikasi multimedia seperti *video conferencing*, *online game*, dan lain-lain.

4. Fungsi Gadget

Beberapa fungsi dari *gadget* menurut Edi adalah sebagai berikut:³⁴

- a. Digunakan untuk menyimpan informasi

³⁴ Edi S. Mulyanta. *Kupas Tuntas Telepon Selular Anda*. (Yogyakarta: ANDI, 2004) hlm. 1

- b. Membuat daftar pekerjaan atau perencanaan pekerjaan
- c. Mencatat *appointment* (janji pertemuan) dan dapat disertakan *reminder* (pengingat waktu)
- d. Kalkulator untuk menghitung
- e. Media sosial (*facebook, twitter, BBM, Whatsapp*, dll)
- f. Mengirim dan menerima *email*
- g. Mencari informasi yang berupa artikel, berita, hiburan dan lainnya melalui *browser*.
- h. Integrasi ke peralatan lain seperti PDA atau komputer, MP3 player, GPS (Global Positioning System), dll.

5. Dampak Penggunaan Gadget

a. Dampak Positif

Gadget dapat memberikan dampak positif bagi penggunanya. Beberapa diantaranya yaitu, memudahkan pengguna dalam mencari informasi yang dibutuhkan, pengguna dapat lebih mudah berkomunikasi dengan teman atau kerabatnya. Hal tersebut sesuai dengan apa yang dinyatakan Mubashiroh bahwa salah satu contoh dampak positif yang didapat dalam penggunaan *gadget* adalah memberikan kemudahan kepada para pengguna teknologi untuk berkomunikasi tanpa mengeluarkan biaya yang mahal dan tidak membutuhkan waktu yang lama untuk berkomunikasi. Berbeda

dengan sebelum adanya teknologi untuk berkomunikasi atau memecahkan masalah membutuhkan waktu yang lama.³⁵

Selain itu pengguna *gadget* dapat menggunakan *gadget*-nya untuk bermain *game* baik yang online (terkoneksi dengan internet) ataupun yang offline untuk mengatasi kejenuhan. Mengingat dewasa ini, manusia seperti tidak bisa lepas dari internet. Pada tahun 2013 saja, penduduk Indonesia yang menggunakan internet mencapai 71,19 juta jiwa.³⁶

Menurut Widiawati pengguna *gadget* bukan hanya dari kalangan orang dewasa (22 tahun keatas), remaja (12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7-11) tahun, dan lebih ironisnya anak usia (3-6 tahun) yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gadget*.³⁷ Orang tua beranggapan dengan memberikan alat canggih tersebut, anak dapat dengan mudah belajar melalui aplikasi-aplikasi pembelajaran yang tersedia di *gadget*-nya. Seperti yang telah dikemukakan oleh Akbar, bahwa saat ini semua mata pelajaran sudah memiliki perangkat lunak untuk membantu proses pengajarannya. Selain perangkat lunak dalam bentuk CD yang umumnya bersifat komersial, banyak juga disediakan

³⁵ Mubashiroh. *Gadget, Penggunaan dan Dampak pada Anak-anak*. Di kutip dari <http://jurnalilmiahtp.blogspot.co.id?2013/11/gadget-penggunaan-dan-dampak-pada-anal.html> pada 16 November 2016 pukul 20:15

³⁶ Beauty Manumpil, Yudi Ismanto, dan Franly Onibala. *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado*. (Manado: Jurnal Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi)

³⁷ Widiawati, I., Sugiman, H., & Edy. (2014). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak*. Jakarta : Universitas Budi Luhur.

sarana pembelajaran dari internet berupa portal belajar, ensiklopedi, *game*, dan lainnya.³⁸

Budi (dalam Lusvitra, 2015) menyatakan dampak positif *gadget* bagi pendidikan yaitu:³⁹

1) Akses ke Sumber Informasi

Masalah yang dihadapi oleh pendidikan adalah akses sumber informasi. Perpustakaan yang konvensional merupakan sumber informasi, akan tetapi buku-buku dan jurnal harus dibeli dengan harga mahal. Adanya *gadget* untuk mengakses internet menjadi sumber informasi yang sangat besar dari bidang apapun yang ingin dicari oleh siswa.

2) Akses ke Pakar

Internet menghilangkan batas ruang dan waktu sehingga memungkinkan seseorang siswa berkomunikasi dengan pakar ditempat lain. Misalnya pembelajaran *online* yang dapat dilakukan melalui *video call*, dll.

3) Media Kerjasama

Kolaborasi atau kerjasama antara pihak-pihak yang terlibat dalam bidang pendidikan dapat terjadi dengan leboh mudah, efisien dan lebih murah.

³⁸ Akbar. *Panduan Cepat Menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi*. (Yogyakarta: Gava Media, 2006) hlm. 168

³⁹ Lusvitra Fitri. *Pengaruh Penggunaan Gadget Smartphone, Pemanfaatan E-Learning dan Aktivitas dalam Media Social terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IIS Pada Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 6 Malang*. (Malang: Skripsi Universitas Negeri Malang, 2015)

b. Dampak Negatif

Gadget merupakan media elektronik canggih yang sangat bermanfaat apabila digunakan dengan sebaik-baiknya. Akan tetapi, *gadget* juga memiliki dampak negatif yang tidak dapat diabaikan begitu saja.

Menurut Warisyah, penggunaan *gadget* dikalangan anak berdampak negatif terhadap perkembangannya, dengan kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, sehingga menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktifitas. Mereka lebih memilih duduk di depan *gadget* dan menikmati permainan yang ada pada fitur-fitur tertentu dibandingkan berinteraksi dengan dunia nyata.⁴⁰ Selain itu, kemudahan mengakses internet menggunakan *gadget*, memungkinkan anak memperoleh informasi berupa gambar, tulisan, suara, video dan lainnya yang belum saatnya untuk diperoleh.⁴¹

Terlalu lama dalam menggunakan *gadget* juga dapat memberikan dampak negatif dari segi kesehatan. Radiasi dari sinar layar *gadget* dapat mempengaruhi kesehatan mata penggunanya. Seperti Kurniawidjaja yang menyebutkan contoh penghasil radiasi bukan penganon antara lain sinar inframerah (*infrared*), *microwave*,

⁴⁰ Yusmi Warisyah. *Pentingnya Pendampingan Dialogis Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*. Di kutip dari <http://semnas.fkip.umpo.ac.id/wp-content/uploads/2015/12/014-Yusmi-W.pdf> pada tanggal 16 November 2016 pukul 20:58

⁴¹ Ameliola&Nugraha. *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi terhadap Anak dalam Era Globalisasi*. Dikutip dari <http://icssis.files.wordpress.com/2013/09/2013-02-29.pdf> pada 16 November 2016 pukul 22:10

*ultra-sound, video display terminal (VDT), sinar ultraviolet, sinar ponsel dan sinar laser.*⁴² Sehingga tak jarang sekarang ini banyak siswa sekolah yang menggunakan alat bantu penglihatan seperti kaca mata dalam kesehariannya. Hal ini sedikit banyak tentu akan mengganggu dalam kegiatan belajar.

6. Indikator Intensitas Penggunaan *Gadget*

Dari berbagai dampak yang dihasilkan dari penggunaan *gadget* baik yang positif maupun negatif, dapat diperoleh indikator intensitas penggunaan *gadget* sebagai berikut:

a. Sumber Informasi

Sumber informasi yang dimaksud disini adalah siswa menggunakan *gadget*-nya untuk mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran.

b. Alat Komunikasi

Gadget di jadikan alat komunikasi siswa dengan teman, tutor, atau gurunya untuk membahas pelajaran sekolah.

c. Sarana Hiburan

Siswa menggunakan *gadget* untuk menghibur diri ketika bosan. Seperti bermain *game*, mendengarkan musik, melihat video,dll.

⁴² Meily Kurniawidjaja. *Teori dan Aplikasi Kesehatan Kerja*. (Jakarta: Universitas Indonesia, 2010) hlm. 83

d. Media Belajar

Siswa menggunakan *gadget* sebagai media belajar. Seperti menyimpan pelajaran dalam bentuk pdf, power point, dll di *gadget*-nya.

e. Penggunaan Internet

Dalam indikator ini, menunjukkan bagaimana siswa memanfaatkan akses internet yang ada di *gadget*-nya.

f. Kesehatan

Yang dimaksud adalah dampak penggunaan *gadget* dalam aspek kesehatan siswa.

g. Waktu

Yang dimaksud waktu disini adalah kapan saja siswa menggunakan *gadget*-nya.

h. Kemalasan

Kemalasan yang timbul akibat terlalu sering menggunakan *gadget*.

i. Lama Penggunaan *Gadget*

Lama penggunaan *gadget* disini menunjukkan durasi waktu yang dibutuhkan siswa dalam menggunakan *gadget*-nya.

7. *Gadget* dalam Perspektif Islam

Di era modern seperti ini, perkembangan teknologi yang semakin canggih menjadikan manusia sebagai makhluk yang sempurna. Dibekali akal dan fikiran, manusia mampu menciptakan berbagai produk-produk

yang mampu menyokong kehidupan modern sekarang ini. Maka sungguh benar firman Allah SWT dalam sebuah firmanNya:⁴³

وَإِذْ قَالَ رَبُّكَ لِلْمَلَائِكَةِ إِنِّي جَاعِلٌ فِي الْأَرْضِ خَلِيفَةً ۗ قَالُوا أَتَجْعَلُ فِيهَا مَن يُفْسِدُ فِيهَا وَيَسْفِكُ الدِّمَاءَ وَنَحْنُ نُسَبِّحُ بِحَمْدِكَ وَنُقَدِّسُ لَكَ ۗ قَالَ إِنِّي أَعْلَمُ مَا لَا تَعْلَمُونَ ﴿٣٠﴾

Artinya: Ingatlah ketika Tuhanmu berfirman kepada Para Malaikat: "Sesungguhnya aku hendak menjadikan seorang khalifah di muka bumi." mereka berkata: "Mengapa Engkau hendak menjadikan (khalifah) di bumi itu orang yang akan membuat kerusakan padanya dan menumpahkan darah, Padahal Kami Senantiasa bertasbih dengan memuji Engkau dan mensucikan Engkau?" Tuhan berfirman: "Sesungguhnya aku mengetahui apa yang tidak kamu ketahui."(Al-Baqarah:30)

Akan tampak, bahwa meskipun malaikat-malaikat itu suci dan bersih, dan dianugerahi kekuasaan dari Allah, namun mereka hanya menduduki satu segi saja dalam alam ini. Kita boleh membayangkan mereka tanpa nafsu atau perasaan yang akan melahirkan rasa cinta kasih. Kalaupun manusia telah dianugerahi nafsu, maka nafsu itu dapat membawanya ke puncak tertinggi dan dapat pula menjerumuskan ke lembah yang terendah. Kekuatan berkehendak dan ikhtiar akan menyertai mereka dengan maksud agar manusia dapat mengemudikan bahteranya sendiri. Kekuatan berkehendak ini (bila digunakan dengan baik) sampai batas-batas tertentu akan memberi kekuasaan dalam mengatasi nasibnya sendiri dan alam.⁴⁴

⁴³ Aplikasi Qur'an InWord Indonesia Setup modified 2005

⁴⁴ Abdullah Yusuf Ali. *Tafsir Yusuf Ali: Teks, Terjemahan dan Tafsir Jilid 1*. (Litera AntarNusa) hlm. 26

Dari tafsir tersebut, dapat diketahui bahwa perkembangan teknologi merupakan salah satu bentuk hasil dari penggunaan nafsu manusia dalam kebaikan. Manusia yang memiliki nafsu untuk berkembang menciptakan dan memperbarui teknologi setiap saat. Kemajuan teknologi secara umum telah banyak dinikmati oleh masyarakat baik itu masyarakat muslim maupun nonmuslim. Islam sendiri sangat mementingkan perkembangan IPTEK untuk menjadi sarana ibadah. Seperti halnya *gadget* yang bisa dijadikan sarana belajar yang lebih mudah bagi siswa. Dalam hal ini, belajar juga merupakan ibadah karena orang yang mau belajar dan menambah ilmunya akan diangkat derajatnya oleh Allah seperti yang terkandung dalam surat Al-Mujaadilah ayat 11 berikut:⁴⁵

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجْلِسِ فَاَفْسَحُوْا
 يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ ۗ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا ۗ يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ
 وَالَّذِيْنَ اٰتُوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ ۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ ﴿۱۱﴾

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.(Al-Mujaadilah: 11)

Dalam kerajaan Allah iman membuat semua orang sama dilihat dari segi yang pokok sebagai kerajaan itu. Tetapi kepemimpinan, ada tingkat dan pangkat, disertai tanggung jawab yang lebih besar atau lebih kecil, dan itu tergantung pada ilmu, ilmu sejati dan hati nurani, yang oleh kalangan sufi

⁴⁵ Aplikasi Qur'an InWord Indonesia Setup modified 2005

dicari di mana-mana untuk meningkatkan ibadah dan tanggung jawabnya dalam kerajaan Allah. Kehormatan di sana tergantung pada amal, bukan diperebutkan.⁴⁶

8. Pengaruh *Gadget* terhadap Hasil Belajar

Gadget atau ponsel cerdas menduduki peringkat teratas media yang paling banyak digunakan oleh orang Indonesia, dari semua kalangan strata sosial. Adanya fitur-fitur canggih di dalam perkembangan *gadget* memberikan kemudahan bagi siapapun yang menggunakannya untuk mengakses informasi dari manapun. Bahkan siswa dapat menjadikannya sebagai media belajar sehingga siswa akan lebih mudah untuk belajar secara individu maupun kelompok.

Menurut Barker, “*gadget* memiliki dampak probabilitas yaitu praktis dan dapat digunakan untuk belajar dimana dan kapan saja. Selain itu *gadget* juga memiliki dampak kolaborasi yaitu bisa berbagi informasi dengan menggunakan media sosial agar siswa bisa lebih mudah berbagi informasi. Dan *gadget* memiliki dampak motivasi untuk belajar karena dampak probabilitasnya”.⁴⁷

Keberadaan aplikasi yang mendukung untuk saling berkolaborasi di dunia maya seperti *facebook*, *whatsapp*, dan lainnya membuat siswa mengambil inisiatif untuk digunakan sebagai media yang mendukung dalam upaya belajar, atau hanya sekedar sebagai media membagi informasi. Selain itu, keberadaan MP3 player dan pemutar video juga

⁴⁶ Abdullah Yusuf Ali. *Tafsir Yusuf Ali: Teks, Terjemahan dan Tafsir Jilid 2*. (Litera AntarNusa) hlm. 1439

⁴⁷ Barker, 2005. *Culture Studies: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: PT. Bintang Pustaka

dapat mendukung untuk dijadikan sebagai penunjang dalam proses belajar yang *portable*, dapat dibawa kemanapun karena bentuk dan *designnya* yang sangat memungkinkan. Seperti yang dikemukakan oleh Nurhamid bahwasanya ada pengaruh antara penggunaan *smartphone* sebagai media belajar terhadap hasil belajar.⁴⁸

Dalam hasil jurnal penelitian oleh Beauty dkk menunjukkan adanya pengaruh penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi siswa.⁴⁹ Begitu juga dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Syamsul Arifin menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh positif signifikan terhadap hasil belajar.⁵⁰

Berdasarkan teori dan hasil penelitian diatas, maka diduga ada hubungan yang positif antara intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar siswa.

C. Hasil Belajar Siswa

1. Pengertian Hasil Belajar

Berbicara mengenai hasil belajar, tentulah tak lepas dari proses belajar mengajar itu sendiri. Proses belajar mengajar berperan penting dalam pencapaian hasil belajar siswa. Hasil belajar dapat di jadikan tolak ukur sejauh mana suatu proses belajar mengajar itu berhasil.

⁴⁸ Ach Nurhamid Awaluddin. *Pengaruh Penggunaan Smartphone Sebagai Media Belajar terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan PIPS UN Malang Angkatan 2013 pada Semester Gasal 2013/2014*. (Malang: Skripsi UIN Malang, 2015)

⁴⁹ Beauty Manumpil, Yudi dan Franly. *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri Manado*. (Manado: Jurnal Universitas Sam Ratulangi, 2015)

⁵⁰ Syamsul Arifin. *Pengaruh Pemanfaatan Gadget Smartphone dan Fasilitas Belajar Sekolah terhadap Hasil belajar Ekonomi Pada siswa Kelas XI IIS SMA negeri 6 Malang*. (Malang: Skripsi Universitas Negeri Malang, 2015)

Sudjana menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar.⁵¹ Sedangkan menurut Hamalik, hasil belajar diukur dari kemajuan yang diperoleh siswa setelah belajar dengan sungguh-sungguh.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa yang satu dengan siswa yang lain tentunya berbeda. Hal ini terjadi karena beberapa faktor. Faktor-faktor inilah yang mempengaruhi individu dalam belajar.

a. Faktor Internal (yang berasal dari dalam diri siswa)

Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar mencakup faktor psikologis dan fisiologis.⁵²

1) Faktor psikologis meliputi:

a) Kecerdasan atau intelegensi adalah suatu kemampuan mental yang melibatkan proses berfikir secara rasional, oleh karena itu kecerdasan tidak dapat di amati secara langsung melainkan harus disimpulkan dari berbagai tindakan nyata yang merupakan manifestasi dari proses berfikir rasional.

b) Sikap siswa adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, dan sebagainya baik secara positif maupun negatif.

⁵¹ Nana Sudjana. *Penilaian hasil Proses Belajar Mengajar*. 9bandung: PT Ramaja Rosdakarya, 2010) hlm. 22

⁵² Muhibbin Syah. *Psikologi Pendidikan (dengan pendekatan baru)*. (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2000) hlm. 132

- c) Bakat yaitu kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan demikian, sebenarnya setiap orang pasti memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing.
 - d) Minat adalah kecenderungan dan kegiatan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat seperti yang dipahami dan dipakai oleh orang selama ini dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang tertentu.
 - e) Motivasi yaitu keadaan internal organisme manusia ataupun hewan yang mendorongnya berbuat sesuatu.
- 2) Faktor fisiologis

Kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Kondisi tubuh yang lemah dapat menurunkan kualitas ranah cipta (kognitif) sehingga materi yang dipelajarinya pun kurang atau tidak berbekas. Untuk mempertahankan tegangan otot agar tetap bugar, siswa sangat dianjurkan mengkonsumsi makanan dan minuman yang bergizi. Selain itu, siswa dianjurkan memilih pola istirahat dan olahraga ringan yang dapat terjadwal secara teratur dan berkesinambungan.

b. Faktor Eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa. Faktor ini terdiri dari dua macam yaitu:

1) Faktor Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa. Lingkungan sosial yang lebih banyak mempengaruhi kegiatan belajar ialah orang tua dan keluarga siswa itu sendiri.

2) Faktor Non-Lingkungan Sosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan nonsosial ialah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar yang digunakan siswa. Faktor ini dipandang turut menentukan tingkat prestasi keberhasilan siswa.

c. Faktor Pendekatan Belajar

Pendekatan belajar dapat dipahami sebagai segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu. Strategi dalam hal ini berarti seperangkat alat yang direkayasa sedemikian rupa untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan belajar tertentu.

D. Mata Pelajaran IPS

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, ekonomi, sejarah, dan geografi. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realita dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial tersebut. IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial.⁵³

Geografi dan sejarah merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan tinggi. Pembelajaran geografi memberikan kebulatan wawasan yang berkenaan dengan wilayah-wilayah, sedangkan sejarah memberikan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai periode. Ekonomi merupakan cabang ilmu sosial yang membahas mengenai usaha-usaha manusia dalam memenuhi kebutuhan. Sosiologi merupakan ilmu tentang perilaku seperti konsep peran, kelompok, institusi, proses interaksi dan control sosial.⁵⁴

2. Hakikat Pembelajaran IPS

Istilah IPS di Indonesia mulai dikenal sejak tahun 1970-an sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal mulai digunakan dalam sistem pendidikan nasional dalam kurikulum 1975. Dalam dokumen kurikulum tersebut IPS merupakan salah satu nama mata

⁵³ Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2010) hlm. 171

⁵⁴ *Ibid.*, hlm. 172

pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Ciri khas IPS sebagai mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah sifat terpadu (*integrated*) dari sejumlah mata pelajaran dengan tujuan agar mata pelajaran ini lebih bermakna bagi peserta didik sehingga pengorganisasian materi/bahan pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu dalam perkembangannya muncul berbagai pendekatan yang berorientasi pada kebutuhan peserta didik seperti *student's centerde*, *integrated approach*, *social problem based approach*, *broadfield approach*, dan sebagainya.⁵⁵

IPS pada hakikatnya adalah telaah tentang manusia dan hubungan sosialnya atau kemasyarakatan. Manusia sebagai makhluk sosial akan mengadakan hubungan sosial dengan sesamanya, mulai dari keluarga sampai masyarakat, baik pada lingkup lokal, nasional, regional, bahkan global. Hal ini sebagaimana diungkap oleh Nursid bahwa setiap orang sejak lahir, tidak terpisahkan dari manusia lain. Selanjutnya, dalam pertumbuhan jasmani dan perkembangan rohani sesuai dengan penambahan umur, pengenalan dan pengalaman seseorang terhadap kehidupan masyarakat di lingkungan seIndonesia raya yang makin berkembang dan meluas.⁵⁶

⁵⁵ Sapiya. *Pendidikan IPS*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009) hlm. 7-8

⁵⁶ Suciati, dkk. *Buku Guru: Ilmu Pengetahuan Sosial*. (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, balitbang, kemdikbud, 2014) hlm. 6-8

E. Pengaruh Disiplin Belajar dan Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai hal baik yang berasal dari dalam diri sendiri (internal) maupun faktor dari luar individu (eksternal). Dalam penelitian ini, disiplin merupakan salah satu faktor dari dalam diri siswa yang dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

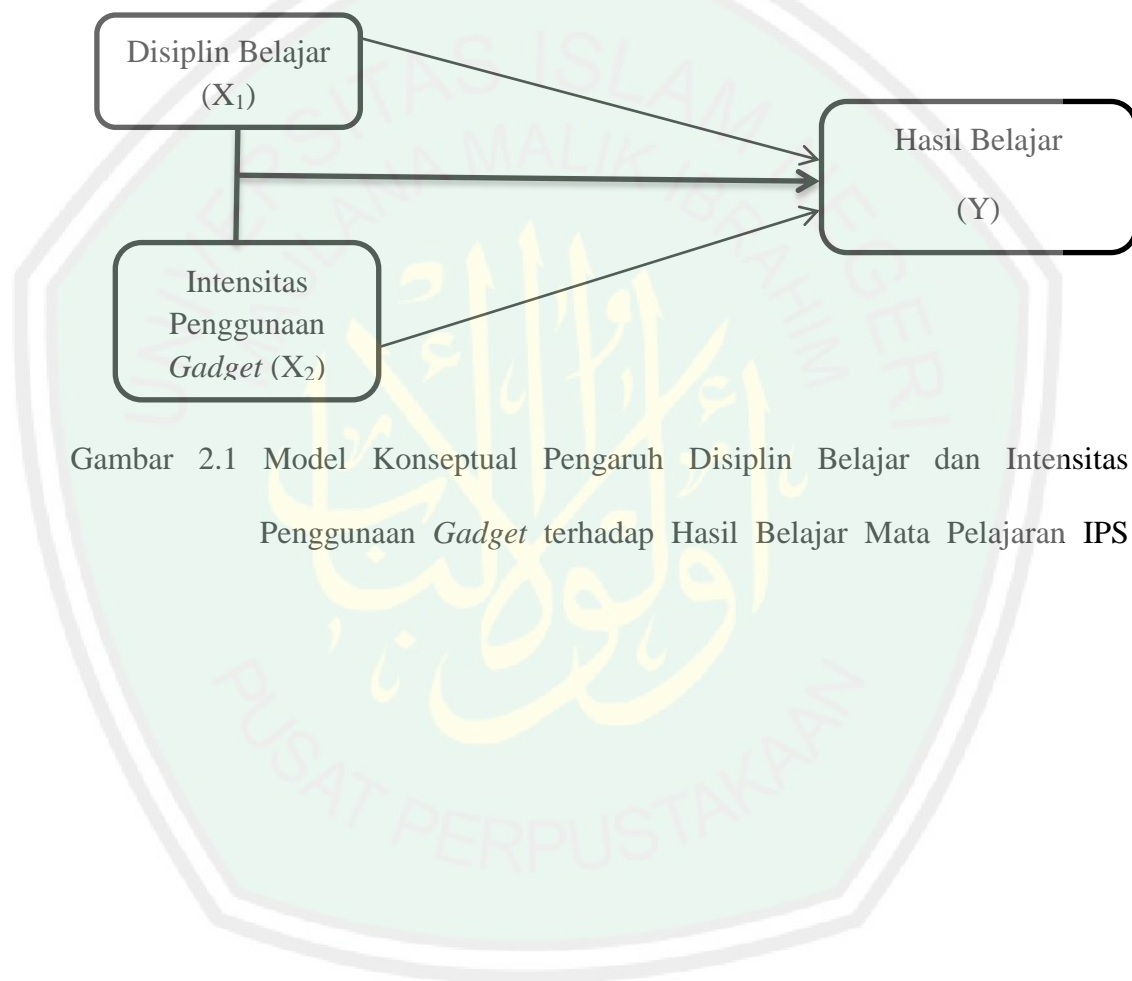
Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Arif Yuhdi Setiawan yang berjudul “*Pengaruh Tingkat Pendidikan Orang Tua dan Disiplin Belajar terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pakem Tahun Ajaran 2013/2014*”, disiplin belajar berpengaruh positif terhadap prestasi belajar.⁵⁷ Disiplin belajar yang tinggi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, sebaliknya jika disiplin belajar siswa rendah maka pencapaian hasil belajarnya juga tidak optimal.

Salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah intensitas penggunaan *gadget*. Karena saat ini, belajar bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja dengan menggunakan alat canggih yang bernama *gadget*. Pada penelitian yang berjudul “*Hubungan antara Keterampilan Sosial dan Penggunaan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa SMA negeri 9 Malang*” oleh Clara Tania Dewanti menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki hubungan positif dengan prestasi belajar.⁵⁸

⁵⁷ Arif Yuhdi Setiawan. *Pengaruh Tingkat Pendidikan Orang Tua dan Disiplin Belajar terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pakem Tahun Ajaran 2013/2014*. (Yogyakarta: Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta, 2015)

⁵⁸ Clara Tania Dewanti. *Pengaruh Tingkat Pendidikan Orang Tua dan Disiplin Belajar terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pakem Tahun Ajaran 2013/2014*. (Malang: Skripsi Universitas Negeri Malang, 2016)

Berdasarkan teori-teori pada penelitian terdahulu, kiranya disiplin belajar dan intensitas penggunaan *gadget* memiliki kontribusi terhadap hasil belajar siswa sehingga tidak dapat diabaikan begitu saja. Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat digambarkan model konseptual dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.1 Model Konseptual Pengaruh Disiplin Belajar dan Intensitas Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada salah satu SMP Negeri di kabupaten Lamongan, yaitu SMP Negeri 1 Kembangbahu, yang berada di jl. Raya Kembangbahu No 06. Kode Pos 62282, Telp (0322) 324002, Lamongan.

B. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Di dalam suatu penelitian, untuk mencapai suatu kebenaran yang ilmiah maka diperlukan adanya metode penelitian yang ilmiah pula sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Penentuan jenis penelitian sangat penting terutama untuk memiliki teknik analisis data yang tepat.

Pada penelitian ini, semua hasil penelitian di sajikan dalam bentuk angka kemudian hasil tersebut akan dianalisis menggunakan statistik. Sehingga pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Hal ini di dasarkan pada pengertian pendekatan kuantitatif menurut Arikunto yaitu penelitian yang banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya.⁵⁹

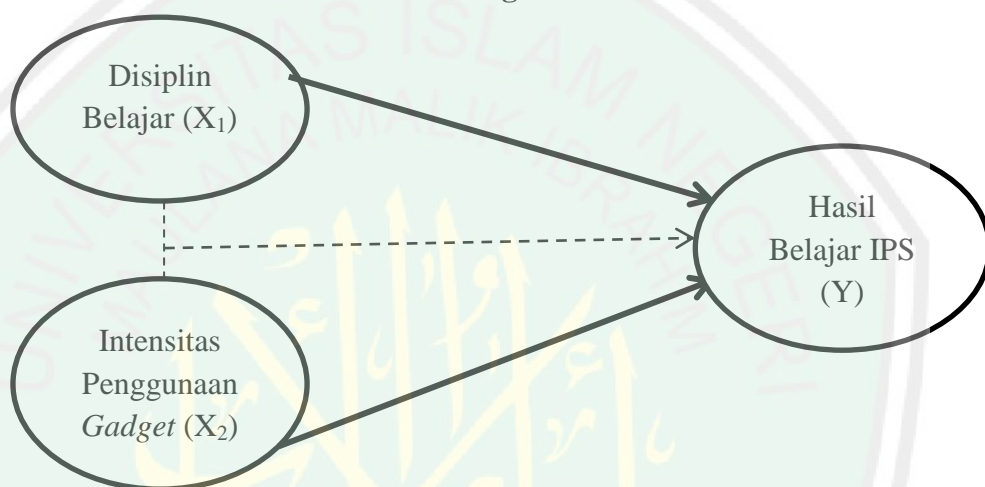
Jenis penelitian ini adalah korelasional (*Corelational Explanatife*), yaitu penelitian yang dirancang untuk menentukan besarnya pengaruh variabel independen yaitu disiplin belajar dan intensitas penggunaan *gadget* terhadap variabel dependen yakni hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

⁵⁹ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006) hlm. 12

Hal tersebut berdasarkan pendapat dari Arikunto bahwa “penelitian korelasional adalah penelitian yang bertujuan untuk menentukan ada tidaknya hubungan dan berapa eratnya hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.”⁶⁰

Rancangan dalam penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut:

Gambar 3.1 Rancangan Penelitian



Keterangan:

—————> : Pengaruh secara parsial

- - - - -> : Pengaruh secara simultan

C. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Variabel bebas pada penelitian ini adalah disiplin belajar (X₁) dan intensitas penggunaan *gadget* (X₂) terhadap variabel terikat hasil belajar (Y). Judul Penelitian ini adalah “Pengaruh Disiplin Belajar dan Intensitas Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu”.

⁶⁰ *Ibid*, hlm. 207

Variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.⁶¹ Adapun variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, *antecedent*.⁶²

Dalam penelitian ini yang termasuk variabel bebas adalah disiplin belajar (X_1) dan intensitas penggunaan *gadget* (X_2).

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel ini sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam penelitian ini yang termasuk variabel terikat adalah hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Burhan menjelaskan bahwa “Populasi merupakan keseluruhan dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian.”⁶³ Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1

⁶¹ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2015) hlm.61

⁶² *Ibid.*,

⁶³ Burhan Bungin. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Jakarta: Prenamedia Group, 2005) hlm.109

Kembangbahu tahun pelajaran 2016/2017, yang terdiri dari 8 kelas dengan jumlah 204 siswa yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.1 Jumlah Populasi Siswa Kelas VIII

SMP Negeri 1 Kembangbahu

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VIII A	25
2.	VIII B	22
3.	VIII C	26
4.	VIII D	23
5.	VIII E	22
6.	VIII F	22
7.	VIII G	22
8.	VIII H	20
9.	VIII I	22
Jumlah Populasi		204

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁶⁴ Dalam pengambilan sampel peneliti menggunakan rumus dari Slovin:⁶⁵

$$n = \frac{N}{1 + N(e^2)}$$

⁶⁴ Sugiyono. Op.,Cit. hlm. 118

⁶⁵ Wiratna Sujarweni. *SPSS Untuk Penelitian*. (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014) hlm. 16

Keterangan:

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

e = derajat kesalahan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan derajat kesalahan 5% sehingga perhitungan sampelnya adalah:

$$n = \frac{N}{1 + N(e^2)}$$

$$n = \frac{204}{1 + 204 \cdot (0,05^2)}$$

$$n = 135$$

Jumlah sampel pada penelitian ini adalah 135. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *simple random sampling*. *Simple random sampling* adalah pengambilan sampel dari populasi yang dilakukan dengan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.⁶⁶

E. Data dan Sumber Data

Data merupakan bahan mentah yang perlu diolah sehingga menghasilkan informasi atas keterangan yang menunjukkan fakta.⁶⁷ Menurut sumbernya, data dalam penelitian ini di golongan menjadi dua jenis yaitu:⁶⁸

1. Data Primer

Data primer adalah data yang langsung diperoleh dari sumber data pertama di lokasi penelitian atau objek penelitian. Data primer dalam

⁶⁶ Sugiyono.Op.,Cit. hlm. 120

⁶⁷ Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. (Bandung: Alfabeta, 2005) hlm. 5

⁶⁸ Burhan Bungin. Op.,Cit. hlm. 132

penelitian ini diperoleh langsung dari lokasi penelitian yaitu melalui angket/kuesioner disiplin belajar dan intensitas penggunaan *gadget* yang diberikan kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu.

2. Data Sekunder

Data sekunder data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber sekunder dari data yang kita butuhkan. Misalnya dalam penelitian ini peneliti mengambil data sekunder dari nilai ujian akhir semester ganjil pelajaran IPS tahun ajaran 2016/2017 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan agar lebih mudah dan hasilnya lebih akurat. Sesuai dengan judul penelitian ini, maka ada variabel independen yaitu pengaruh disiplin belajar (X_1) dan intensitas penggunaan *gadget* (X_2) terhadap variabel dependen yaitu hasil belajar siswa (Y).

Instrumen yang dikembangkan berdasarkan indikator-indikator penelitian benar-benar menggali sejumlah data yang akan diperoleh. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan angket (*kuesioner*).

1. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang yang tertulis.⁶⁹ Dalam penelitian ini, metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai latar belakang sekolah,

⁶⁹ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006) hlm. 135

jumlah siswa, dan data nilai ujian akhir semester mata pelajaran IPS kelas SMP Negeri 1 Kembangbahu tahun ajaran 2016/2017 semester ganjil.

2. Angket (*kuesioner*)

Menurut Sugiyono, kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁷⁰

Dalam menerapkan angket pada penelitian ini, peneliti menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.⁷¹ Penggunaan skala *Likert*, variabel yang diukur akan dijabarkan menjadi beberapa indikator variabel yang nantinya dapat dijadikan sebagai acuan menyusun item-item instrumen yang berupa pertanyaan atau pernyataan.

Dengan penggunaan angket, diharapkan akan memudahkan responden dalam menjawab pertanyaan atau pernyataan, karena responden hanya akan menjawab menggunakan *checklist* (✓) pada kolom yang disediakan.

Untuk keperluan analisis kuantitatif dan agar responden dapat memilih lebih teliti, maka peneliti memberi kriteria pada jawaban yang dipilih melalui skala *Likert*.

⁷⁰ Sugiyono. Op., Cit. hlm. 199

⁷¹ *Ibid.*, Hlm. 134

SL	: Selalu	: dengan skor 5
SR	: Sering	: dengan skor 4
KD	: Kadang-kadang	: dengan skor 3
JR	: Jarang	: dengan skor 2
TP	: Tidak Pernah	: dengan skor 1

Setelah menentukan bobot nilai setiap pernyataan, maka dijabarkan kisi-kisi instrumen seperti pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen

Variabel	Indikator	No Item	Sumber
Variabel bebas: Disiplin Belajar (X_1)	1. Mengerjakan tugas sekolah (PR) dirumah	1,2	Siswa
	2. Mempersiapkan keperluan sekolah dirumah.	3,4	
	3. Sikap siswa di kelas	5,6	
	4. Kehadiran siswa	7,8	
	5. Melaksanakan tata tertib di sekolah	9,10	
	6. Meminjam catatan teman ketika tertinggal pelajaran	11,12	
Suharsimi Arikunto. <i>Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi</i> . (Jakarta: Rineka Cipta, 2001) hlm.270			
Variabel Bebas: Intensitas penggunaan <i>gadget</i> (X_2)	1. Sumber Informasi	13,14	Siswa
	2. Alat Komunikasi	15,16	
	3. Sarana Hiburan	17,18	
	4. Media Belajar	19,20	
	5. Penggunaan Internet	21,22	
	6. Kesehatan	23,24	
	7. Waktu	25,26	
	8. Kemalasan	27,28	
	9. Lama	29,30	

	Penggunaan <i>Gadget</i>		
Edi S. Mulyanta. <i>Kupas Tuntas Telepon Selular Anda</i> . (Yogyakarta: ANDI, 2004) hlm. 1			
Variabel Terikat: Hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu	Nilai ujian tengah semester mata pelajaran IPS	Dokumen berupa nilai ujian tengah semester genap kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu tahun ajaran 2016/2017	

3. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk menggali informasi atau data sebanyak-sebanyaknya dari responden atau informan. Agar informasi yang detail diperoleh, peneliti hendaknya berusaha mengetahui, menguasai sebelumnya tentang topik penelitiannya.⁷²

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yaitu cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data sesuai dengan masalah, tujuan dan variabel penelitian. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Persiapan

Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyusun instrumen dan menguji validitas dan reliabilitas instrumen. Setelah instrumen valid dan reliabel maka peneliti siap melaksanakan penelitian.

⁷² Hamidi. *Metode Penelitian Kualitatif*. (Malang: UMM Press, 2005) hlm. 72

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Menyebar kuesioner yang berisi pertanyaan atau pernyataan sesuai dengan pokok yang diteliti kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu.
- b. Setelah kuesioner diisi oleh responden, kuesioner dikumpulkan.
- c. Menganalisis data tersebut dan menyimpulkan hasil yang telah diperoleh

H. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid.⁷³ Validitas diperlukan untuk mengukur apakah instrumen yang kita susun sudah benar-benar mengukur variabel yang akan diukur.

Instrumen dikatakan valid apabila probabilitasnya (p) pada masing-masing pertanyaan kurang dari 0,05. Kriteria validitas data menurut Arikunto dapat dilihat dari tabel berikut:⁷⁴

Tabel 3.3 Kriteria Validitas Data Menurut Arikunto

Nilai r	Interpretasi
0,00 – 0,20	Sangat Rendah
0,20 – 0,40	Rendah
0,40 – 0,60	Cukup
0,60 – 0,80	Tinggi
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi

⁷³ Sugiyono. Op.,.Cit. hlm. 173

⁷⁴ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002) hlm. 193

Teknik yang digunakan dalam uji validitas adalah teknik korelasi *Product Moment* dengan angka kasar yang dikemukakan Arikunto adalah sebagai berikut:⁷⁵

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara skor tiap butir dengan skor total

N = Banyaknya Sampel

X = Skor tiap butir

Y = Skor seluruh butir

Hasil uji validitas instrumen penelitian ini dengan menggunakan SPSS *Statistik 21*, dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas

No.	Butir Soal	Probability Value [sig.(2-tailed)]	Taraf Signifikansi (α)	Kesimpulan
1	Item X1 ke 1	0,000	0,05	Valid
2	Item X1 ke 2	0,049	0,05	Valid
3	Item X1 ke 3	0,003	0,05	Valid
4	Item X1 ke 4	0,000	0,05	Valid
5	Item X1 ke 5	0,004	0,05	Valid
6	Item X1 ke 6	0,000	0,05	Valid

⁷⁵ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. (Jakarta: PT Rineka Cipta. 2006) hlm. 170

7	Item X1 ke 7	0,017	0,05	Valid
8	Item X1 ke 8	0,001	0,05	Valid
9	Item X1 ke 9	0,001	0,05	Valid
10	Item X1 ke 10	0,247	0,05	Tidak Valid
11	Item X1 ke 11	0,000	0,05	Valid
12	Item X1 ke 12	0,000	0,05	Valid
13	Item X2 ke 1	0,000	0,05	Valid
14	Item X2 ke 2	0,751	0,05	Tidak Valid
15	Item X2 ke 3	0,000	0,05	Valid
16	Item X2 ke 4	0,060	0,05	Tidak Valid
17	Item X2 ke 5	0,450	0,05	Tidak Valid
18	Item X2 ke 6	0,003	0,05	Valid
19	Item X2 ke 7	0,139	0,05	Tidak Valid
20	Item X2 ke 8	0,002	0,05	Valid
21	Item X2 ke 9	0,457	0,05	Tidak Valid
22	Item X2 ke 10	0,024	0,05	Valid
23	Item X2 ke 11	0,089	0,05	Tidak Valid
24	Item X2 ke 12	0,000	0,05	Valid
25	Item X2 ke 13	0,000	0,05	Valid
26	Item X2 ke 14	0,000	0,05	Valid
27	Item X2 ke 15	0,000	0,05	Valid
28	Item X2 ke 16	0,650	0,05	Tidak Valid
29	Item X2 ke 17	0,127	0,05	Tidak Valid
30	Item X2 ke 18	0,001	0,05	Valid

Sumber : Data diolah

Uji coba instrumen dengan jumlah 30 butir pernyataan telah dilakukan kepada 30 responden. Hasil uji coba instrumen terdapat 9 item yang tidak valid karena *probability value* lebih besar dari taraf signifikansi (α), yaitu item nomor 10, 14, 16, 17, 19, 21, 28, dan 29. Item yang tidak valid kemudian dibuang dan tidak dipakai dalam pengambilan data karena dari masing-masing item yang tidak valid sudah terwakili oleh item yang valid. Jadi item yang digunakan untuk pengambilan data adalah 21 butir.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.⁷⁶

Pengambilan keputusan apakah suatu item reliabel jika α lebih dari atau sama dengan 0,6. Artinya intersep atau konstanta yaitu angka yang memiliki nilai tetap. *Intersep* atau konstanta yang disimbolkan dengan α merupakan titik potong antara persamaan garis regresi dengan sumbu vertikal. Berikut klasifikasi reliabilitas adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Reliabilitas

Reliabilitas	Klasifikasi
$0,9 < r_h 1$	Sangat tinggi
$0,7 < r_h 0,9$	Tinggi
$0,4 < r_h 0,7$	Cukup
$0,2 < r_h 0,4$	Rendah
$0,0 < r_h 0,2$	Sangat Rendah

Untuk mengukur reliabilitas instrumen maka digunakan rumus Alpha. Adapun rumus alpha adalah sebagai berikut:⁷⁷

$$R_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \delta_b^2}{\delta_t^2} \right)$$

Keterangan:

R_{11} = Reliabilitas instrumen

⁷⁶ Sugiyono. Op.,. Cit. hlm. 173

⁷⁷ Suharsimi arikunto. *Prosedur Penelitian*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006) hlm. 173

k = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\Sigma\delta_b^2$ = Jumlah varians butir

δ_t^2 = Varians total

Hasil uji reliabilitas instrumen penelitian ini dengan menggunakan SPSS *Statistik 21*, dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Koefisien Alpha	Uji Alpha Cronbach	Keterangan
X1	0,850	0,6	Reliabel
X2	0,756	0,6	Reliabel

Sumber : Data diolah

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil uji coba instrumen memperoleh nilai cronbach's alpha pada X₁ sebesar 0,850 dan nilai cronbach alpha pada X₂ sebesar 0,756 artinya instrumen yang digunakan reliabel karena nilai cronbach's alpha lebih besar dari 0,6 sehingga dapat digunakan untuk pengambilan data dalam penelitian.

I. Analisis Data

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh secara parsial dan simultan antara disiplin belajar dan intensitas penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu. Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis Statistik Deskriptif

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

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

Setelah menentukan panjang interval total nilai tiap item dimasukkan ke dalam tiap interval, sehingga dapat difrekuensikan tiap klasifikasi. Dari frekuensi tersebut, skor yang didapat kemudian dihitung dengan tingkat persentasenya untuk selanjutnya dikualifikasi. Untuk menentukan besarnya persentase digunakan rumus:

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

Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi (banyaknya responden yang menjawab)

N = Jumlah responden

2. Asumsi Klasik

Untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, penelitian ini menggunakan analisis regresi berganda. Untuk menghindari nilai pengukuran yang bias dari persamaan regresi linier berganda, maka terlebih dahulu dilakukan persyaratan linier berganda atau yang disebut dengan asumsi klasik. Uji asumsi klasik ini meliputi:

a. Uji Normalitas

Uji ini dilakukan untuk melihat apakah variabel bebas dan variabel terikat mempunyai distribusi normal.⁷⁸

b. Uji Multikolinieritas

Ini bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (independen). Korelasi antar variabel independen sebaiknya kecil. Makin kecil korelasi antar variabel independen makin baik pula model regresi yang dipergunakan.⁷⁹

c. Uji Autokorelasi

Uji Autokorelasi merupakan pengujian asumsi dalam regresi dimana variabel dependen tidak berkorelasi dengan dirinya sendiri. Maksud korelasi dengan diri sendiri adalah bahwa nilai dari variabel dependen tidak berhubungan dengan nilai variabel

⁷⁸ Agus Purwanto. *Statistik Dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. (Malang: UMM Press, 2009) hlm. 180

⁷⁹ Muhammad Nisfiannor. *Pendidikan Statistic Modern Untuk Ilmu Sosial*. (Jakarta: Salemba Humanika, 2009) hlm. 92

itu sendiri, baik nilai periode sebelumnya atau nilai periode sesudahnya. Untuk mendeteksi gejala autokorelasi kita menggunakan uji Durbin Watson. Uji ini menghasilkan nilai DW hitung (d) dan nilai dW tabel.⁸⁰

3. Analisis Regresi Linier Berganda

Jenis analisis ini digunakan untuk menentukan ketepatan prediksi dan untuk melengkapi analisis sejauh mana variabel bebas mempengaruhi variabel terikat. Dengan teknik ini dapat diketahui hubungan bersama-sama (simultan) maupun sendiri-sendiri (parsial) anantara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Persamaan analisis regresi linier berganda:

$$Y = a + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \mu$$

Keterangan :

Y = Variabel terikat (hasil belajar)

a = Bilangan konstanta

X₁ = Variabel bebas disiplin belajar

X₂ = Variabel bebas intensitas penggunaan *gadget*

β₁, β₂ = Koefisien regresi

μ = Error

⁸⁰ Purbayu Budi Santoso dan Ashari. *Analisis Statistik dengan Microsoft Excel & SPSS*. (Yogyakarta: ANDI, 2005) hlm. 240

4. Uji Hipotesis

a. Uji Parsial (Uji t)

Fungsi dilakukannya uji t adalah untuk melihat signifikansi dari pengaruh independen secara individu terhadap variabel dependen dengan menganggap variabel lain bersifat konstan.⁸¹

Uji t dapat dilakukan dengan rumus:⁸²

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

Keterangan:

b_i = nilai koefisien regresi

β_i = nilai koefisien regresi untuk populasi

S_{b_i} = kesalahan baku koefisien regresi

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

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

⁸¹ Imam Ghozali. *Aplikasi Multivariate dengan program SPSS*. (Semarang: badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2007) hlm. 55

⁸² Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002)

Atau dengan melihat signifikansi t, yaitu:

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

b. Uji Simultan (Uji F)

Peneliti melakukan uji F guna mengetahui hubungan simultan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Rumus yang dapat digunakan yaitu:⁸³

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

Keterangan:

R : Koefisien korelasi linier berganda

n : banyaknya data

K : banyaknya variabel bebas

Kriteria dalam penerimaan dan penolakan hipotesis dalam uji F adalah:

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

Atau dengan melihat signifikansi f, yaitu:

⁸³ Gujarat. *Pengantar Statistik*. (Jakarta: Bumi Aksara, 1999) hlm. 200

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



BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Deskripsi data yaitu gambaran dari masing-masing variabel yang diperoleh di lapangan. Pada penelitian ini terdapat tiga variabel yaitu disiplin belajar (X_1), intensitas penggunaan *gadget* (X_2), dan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan (Y). Yang mana, hasil belajar di ambil dari nilai UTS semester genap.

1. Deskripsi Data Variabel Disiplin Belajar

Pada penelitian ini, disiplin belajar diukur dengan menggunakan 6 indikator yang kemudian dibuat ke dalam 11 butir pernyataan dengan rentang skor 1-5. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa kuesioner yang dibagikan kepada 135 responden yang kemudian di dapatkan nilai tertinggi sebesar 55 dan nilai terendah sebesar 11.

Untuk memudahkan penentuan klasifikasi kondisi maka ditentukan panjang kelas interval, rumus yang digunakan untuk menghitung panjang kelas interval yaitu:

$$\text{Panjang kelas interval} = \frac{\text{Nilai tertinggi} - \text{Nilai terendah} + 1}{\text{Banyak kelas interval}}$$

$$\text{Panjang kelas interval} = \frac{55 - 11 + 1}{5} = 9$$

Untuk lebih jelasnya gambaran tentang disiplin belajar dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

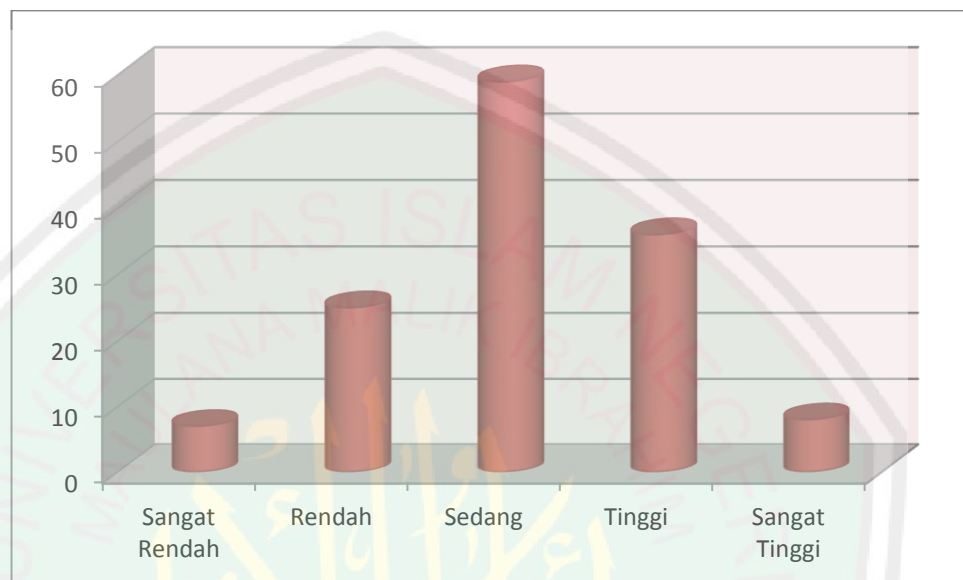
Tabel 4.1 Deskripsi Data Variabel Disiplin Belajar

No.	Interval	Kriteria	Frekuensi	Prosentase
1	11 – 19	Sangat Rendah	7	5,2 %
2	20 – 28	Rendah	25	18,5 %
3	29 – 37	Sedang	59	43,7 %
4	38 – 46	Tinggi	36	26,7 %
5	47 – 55	Sangat Tinggi	8	5,9 %
Jumlah			135	100 %

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa disiplin belajar siswa yang termasuk (1) kategori sangat tinggi sebanyak 8 siswa atau 5,9%, (2) kategori tinggi sebanyak 36 siswa atau 26,7%, (3) kategori sedang sebanyak 59 siswa atau 43,7%, (4) kategori rendah sebanyak 25 siswa atau 15,5%, (5) kategori sangat rendah sebanyak 7 siswa atau 5,2%.

Sehingga dapat diketahui bahwa secara umum disiplin belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangahu-Lamongan termasuk dalam kategori sedang. Dari data tabel 4.1 tersebut dapat digambarkan dalam diagram batang sebagai berikut:

Gambar 4.1
Diagram Batang Variabel Disiplin Belajar



2. Deskripsi Data Variabel Intensitas Penggunaan Gadget

Pada penelitian ini, disiplin belajar diukur dengan menggunakan 9 indikator yang kemudian dibuat ke dalam 10 butir pernyataan dengan rentang skor 1-5. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa kuesioner yang dibagikan kepada 135 responden yang kemudian di dapatkan nilai tertinggi sebesar 50 dan nilai terendah sebesar 10.

Untuk memudahkan penentuan klasifikasi kondisi maka ditentukan panjang kelas interval, rumus yang digunakan untuk menghitung panjang kelas interval yaitu:

$$\text{Panjang kelas interval} = \frac{\text{Nilai tertinggi} - \text{Nilai terendah} + 1}{\text{Banyak kelas interval}}$$

$$\text{Panjang kelas interval} = \frac{50 - 10 + 1}{5} = 8,2 = 9$$

Untuk lebih jelasnya gambaran tentang disiplin belajar dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2 Deskripsi Data Variabel Intensitas Penggunaan *Gadget*

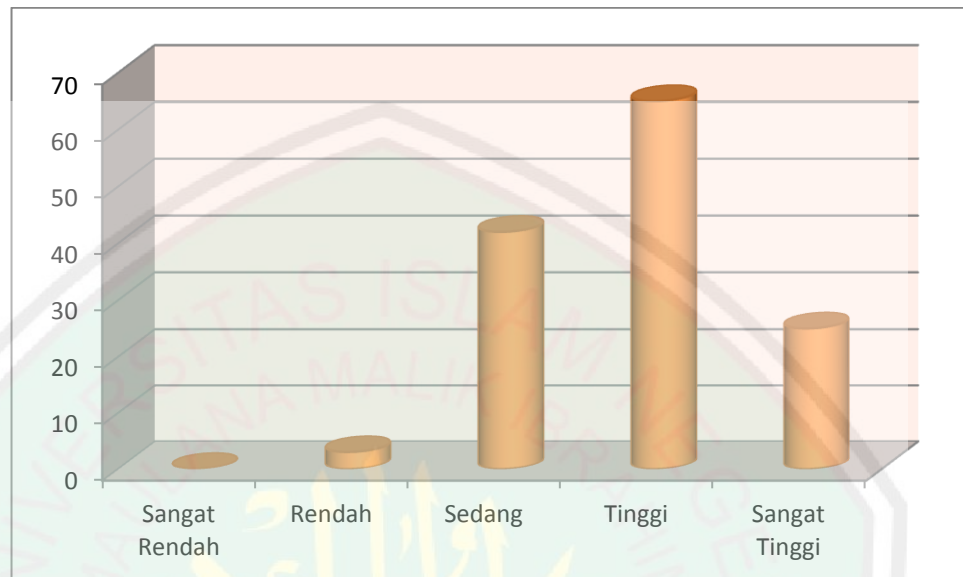
No.	Interval	Kriteria	Frekuensi	Prosentase
1	10 – 18	Sangat Rendah	0	0 %
2	19 – 27	Rendah	3	2,2 %
3	28 – 36	Sedang	42	31,1 %
4	37 – 45	Tinggi	65	48,1 %
5	46 – 50	Sangat Tinggi	25	18,6 %
Jumlah			135	100%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa intensitas penggunaan *gadget* siswa yang termasuk (1) kategori sangat tinggi sebanyak 25 siswa atau 18,6%, (2) kategori tinggi sebanyak 65 siswa atau 48,1%, (3) kategori sedang sebanyak 42 siswa atau 31,1%, (4) kategori rendah sebanyak 3 siswa atau 2,2%, (5) kategori sangat rendah sebanyak 0 siswa atau 0%.

Sehingga dapat diketahui bahwa secara umum intensitas penggunaan *gadget* oleh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangahu-Lamongan termasuk dalam kategori tinggi. Dari data tabel 4.2 tersebut dapat digambarkan dalam diagram batang sebagai berikut:

Gambar 4.2

Diagram Batang Intensitas Penggunaan Gadget



3. Deskripsi Data Variabel Hasil Belajar

Dalam penelitian ini, hasil belajar diukur dengan nilai UTS mata pelajaran IPS semester genap siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan. Dari nilai tersebut diperoleh nilai tertinggi dan terendah yang dikelompokkan sesuai dengan kriteria yang berdasarkan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan oleh sekolah SMP Negeri 1 Kembangbahu untuk mata pelajaran IPS. Adapun hasil dan analisis siswa disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3 Deskripsi Data Variabel Hasil Belajar

No.	Interval	Kriteria	Frekuensi	Prosentase
1	0 – 60	Tidak Lulus	29	21,4 %
2	61 – 70	Kurang	21	15,6 %
3	71 – 80	Sedang	36	26,7 %
4	81 – 90	Baik	23	17 %
5	91 – 100	Sangat Baik	26	19,3 %
Jumlah			135	100 %

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa yang termasuk (1) kategori sangat baik sebanyak 26 siswa atau 19,3%, (2) kategori baik sebanyak 23 siswa atau 17%, (3) kategori sedang sebanyak 36 siswa atau 26,7%, (4) kategori kurang sebanyak 21 siswa atau 15,6%, (5) kategori tidak lulus sebanyak 29 siswa atau 21,4%.

Sehingga dapat diketahui bahwa secara umum hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangahu-Lamongan termasuk dalam kategori sedang. Dari data tabel 4.3 tersebut dapat digambarkan dalam diagram batang sebagai berikut:

Gambar 4.3
Diagram Batang Hasil Belajar



B. Pengujian Hipotesis

Penelitian ini menggunakan analisis regresi linier berganda yang berfungsi untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat

secara bersama-sama (simultan). Berikut adalah hasil perhitungan regresi linier berganda menggunakan SPSS *Statistic 21*.

1. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah residual atau kesalahan yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Sedangkan metodenya dengan menggunakan uji statistik non-parametrik kolmogrov-smirnov (K-S).

Jika nilai signifikansi dari hasil uji Kolmogrov-Smirnov $\geq 0,05$ maka dinyatakan berdistribusi normal dan sebaliknya jika hasil uji Kolmogrov-Smirnov $\leq 0,05$ maka dinyatakan berdistribusi tidak normal.

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test				
		x1	x2	y
N		135	135	135
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	33,98	39,64	74,84
	Std. Deviation	8,203	5,954	17,349
	Absolute	,076	,101	,098
Most Extreme Differences	Positive	,076	,079	,074
	Negative	-,062	-,101	-,098
Kolmogorov-Smirnov Z		,882	1,175	1,135
Asymp. Sig. (2-tailed)		,419	,127	,152

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dari tabel 4.4 diketahui nilai Asymp. Sig. (2-tailed) untuk masing-masing variabel berada diatas 0,05. Nilai sig variabel disiplin

belajar (X_1) sebesar 0,419, variabel intensitas penggunaan *gadget* (X_2) sebesar 0,127 dan variabel hasil belajar (Y) sebesar 0,152. Nilai sig yang berada diatas 0,05 tersebut menunjukkan bahwa keseluruhan variabel memenuhi asumsi kenormalan atau dengan kata lain keseluruhan variabel berdistribusi normal.

b. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas dilakukan untuk mengetahui apakah ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas. Multikolinieritas dapat dilihat dari (1) nilai *tolerance* dan (2) *variance inflation factor* (VIF).

Jika nilai *tolerance* $< 0,10$ dan nilai VIF > 10 , maka terjadi multikolinieritas. Sebaliknya jika nilai *tolerance* $> 0,10$ dan nilai VIF < 10 , maka tidak terjadi multikolinieritas.

Tabel 4.5 Hasil Uji Multikolinieritas

Model		Coefficients ^a						
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
	(Constant)	46,945	10,441		4,496	,000		
1	x1	,564	,181	,267	3,116	,002	,944	1,059
	x2	,220	,249	,076	,883	,379	,944	1,059

a. Dependent Variable: y

Dari tabel 4.5 diketahui nilai *tolerance* semua variabel lebih dari 0,10 dan nilai VIF semua variabel kurang dari 10, sehingga dalam model regresi ini tidak terdapat multikolinieritas.

c. Uji Autokorelasi

Uji Autokorelasi adalah uji untuk mengetahui apakah di dalam model regresi ada korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode t dengan kesalahan pengganggu pada periode sebelumnya ($t-1$).

Untuk mendeteksi gejala autokorelasi kita menggunakan uji Durbin Watson. Uji ini menghasilkan nilai D-W hitung (d) dan nilai D-W tabel. Dari D-W tabel dapat diperoleh nilai sebagai berikut:

Tabel Durbin Watson, $K = 2$ dan $n = 135$

- $dL = 1,6889$
- $dU = 1,7490$
- $4 - dL = 2,251$
- $4 - dU = 2,3111$

Tabel 4.6 Hasil Uji Regresi Autokorelasi

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,294 ^a	,086	,073	16,708	,972

a. Predictors: (Constant), x_2 , x_1

b. Dependent Variable: y

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai Durbin-Watson sebesar 0,972. Sehingga dinyatakan lebih kecil dari $(4-dL)$ atau $0,972 < 2,251$ berarti terdapat autokorelasi.

2. Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis data uji regresi dilakukan dengan menggunakan SPSS *statistic* 21. Untuk mengetahui pengaruh variabel disiplin belajar (X_1) dan

variabel intensitas penggunaan *gadget* (X_2) terhadap variabel hasil belajar (Y) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	46,945	10,441		4,496	,000
	x1	,564	,181	,267	3,116	,002
	x2	,220	,249	,076	,883	,379

a. Dependent Variable: y

Dari tabel 4.7 di atas dapat diketahui persamaan regresi berganda dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$Y = a + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \mu$$

$$Y = 46,945 + 0,564 X_1 + 0,220 X_2 + \mu$$

Dimana :

Y = Variabel terikat (hasil belajar)

a = Bilangan konstanta

X_1 = Variabel bebas disiplin belajar

X_2 = Variabel bebas intensitas penggunaan *gadget*

β_1, β_2 = Koefisien regresi

μ = Faktor-faktor lain diluar X_1 dan X_2

Dari model regresi tersebut dapat diambil kesimpulan:

- 1) “a” merupakan konstanta yang bernilai 46,945. Hal ini berarti hasil belajar akan bernilai 46,945 jika tidak dipengaruhi oleh variabel X_1

(hasil belajar) dan X_2 (intensitas penggunaan *gadget*). Dengan kata lain X_1 dan X_2 bernilai nol (0).

- 2) “ β_1 ” merupakan koefisien regresi X_1 yang bernilai 0,546. Sehingga setiap adanya peningkatan variabel X_1 sebesar satu satuan akan meningkatkan variabel Y sebesar 0,564.
- 3) “ β_2 ” merupakan koefisien regresi X_2 yang bernilai 0,220. Sehingga setiap adanya peningkatan variabel X_2 sebesar satu satuan akan meningkatkan variabel Y sebesar 0,220.
- 4) “ μ ” merupakan faktor lain di luar rancangan penelitian. Artinya bahwa faktor lain selain disiplin belajar (X_1) dan intensitas penggunaan *gadget* (X_2).

3. Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan analisis regresi linier berganda yang berfungsi untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (X_1 dan X_2) secara sendiri-sendiri (parsial) maupun secara bersama-sama (simultan) terhadap variabel terikat (Y). Oleh karena itu, dalam analisis ini meliputi dua uji yakni uji t dan uji F. Berikut merupakan hasil perhitungan dengan regresi linier berganda menggunakan program SPSS *statistic* 21.

a. Uji Parsial (Uji t)

Uji parsial yaitu uji statistika secara individu untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat.

1. Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar

Hipotesis:

Ho : Tidak ada pengaruh positif signifikan disiplin belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan

Ha : Ada pengaruh positif signifikan disiplin belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan

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

Tabel 4.8 Hasil Uji Parsial X_1 terhadap Y

t_{hitung}	Signifikansi	t_{tabel}
3,116	0,02	1,977

Sumber: data diolah

Dari tabel di atas diketahui t_{hitung} (3,116) $>$ t_{tabel} (1,977) dan nilai signifikansi (0,02) $<$ (0,05). Maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak atau Ha diterima. Sehingga secara parsial disiplin belajar berpengaruh secara positif signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan.

2. Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar

Hipotesis:

H_0 : Tidak ada pengaruh positif signifikan intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan

H_a : Ada pengaruh positif signifikan intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan

Kriteria pengujian H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $> 0,05$. Dan H_0 ditolak apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $< 0,05$. Berikut ini jabaran dalam bentuk tabel dari hasil uji parsial (uji t).

Tabel 4.9 Hasil Uji Parsial X_2 terhadap Y

t_{hitung}	Signifikansi	t_{tabel}
0,883	0,379	1,977

Sumber: data diolah

Dari tabel di atas diketahui t_{hitung} (0,883) $<$ t_{tabel} (1,977) dan nilai signifikansi (0,379) $>$ (0,05). Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima atau H_a ditolak. Sehingga secara parsial intensitas penggunaan *gadget* tidak berpengaruh secara positif signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan.

b. Uji Simultan (Uji F)

Uji F digunakan untuk mengetahui pengaruh antara variabel disiplin belajar (X_1) dan intensitas penggunaan *gadget* (X_2) terhadap variabel hasil belajar (Y) secara bersama-sama (simultan).

Hipotesis:

H_0 : Tidak ada pengaruh positif signifikan disiplin belajar dan intensitas penggunaan *gadget* secara bersama-sama terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan

H_a : Ada pengaruh positif signifikan disiplin belajar dan intensitas penggunaan *gadget* secara bersama-sama terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan

Kriteria pengujian H_0 diterima apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau nilai signifikansi $> 0,05$. Dan H_0 ditolak apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau nilai signifikansi $< 0,05$. Berikut ini jabaran dalam bentuk tabel dari hasil uji parsial (uji t).

Tabel 4.10 Hasil Uji Simultan X_1 dan X_2 terhadap Y

F_{hitung}	Signifikansi	F_{tabel}
6,241	0,003	3,06

Sumber: data diolah

Dari tabel di atas diketahui F_{hitung} (6,241) $>$ F_{tabel} (3,06) dan nilai signifikansi (0,003) $<$ (0,05). Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak atau H_a diterima. Sehingga secara simultan, disiplin belajar dan

intensitas penggunaan *gadget* secara bersama-sama berpengaruh secara positif signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan.

Pada persamaan regresi ini juga diketahui bahwa nilai R square sebesar 0,086 atau 8,6%. Hal ini berarti variabel independen (disiplin belajar dan intensitas penggunaan *gadget* mampu menjelaskan variabel dependen (hasil belajar) sebesar 8,6%. Adapun sisanya 91,4% dijelaskan variabel lain diluar modek persamaan regresi berganda ini.

C. Data Hasil Wawancara

Untuk memperkuat data yang dihasilkan dari penyebaran kuesioner, peneliti juga melakukan wawancara dengan ibu Dwi selaku guru mata pelajaran IPS kelas VIII, beliau mengatakan:

Di SMP Negeri 1 Kembangbahu memang siswa diizinkan untuk membawa *gadget*-nya ke sekolah. Penggunaan *gadget* dalam kegiatan pembelajaran di dukung penuh asalkan masih dalam pengawasan guru mata pelajaran yang bersangkutan. Siswa biasanya menggunakan *gadget* nya pada saat istirahat, saat waktu luang, atau bahkan pada saat pembelajaran berlangsung.⁸⁴

Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Della, salah satu siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu yang menyatakan:

Banyak teman-teman yang membawa *gadget* ke sekolah. Bahkan hampir seluruh siswa membawa *gadget*nya saat sekolah. Biasanya sih teman-teman paling sering menggunakan *gadget* ketika istirahat, dan di waktu-waktu luang sebelum pembelajaran di mulai. Tapi ada beberapa guru biasanya malah menyuruh kita mencari referensi tambahan dari internet. Jadi kalau seperti itu, kita menggunakan *gadget* saat pembelajaran berlangsung.⁸⁵

⁸⁴ Wawancara dengan ibu Dwi selaku guru mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 1 Kembangbahu, tanggal 5 Juli 2017.

⁸⁵ Wawancara dengan Della, salah satu siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu, tanggal 5 Juli 2017

Penggunaan *gadget* memang memiliki banyak dampak negatif. Akan tetapi, penggunaan *gadget* dalam kegiatan belajar dapat memberikan dampak yang positif apabila dilakukan dalam pengawasan guru. Bu Dwi juga menambahkan:

Siswa boleh menggunakan *gadget* saat kegiatan pembelajaran berlangsung setelah saya memberikan izin. Biasanya kalo kita sedang membahas suatu materi atau sedang berdiskusi, saya memperbolehkan siswa untuk mencari referensi di internet terlepas dari referensi dari buku mereka. Karena biasanya siswa lebih antusias untuk berdiskusi jika sumber/referensinya tidak hanya di batasi pada buku paket saja.⁸⁶

Penggunaan *gadget* memang memiliki banyak dampak negatif, namun jika *gadget* dimanfaatkan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran, hal tersebut dapat menghasilkan dampak yang positif. *Gadget* dapat memudahkan siswa dalam bertukar informasi mengenai pembelajaran. Seperti yang dinyatakan oleh Della:

Aplikasi yang sering dimiliki teman-teman biasanya browser, instagram, whatsapp, aplikasi pdf dan ppt, trus ada BBM. Aplikasi yang sering digunakan yaitu instagram, whatsapp, dan browser. Karena kalau di sekolah, guru sering menyuruh siswa untuk mencari referensi dari internet melalui browser. Trus sering pakai whatsapp karena memang di setiap kelas biasanya ada grup bersama dengan guru mata pelajaran tertentu.⁸⁷

Pernyataan Della tersebut juga sesuai dengan apa yang dinyatakan oleh bu Dwi bahwa:

Grup whatsapp tentu ada. Jadi saya selalu menyediakan grup diskusi di whatsapp dengan para siswa. Tentunya untuk membahas mengenai pelajaran, khususnya pelajaran IPS. Sehari sebelum ada jadwal mata pelajaran IPS, biasanya saya mengirim materi berupa ppt di grup

⁸⁶ Wawancara dengan ibu Dwi selaku guru mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 1 Kembangbahu, tanggal 5 Juli 2017.

⁸⁷ Wawancara dengan Della, salah satu siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu, tanggal 5 Juli 2017

whatsapp agar dapat dipelajari oleh siswa. Sehingga siswa dapat mempersiapkan diri sebelum pembelajaran berlangsung di kelas. Atau ketika saya absen tidak bisa mengajar, biasanya saya pasti menggantinya dengan mengirimkan materi sesuai apa yg seharusnya di bahas pada hari itu.⁸⁸

Dari hasil wawancara dengan guru IPS ibu Dwi dan salah seorang siswa kelas VIII tersebut, diketahui bahwa penggunaan *gadget* di SMP Negeri 1 Kembangbahu dalam kegiatan pembelajaran di dukung penuh akan tetapi tetap dalam pengawasan guru yang bersangkutan. Meskipun demikian, siswa masih sering menggunakan *gadget*-nya hanya untuk bermain-main saja terbukti dengan pernyataan Della bahwa siswa di sana juga sering membuka aplikasi instagram yang dapat di pastikan di luar kebutuhan belajar.

⁸⁸ Wawancara dengan ibu Dwi selaku guru mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 1 Kembangbahu, tanggal 5 Juli 2017.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa

Dari analisis regresi linier yang telah dilakukan diperoleh nilai t_{hitung} (3,116) $>$ t_{tabel} (1,977) dan nilai signifikansi (0,02) $<$ (0,05) yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian secara parsial terdapat pengaruh positif signifikan variabel disiplin belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan.

Disiplin merupakan salah satu faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Karena siswa yang disiplin, telah terbiasa untuk mengatur waktunya dengan baik. Siswa yang memiliki disiplin belajar yang tinggi akan selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan mentaati setiap peraturan yang ada. Dia juga akan selalu berusaha untuk mencapai ketuntasan belajarnya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ekosiswoyo bahwasanya disiplin adalah pernyataan sikap mental individu maupun masyarakat yang mencerminkan rasa ketaatan, kepatuhan yang di dukung oleh kesadaran untuk menunaikan tugas dan kewajiban dalam rangka pencapaian tujuan.⁸⁹

Sebagai seorang siswa, hasil belajar yang optimal dapat di capai salah satunya dengan kedisiplinan dalam belajar. Siswa harus berlomba-lomba untuk mendapatkan hasil belajar tersebut karena itu termasuk kebaikan. Tentunya, hal ini sesuai dengan firman Allah SWT dalam surat al-Baqarah

⁸⁹ Ekosiswoyo, Rasdi dan Rachman. *Manajemen Kelas*. (Semarang: IKIP Semarang Press, 2000) hlm. 20

ayat 148 berikut ini bahwa sebagai muslim, kita harus berlomba-lomba dalam hal kebaikan.⁹⁰

وَلِكُلِّ وِجْهَةٌ هُوَ مُوَلِّيٰهَا ۖ فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ ۚ أَيْنَ مَا تَكُونُوا يَأْتِ بِكُمُ اللَّهُ جَمِيعًا ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ

Artinya: Dan bagi tiap-tiap umat ada kiblatnya (sendiri) yang ia menghadap kepadanya. Maka berlomba-lombalah (dalam membuat) kebaikan. di mana saja kamu berada pasti Allah akan mengumpulkan kamu sekalian (pada hari kiamat). Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu. (Al-Baqarah: 148)

Menurut tafsir Yusuf Ali, tamsil tentang hidup sebagai suatu perlombaan, tempat kita penuh semangat harus berpacu untuk mencapai tujuan, yakni menuju kebaikan, dan dapat berlaku baik secara pribadi atau secara nasional.⁹¹

Siswa yang memiliki disiplin yang tinggi dalam belajar tentunya akan lebih mudah mendapatkan nilai atau hasil belajar yang tinggi dibandingkan siswa yang tidak disiplin dalam belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Bahri bahwa keberhasilan dalam belajar dan berkarya disebabkan siswa selalu menempatkan disiplin diatas semua tindakan dan perbuatan.⁹²

Perilaku disiplin siswa perlu ditumbuh kembangkan, karena disiplin sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa itu sendiri. Oleh karena itu, selain guru yang selalu menerapkan kedisiplinan di lingkungan sekolah,

⁹⁰ Aplikasi Qur'an InWord Indonesia Setup modified 2005

⁹¹ Abdullah Yusuf Ali. *Tafsir Yusuf Ali: Teks, Terjemahan dan Tafsir Jilid 1*. (Litera AntarNusa) hlm. 66

⁹² Djamarah Bahri. *Rahasia Sukses Belajar*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya. 2002. Hlm. 13

orang tua juga harus selalu menerapkan sikap-sikap disiplin siswa di rumah dan di lingkungan pergaulannya.

Hasil yang di dapat dari penelitian ini sama halnya dengan temuan pada penelitian yang sebelumnya telah dilakukan oleh Devi Vitriana Purwanto bahwasannya kedisiplinan mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar.⁹³ Begitu juga dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Arif Yuhdi Setiawan yang juga menyatakan bahwa disiplin belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.⁹⁴

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengaruh disiplin terhadap hasil belajar sangatlah besar sehingga sangat perlu pengkondisian agar sikap disiplin pada pola kehidupan siswa selalu tumbuh dan berkembang.

B. Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar Siswa

Temuan pada penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang positif signifikan intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu. Hal ini berarti menerima H_0 dan menolak H_a karena nilai t_{hitung} (0,883) < t_{tabel} (1,977) dan nilai signifikansi (0,379) > (0,05).

Hal ini berlawanan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Syamsul Arifin yang menunjukkan bahwa *gadget* berpengaruh positif

⁹³ Devi Vitriana Purwanto. *Pengaruh Kedisiplinan, Motivasi dan Kreativitas Guru terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Kels VIII SMP Negeri 1 Kanigoro-Blitar*. (Malang: Skripsi Universitas Islam Negeri Maliki Malang, 2016)

⁹⁴ Arif Yuhdi Setiawan. *Pengaruh Tingkat Pendidikan Orang Tua dan Disiplin Belajar terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pakem Tahun Ajaran 2013/2014*. (Yogyakarta: Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta, 2015)

signifikan terhadap hasil belajar siswa.⁹⁵ Akan tetapi temuan pada penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Maya Ferdiana Rozalia yang menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh positif signifikan intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar.⁹⁶

Manusia memanglah makhluk terbaik yang selain dibekali nafsu juga dibekali akal yang sempurna. Mereka mampu menggunakan akal dan fikirannya untuk mewujudkan segala perubahan-perubahan di dunia ini, termasuk perubahan dalam bidang teknologi yang salah satunya dengan kemunculan alat bernama *gadget*. Sebagaimana firmanNya:⁹⁷

لَهُر مُعَقَّبَتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ ۖ يَحْفَظُونَهُ مِّنْ أَمْرِ اللَّهِ ۗ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدٍّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُم مِّنْ دُونِهِ ۚ مِنْ وَآلٍ ﴿١١﴾

Artinya:

Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah Keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, Maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia.(Al-Ra'd: 11)

Allah menciptakan manusia dalam keadaan bersih dan murni; Dia memberikan akal dan pengetahuan; dengan karunia dan rahmat-Nya ia

⁹⁵ Syamsul Arifin. *Pengaruh Pemanfaatan Gadget Smartphone dan Fasilitas Belajar Sekolah terhadap Hasil belajar Ekonomi Pada siswa Kelas XI IIS SMA negeri 6 Malang*. (Malang: Skripsi Universitas Negeri Malang, 2015)

⁹⁶ Maya Ferdiana Rozalia. *Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus VIII Kecamatan Blimbing Kota Malang*. (Malang: Skripsi Universitas Negeri Malang, 2015)

⁹⁷ Aplikasi Qur'an InWord Indonesia Setup modified 2005

melengkapi dengan segala macam peralatan. Di samping itu jika manusia merusak kemampuannya sendiri dan bertindak melawan Tuhan, namun ampunan Allah tetap terbuka baginya, asal saja ia bertobat. Hanya jika dia sendiri yang membuat buta mata hatinya maka murka-Nya akan menyimpannya dan tempat yang sesuai yang sudah disediakan Allah baginya akan berubah.⁹⁸

Dewasa ini, penggunaan *gadget* oleh anak usia sekolah sudah bukan lagi menjadi hal yang mengherankan. Karena biasanya orang tua memberikan *gadget* sebagai hadiah atas prestasi yang di raih oleh anaknya. Siswa yang pandai dalam memanfaatkan *gadgetnya* tentunya akan menggunakan *gadget* tersebut untuk kepentingan belajarnya.

Adanya aplikasi-aplikasi seperti *whatsapp*, *BBM*, *instagram*, dll akan memudahkan siswa dalam kegiatan belajarnya. Karena dengan begitu siswa dapat mencari segala informasi mengenai pelajaran dengan cepat. Selain itu *gadget* juga dapat memudahkan siswa bertukar informasi dengan teman-teman dan gurunya. Hal ini seperti apa yang dikemukakan Barker bahwa “*gadget* memiliki dampak probabilitas yaitu praktis dan dapat digunakan untuk belajar dimana dan kapan saja. Selain itu *gadget* juga memiliki dampak kolaborasi yaitu bisa berbagi informasi dengan menggunakan media sosial”.⁹⁹

Ketika intensitas penggunaan *gadget* secara parsial tidak berpengaruh positif signifikan terhadap hasil belajar, salah satu kemungkinan dapat terjadi

⁹⁸ Abdullah Yusuf Ali. *Tafsir Yusuf Ali: Teks, Terjemahan dan Tafsir Jilid 1*. (Litera AntarNusa) hlm. 594

⁹⁹ Barker, 2005. *Culture Studies: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: PT. Bintang Pustaka

karena faktor sikap siswa, kecerdasan siswa, atau pun faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.¹⁰⁰

C. Pengaruh Disiplin Belajar dan Intensitas Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar Siswa

Setelah dilakukannya uji F di dapatkanlah hasil pada penelitian ini yaitu $F_{hitung} (6,241) > F_{tabel} (3,06)$ dan nilai signifikansi $(0,003) < (0,05)$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak atau H_a diterima, sehingga secara simultan, disiplin belajar dan intensitas penggunaan *gadget* secara bersama-sama berpengaruh secara positif signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan.

Meskipun demikian, kontribusi masing-masing variabel berbeda. Hal ini dapat diketahui dari pengujian koefisien regresi bahwa variabel X_1 menyumbang 0,546 terhadap Y tiap kenaikan satu satuan variabel X_1 . Sedangkan variabel X_2 menyumbang 0,220 terhadap Y tiap kenaikan satu satuan variabel X_2 .

Slameto berpendapat bahwasannya “faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan faktor eksternal”.¹⁰¹ Disiplin merupakan salah satu faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Tulus bahwasannya “disiplin belajar

¹⁰⁰ Muhibbin, Syah. *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006) hlm. 15

¹⁰¹ Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010) hlm. 54

akan berdampak positif bagi kehidupan siswa, mendorong mereka belajar konkret dalam praktik hidup di sekolah serta dapat beradaptasi”¹⁰².

Di antara banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut dalam penelitian ini juga diketahui bahwa secara simultan, intensitas penggunaan *gadget* juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Jika seorang siswa yang menggunakan *gadget* juga memiliki sikap disiplin yang tinggi, maka hasil belajarnya pun akan tinggi. Karena jika sikap disiplin siswa tinggi, dia dapat memanfaatkan *gadget* tanpa mengabaikan kewajiban belajarnya, bahkan *gadget* digunakan sebagai media penunjang untuk memudahkannya dalam mendapatkan informasi mengenai pelajaran.

Hal ini sesuai dengan pendapat mikarsa dan kawan-kawan, yang menyatakan bahwa, “dengan kemampuannya untuk mengendalikan diri secara sehat, anak yang cerdas secara emosional akan lebih bisa memusatkan konsentrasinya dan tidak mudah teralih oleh situasi sesaat. Kemampuannya untuk memusatkan konsentrasi pelajaran sekolah, tetapi juga pada semua kegiatan yang tengah ditekuninya. Dengan demikian, dalam belajar dan melakukan kegiatan, anak akan mampu menunjukkan efisiensi dan efektifitas kerja. Waktu tidak banyak terbuang dan hasil belajar atau kerja yang diperoleh akan cukup banyak.”¹⁰³

¹⁰² Tulus Tu’u. *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. (Jakarta: Grasindo, 2004) hlm. 32

¹⁰³ Mikarsa,dkk. 2007. *Pendidikan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh yang positif signifikan antara disiplin belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu. Dengan demikian semakin tinggi tingkat disiplin siswa maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa tersebut. Siswa yang memiliki tingkat disiplin yang tinggi akan memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi, dibandingkan mereka yang tingkat disiplinnya rendah.
2. Tidak ada pengaruh yang positif signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat faktor-faktor lain yang lebih dominan yang dapat mempengaruhi hasil belajar dibandingkan intensitas penggunaan *gadget*. Mengingat begitu banyak faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.
3. Ada pengaruh yang positif signifikan antara disiplin belajar dan intensitas penggunaan *gadget* secara bersama-sama terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu. Hal ini berarti bahwa apabila disiplin belajar siswa tinggi didukung dengan

intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi, maka hasil belajar siswa juga akan tinggi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat peneliti berikan sebagai berikut:

1. Bagi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan kajian bagi pembaca khususnya mahasiswa uin maulana malik ibrahim Malang dalam memecahkan masalah yang berhubungan dengan disiplin belajar dan intensitas penggunaan *gadget*.

2. Bagi SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan

Kepala sekolah diharapkan untuk selalu mengembangkan dan meningkatkan disiplin belajar siswa sehingga hasil belajarnya dapat meningkat. Selain itu, guru sebagai orang yang selalu senantiasa mendampingi siswa di dalam kelas juga diharapkan selalu andil dalam upaya meningkatkan disiplin belajar siswa dan peningkatan intensitas penggunaan *gadget* untuk kepentingan pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan mampu meningkatkan sikap disiplin yang dimiliki agar senantiasa dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Selain itu siswa juga diharapkan ikut berkembang dalam menggunakan *gadget* sebagai media untuk belajar kapanpun dan dimanapun.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar. 2006. *Panduan Cepat Menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Yogyakarta: Gava Media
- Al-Qur'an Al-Karim dan Terjemahan Bahasa Indonesia. 2006. *Surah An-Nisa' ayat 103*. Kudus: Menara Kudus
- Amazine. *Apa itu Smartphone? 5 Perbedaan Smartphone dengan Ponsel*. (<http://www.amazine.co/23760/apa-itu-smartphone-5-perbedaan-smartphone-dengan-ponsel/>, diakses pada tanggal 23/09/2016 pukul 20:25)
- Ameliola&Nugraha. *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi terhadap Anak dalam Era Globalisasi*. Dikutip dari <http://icssis.files.wordpress.com/2013/09/2013-02-29.pdf> pada 16 November 2016 pukul 22:10
- Arifin, Syamsul. 2015. *Pengaruh Pemanfaatan Gadget Smartphone dan Fasilitas Belajar Sekolah terhadap Hasil belajar Ekonomi Pada siswa Kelas XI IIS SMA negeri 6 Malang*. Malang: Skripsi Universitas Negeri Malang
- Arikunto, Suharsimi. 2001. *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Awaluddin, Nurhamid. 2015. *Pengaruh Penggunaan Smartphone Sebagai Media Belajar terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan PIPS UN Malang Angkatan 2013 pada Semester Gasal 2013/2014*. Malang: Skripsi UIN Malang
- Beauty Manumpil, Yudi Ismanto, dan Franly Onibala. 2015. *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado*. Manado: Jurnal Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi
- Bungin, Burhan. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Daien, Amir. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Surabaya: Usana Office Printing
- Depdikbud. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Dewanti, Clara Tania. 2016. *Pengaruh Tingkat Pendidikan Orang Tua dan Disiplin Belajar terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pakem Tahun Ajaran 2013/2014*. Malang: Skripsi Universitas Negeri Malang

- Echols, Jhon M.. 1993. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Ekawan. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada
- Ekosiswoyo, Rasdi dan Rachman. 2000. *Manajemen Kelas*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Fitri, Lusvitra. 2015. *Pengaruh Penggunaan Gadget Smartphone, Pemanfaatan E-Learning dan Aktivitas dalam Media Social terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IIS Pada Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 6 Malang*. Malang: Skripsi Universitas Negeri Malang
- Fitriyah, Fakhriyatul. 2014. *Pengaruh Disiplin Belajar dan Lingkungan Sekolah terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X IPS SMA Negeri 9 Malang*. Malang: Skripsi UIN Malang
- Ghozali, Imam. 2007. *Aplikasi Multivariate dengan program SPS*. Semarang: badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Gujarat. 1999. *Pengantar Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hamzah B Uno dan Nina. 2010. *Teknologi Komunikasi & informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Hazim, Nurkholif. 2005. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: UT PUSTEKOM IPTI
- Hurlock, Elizabeth B.. 1978. *Perkembangan Anak (Jilid I Edisi Keenam)*. Jakarta: Erlangga
- Khalsa, SiriNam S.. 2008. *Pengajaran Disiplin dan Harga Diri*. Jakarta: PT Indeks
- Kurniawidjaja, Meily. 2010. *Teori dan Aplikasi Kesehatan Kerja*. Jakarta: Universitas Indonesia
- Mubashiroh. *Gadget, Penggunaan dan Dampak pada Anak-anak*. Di kutip dari <http://jurnalilmiahtp.blogspot.co.id?2013/11/gadget-penggunaan-dan-dampak-pada-anal.html> pada 16 November 2016 pukul 20:15
- Muliyanta, Edi S.. 2004. *Kupas Tuntas Telepon Selular Anda*. Yogyakarta: ANDI
- Mikarsa,dkk. 2007. *Pendidikan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka

- Nisfiannor, Muhammad. 2009. *Pendidikan Statistic Modern Untuk Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika
- Pijodarminto, Soengeng. 1994. *Disiplin Kiat Menuju Sukses*. Cetakan Keempat. Jakarta: PT Abadi
- Purwanto, Agus. 2009. *Statistik Dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Press
- Riduwan. 2005. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Santoso, Purbayu Budi dan Ashari. 2005. *Analisis Statistik dengan Microsoft Exel & SPSS*. Yogyakarta: ANDI
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sastropoetra, Santoso. *Partisipasi, Komunikasi, Persuasi dan Disiplin dalam Membangun Pendidikan Nasional*. Bandung: Penerbit alumni
- Setiawan, Arif Yuhdi. 2015. *Pengaruh Tingkat Pendiidkan Orang Tua dan Disiplin Belajar terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pakem Tahun Ajaran 2013/2014*. Yogyakarta: Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suciati, dkk. 2014. *Buku Guru: Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, balitbang, kemdikbud
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Ramaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Supriyono. 1991. *Perlu Motivasi Instrinsik yang Kuat untuk Meraih Prestasi Belajar*. Jakarta: Madia
- Syah, Muhibbin. 2000. *Psikologi Pendidikan (dengan pendekatan baru)*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- The Liang Gie. 1988. *Cara Belajar Yang Efisien*. Yogyakarta: Pusat Kemajuan Studi

- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara
- Tulus, Tu'u. 2004. *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Vitriana, Devi. 2016. *Pengaruh Kedisiplinan, Motivasi dan Kreativitas Guru terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 1 Kanigoro-Blitar*. Malang: Skripsi UIN Malang
- Warisyah, Yusmi. *Pentingnya Pendampingan Dialogis Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*. Di kutip dari <http://semnas.fkip.umpo.ac.id/wp-content/uploads/2015/12/014-Yusmi-W.pdf> pada tanggal 16 November 2016 pukul 20:58
- Wikipedia. *Ponsel Cerdas*. (http://id.m.wikipedia.org/org/wiki/ponsel_cerdas/ diakses tanggal 26/09/2016 pukul 23:14
- Zaharani, Rini. *Perkembangan gadget dari masa ke masa*. Di kutip dari <http://rzaharani.blogspot.co.id/2014/03/perkembangan-gadget-dari-masa-ke-masa.html> diakses pada 26/09/2016 pukul 21:21

Lampiran 1**ANGKET (Uji Coba)**

**PENGARUH DISIPLIN BELAJAR DAN INTENSITAS PENGGUNAAN
GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 KEMBANGBAHU LAMONGAN**

NAMA :

JENIS KELAMIN :

KELAS :

NO. ABSEN :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET :

1. Bacalah dengan teliti setiap item pernyataan pada angket berikut!
2. Berilah tanda centang (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang artinya sebagai berikut:

SL = Selalu (Skor = 5)

SR = Sering (Skor = 4)

KD = Kadang-kadang (Skor = 3)

JR = Jarang (Skor = 2)

TP = Tidak Pernah (Skor = 1)
3. Pilihlah satu jawaban yang sesuai dengan diri anda sebab tidak ada jawaban yang salah

Disiplin Belajar

No	Pernyataan	SL	SR	KD	JR	TP
1	Saya mengerjakan PR yang diberikan oleh guru di rumah					
2	Saya mengerjakan PR secara kelompok dengan teman saya ketika saya kurang mengerti materi di rumah					
3	Saya mempelajari materi yang akan dibahas besok di malam sebelumnya					
4	Saya mempersiapkan alat tulis dan keperluan sekolah sebelum tidur					
5	Saya memperhatikan penjelasan guru dikelas					

6	Saya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru					
7	Saya datang sebelum pelajaran di mulai					
8	Saya tidak meninggalkan kelas sebelum pelajaran usai					
9	Saya membuat surat izin ketika tidak masuk sekolah					
10	Saya berpakaian seragam rapi setiap hari					
11	Saya meminjam catatan materi pada teman ketika saya tidak masuk					
12	Saya mempelajari materi yang tertinggal dengan bertanya pada teman					

Intensitas Penggunaan Gadget

No	Pernyataan	SL	SR	KD	JR	TP
13	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mencari informasi/berita yang berhubungan dengan pelajaran di sekolah					
14	Segala informasi yang berkaitan dengan pelajaran dari berbagai situs di internet bisa saya dapatkan dengan mudah dengan menggunakan <i>gadget</i>					
15	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk telepon/sms kepada teman/guru saya untuk membicarakan tugas sekolah					
16	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk berkomunikasi lewat media sosial (<i>whatsapp</i> , <i>BBM</i> , <i>facebook</i> , dll) mengenai pelajaran di sekolah					
17	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mendengarkan musik					
18	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk menonton video					
19	Saya menyimpan materi pelajaran berupa pdf, powerpoint, word, dll di <i>gadget</i> saya					
20	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mencari soal-soal latihan sebagai bahan untuk belajar					
21	Saya selalu mengaktifkan data di <i>gadget</i> saya agar selalu bisa terhubung dengan internet					
22	Saya menggunakan koneksi internet untuk mengakses informasi terkait materi pelajaran					

23	Saya menggunakan <i>gadget</i> di tempat yang terang					
24	Saya menggunakan <i>gadget</i> dengan jarak yang standard (tidak terlalu dekat dengan mata)					
25	Saya menggunakan <i>gadget</i> ketika sedang kesulitan mengerjakan PR					
26	Saya menggunakan <i>gadget</i> ketika materi yang saya butuhkan tidak ada di buku					
27	Saya lebih semangat belajar dengan mencari materi pelajaran melalui <i>gadget</i>					
28	Saya rajin membaca buku elektronik (<i>e-book</i>) melalui <i>gadget</i>					
29	Saya menggunakan <i>gadget</i> lebih dari 3 jam setiap hari untuk berdiskusi tentang pelajaran dengan teman					
30	Saya menggunakan <i>gadget</i> lebih dari 3 jam setiap hari untuk membaca materi pelajaran					

Lampiran 2

Data Mentah Uji Validitas Instrumen

Variabel Disiplin Belajar (X_1)

No.	Butir Soal												Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	1	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	32
2	1	5	1	5	3	2	5	5	2	5	1	1	36
3	1	3	2	3	5	2	4	2	4	5	2	1	34
4	2	3	3	3	5	2	5	2	4	5	2	1	37
5	3	4	2	4	4	4	5	3	5	5	2	1	42
6	2	1	1	1	4	3	5	2	4	5	2	2	32
7	2	1	1	1	4	2	5	2	4	5	2	2	31
8	3	3	4	5	4	5	5	4	5	5	3	4	50
9	3	1	2	1	5	4	5	4	5	5	1	1	37
10	3	5	4	5	4	3	5	5	3	5	2	3	47
11	3	3	4	5	5	4	5	5	5	5	2	3	49
12	5	4	4	5	5	5	5	3	5	5	5	5	56
13	4	5	3	5	5	5	5	3	5	5	5	5	55
14	5	4	3	5	4	5	5	3	3	5	3	2	47
15	5	4	3	5	4	5	5	3	3	5	3	2	47
16	3	4	2	5	5	5	5	5	5	5	5	4	53
17	3	2	4	3	5	5	5	5	5	5	4	4	50
18	4	2	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	53
19	4	2	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	54

20	5	3	1	3	5	5	5	4	5	5	5	4	50
21	5	4	2	2	5	5	5	5	5	5	5	4	52
22	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	57
23	5	4	3	5	5	5	5	5	5	4	4	5	55
24	4	3	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	55
25	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	57
26	3	5	3	4	3	5	5	5	5	5	4	4	51
27	3	4	2	5	5	3	5	5	5	5	5	5	52
28	3	2	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	52
29	2	3	2	5	4	1	5	5	1	5	2	2	37
30	4	1	3	5	5	4	5	5	2	5	2	3	44

Variabel Intensitas Penggunaan *Gadget* (X_2)

No.	Butir Soal																	Total	
	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29		30
1	3	5	2	2	3	4	1	2	3	1	2	2	2	2	2	3	2	1	42
2	3	2	2	1	5	4	1	1	5	1	5	3	5	5	1	3	1	5	53
3	4	1	5	5	5	4	2	1	4	1	4	4	4	4	1	2	1	3	55
4	4	1	1	1	5	4	2	1	4	2	4	3	4	4	1	2	1	3	47
5	4	2	1	1	5	4	2	1	4	2	4	4	4	3	2	1	2	3	49
6	1	3	3	5	5	1	1	2	4	1	4	1	2	2	1	4	2	1	43
7	1	2	3	2	3	1	2	2	2	2	4	1	2	2	2	2	2	1	36
8	4	3	4	4	3	3	1	3	2	3	4	4	4	4	3	2	1	4	56
9	3	1	2	1	5	3	1	1	5	2	4	4	3	2	2	1	1	5	46
10	4	2	2	1	4	3	2	2	1	2	5	4	5	3	4	2	1	3	50
11	2	1	1	1	4	3	1	1	3	5	2	3	1	1	1	1	1	4	36

12	3	1	5	5	3	3	5	5	2	4	3	3	3	5	2	1	3	5	61
13	3	1	5	2	3	2	3	3	5	1	2	3	5	4	5	3	3	5	58
14	4	3	5	3	5	5	2	2	2	3	5	5	5	4	4	3	2	4	66
15	5	2	5	3	5	5	2	2	2	4	5	5	5	4	4	3	1	4	66
16	3	4	5	2	5	5	1	1	4	4	4	3	2	4	4	2	5	2	60
17	3	2	5	5	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	50
18	5	3	5	3	5	3	2	3	3	4	4	5	5	4	3	2	3	5	67
19	5	2	5	3	5	5	2	3	3	4	4	4	5	5	4	2	3	5	69
20	5	2	5	4	3	5	1	2	2	3	5	5	5	5	3	2	1	5	63
21	5	3	5	4	5	4	1	2	2	3	5	5	5	5	3	2	1	5	65
22	3	1	4	4	5	3	3	4	3	3	5	4	4	5	3	2	1	5	62
23	4	3	3	3	3	4	4	3	5	3	1	4	5	5	3	2	1	2	58
24	4	4	4	3	3	3	2	4	3	3	4	3	4	4	3	3	2	5	61
25	5	2	4	3	4	5	1	3	3	3	5	5	5	5	4	2	1	4	64
26	3	1	3	3	4	5	1	1	2	3	3	3	2	3	3	1	2	4	47
27	5	3	4	2	4	3	4	2	3	3	1	5	4	3	2	4	1	2	55
28	4	4	2	2	3	4	2	1	4	2	2	4	4	4	3	1	5	4	55
29	5	2	5	1	5	5	1	3	4	2	2	3	5	5	2	3	5	5	63
30	3	1	5	4	3	4	5	4	2	4	5	5	5	5	3	1	5	4	68



Lampiran 3

Hasil Uji Validitas Disiplin Belajar

		Correlations												
		item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	item8	item9	item10	item11	item12	total
item1	Pearson Correlation	1	,155	,314	,346	,465**	,803**	,473**	,282	,365*	,203	,637**	,593**	,767**
	Sig. (2-tailed)		,413	,091	,061	,010	,000	,008	,131	,047	,283	,000	,001	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
item2	Pearson Correlation	,155	1	,180	,521**	-,286	,125	-,080	,167	-,003	-,147	,228	,188	,363*
	Sig. (2-tailed)	,413		,340	,003	,125	,510	,674	,377	,987	,439	,226	,319	,049
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
item3	Pearson Correlation	,314	,180	1	,521**	,202	,394*	,009	,279	,203	-,081	,243	,424*	,531**
	Sig. (2-tailed)	,091	,340		,003	,285	,031	,962	,135	,282	,671	,197	,020	,003
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
item4	Pearson Correlation	,346	,521**	,521**	1	,072	,295	,201	,499**	-,100	,075	,345	,442*	,613**
	Sig. (2-tailed)	,061	,003	,003		,706	,114	,287	,005	,598	,692	,062	,015	,000

	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	,465**	-,286	,202	,072	1	,393*	,327	,193	,520**	,327	,516**	,475**	,507**
item5	Sig. (2-tailed)	,010	,125	,285	,706		,032	,078	,308	,003	,078	,004	,008	,004
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	,803**	,125	,394*	,295	,393*	1	,399*	,348	,633**	,200	,689**	,656**	,820**
item6	Sig. (2-tailed)	,000	,510	,031	,114	,032		,029	,059	,000	,290	,000	,000	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	,473**	-,080	,009	,201	,327	,399*	1	,319	,210	,787**	,249	,278	,433*
item7	Sig. (2-tailed)	,008	,674	,962	,287	,078	,029		,086	,266	,000	,184	,138	,017
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	,282	,167	,279	,499**	,193	,348	,319	1	,110	,096	,398*	,555**	,592**
item8	Sig. (2-tailed)	,131	,377	,135	,005	,308	,059	,086		,564	,612	,029	,001	,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	,365*	-,003	,203	-,100	,520**	,633**	,210	,110	1	,135	,623**	,571**	,581**
item9	Sig. (2-tailed)	,047	,987	,282	,598	,003	,000	,266	,564		,477	,000	,001	,001

	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	,203	-,147	-,081	,075	,327	,200	,787**	,096	,135	1	,133	,051	,218
item10	Sig. (2-tailed)	,283	,439	,671	,692	,078	,290	,000	,612	,477		,483	,789	,247
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	,637**	,228	,243	,345	,516**	,689**	,249	,398*	,623**	,133	1	,896**	,857**
item11	Sig. (2-tailed)	,000	,226	,197	,062	,004	,000	,184	,029	,000	,483		,000	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	,593**	,188	,424*	,442*	,475**	,656**	,278	,555**	,571**	,051	,896**	1	,885**
item12	Sig. (2-tailed)	,001	,319	,020	,015	,008	,000	,138	,001	,001	,789	,000		,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	,767**	,363*	,531**	,613**	,507**	,820**	,433*	,592**	,581**	,218	,857**	,885**	1
total	Sig. (2-tailed)	,000	,049	,003	,000	,004	,000	,017	,001	,001	,247	,000	,000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

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

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

Hasil Uji Validitas Intensitas Penggunaan *Gadget*

Correlations

		item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	item8	item9	item10	item11	item12	item13	item14	item15	item16	item17	item18	total
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
item 1	Pearson Correlation	1	,148	,353	-,030	,199	,645**	-,017	,120	-,109	,243	,089	,782**	,741**	,583**	,383*	,083	-,053	,439*	,697**
	Sig. (2-tailed)		,435	,055	,874	,291	,000	,928	,526	,566	,196	,641	,000	,000	,001	,037	,662	,783	,015	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
item 2	Pearson Correlation	,148	1	,007	-,031	-,159	,065	-,243	-,046	,008	-,076	-,189	-,074	-,058	-,070	,152	,402*	,196	-,356	,060
	Sig. (2-tailed)	,435		,970	,869	,401	,734	,197	,809	,965	,689	,318	,697	,761	,712	,422	,028	,300	,053	,751
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
item 3	Pearson Correlation	,353	,007	1	,627**	-,026	,205	,267	,525**	-,297	,298	,182	,353	,384*	,557**	,472**	,231	,292	,289	,753**
	Sig. (2-tailed)	,055	,970		,000	,892	,277	,153	,003	,111	,110	,337	,055	,036	,001	,008	,220	,118	,121	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

item 4	Pearson Correlation	-,030	-,031	,627**	1	-,201	-,098	,304	,452*	-,368*	,132	,214	,105	,027	,299	,039	,028	-,047	-,006	,347
	Sig. (2-tailed)	,874	,869	,000		,287	,607	,102	,012	,045	,488	,257	,579	,889	,109	,839	,885	,804	,974	,060
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
item 5	Pearson Correlation	,199	-,159	-,026	-,201	1	,266	-,380*	-,362*	,256	,000	,383*	,166	,129	,052	-,137	,156	-,115	,163	,143
	Sig. (2-tailed)	,291	,401	,892	,287		,156	,038	,049	,173	1,000	,037	,380	,496	,786	,471	,409	,545	,389	,450
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
item 6	Pearson Correlation	,645**	,065	,205	-,098	,266	1	-,198	-,157	-,055	,299	,161	,536**	,371*	,504**	,299	,166	,150	,305	,517**
	Sig. (2-tailed)	,000	,734	,277	,607	,156		,295	,406	,775	,108	,395	,002	,044	,005	,108	,380	,429	,101	,003
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
item 7	Pearson Correlation	-,017	-,243	,267	,304	-,380*	-,198	1	,572**	-,106	,221	-,244	,189	,213	,281	,088	,106	,190	-,035	,277
	Sig. (2-tailed)	,928	,197	,153	,102	,038	,295		,001	,578	,240	,194	,317	,259	,133	,642	,578	,314	,853	,139
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

item 8	Pearson Correlation	,120	-,046	,525**	,452*	-,362*	-,157	,572**	1	-,269	,324	,033	,120	,319	,497**	,324	,075	,196	,326	,540**
	Sig. (2-tailed)	,526	,809	,003	,012	,049	,406	,001		,150	,081	,863	,526	,085	,005	,081	,694	,300	,079	,002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
item 9	Pearson Correlation	-,109	,008	-,297	-,368*	,256	-,055	-,106	-,269	1	-,421*	-,362*	-,218	,007	,016	-,252	,128	,108	,000	-,141
	Sig. (2-tailed)	,566	,965	,111	,045	,173	,775	,578	,150		,021	,049	,247	,969	,934	,179	,499	,570	1,000	,457
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
item 10	Pearson Correlation	,243	-,076	,298	,132	,000	,299	,221	,324	-,421*	1	,091	-,439*	,000	,191	,308	,354	,131	,314	,411*
	Sig. (2-tailed)	,196	,689	,110	,488	1,000	,108	,240	,081	,021		,632	,015	1,000	,312	,098	,055	,490	,091	,024
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
item 11	Pearson Correlation	,089	-,189	,182	,214	,383*	,161	-,244	,033	-,362*	,091	1	,282	,307	,282	,191	,084	-,206	,290	,316
	Sig. (2-tailed)	,641	,318	,337	,257	,037	,395	,194	,863	,049	,632		,131	,099	,131	,313	,658	,275	,120	,089
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

item 12	Pearson Correlation	,782**	-,074	,353	,105	,166	,536**	,189	,120	-,218	,439*	,282	1	,692**	,504**	,439*	,166	-,120	,484**	,701**
	Sig. (2-tailed)	,000	,697	,055	,579	,380	,002	,317	,526	,247	,015	,131	,000	,000	,005	,015	,380	,528	,007	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
item 13	Pearson Correlation	,741**	-,058	,384*	,027	,129	,371*	,213	,319	,007	,000	,307	,692**	1	,754**	,457*	,174	-,016	,506**	,759**
	Sig. (2-tailed)	,000	,761	,036	,889	,496	,044	,259	,085	,969	1,000	,099	,000	,000	,000	,011	,357	,932	,004	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
item 14	Pearson Correlation	,583**	-,070	,557**	,299	,052	,504**	,281	,497**	,016	,191	,282	,504**	,754**	1	,382*	,007	,206	,543**	,850**
	Sig. (2-tailed)	,001	,712	,001	,109	,786	,005	,133	,005	,934	,312	,131	,005	,000	,000	,037	,971	,276	,002	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
item 15	Pearson Correlation	,383*	,152	,472**	,039	-,137	,299	,088	,324	-,252	,308	,191	,439*	,457*	,382*	1	,012	,224	,291	,599**
	Sig. (2-tailed)	,037	,422	,008	,839	,471	,108	,642	,081	,179	,098	,313	,015	,011	,037	,000	,949	,235	,119	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

item 16	Pearson Correlation	,083	,402*	,231	,028	,156	-,166	-,106	,075	,128	-,354	-,084	-,166	,174	-,007	,012	1	-,155	-,253	,086
	Sig. (2-tailed)	,662	,028	,220	,885	,409	,380	,578	,694	,499	,055	,658	,380	,357	,971	,949		,414	,177	,650
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
item 17	Pearson Correlation	-,053	,196	,292	-,047	-,115	,150	,190	,196	,108	,131	-,206	-,120	-,016	,206	,224	,155	1	,068	,285
	Sig. (2-tailed)	,783	,300	,118	,804	,545	,429	,314	,300	,570	,490	,275	,528	,932	,276	,235	,414		,723	,127
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
item 18	Pearson Correlation	,439*	-,356	,289	-,006	,163	,305	-,035	,326	,000	,314	,290	,484**	,506**	,543**	,291	,253	,068	1	,576**
	Sig. (2-tailed)	,015	,053	,121	,974	,389	,101	,853	,079	1,000	,091	,120	,007	,004	,002	,119	,177	,723		,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
total	Pearson Correlation	,697**	,060	,753**	,347	,143	,517**	,277	,540**	-,141	,411*	,316	,701**	,759**	,850**	,599**	,086	,285	,576**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,751	,000	,060	,450	,003	,139	,002	,457	,024	,089	,000	,000	,000	,000	,650	,127	,001	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed). * . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Uji Reliabilitas Disiplin Belajar

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	30	100,0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,850	12

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

Uji Reliabilitas Intensitas Penggunaan *Gadget*

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	30	100,0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,756	18

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

Lampiran 4**ANGKET PENELITIAN**

**PENGARUH DISIPLIN BELAJAR DAN INTENSITAS PENGGUNAAN
GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 KEMBANGBAHU - LAMONGAN**

NAMA :
 JENIS KELAMIN :
 KELAS :
 NO. ABSEN :

PETUNJUK PENGISIAN ANGGKET :

- Bacalah dengan teliti setiap item pernyataan pada angket berikut!
- Berilah tanda centang (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang artinya sebagai berikut:

SL = Selalu (Skor = 5)
 SR = Sering (Skor = 4)
 KD = Kadang-kadang (Skor = 3)
 JR = Jarang (Skor = 2)
 TP = Tidak Pernah (Skor = 1)
- Pilihlah satu jawaban yang sesuai dengan diri anda sebab tidak ada jawaban yang salah

Disiplin Belajar

No	Pernyataan	SL	SR	KD	JR	TP
1	Saya mengerjakan PR yang diberikan oleh guru di rumah					
2	Saya mengerjakan PR secara kelompok dengan teman saya ketika saya kurang mengerti materi di rumah					
3	Saya mempelajari materi yang akan dibahas besok di malam sebelumnya					
4	Saya mempersiapkan alat tulis dan keperluan sekolah sebelum tidur					

5	Saya memperhatikan penjelasan guru dikelas					
6	Saya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru					
7	Saya datang sebelum pelajaran di mulai					
8	Saya tidak meninggalkan kelas sebelum pelajaran usai					
9	Saya membuat surat izin ketika tidak masuk sekolah					
10	Saya meminjam catatan materi pada teman ketika saya tidak masuk					
11	Saya mempelajari materi yang tertinggal dengan bertanya pada teman					

Intensitas Penggunaan *Gadget*

No	Pernyataan	SL	SR	KD	JR	TP
12	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mencari informasi/berita yang berhubungan dengan pelajaran di sekolah					
13	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk telepon/sms kepada teman/guru saya untuk membicarakan tugas sekolah					
14	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk menonton video					
15	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mencari soal-soal latihan sebagai bahan untuk belajar					
16	Saya menggunakan koneksi internet untuk mengakses informasi terkait materi pelajaran					
17	Saya menggunakan <i>gadget</i> dengan jarak yang standard (tidak terlalu dekat dengan mata)					
18	Saya menggunakan <i>gadget</i> ketika sedang kesulitan mengerjakan PR					
19	Saya menggunakan <i>gadget</i> ketika materi yang saya butuhkan tidak ada di buku					
20	Saya lebih semangat belajar dengan mencari materi pelajaran melalui <i>gadget</i>					
21	Saya menggunakan <i>gadget</i> lebih dari 3 jam setiap hari untuk membaca materi pelajaran					

Lampiran 5

Data mentah penelitian variabel disiplin belajar

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Total
1	3	4	2	3	3	4	4	4	5	4	3	39
2	3	2	1	2	3	4	4	4	4	3	3	33
3	2	4	1	4	4	4	4	3	4	3	2	35
4	2	1	1	3	2	3	3	4	4	4	4	31
5	3	1	2	4	1	4	5	5	5	4	4	38
6	3	3	2	2	4	4	5	3	3	3	3	35
7	3	1	2	4	3	4	4	4	5	4	4	38
8	3	1	3	1	4	5	5	5	2	1	4	34
9	4	4	5	5	4	3	5	3	5	4	3	45
10	3	1	3	4	3	4	4	3	4	5	5	39
11	2	1	2	4	5	3	5	5	3	1	3	34
12	2	3	4	4	3	4	4	4	5	4	3	40
13	3	2	3	5	4	5	5	1	5	3	4	40
14	2	1	2	3	3	4	4	2	3	3	3	30
15	4	5	3	3	5	5	5	4	3	4	5	46
16	4	3	3	5	3	4	5	5	4	4	4	44
17	3	2	3	4	3	3	4	3	4	1	2	32
18	2	3	1	3	3	4	4	5	5	3	3	36
19	3	1	2	4	3	5	5	5	5	3	4	40
20	2	3	2	4	4	4	4	4	4	3	3	37
21	2	3	2	4	3	4	4	4	5	4	3	38
22	2	2	2	4	3	4	5	2	2	3	5	34
23	3	2	4	4	3	3	4	2	3	1	2	31
24	2	2	2	3	3	3	5	5	5	3	3	36
25	3	1	2	4	3	5	5	5	5	3	4	40
26	3	2	3	3	4	4	5	5	5	2	2	38
27	2	3	1	4	4	3	4	3	5	1	5	35
28	4	3	2	4	3	3	3	3	3	2	2	32
29	3	4	4	4	4	4	5	5	5	2	3	43
30	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	2	46
31	2	1	3	5	4	3	5	5	4	3	3	38
32	2	2	1	2	2	1	3	2	2	1	1	19
33	2	3	2	4	2	2	2	5	2	3	1	28
34	2	3	1	3	4	2	5	3	4	1	2	30
35	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	1	26
36	3	5	2	3	3	4	5	3	3	2	2	35
37	1	4	2	4	3	3	4	4	3	2	3	33
38	3	3	2	3	3	3	3	3	1	3	3	30
39	2	3	1	4	3	3	4	3	4	3	4	34
40	3	5	2	5	3	3	5	5	5	2	2	40

41	1	3	2	4	3	3	4	4	2	5	5	36
42	2	1	2	4	2	2	5	5	5	2	2	32
43	2	1	1	4	4	2	4	4	3	3	1	29
44	2	3	1	2	2	2	3	1	1	1	1	19
45	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	1	26
46	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	4	51
47	2	1	2	4	3	4	5	5	5	3	4	38
48	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	53
49	2	1	2	3	4	1	4	4	3	4	1	29
50	2	1	1	3	5	4	5	5	4	4	5	39
51	5	3	4	5	5	5	5	5	5	4	5	51
52	3	3	1	4	3	4	5	2	2	1	3	31
53	3	2	5	4	4	4	5	5	4	3	1	40
54	3	4	5	5	4	3	5	5	2	2	3	41
55	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	54
56	2	2	1	3	3	2	3	3	3	3	3	28
57	4	3	2	3	4	3	4	3	5	4	2	37
58	2	1	3	4	4	3	5	4	5	3	2	36
59	1	2	1	3	5	5	5	5	4	1	1	33
60	2	3	3	2	4	3	4	4	2	2	2	31
61	1	3	1	2	5	5	5	5	3	3	3	36
62	3	1	3	4	3	3	3	3	1	1	2	27
63	2	2	3	4	4	2	5	1	2	1	3	29
64	2	1	2	3	4	3	4	3	5	3	2	32
65	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	31
66	2	3	1	4	4	2	2	3	1	2	3	27
67	1	1	1	1	2	2	2	2	3	2	3	20
68	2	1	1	2	4	5	5	4	3	4	5	36
69	2	2	1	5	5	3	5	5	2	3	3	36
70	1	1	2	2	4	3	4	4	4	3	3	31
71	4	3	1	3	5	5	5	4	5	4	4	43
72	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	52
73	4	2	1	4	4	4	5	5	5	4	5	43
74	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	13
75	1	1	1	1	2	2	3	1	1	1	1	15
76	3	2	2	1	2	2	5	3	3	2	2	27
77	2	2	2	3	5	4	4	5	4	2	1	34
78	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	13
79	2	1	2	5	4	3	4	3	2	2	1	29
80	1	2	1	4	2	2	5	4	2	2	1	26
81	3	4	2	3	4	2	5	5	5	1	1	35
82	2	4	1	2	4	2	5	5	5	1	1	32
83	2	1	2	4	2	3	4	3	5	3	2	31
84	2	1	1	2	1	1	2	3	2	1	2	18

85	2	3	1	4	3	3	3	3	3	3	3	31
86	4	1	1	4	1	4	4	4	1	1	1	26
87	4	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	31
88	2	1	2	1	2	3	3	1	3	3	1	22
89	4	2	2	3	4	3	3	3	3	2	2	31
90	1	1	1	1	1	1	2	3	3	1	1	16
91	3	2	2	5	5	3	5	5	3	3	3	39
92	4	2	2	3	4	3	3	3	3	2	1	30
93	1	3	1	3	5	4	5	5	4	2	2	35
94	3	4	3	4	4	4	4	2	1	4	4	37
95	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	4	51
96	2	1	1	3	4	3	5	5	4	1	3	32
97	2	1	2	1	3	3	5	5	5	3	5	35
98	5	3	2	2	5	2	4	3	3	2	4	35
99	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	39
100	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	52
101	4	4	4	3	4	4	3	4	1	2	3	36
102	5	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	51
103	3	2	3	3	5	3	4	4	3	5	3	38
104	2	2	3	4	4	4	4	4	4	2	5	38
105	2	2	3	4	4	5	5	5	5	3	5	43
106	1	1	1	4	2	5	3	5	3	1	1	27
107	5	5	3	2	1	4	5	5	5	5	5	45
108	4	5	2	5	5	5	2	1	5	5	5	44
109	4	3	2	4	4	3	4	4	4	4	2	38
110	4	2	2	4	4	4	4	4	4	3	5	40
111	3	1	1	3	3	2	2	1	4	2	2	24
112	3	1	2	2	4	3	2	2	3	1	1	24
113	3	1	2	1	4	1	5	4	5	1	1	28
114	3	1	1	2	1	2	4	3	2	1	1	21
115	2	1	2	4	3	4	4	1	2	4	4	31
116	3	4	3	3	4	4	5	4	3	4	5	42
117	2	1	1	3	4	4	4	3	2	1	1	26
118	5	4	3	5	5	5	5	5	2	3	2	44
119	1	2	1	3	3	3	4	3	1	1	1	23
120	2	1	1	4	3	4	4	2	3	1	3	28
121	4	3	2	5	4	4	5	5	2	1	1	36
122	3	2	2	4	4	3	4	4	4	4	3	37
123	2	1	2	2	3	3	4	4	4	2	1	28
124	2	2	2	4	4	1	4	2	3	1	1	26
125	3	1	1	1	3	3	4	4	5	2	1	28
126	3	3	1	4	4	4	4	4	3	2	1	33
127	1	2	1	5	5	3	3	4	2	3	5	34
128	1	2	3	4	4	4	5	5	3	5	4	40

129	2	1	2	4	3	1	4	2	4	2	1	26
130	2	1	2	4	3	4	4	1	2	4	4	31
131	1	2	1	4	4	4	3	2	4	1	2	28
132	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	3	20
133	2	1	1	5	4	4	5	5	5	5	3	40
134	1	3	2	4	3	3	5	5	5	2	2	35
135	2	1	2	2	3	3	4	4	4	3	2	30

Data mentah penelitian variabel intensitas penggunaan *gadget*

No	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	Total
1	4	5	5	4	5	5	5	5	5	3	46
2	4	4	3	3	4	5	5	5	5	3	41
3	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	46
4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	48
5	5	4	5	5	5	5	4	5	3	3	44
6	4	4	4	3	3	5	3	4	4	1	35
7	4	5	3	4	5	5	5	5	5	5	46
8	4	4	5	2	4	5	4	5	3	1	37
9	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49
10	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	48
11	5	3	5	5	3	5	3	4	3	1	37
12	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	47
13	2	5	2	3	5	5	5	5	3	4	39
14	5	5	4	5	5	4	5	5	4	3	45
15	4	4	4	4	4	1	4	4	4	3	36
16	5	5	5	3	5	5	5	5	3	4	45
17	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	45
18	5	4	5	4	4	5	5	5	3	3	43
19	5	5	4	4	5	5	5	5	5	2	45
20	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	48
21	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	46
22	5	5	3	5	5	1	5	5	3	1	38
23	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	46
24	5	4	4	4	5	5	5	4	3	3	42
25	5	5	3	5	5	5	5	3	5	4	45
26	3	4	4	2	3	4	3	5	3	3	34
27	5	3	2	3	5	5	5	5	5	4	42
28	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
29	4	5	5	4	3	3	5	5	4	4	42
30	4	4	4	2	4	4	4	5	5	3	39
31	5	4	2	4	4	2	5	5	4	3	38
32	4	4	3	2	4	3	3	2	3	3	31
33	5	3	5	3	3	5	4	3	1	1	33

34	5	3	4	2	3	5	3	5	5	1	36
35	5	3	5	3	5	5	5	5	5	3	44
36	4	1	4	1	4	5	5	5	2	1	32
37	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	44
38	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49
39	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	44
40	5	5	2	3	3	5	4	5	5	3	40
41	5	4	4	2	3	4	5	4	4	3	38
42	4	5	3	4	4	5	4	3	3	2	37
43	4	4	5	3	5	5	4	5	4	4	43
44	4	4	3	2	4	3	3	2	3	3	31
45	5	3	5	3	5	5	5	5	5	3	44
46	4	5	3	3	3	5	3	3	3	4	36
47	5	5	4	5	5	5	3	4	2	2	40
48	5	4	2	4	3	1	5	5	4	3	36
49	5	3	5	2	5	4	2	5	4	2	37
50	5	5	3	2	5	5	5	5	4	3	42
51	5	4	3	4	5	5	5	5	4	1	41
52	3	1	5	3	2	4	2	4	1	5	30
53	3	3	4	2	3	4	3	4	5	1	32
54	4	4	3	3	1	3	4	3	5	4	34
55	4	3	3	4	4	5	4	4	4	2	37
56	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	48
57	5	5	4	3	5	5	5	5	5	3	45
58	5	5	5	3	5	5	3	5	4	1	41
59	4	4	5	1	1	4	5	4	1	4	33
60	5	4	2	5	5	5	5	5	4	5	45
61	4	5	3	5	2	5	5	5	4	2	40
62	4	3	5	3	5	5	5	4	5	3	42
63	5	4	5	1	2	3	1	4	2	2	29
64	5	4	5	2	2	5	5	5	3	3	39
65	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	47
66	4	5	3	5	4	5	5	5	3	5	44
67	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	44
68	5	5	4	3	4	5	4	5	3	1	39
69	5	2	5	4	5	4	5	4	1	2	37
70	5	4	4	3	5	5	5	5	5	3	44
71	5	5	4	4	5	5	5	5	5	3	46
72	4	5	2	3	4	5	5	4	3	1	36
73	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49
74	4	4	5	4	4	3	4	4	2	2	36
75	2	3	4	2	3	3	3	3	4	4	31
76	4	1	4	1	1	2	3	2	5	1	24
77	1	2	4	1	2	3	4	1	4	5	27

78	5	4	3	3	3	3	3	3	3	3	33
79	4	4	3	3	3	4	4	2	3	2	32
80	5	3	2	2	2	5	5	2	5	1	32
81	2	3	4	1	1	4	5	5	5	1	31
82	2	1	5	1	2	3	5	5	5	1	30
83	4	4	3	4	4	4	4	4	3	2	36
84	5	4	4	5	3	3	5	4	3	3	39
85	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49
86	5	2	5	2	2	3	4	3	5	2	33
87	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
88	5	5	5	5	5	5	4	5	1	2	42
89	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	45
90	5	4	4	5	4	4	3	5	3	3	40
91	5	5	4	5	4	5	3	3	3	4	41
92	5	4	3	5	5	4	4	5	4	5	44
93	5	5	5	2	2	4	4	5	4	1	37
94	5	3	4	4	5	5	5	5	5	5	46
95	4	4	3	5	4	4	4	3	3	2	36
96	5	3	2	3	4	4	1	5	5	2	34
97	4	3	2	5	5	4	5	5	4	4	41
98	4	2	2	3	4	3	4	3	4	5	34
99	3	2	3	3	3	5	5	5	4	3	36
100	5	5	1	4	3	5	5	5	3	4	40
101	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
102	5	4	2	4	4	4	5	5	4	3	40
103	3	4	2	3	3	5	5	4	4	3	36
104	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	48
105	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	48
106	5	2	2	4	5	1	5	4	1	1	30
107	4	5	5	4	4	3	5	5	5	4	44
108	5	5	3	5	5	5	5	5	5	2	45
109	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
110	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
111	4	3	3	3	3	4	4	4	2	2	32
112	5	2	3	3	3	4	3	4	4	3	34
113	5	2	3	3	3	3	4	5	3	2	33
114	3	2	5	3	4	3	2	3	4	3	32
115	4	4	4	2	5	3	5	5	5	3	40
116	1	4	4	4	3	3	1	3	1	2	26
117	5	3	5	2	3	4	3	4	5	3	37
118	4	2	4	4	4	4	5	5	5	2	39
119	4	4	3	3	4	5	3	3	3	3	35
120	4	5	3	4	3	4	3	3	4	3	36
121	4	4	2	2	4	1	3	4	4	3	31

122	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	47
123	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	40
124	5	2	2	2	3	5	5	5	5	3	37
125	2	5	5	4	4	5	3	2	2	3	35
126	5	3	5	5	5	5	3	5	5	3	44
127	3	4	5	4	4	2	4	3	4	4	37
128	5	5	4	4	5	4	5	5	2	3	42
129	5	2	3	4	2	3	3	4	3	5	34
130	4	4	4	2	5	3	5	5	5	3	40
131	4	5	4	3	3	5	4	4	2	1	35
132	4	3	4	3	3	5	4	5	4	3	38
133	5	4	5	4	3	5	5	5	5	2	43
134	5	4	5	3	3	3	4	3	4	2	36
135	3	3	5	4	3	5	3	4	4	4	38



Lampiran 6

Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	x2, x1 ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: y

b. All requested variables entered.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,294 ^a	,086	,073	16,708	,972

a. Predictors: (Constant), x2, x1

b. Dependent Variable: y

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3484,443	2	1742,222	6,241	,003 ^b
	Residual	36849,290	132	279,161		
	Total	40333,733	134			

a. Dependent Variable: y

b. Predictors: (Constant), x2, x1

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF

	(Constant)	46,945	10,441		4,496	,000		
1	x1	,564	,181	,267	3,116	,002	,944	1,059
	x2	,220	,249	,076	,883	,379	,944	1,059

a. Dependent Variable: y

Residuals Statistics^a

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	61,54	85,56	74,84	5,099	135
Residual	-40,353	29,991	,000	16,583	135
Std. Predicted Value	-2,608	2,101	,000	1,000	135
Std. Residual	-2,415	1,795	,000	,993	135

a. Dependent Variable: y

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		x1	x2	y
N		135	135	135
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	33,98	39,64	74,84
	Std. Deviation	8,203	5,954	17,349
	Absolute	,076	,101	,098
Most Extreme Differences	Positive	,076	,079	,074
	Negative	-,062	-,101	-,098
Kolmogorov-Smirnov Z		,882	1,175	1,135
Asymp. Sig. (2-tailed)		,419	,127	,152

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Lampiran 7

Lembar Wawancara Dengan Guru IPS

Nama : Dwi Sulistyawati

Hari/tanggal : Rabu, 5 Juli 2017

Narasumber	Pertanyaan	Jawaban
Guru IPS	1. Apakah siswa diizinkan membawa gadget ke sekolah?	
	2. Kapan saja biasanya siswa sering menggunakan <i>gadget</i> nya ketika sedang berada di sekolah?	
	3. Apakah boleh siswa menggunakan <i>gadget</i> nya ketika pembelajaran berlangsung?	
	4. Aplikasi apa sajakah yang biasa digunakan siswa?	
	5. Apakah anda memiliki grup whatsapp dengan siswa untuk membahas mengenai pelajaran?	

Lampiran 8

Lembar Wawancara Dengan Siswa

Nama : Della Nur Anggraini

Hari/tanggal : Rabu, 5 Juli 2017

Narasumber	Pertanyaan	Jawaban
Siswa kelas VIII G	6. Apakah teman-temanmu banyak yang membawa <i>gadget</i> ke sekolah?	
	7. Aplikasi apa saja yang biasa ada di <i>gadget</i> teman-temanmu?	
	8. Aplikasi apa yang paling sering mereka gunakan?	
	9. Kapan saja teman-temanmu menggunakan <i>gadget</i> saat di sekolah?	
	10. Pernahkah teman-temanmu menggunakan <i>gadget</i> untuk mencari informasi mengenai pelajaran?	

Lampiran 9
Foto Penelitian



DAFTAR NILAI UJIAN TENGAH SEMESTER GENAP
MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS VIII
SMP NEGERI 1 KEMBANGBAHU-LAMONGAN
TAHUN AJARAN 2016/2017

No.	Nama Siswa	Nilai UTS IPS Semester Genap
1	Aisyah Kusuma Dewi	90
2	Ananda Arisinta D	71
3	Aziza Nur Sa'adah	90
4	Azzuma Prameswari	80
5	Ahmad Surya Hidayat	72
6	Charlista Angel P	73
7	Erlysta Dwi Marwita	80
8	Emil Arif 'Aly Zamora	70
9	Emilia Nur Aini P	85
10	Erika Syahrani Putri	85
11	Gus Adjie Bimantoro	70
12	Indah Rahayu Dwi N	90
13	Indy Haryo Sopyon	85
14	Intan Eka Puspita S	85
15	Laily Nur Anggraini	85
16	Muhammad Fahmi M	79
17	Nadya Kusuma Suryani	100
18	Naimul Ullah	95
19	Natasya Wahyu Utami	100
20	Niken Ayu Pitaloka	80
21	Nur Eniah	75
22	Putri Fidia Zumrotun K	63
23	Shafwa Amada Amelia	80
24	Syamsud Duha Ristian	90
25	Tiara Nely Safitri	95
26	A. Satria Wahyu H	90
27	Angga Zulianto	90
28	Atiya Miftakhul Jannah	100
29	Deddy Eka Boy Putra	100
30	Dimas Suton Trenggono	65
31	Dzul Fahmi Robbi	75
32	Eka Dewi Wulandari	76
33	Ekky Prasetya Kusuma	100
34	Hafizh Baihaqi A	80
35	Hikmah Nur Firdausi K	76
36	Irvan Bagus Yulianto	95

37	Krishna Bagus Saputra	70
38	Listi Tiara Wardani	61
39	Natalia Dwi Wulandari	90
40	Nidia Elisa Pratiwi	100
41	Putri Agustina	65
42	Rinindi Ayu Kusuma D	100
43	Septa Andre Jovani	90
44	Septy Dwi Wahyu H	85
45	Shazia Khaleda Putri	71
46	Vernanda Dimas F	90
47	Wahyu Setiawan	95
48	Amirotun Nabila	71
49	Azrul Andika Saputra	76
50	Adelia Kartika Nur H	85
51	Ayu Khurin'in	75
52	Bagas Wahyu Dwi S	65
53	Dani Zulfiansyah	60
54	Elifia Marsanda Riski	57
55	Evita Amalia	75
56	Faizah Erka Maylani	70
57	Fitria Ika Wulandari	65
58	Frizky Andreka	76
59	Hendricky Davelin	72
60	Herlina Fitri Fadhilah	52
61	Hilda Sintia Amelia P	44
62	Imam Afandy	60
63	Muhammad Agus D	40
64	Muhammad Faisal A	65
65	Nabila Sekar Mawardi	73
66	Nia Isdaryanti Putri	80
67	Putri Marlinda Nurwati	75
68	Rahmat Hidayat	60
69	Reynold Aldi Cahyono	60
70	Shilvia Lolita	78
71	Sinta	49
72	Sundari Setiawati	80
73	Uswatun Mahmudah	80
74	Abdul Rokhim	36
75	Ach. Rifky Afriyanda	25
76	Achmad Nanang A	70
77	Aditya Bagoes Tri K	57
78	Agung Saputra	56
79	Ahmad Angga	30
80	Dimas Prayogi	64

81	Eka Cahya Imansyah	76
82	Eko Dian Pratama	61
83	Fahad Syururi	57
84	Gilang Bagus Prasetya	47
85	Indang Susilowati	42
86	Mochamad Dzikril M	50
87	Muslikhatul Faniah	36
88	Raka Nanda	36
89	Ruwanda Eka Putri	42
90	Saffira Putri Rahmawati	52
91	Sulis stiyo Ningseh	54
92	Suwarni	42
93	Zunita Ambarwati	56
94	Sriken	49
95	Ananda Desinta	90
96	Andri Miputri	95
97	Anggie Ridhatul M	70
98	Arif Samsudin	75
99	Aura Diny M	95
100	David Surendra S	85
101	Denny Putra	65
102	Desy Anjarwati	95
103	Diki Ade Prasetyo	80
104	Eva Damayanti	95
105	Fitria Harmawati	95
106	M. Ali Syeh Rozi	80
107	M. As'ad Samsul	70
108	M. Feri Ferdiansa	85
109	Mitrotum Muntaza	95
110	Rizka Nur Aviva	95
111	Susilo Ismanto	80
112	Suwandi	90
113	Suwondo	95
114	Tegar Nayoan	90
115	Anisa Salsabilla	95
116	Bagas Ariyanto	60
117	Bayu Subianto	65
118	Candra Dwi S	75
119	Dafa Afriza A	65
120	Danang Budi P	55
121	Dian Halingga G	80
122	Dona Agustin	95
123	Eka Alvina Septia	95
124	Ely Anggraini	95

125	Gustika Bayu S	85
126	Ilmas Fathur R	60
127	Imam Sarkoni	75
128	Ita Indah C	80
129	Jihan Karismatika	95
130	Karmila Musafa'ah	95
131	Lukman Ananda F	90
132	Nurul Laili F	95
133	Trianto Fani S	70
134	Yudistira Heryanto	80
135	Zazin Auliyah	66



Mengetahui,

Kepala Sekolah

Drs. Suko Nuryahman, M.Pd

NIP. 19610710 1987101 001



KEMENTERIAN AGAMA
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_uinmalang@yahoo.com

Nomor : Un.3.1/TL.00.1/102/2017
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

20 Maret 2017

Kepada
Yth. Kepala SMP Negeri 1 Kembangbahu Lamongan
di
Lamongan

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 : Fauzia Farida
NIM : 13130071
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester – Tahun Akademik : Genap - 2016/2017
Judul Skripsi : **Pengaruh Disiplin Belajar dan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu Lamongan**

Lama Penelitian : **Maret 2017** sampai dengan **Mei 2017** (3 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.



a.n Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik,

Dr. Hj. Sulalah, M.Ag
NIP. 19651112 199403 2 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PIPS
2. Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN LAMONGAN
DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN LAMONGAN
SMP NEGERI 1 KEMBANGBAHU
Jl. Raya Kembangbahu No. 6 E-mail: smpn1_kembangbahu.sch.id
Website: www.smpn1_kembangbahu.sch.id
KEMBANGBAHU – 62282



SURAT KETERANGAN

Nomor : 420/184/413.101.211/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. Suko Nuryahman, M.Pd
NIP : 19610710 198710 1 001
Pangkat/Golongan : Pembina Tk 1 IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMP Negeri 1 Kembangbahu
Alamat : Jl. Raya Kembangbahu No. 6 Kembangbahu

Dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Fauzia Farida
NIM : 13130071
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P. IPS)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah melaksanakan penelitian di SMPN 1 Kembangbahu dari tanggal 27 Maret s.d 22 April 2017 dengan Judul “ PENGARUH DISIPLIN BELAJAR DAN INTENSITAS PENGGUNAAN **GADGET** TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 KEMBANGBAHU LAMONGAN”

Demikian keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya..



Kembangbahu, 25 April 2017
Kepala Sekolah,

Drs. Suko Nuryahman, M.Pd
Pembina Tk. I
Nip. 19610710 198710 1 001



BUKTI KONSULTASI

Nama : Fauzia Farida
NIM : 13130071
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Dosen Pembimbing : Dr. H. Wahidmurni, M.Pd,Ak
Judul Skripsi : Pengaruh Disiplin Belajar dan Intensitas Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan

No	Tgl/Bln/Thn Konsultasi	Materi Konsultasi	Ttd
1.	1 November 2016	Pengajuan Bab I dan II	1. ✓
2.	8 November 2016	Revisi Bab I dan II	2. ✓
3.	10 November 2016	Revisi Bab III	3. ✓
4.	15 November 2016	ACC Ujian Proposal	4. ✓
5.	30 Maret 2017	Revisi Angket	5. ✓
6.	9 Mei 2017	Revisi Bab IV	6. ✓
7.	12 Mei 2017	Revisi Bab V dan VI	7. ✓
8.	17 Mei 2017	Revisi Abstrak	8. ✓
9.	22 Mei 2017	ACC Ujian Skripsi	9. ✓

Malang, 22 Mei 2017
Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah,

Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 19650403 199803 1 002

BIODATA MAHASISWA



Nama : Fauzia Farida

NIM : 13130071

TTL : Lamongan, 16 Juni 1995

Alamat: Puter-Kembangbahu-Lamongan

Email : ziafarida32@gmail.com

Telp. : 085730439638

Jenjang Pendidikan:

a. Pendidikan Formal

1. TK PKK Puter Tahun 2000-2001
2. SDN Puter 1 Tahun 2001-2007
3. MTs. Ma'arif Puter Tahun 2007-2010
4. MA. Roudlotun Nasyi'in Tahun 2010-2013
5. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Tahun 2013-2017

b. Pendidikan Non Formal

1. PP An-Nur Puter-Lamongan
2. PP Roudlotun Nasyi'in Kemlagi-Mojokerto
3. Ma'had Sunan Ampel Al-aly (MSAA) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang