

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PPKn
di SMP NEGERI 37 BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh :

Nadya Pratiwi



**PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2022**

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PPKn
di SMP NEGERI 37 BANDAR LAMPUNG**

Oleh:

Nadya Pratiwi

**Skripsi
Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar
Sarjana Pendidikan**

Pada

**Program Studi Pendidikan dan Kewarganegaraan
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PPKn di SMPN 37 BANDAR LAMPUNG

OLEH :

Nadya Pratiwi

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mendeskripsikan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 37 Bandar Lampung. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data di lapangan dilakukan dengan melakukan wawancara, angket, dan dokumentasi. Sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 25 sampel yang terdiri dari peserta didik kelas VII.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, didapatkan hasil χ^2 hitung = 59,95 dengan taraf signifikan 5% (0,05) dan derajat kebebasan 4, maka diperoleh χ^2 tabel = 9,49 dengan demikian χ^2 hitung lebih besar dari χ^2 tabel, yaitu $59,95 \geq 9,49$. Dari hasil tersebut diketahui koefisien kontingensi $C = 0,84$ sedangkan $C_{maks} = 0,86$ hingga didapati hasil 0,97 pada tingkat keeratan pengaruh yang berada pada kategori sangat kuat. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan *gadget* terhadap minat belajar PPKn di SMP Negeri 37 Bandar Lampung dikarenakan penggunaan *gadget* pada proses belajar mengajar dapat menarik perhatian peserta didik dan terjadi interaksi di dalam kelas sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn.

Kata Kunci: pengaruh, penggunaan *gadget*, dan minat belajar

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE USE OF GADGETS ON STUDENTS' LEARNING INTEREST IN PPK_n LESSONS at SMPN 37 BANDAR LAMPUNG

BY :

Nadya Pratiwi

This study was conducted with the aim of describing the effect of using gadgets on students' interest in learning in Civics subjects at SMP Negeri 37 Bandar Lampung. The research method used is a descriptive method with a quantitative approach. Data collection techniques in the field are carried out by conducting interviews, questionnaires, and documentation. The sample used in this study amounted to 25 samples consisting of class VII students.

Based on the results of the research conducted, the results obtained are χ^2 count = 59.95 which is adjusted to a significant level of 5% (0.05) and degrees of freedom 4, then χ^2 table = 9.49 thus χ^2 count greater than χ^2 table, which is $59.95 \geq 9.49$. From these results, it is known that the contingency coefficient $C = 0.84$ while $C_{\max} = 0.86$ until the results are 0.97 at the level of closeness of influence which is in the very strong category. These results indicate that there is an influence on the use of gadgets on the interest in learning Civics in SMP Negeri 37 Bandar Lampung because the use of gadgets in the teaching and learning process can attract the attention of students and interactions occur in the classroom so that it can increase students' interest in learning in Civics subjects.

Keywords: *effect, gadgets, and interest in learning*

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PPKn DI SMP NEGERI 37 BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Nadya Pratiwi**

NPM : **1513032048**

Program Studi : **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd.
NIP 19820727 200604 1 002

Rohman, S.Pd., M.Pd.
NIK 231204840603101

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi
Pendidikan PKN

Drs. Tedi Rusman, M.Si.
NIP 19600826 1986031 001

Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.
NIP 19870602 200812 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd.**

Sekretaris : **Rohman, S.Pd., M.Pd.**

Penguji
Bukan Pembimbing : **Drs. Berchah Pitoewas, M.H.**

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP. 19620804 1989051 001

Three handwritten signatures in black ink are positioned to the right of the text. The top signature is the most prominent and appears to be 'Hermi Yanzi'. Below it is a signature that looks like 'Rohman', and at the bottom is a signature that looks like 'Berchah Pitoewas'. Each signature is followed by a dotted line.


Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **21 Juni 2022**

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Negeri 37 Bandar Lampung”** merupakan karya saya sendiri dan bukan karya orang lain. Semua tulisan yang tertuang dalam skripsi ini telah memenuhi kaidah penulisan karya ilmiah Universitas Lampung. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi saya merupakan hasil penjiplakan atau dibuat oleh orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar yang telah saya terima.



Bandar Lampung, 21 Juni 2022


Nadya Pratiwi
NPM.1513032048

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Nadya Pratiwi merupakan anak bungsu dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Gunadi dan Ibu Nani Susanti yang lahir pada tanggal 04 Februari 1997 di Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung.

Penulis pernah mengikuti pendidikan formal di SDN 3 Gedong Air sejak tahun 2003 hingga 2008, melanjutkan ke tingkat SMP di SMP Kartika II-2 Bandar Lampung sejak tahun 2009 hingga tahun 2012, kemudian SMA di SMAS Perintis 2 Bandar Lampung sejak tahun 2013 sampai 2015, kemudian pada tahun 2015 penulis di terima di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial melalui jalur Mandiri.

Pada tahun 2015 Penulis terdaftar sebagai peserta didik di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Mandiri. Selama berkuliah di Universitas Lampung, penulis aktif mengikuti unit kegiatan mahasiswa dan diamanahkan menjadi sekretaris divisi sosial media pada organisasi Himpunan Mahasiswa Ilmu Pengetahuan Sosial (HIMAPIS) dan menjadi sekretaris bidang sosial masyarakat pada organisasi Forum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Fordika). Penulis pernah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Pekon Way Gelang, Kota Agung Barat dan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SUPM Negeri Kota Agung.

MOTTO

“Cintai dirimu sendiri, karena hanya dirimu yang bisa mengerti kamu”

“Pendidikan adalah senjata paling ampuh untuk mengubah dunia”

-Nelson Mandela-

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan ni'mat kesempatan kupersembahkan karya ini sebagai tanda cinta, kasih sayang, dan baktiku kepada :

Kedua orang tua tercintan yang telah tiada namun selalu ada dihatiku, Ayahanda Gunadi dan Ibunda Nani Susanti yang selalu menjadi motivasi, yang selalu mencurahkan kasih sayangnya padaku, yang selalu mendukung dan mendoakan keberhasilanku.

Almamaterku tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Syukur Alhamdulillah berkat rahmat dan hidayah Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “**Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Negeri 37 Bandar Lampung**”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung.

Terselesaikannya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari hambatan yang datang baik dari luar maupun dari dalam diri penulis. Berkat bimbingan, saran, motivasi dan bantuan baik moral maupun spiritual serta arahan dari berbagai pihak sehingga segala kesulitan dapat terlewati dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., sebagai Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., sebagai Wakil Dekan Bidang Umum Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., sebagai Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si., sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
6. Ibu Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd. sebagai Ketua Program Studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;

7. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing akademik dan sebagai pembimbing I terima kasih telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta motivasi, dan nasehat dalam penyelesaian skripsi ini;
8. Bapak Rohman, S.Pd., M.Pd., sebagai pembimbing II, terima kasih atas bimbingan, dukungan, semangat, ilmu, waktu, tenaga, arahan, serta nasehatnya selama ini, tanpa masukan yang membangun dari bapak saya tidak dapat menyelesaikan skripsi ini dengan mudah;
9. Bapak Drs. Berchah Pitoewas, M.H., sebagai pembahas I terima kasih atas saran dan masukannya sehingga dapat menyempurnakan skripsi ini menjadi lebih baik
10. Ibu Nurhayati, S.Pd., M.Pd., sebagai pembahas II terima kasih atas saran dan masukannya sehingga dapat menambah khazanah penulisan skripsi ini menjadi lebih lengkap;
11. Bapak dan Ibu Dosen serta staff Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan, saran, motivasi, serta segala bantuan yang diberikan;
12. Teristimewa untuk kedua orang tuaku tercinta, Bapak Gunadi dan Ibu Nani Susanti. Terima kasih atas ketulusan, keikhlasan, kasih sayang dan kesabaran yang diberikan kepadaku, terima kasih telah merawatku dengan penuh keikhlasan dan selalu memberikan semangat serta doa-doa yang tidak akan pernah terbayarkan. Semoga Allah SWT selalu menempatkan orang tuaku di tempat terbaik di sisi-Nya;
13. Teruntuk Kakak-kakakku Arif Wibowo dan Dwi Jayanti terima kasih untuk do'a dan dukungannya selama ini, semoga selalu diberikan kesehatan dan kebahagiaan;
14. Bapak Mulyadi, S.Pd. selaku kepala sekolah SMPN 37 Bandar Lampung yang telah bersedia membantu dalam penulisan skripsi ini, serta mendukung dalam terselesainya skripsi ini;

15. Dewan Guru dan Staff di SMP Negeri 37 Bandar Lampung yang telah membantu saya selama saya melaksanakan penelitian serta pe
16. Seluruh teman-teman PPKn angkatan 2015, yang telah menemani mewarnai dengan canda tawa pada setiap kegiatan perkuliahan.
17. Sahabatku yang sudah mendahului Anisa Rahmadini, Annisa Suciati, Revisya Alita, Tri Astuti, Linda Puspita, Eva Yulianti, Latifa Linda, terima kasih telah menemani dan saling mendukung selama ini.
18. Sahabatku tersayang yang telah lama menemaniku dalam kondisi apapun, Tri Dewi Octavia dan Rizki Amelia, terima kasih telah menemani, mendukungku, dan merangkulku selama ini, semoga kalian selalu diberikan kebahagiaan dan kesehatan serta keberkahan;
19. Teman terdekatku Haryanti, Deliwa, Lemuel Kevin, Julio, Ule, terima kasih selalu menyemangati dan mengingatkanku untuk tetap semangat dan berusaha dalam menyelesaikan skripsi.
20. Keluarga besar KKN Way Gelang terima kasih atas segala pengalaman, motivasi dan kenangan dalam belajar secara nyata dan mengabdikan;
21. Serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga penelitian ini dapat terselesaikan. Semoga ketulusan bapak, ibu, serta rekan-rekan mendapatkan pahala dari Allah SWT;

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan penyajiannya. Akhirnya penulis berharap semoga dengan kesederhanaannya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, 21 Juni 2022

Nadya Pratiwi
1513032048

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
ABSTRAK	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
HALAMAN PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
SANWACANA	xi
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah	7
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	7
1. Tujuan Penelitian	7
2. Kegunaan Penelitian	8
F. Ruang Lingkup Penelitian.....	9
1. Ruang Lingkup Ilmu	9
2. Ruang Lingkup Objek Penelitian	9
3. Ruang Lingkup Subjek Penelitian.....	9
4. Ruang Lingkup Waktu Penelitian	10
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Tinjauan Tentang Gadget.....	11
1. Pengertian Gadget	11
2. Macam-Macam Aplikasi Pada Gadget	14
3. Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Gadget	18
4. Dampak Positif dan Negatif Gadget	21
5. Indikator Penggunaan IGadget	27
B. Tinjauan Tentang Minat Belajar	29
1. Pengertian Minat Belajar	29
2. Indikator Minat Belajar	31
3. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar	33

C. Penelitian Yang Relevan	36
D. Kerangka Berfikir	38
E. Hipotesis.....	38

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	39
B. Populasi dan Sampel	40
1. Populasi	41
2. Sampel	42
C. Variabel Penelitian	43
D. Teknik Pengumpulan Data.....	44
E. Teknik Analisis Data.....	46
1. Uji Coba Instrumen	46
2. Teknik Analisis Perseentase.....	48
3. Pengujian Keeratan Pengaruh	50

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Langkah-Langkah Penelitian	53
1. Persiapan Pengajuan Judul.....	53
2. Penelitian Pendahuluan	53
3. Pengajuan Rencana Penelitian	54
4. Penyusunan Alat Pengumpulan Data	55
5. Pelaksanaan Uji Coba Angket.....	56
B. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	60
1. Sejarah Singkat SMP Negeri 37 Bandar Lampung.....	60
C. Deskripsi Data.....	62
1. Pengumpulan Data	62
2. Penyajian Data	62
D. Pengujian Data	76
E. Pembahasan.....	82

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	92
B. Saran.....	93

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN.....

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Jumlah Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 37 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2020/2021	41
1.2 Jumlah Peserta Didik yang Menjadi Sampel di SMP Negeri 37 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2020/2021.....	43
4.1 Distribusi Hasil Uji Coba Angket Dari 10 Responden Diluar Populasi Untuk Item Ganjil (X)	57
4.2 Distribusi Hasil Uji Coba Angket Dari 10 Responden Diluar Populasi Untuk Item Genap (Y)	58
4.3 Tabel Kerja Antara Item Ganjil (X) dan Item Genap (Y)	58
4.4 Distribusi Tes (Pilihan Ganda) Indikator Perasaan Senang	63
4.5 Distribusi Frekuensi Indikator Perasaan Senang	65
4.6 Distribusi Tes (Pilihan Ganda) Indikator Perhatian	66
4.7 Distribusi Frekuensi Indikator Perhatian	68
4.8 Distribusi Tes (Pilihan Ganda) Indikator Ketertarikan	68
4.9 Distribusi Frekuensi Indikator Ketertarikan	70
4.10 Distribusi Tes (Pilihan Ganda) Indikator Keterlibatan Peserta didik	71
4.11 Distribusi Frekuensi Indikator Keterlibatan Peserta didik	73
4.12 Distribusi Tes (Pilihan Ganda) Penggunaan <i>Gadget</i>	74
4.13 Distribusi Frekuensi Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i>	76

4.14 Perbandingan Jumlah Responden Mengenai Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Negeri 37 Bandar Lampung	77
4.15 Hasil Angket Tentang Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Negeri 37 Bandar Lampung	78
4.16 Daftar Kontingensi Jumlah Responden Mengenai Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Negeri 37 Bandar Lampung	79

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran wajib dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. PPKn menjadi penopang kesadaran dan tegaknya peraturan hukum. Warga negara yang taat pada hukum tidak akan terlepas dari nilai-nilai Pancasila. Pendidikan kewarganegaraan secara akademik merupakan program pendidikan yang berfungsi untuk membina kesadaran warga negara tentang hak dan kewajibannya sesuai dengan konstitusi yang berlaku (Al Hakim, 2016:8). Pada dasarnya PPKn memberikan pembelajaran tentang bagaimana menjadi warga negara yang baik dan menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara Indonesia (Rahayu, 2017:1). PPKn memberikan arahan dan pedoman bagi peserta didik dalam menjalankan kehidupan bernegara sesuai konstitusi yang berlaku.

Kedudukan PPKn sangat strategis dalam menanamkan watak dan kepribadian berdasarkan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945. PPKn sangat berperan penting bagi generasi penerus bangsa, mengingat tujuan PPKn secara teoritis untuk mendidik peserta didik menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab dan dapat berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang demokratis

sekaligus menjadi wahana untuk membentuk warga negara agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang bertanggung jawab dalam masyarakat demokratis yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 (Maftuh, 2008). PPKn sebagai program pembelajaran mengembangkan kompetensi kognisi, psikomotorik, dan karakter pribadi. Kompetensi yang dimaksud mengembangkan tiga aspek pokok yaitu, *civic knowledge*, *civic skills*, dan *civic dispositions* (Sunarso, 2008:15)

Salah satu aspek pokok yang harus dikembangkan dalam PPKn adalah *civic knowledge* atau kompetensi pengetahuan kewarganegaraan. Kompetensi tersebut merupakan dasar atau landasan pokok dalam mengembangkan *civic skills* dan *civic disposition*. Pengetahuan yang didapatkan akan mendorong seseorang untuk berpikir dan bertindak sebagaimana mestinya. Pengetahuan kewarganegaraan yang didapatkan memiliki hubungan atau interaksi dengan kemampuan psikomotorik dan karakter pribadi seseorang.

Kompetensi kewarganegaraan harus dikembangkan oleh guru melalui berbagai macam strategi pembelajaran yang menarik. Strategi pembelajaran merupakan kegiatan pembelajaran oleh guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Pembelajaran yang baik bukan terpusat pada guru semata. Proses pembelajaran yang baik dengan mengedepankan keaktifan peserta didik sebagai subjek yang sedang belajar sehingga pembelajaran tidak hanya terpusat pada guru. Untuk itu perlu ditunjang dengan media pembelajaran yang tepat.

Perkembangan zaman yang pesat mendorong kemajuan teknologi dan informasi yang semakin canggih. Perkembangan membawa perubahan signifikan dalam aktivitas pendidikan. Salah satu kemajuan teknologi dan informasi yang dimaksud munculnya alat atau perantara untuk menunjang sistem kerja yang berbasis *online*. Media *online* dapat dimanfaatkan untuk memperkuat berbagai bidang termasuk bidang pendidikan dan pembelajaran, khususnya pengembangan kompetensi pengetahuan kewarganegaraan peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Perangkat dan sarana media *online* yang dapat mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran PPKn salah satunya ialah *gadget*.

Gadget sebagai salah satu alat dalam media *online* dapat digunakan untuk mengakses internet. Berbagai macam berita atau informasi mudah diperoleh sehingga dapat memberikan penguatan terhadap kompetensi pengetahuan kewarganegaraan. Hal ini sejalan dengan penelitian Suharmanto dan Sunarso (2017) menunjukkan peserta didik diberikan tugas oleh guru untuk mencari, mempelajari, dan mengungkapkan pada saat pembelajaran PPKn untuk memperkaya keterbatasan materi yang ada pada buku yang digunakan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul saat diskusi. Hasil penelitian Sulaiman (2017) juga menunjukkan bahwa media internet dalam pembelajaran PPKn efektif untuk menarik minat peserta didik dalam mempelajari materi. Guru dan peserta didik menggunakan internet yang diakses melalui aplikasi *google* dengan tujuan mencari informasi materi pelajaran. Pembelajaran semakin interaktif karena guru mengkombinasikan dengan berbagai model pembelajaran aktif seperti penemuan, diskusi, dan presentasi. Pembelajaran

berbasis *online* dapat meningkatkan kegiatan peserta didik dan guru karena banyak sumber informasi yang tersedia. Guru tidak memiliki keterbatasan materi di kelas. Semua informasi dapat di akses dari internet seperti memberikan *webQuest* kepada peserta didik untuk membantu belajar. Peserta didik dapat berkomunikasi dengan peserta didik yang lain untuk bertukar ide. Internet telah membuka ruang kelas untuk memperoleh segala informasi di seluruh dunia.

Realitanya penggunaan *gadget* sebagai media *online* dalam proses pembelajaran tidak sebaik yang diharapkan. Peserta didik yang menggunakan *gadget* sebagai media *online* dalam proses pembelajaran nyatanya tidak selalu berdampak positif. Hal ini sejalan dengan penelitian Subekti dkk (2017) menunjukkan bahwa dampak penerapan media pembelajaran berbasis internet melalui pemanfaatan *smartphone* dalam pembelajaran PPKn memberikan pengaruh negatif. Adanya intensitas berinteraksi yang sering dengan *smartphone* memberi dampak peserta didik menjadi ketergantungan, enggan mencari buku bacaan, terkecoh untuk mengakses aplikasi lainnya dan melihat berita atau iklan yang tidak pantas saat mengakses internet.

Penggunaan *gadget* pada anak berdampak keterisolasian diri dari kehidupan sosial dan kurangnya manajemen emosi. Hal ini mengakibatkan kurangnya interaksi dan komunikasi. Anak menjadi introvet dan tidak sabar, memiliki masalah interpersonal, kurangnya kemampuan berkomunikasi serta menjauhkan mereka dari lingkungan sekitar. Dampak negatif *smartphone* di kalangan pelajar sangat besar dan dampak positifnya kecil. *Smartphone*

memberikan kemudahan peserta didik untuk menyediakan berbagai sumber belajar tetapi dapat juga memberikan dampak negatif. Proses belajar peserta didik akan terganggu, mengembangkan masalah psikologis dan masalah interaksi social.

Pada masa pandemi covid-19, pembelajaran secara *online* harus dilakukan untuk mengurangi penyebaran virus *corona*. Peserta didik akan memperoleh hasil belajar yang maksimal apabila mereka memiliki kesungguhan dalam belajarnya, kegiatan belajar mengajar yang dilakukan harus berdasarkan keinginan yang timbul dari dalam dirinya untuk tertarik dalam belajar, ketertarikan yang dimaksud adalah minat untuk belajar. Peserta didik yang memiliki minat terhadap suatu hal akan berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan dari kegiatan belajarnya. Selain minat dalam belajar, peserta didik juga harus memiliki perilaku yang baik dalam proses pembelajaran guna menciptakan pembelajaran yang efektif sehingga dapat berkonsentrasi dengan baik. Berbagai persoalan justru muncul ketika peserta didik memanfaatkan media *online* dalam proses pembelajaran. Media *online* menyediakan berbagai macam aplikasi pembelajaran yang menarik. *Gadget* sebagai perangkat dan sarana media *online* untuk mengakses internet seharusnya dapat membantu peserta didik untuk mencari berbagai sumber informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran. Gambar, video, dan berita dapat diperoleh peserta didik dengan membuka aplikasi *google*. Peserta didik juga dapat memanfaatkan media sosial untuk bertukar informasi. Pada kenyataannya, terdapat peserta didik yang tidak bisa memanfaatkan media *online* dengan bijak. Peserta didik kurang memperhatikan tugas sekolahnya dan lebih senang bermain *game* serta

membuka media sosial. Hal ini berdampak pada ketergantungan peserta didik untuk membuka aplikasi dan informasi yang kurang mendukung dalam proses pembelajaran *online*. Pada akhirnya, mereka tidak dapat mengontrol perilakunya sehingga mengganggu kondisi sosial dan psikologis peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 37 Bandar Lampung diperoleh informasi bahwa pada saat proses pembelajaran secara *online* berlangsung, banyak peserta didik yang tidak menghadiri proses pembelajaran secara *online*. Guru mata pelajaran PPKn menjelaskan, pernah suatu ketika dilaksanakannya proses pembelajaran secara *online* peserta didik yang menghadiri hanya sebanyak 4 peserta, peserta didik yang tidak hadir banyak yang beralasan bahwasanya mereka tidak memiliki paket data untuk melakukan kegiatan tersebut. Hal tersebut membuat guru lebih memilih jarang melakukan pembelajaran secara *online* dan lebih memilih memberikan tugas dan materi pembelajaran via *roomchat* agar materi yang ingin disampaikan tidak tertinggal namun hal tersebut tetap tidak diindahkan oleh peserta didik. Berdasarkan data yang penulis peroleh dari guru mata pelajaran PPKn, dari total 176 peserta didik dari kelas 7A-7F, hanya 44 peserta didik yang mengumpulkan tugas tepat waktu dan lainnya terlambat bahkan ada yang tidak mengumpulkan tugasnya sama sekali.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, hal ini mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Negeri 37 Bandar Lampung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah yang dapat diidentifikasi ialah sebagai berikut :

1. Rendahnya minat belajar peserta didik di SMP Negeri 37 Bandar Lampung.
2. Proses pembelajaran masih bersifat monoton.
3. Penggunaan *gadget* yang tidak sesuai dengan ketentuan yang seharusnya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini, yaitu pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik di SMP Negeri 37 Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang, Identifikasi Masalah dan Pembatasan Masalah diatas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan masalah sebagai “Apakah penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn SMP Negeri 37 Bandar Lampung?”

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik di SMP Negeri 37 Bandar Lampung.
- b. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik di SMP Negeri 37 Bandar Lampung.
- c. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar dan perilaku peserta didik di SMP Negeri 37 Bandar Lampung.

2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini berguna secara teoritis untuk memperluas ilmu pengetahuan mengenai wilayah kajian dimesi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan terutama berkaitan dengan pendidikan.

- b. Kegunaan Praktis

Secara praktis penelitian ini berguna untuk:

1. Tenaga Pendidik

Penelitian ini berguna untuk memberikan sumbangan pemikiran dan informasi yang dapat dijadikan bahan pertimbangan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didiknya dengan meningkatkan pengaruh minat belajar peserta didiknya dan perilaku peserta didik di dalam kegiatan sekolah.

2. Peserta Didik

Penelitian ini dapat dimanfaatkan peserta didik sebagai acuan dalam pengontrol diri dalam penggunaan *gadget* serta salah satu cara untuk meningkatkan prestasi belajar yang dapat memberikan pengalaman menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk lebih belajar.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana penambahan pengetahuan dan pengalaman dalam pembelajaran yaitu bagaimana seharusnya peneliti melakukan penelitian dan mengajarkan pelajaran dengan asyik dan menyenangkan sekaligus dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

3. Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup Ilmu Pendidikan khususnya kajian Pendidikan kewarganegaraan.

2. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Adapun ruang lingkup objek dari penelitian ini adalah pengaruh *gadget* terhadap minat belajar dan perilaku peserta didik.

3. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Adapun ruang lingkup subjek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik SMP Negeri 37 Bandar Lampung.

4. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan sejak dikeluarkannya surat izin penelitian pendahuluan oleh dekan FKIP Universitas Lampung sejak tanggal 22 November 2021 hingga 24 November 2021 dengan nomor surat 8661/UN26.13/PN.01.00/2021 dan mendapatkan surat balasan dari SMP Negeri 37 Bandar Lampung dengan nomor surat 132/SKR-MHS/III/2022. Pelaksanaan penelitian lanjutan dilakukan pada tanggal 24 Februari 2022 dengan nomor surat 928/UN26.13/PN.01.00/2022.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Tentang *Gadget*

1. Pengertian *Gadget*

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari Bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam Bahasa Indonesia, *gadget* disebut sebagai “acang”. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan” yang artinya dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang dapat membuat hidup manusia lebih praktis. Di Indonesia *gadget* juga sering disebut dengan istilah “gawai” yang memiliki arti suatu instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya.

Menurut Osland (dalam Efendi, 2014) *gadget* merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi jenis *gadget* sangat beraneka ragam tergantung dari fungsinya, contohnya seperti *handphone, laptop, digital camera, music player (Mp3, Mp4, Ipod), tablet, PSP (Play Station Portable)*, dan lain sebagainya. Widiawati dan Sugiman (2014), *gadget*

merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Jati dan Herawati (2014), *gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Pendapat lain tentang *gadget* dikemukakan oleh Manumpil, dkk (2015: 2) yang menyatakan bahwa *gadget* merupakan barang yang dilengkapi dengan aplikasi sehingga dapat menyajikan media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Jadi dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan salah satu perangkat elektronik yang berteknologi tinggi yang memiliki fungsi dan kegunaan mempermudah manusia dalam melakukan segala kegiatan manusia dengan fitur-fitur terbaru yang tersedia di dalamnya.

Menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Canada, anak usia 0-2 tahun alangkah lebih baik apabila tidak terpapar oleh *gadget*, sedangkan anak usia 3-5 tahun diberikan batasan bermain *gadget* sekitar 1 jam per hari, dan untuk anak usia 6-18 tahun diberi waktu 2 jam per hari. Akan tetapi, faktanya di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* lebih dari jumlah durasi yang direkomendasikan.

Menurut Suhana (2018) terdapat beberapa jenis *gadget* yang paling sering digunakan oleh masyarakat diantaranya ialah:

a. *Handphone*

Handphone adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional

saluran tetap, tetapi dapat dibawa kemana-mana dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel.

b. Laptop

Laptop merupakan perbaruan dari komputer yang berukuran relatif kecil dan ringan serta mudah dibawa kemana-mana.

c. Tablet

Tablet adalah suatu komputer portable lengkap yang seluruhnya berupa layar sentuh datar.

d. Kamera Digital

Kamera digital merupakan sebuah perangkat elektronik yang digunakan untuk memvisualisasikan keadaan sekitar menggunakan sebuah sensor dalam bentuk format digital dan disimpan dalam media penyimpanan digital (*memorycard*).

e. Pemutar *Media Player*

Pemutar *media player* atau yang lebih dikenal dengan MP3 merupakan pemutar musik berukuran kecil yang mudah disimpan dan dibawa kemana-mana.

Menurut Irawan (2013) menyatakan bahwa *gadget* terdiri dari beberapa jenis, diantaranya sebagai berikut:

- a. *Iphone*, merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki berbagai macam fitur canggih tanpa tombol melainkan layar sentuh.
- b. *Ipad*, merupakan perangkat elektronik yang memiliki ukuran lebih besar.

- c. *Blackberry*, merupakan perangkat genggam nirkabel dengan berbagai kemampuan, seperti SMS, faksimili internet, dan telepon selular.
- d. *Netbook*, merupakan alat perpaduan dari computer portable.
- e. *Handphone*, merupakan alat atau perangkat komunikasi elektronik kecil tanpa kabel yang dapat dibawa kemana-mana dan memiliki kemampuan dasar yang sama halnya dengan telepon konvensional saluran tetap.

2. Macam-Macam Aplikasi Pada Gadget

Menurut Fadillah (2014) *gadget* memiliki fitur-fitur yang menarik yang dapat mempermudah pengguna dalam pencarian informasi atau berita terkini serta membantu pengguna dalam meningkatkan komunikasi, diantaranya :

1) Jejaring Sosial

a. *Facebook*

Facebook merupakan salah satu jejaring sosial yang banyak digandrungi oleh masyarakat. Manfaat dari *facebook* ini sendiri ialah sebagai tempat untuk mencari teman, sebagai media promosi yang efektif, serta dapat dijadikan sebagai media untuk diskusi. Menurut situs Hootsuite we are sosial, facebook menempati peringkat pertama sebagai media jejaring sosial yang paling digandrungi di dunia.

b. *Whatsapp*

Whatsapp adalah aplikasi pesan untuk smartphone dengan basic mirip dengan *blackberry* messenger perbedaannya ialah apabila

blackberry messenger menggunakan pin untuk bisa memulai mengirim pesan, *whatsapp* menggunakan nomor telpon yang sudah tercantum dikontak ponsel untuk dapat mengirim pesan.

c. *Instagram*

Instagram adalah sebuah aplikasi jejaring sosial dengan berbagi foto. Yang menjadi salah satu ciri menarik dari instagram adalah bahwa ada batas foto berbentuk persegi, mirip dengan gambar kotak instamatik dan polaroid, yang sangat berbeda dengan rasio aspek 16:9 sekarang, yang biasanya digunakan oleh kamera ponsel.

d. *Twitter*

Situs jejaring sosial karya Jack Dorsey ini sangat unik. Salah satu keunikan tersebut adalah perihal *follower* (pengikut) dan *following* (mengikuti). *Twitter* adalah *gadget* yang masuk dalam ranah *microblogging* atau ngeblokg singkat. *Update* status hanya bisa dituliskan dalam 160 karakter atau kurang. Berbicara masalah pengguna, tidak sedikit artis, seniman, figur terkenal, olahragawan, dan politisi yang memiliki akun *Twitter*.

e. *Zoom*

Aplikasi *zoom* merupakan perangkat videotelefon dan obrolan daring berbasis P2P komputansi awan yang digunakan untuk berkomunikasi jarak jauh. Pertemuan konferens video dapat dilakukan hingga 100 pengguna dengan waktu penggunaan hingga 40 menit.

f. Tik Tok

Tik tok adalah platform sosial video pendek yang didukung dengan music. Baik itu tarian, gaya bebas, ataupun performa. Para *creator* didorong untuk berimajinasi sebebaskan-bebasnya dan menyatakan ekspresi mereka dengan bebas. Tik tok diterbitkan bulan September 2016 yang lalu dan aplikasi ini berasal dari Negara Tirai Bambu. Pada perkembangannya, pada tahun 2017 yang lalu aplikasi ini mulai masuk dan mendapat pasar, serta mulai terkenal di Indonesia hingga sekarang.

2) **Browsing**

a. Google

Google adalah mesin pencari yang paling sering dipakai oleh pengguna internet. Pada awal lahirnya google ditahun 1997, mesin pencari ini kurang diminati oleh para pengguna internet. Ketika mencari sesuatu di internet, mereka lebih percaya dengan nama-nama besar seperti Yahoo, Altavista, Hotbot, Excit, Infoseek, dan Lycos. Lambat laun google mampu bersaing dan kini menjadi mesin pencari nomor satu di dunia. Fitur-fitur yang ditawarkan sangat beragam. Tak hanya pencarian situs, namun juga gambar, berita, vidio, buku, lokasi, blog, diskusi, dan masih banyak lagi.

b. Mozilla Firefox

Tidak berbeda jauh dengan google, Mozilla firefox merupakan salah satu web browser terlaris selain google chrome. Hal ini dikarenakan Mozilla firefox memiliki kecepatan untuk mengakses

informasi dengan baik serta mempunyai *Privacy System* yang mampu menjaga keamanan pada web tersebut.

c. Yahoo!

Hampir 90% pengguna internet memakai mesin pencari untuk mencari sesuatu di internet. Salah satu mesin pencari terbesar selain google adalah Yahoo. Layanan yang diberikan Yahoo! dalam mesin pencari hampir serupa dengan Google. Pencarian situs, gambar, vidio, lokasi, dan masih banyak lagi ditawarkan oleh Yahoo.

3) Hiburan

a. Free Fire

Free fire merupakan salah satu judul *esport* yang merupakan kombinasi dari game *battle royale* dengan TPS (*Third Person Shooter*). Game ini dibuat oleh perusahaan Garena dan dirilis pada tanggal 4 Desember 2017. Sekilas ini adalah sebuah game perang yang mengumpulkan hingga 50 pemain di sebuah peta yang luas, dimana setiap pemain harus saling membunuh dan menjadi satu-satunya orang yang bisa bertahan untuk menang.

b. Mobile Legend: Bang Bang

Mobile legend adalah sebuah permainan piranti bergerak berjenis MOBA yang dikebmbangkan dan diterbitkan oleh Moonton.

Permainan ini dimainkan oleh 10 orang yang akan terbagi menjadi 2 tim dan lama permainan berkisar sekitar 15 menit untuk 1

rondanya. Tujuan dari permainan ini adalah untuk menghancurkan *base* lawan.

c. PUBG

Player Unknown's Battlegrounds atau yang lebih dikenal dengan PUBG adalah sebuah permainan bergenre battle royale dimana para pemainnya bisa bermain dengan 100 orang sekaligus secara daring. Dalam permainan ini pemain bisa bermain solo, tim 2 orang, dan tim 4 orang, serta bisa mengundang teman untuk bergabung ke dalam permainan sebagai tim. Game ini dikembangkan oleh PUBG corporation dan dirilis pertama kali di seluruh dunia pada tanggal 20 Desember 2017.

4) Pendidikan

a. Kahoot!

Kahoot merupakan salah satu platform pembelajaran berbasis game, digunakan sebagai teknologi pendidikan di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Game pembelajarannya berupa kuis pilihan ganda yang memungkinkan yang dibuat oleh pengguna dan dapat diakses melalui browser atau aplikasi Kahoot.

b. Make It

Make it adalah salah satu aplikasi pembuat *games* dengan banyak sekali pilihan permainan, seperti kuis, tebak gambar, puzzle, dan masih banyak lagi. Aplikasi ini juga sangat membantu untuk membuat *games* yang dapat digunakan bagi para murid

berkebutuhan khusus dengan pilihan tampilan yang menarik serta fitur suara.

c. Quizlet

Quizlet adalah salah satu aplikasi pembuat *games* dan metode belajar dengan mode *flashcard*, pertanyaan mencocokkan jawaban, serta uraian. Selain dapat membuat permainan sendiri, aplikasi ini juga dapat mengakses permainan dan metode belajar yang sudah dibuat oleh pengguna Quizlet lainnya.

3. Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget*

Menurut Hasanah dan Kumalasari (2015), ada beberapa faktor yang mempengaruhi anak dalam menggunakan *gadget*, diantaranya ialah:

a. Faktor Internal

Faktor ini terdiri atas factor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu, yaitu:

- 1) Tingkat *sensation seeking* yang tinggi. *Sensation seeking* atau biasa disebut pencarian sensasi adalah sifat yang didefinisikan sebagai kebutuhan-kebutuhan yang beragam, baru, dan sensasi-sensasi kompleks serta keinginan untuk mengambil resiko, baik secara fisik maupun secara sosial.
- 2) Self-esteem yang rendah. Self esteem itu sendiri adalah evaluasi diri individu terhadap kualitas atau keberhargaan diri sebagai manusia.
- 3) Kepribadian ekstraversi yang tinggi.
- 4) Kontrol diri yang rendah, kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan

langkah-langkah dan tindakannya untuk mencapai sesuatu yang diinginkan.

b. Faktor Situasional

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan *gadget* sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman. Dalam hal ini individu akan cepat bertindak ketika berada pada situasi yang tidak nyaman dan merasa terganggu aktivitasnya bila ada situasi yang tidak diinginkan dan mengalihkan perhatiannya pada *gadget*.

c. Faktor Sosial Budaya

Faktor ini terdiri atas faktor penyebab kecanduan smartphone sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Faktor ini juga memiliki pengaruh yang cukup luas dan mendalam terhadap perilaku remaja, sehingga banyak remaja mengikuti *trend* yang ada di dalam budaya lingkungan mereka yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *gadget* (Kotler, 2007).

Faktor sosial lain yang mempengaruhinya seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial. Peran keluarga sangat penting dalam faktor sosial, karena keluarga sebagai acuan utama dalam perilaku anak-anak. Faktor Sosial berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku anak-anak. Sehingga banyak anak-anak mengikuti trend yang ada didalam budaya lingkungan mereka, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *gadget*.

d. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah factor yang berasal dari luar diri individu.

Factor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang *gadget* dan berbagai fasilitas yang tersedia. Factor eksternal ini meliputi:

1) Iklan

Iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan di media social.

Iklan seringkali mempengaruhi anak untuk mengikuti

perkembangan masa kini. Sehingga hal itu membuat remaja

semakin tertarik bahkan penasaran akan hal baru (Fadilah, 2015).

Gadget menampilkan fitur-fitur yang menarik sehingga hal

tersebut dapat membuat anak penasaran untuk mengoprasionalkan

gadget. Kecanggihan dari *gadget* dapat memenuhi dan

memudahkan kebutuhan anak diantaranya bermain game, social

media, bahkan sampai berbelanja online.

2) Keterjangkauan harga *gadget*

Keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan

teknologi sehingga dapat menyebabkan harga dari *gadget* semakin

terjangkau. Dahulu hanya golongan orang-orang menengah ke

atas saja yang mampu membeli *gadget*, akan tetapi pada saat ini

gadget dapat dibeli oleh semua kalangan ekonomi sosial.

3) Lingkungan

Faktor lingkungan cukup berperan terhadap penggunaan *gadget*

pada remaja. Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman

sebaya dan juga masyarakat. Banyak orang yang menggunakan *gadget*, maka masyarakat lainnya menjadi enggan meninggalkan *gadget*. Selain itu, sekarang hampir semua kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan *gadget*.

4. Dampak Positif dan Negatif *Gadget*

Penggunaan *gadget* di kalangan remaja tentu akan menimbulkan dampak baik positif maupun negatif bagi remaja. Menurut Iswidharmajaya (2016), dampak positif dari *gadget* ialah dapat meningkatkan ketajaman mata, merangsang untuk mengikuti perkembangan teknologi terbaru, mendukung aspek akademis, meningkatkan kemampuan bahasa, meningkatkan *softskill*, mengurangi tingkat stress, serta meningkatkan kemampan matematis. Dampak negatifnya ialah dapat menjadikan pribadi yang tertutup dan lebih suka menyendiri, mengganggu kesehatan otak dan mata, jam tidur terganggu, dapat menimbulkan perilaku kekerasan, mengurangi tingkat kreatifitas, memaparkan radiasi dan dapat menimbulkan ancaman kejahatan serta *cyberbullying*.

Handayani (2014) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif yaitu:

a. Dampak Positif

1) Memudahkan komunikasi

Gadget dapat mempermudah kita dalam berkominikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita. *Whatsapp*, *Line*, dan

aplikasi sosial media lainnya merupakan aplikasi yang paling sering digunakan oleh masyarakat untuk berkomunikasi.

2) Menambah pengetahuan

Gadget dilengkapi dengan berbagai aplikasi termasuk aplikasi pendidikan. Selain itu, dengan mesin pencarian seperti google, kita dapat mengakses berbagai informasi dan mengecek keakuratan informasi yang didapat.

3) Memperluas jaringan pertemanan

Banyaknya situs jejaring sosial yang bermunculan, kita dapat dengan mudahnya menambah teman atau mencari teman lama melalui aplikasi jejaring sosial yang ada.

4) Tersedianya teknologi yang lebih canggih

Gadget memberikan berbagai macam pilihan aplikasi yang dapat digunakan dalam proses belajar, mengumpulkan informasi yang dibutuhkan, dan mempelajari berbagai macam kemampuan dan hobi baru melalui *gadget*, misalnya belajar teknik menggambar, memasak, atau meningkatkan *public speaking*.

5) Mempertajam kemampuan daya ingat

Gadget dapat dijadikan media untuk mempertajam kemampuan daya ingat dalam proses belajar, misalnya dengan menggunakan *gadget* kita dapat merekam, mengambil gambar, dan mencatat seluruh pelajaran yang diberikan secara lengkap dan dapat mempelajarinya kembali di rumah.

6) Media Hiburan

Gadget memiliki banyak fitur menarik yang dapat diakses dengan mudah dan ini dapat dijadikan sebagai sarana hiburan yang bias menjadi sarana untuk belajar sekaligus bermain.

b. Dampak Negatif

1) Resiko terkena radiasi

Menurut beberapa penelitian, terlalu sering menggunakan *gadget* akan rentan terkena radiasi terutama pada anak kecil.

2) Kecanduan

Banyaknya aplikasi-aplikasi menarik pada *gadget* yang mampu membuat kecanduan terhadap para penggunanya sehingga mereka tidak bisa lepas dari *gadget* mereka masing-masing mulai dari bangun tidur hingga kembali ingin tidur.

3) Rawan tindak kejahatan

Gadget yang merupakan salah satu fitur aplikasi yang ada di dalam *gadget* sering kali menimbulkan berbagai kasus, seperti *cyberbullying*, penculikan, dan penipuan. Hal ini biasanya diawali dengan perkenalan melalui *gadget* dan biasanya para penjahat lebih mengincar anak remaja karena bagi mereka remaja lebih mudah untuk dibujuk atau dirayu.

4) Mempengaruhi sikap dan perilaku

Untuk mereka yang sudah kecanduan dengan *gadget* biasanya akan cenderung lebih cuek dan lebih mementingkan dirinya sendiri serta mengabaikan hal-hal yang ada di sekitarnya. Ketidak

pedulian dan kurangnya rasa empati terhadap orang lain juga dapat dipengaruhi oleh penggunaan *gadget*. Tidak sedikit pula dari mereka yang tidak dapat mengontrol kata-katanya, banyak dari mereka menggunakan kata-kata kasar, mengejek, serta seringkali mencemooh orang lain baik di dunia sosial mediamaupun dalam kehidupan sehari-harinya.

5) Mengurangi daya tangkap dan daya ingat

Gadget dapat mengurangi daya tangkap dan daya ingat seseorang, hal ini disebabkan karena mereka lebih cenderung mengandalkan *gadget*nya dalam melakukan berbagai hal. Mereka sudah kecanduan *gadget* juga akan sulit dalam hal konsentrasi mereka dikarenakan sebagian besar konsentrasi mereka akan tertuju kepada *gadget*.

6) Meningkatkan level kecemasan dan depresi

Media social dijadikan sebagai wadah atau tempat bagi seseorang untuk berbagi baik itu cerita, foto maupun berita baik hingga buruk. Hal ini dapat meningkatkan level kecemasan dan depresi hal ini dikarenakan cakupan media social yang sangat luas sehingga sulit bagi kita untuk menyaring hal positif maupun negatif. *Cyberbullying* merupakan salah satu kasus yang paling sering terjadi dan mampu mengguncang psikologis korbannya.

7) Mengganggu Kesehatan

Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat mengganggu kesehatan penggunanya, misalnya kesehatan mata mereka akan

menurun dan kurangnya waktu tidur dikarenakan menggunakan *gadget* sampai larut malam. Hal ini terjadi dikarenakan adanya radiasi yang terdapat pada *gadget* dimana hal tersebut dapat menyebabkan siklus tidur seseorang akan terganggu. Pancaran cahaya yang dipancarkan oleh layar *gadget* juga bisa membuat saraf mata menegang sehingga sulit untuk rileks yang sangat dibutuhkan agar dapat mengantuk.

Pemaparan lain tentang dampak negatif penggunaan *gadget* dikemukakan oleh Dokter anak asal Amerika Serikat bernama Cris Rowan. Dampak negatif penggunaan *gadget* tersebut adalah pertumbuhan otak yang terlalu cepat, hambatan perkembangan, obesitas, gangguan tidur, penyakit mental, agresif, pikun digital, adiksi, radiasi, dan tidak berkelanjutan (Unoviana Kartika, 2014).

Kartika (2018) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak bijak dapat menimbulkan dampak negatif sebagai berikut:

1) Pertumbuhan otak yang terlalu cepat

Pertumbuhan otak anak memasuki masa yang paling cepat dan terus berkembang hingga umur 21 tahun. Stimulasi lingkungan sangat penting untuk memicu perkembangan otak termasuk dari *gadget*. Hanya saja, stimulasi yang berasal dari *gadget* diketahui berhubungan dengan kurangnya perhatian, gangguan kognitif, kesulitan belajar, impulsif, dan kurangnya kemampuan mengendalikan diri.

2) Menghambat Perkembangan

Saat menggunakan *gadget* anak cenderung kurang bergerak, yang berdampak pada hambatan perkembangan.

3) Obesitas

Penggunaan *gadget* yang berlebihan diketahui bisa meningkatkan resiko obesitas. Anak-anak diperbolehkan menggunakan *gadget* di kamarnya mengalami peningkatan resiko obesitas sebanyak 30%.

4) Penyakit mental

Penyakit mental yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan ialah meningkatnya depresi, kecemasan, kurangnya perhatian, autisme, gangguan bipolar, dan gangguan perilaku.

5) Prilaku Agresif

Tayangan-tayangan yang terpapar di *gadget* meyebabkan pengguna menjadi lebih agresif. Apalagi, saat ini banyak video, game ataupun tayangan berisi pembunuhan, pemerkosaan, penganiayaan, dan kekerasan-kekerasan lainnya.

6) Adikasi

Kurangnya perhatian orang tua (yang dialihkan pula pada *gadget*), mengakibatkan anak-anak cenderung lebih dekat dengan *gadget* mereka sendiri. Hal tersebut memicu adikasi sehingga mereka merasa seakan tidak bisa hidup tanpa *gadget*.

7) Radiasi

WHO (*World Health Organization*) mengkategorikan ponsel dalam resiko 2B karena radiasi yang dikeluarkannya. Anak-anak lebih

sensitif terhadap radiasi karena otak dan sistem imun yang masih berkembang sehingga resiko mengalami radiasi *gadget* lebih besar.

5. Indikator Penggunaan *Gadget*

Menurut Dewanti, dkk (2016:4) indikator penggunaan *gadget* ialah sebagai berikut:

- a. Mengetahui fungsi dan jenis aplikasi *gadget*
 - 1) Mengerti fungsi dari *gadget*.
 - 2) Mengetahui aplikasi internet dan fungsinya.
- b. Mampu mengoperasikan *gadget*.
 - 1) Mampu mengoperasikan *gadget* untuk mengumpulkan informasi.
- c. Memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *gadget*.
 - 1) Keuntungan pemanfaatan *gadget*
 - 2) Memanfaatkan pemanfaatan *gadget*
- d. Intensitas penggunaan *gadget*.

Menurut Dyah Kartika (2018:21-29), indikator penggunaan *gadget* terdiri dari:

- a. Intensitas penggunaan *gadget*

Waktu penggunaan *gadget* lebih, kurang, atau sekitar 3 jam penggunaan dalam sehari.
- b. Dampak dari penggunaan *gadget*
 - i. Kemampuan bersosialisasi menurun dan lebih senang menyendiri

- ii. Kesehatan terganggu
- iii. Gangguan tidur
- iv. Konsentrasi menurun

Berdasarkan beberapa pendapat yang menyatakan tentang indikator intensitas penggunaan *gadget*, peneliti menentukan indikator dalam variabel intensitas penggunaan *gadget* yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Frekuensi penggunaan *gadget*, beberapa peserta didik memiliki frekuensi yang berbeda dalam menggunakan *gadget*, ada yang sering menggunakan *gadget* ada juga yang jarang. Frekuensi tersebut dapat dijadikan sebagai indikator penggunaan *gadget*.
- b. Memanfaatkan fungsi dan aplikasi dalam *gadget*, pengguna *gadget* biasanya memanfaatkan perangkat tersebut untuk berbagai kepentingan, ada yang digunakan untuk hal positif namun ada juga untuk hal negatif
- c. Berlebihan dalam menggunakan *gadget* dan akhirnya lupa waktu (durasi)
- d. Sulit berkonsentrasi karena otak telah terfosir dengan layar *gadget*

6. Tinjauan Tentang Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat adalah kecenderungan untuk tetap memperhatikan dan merasa senang melakukan kegiatan tertentu. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa

senang. Minat juga memiliki arti suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyentuh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Peserta didik yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tersebut.

Menurut Ormrod “minat adalah suatu bentuk motivasi intrinsik. Peserta didik yang mengajar suatu tugas yang menarik minatnya mengalami afek positif yang signifikan seperti kesenangan, kegembiraan, dan kesukaan”. Menurut pengertian yang paling besar, “minat berarti sibuk, tertarik, atau terlibat sepenuhnya dengan sesuatu kegiatan karena menyadari pentingnya kegiatan itu”. Hilgard memberi rumusan tentang minat adalah sebagai berikut: *“Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content”*.

Minat belajar dapat diartikan sebagai rasa lebih suka dan rasa ketertarikan untuk memperhatikan dan terlibat sepenuhnya atau berpartisipasi untuk memperoleh perubahan berupa penguasaan pengetahuan dan keterampilan. Munculnya minat pada diri seseorang dapat pula disebabkan oleh perubahan lingkungan atau lembaga sosial, seperti keluarga, kelompok bermain, sekolah dan sebagainya. Karena minat ikut mendorong motivasi perbuatan belajar dan menentukan keberhasilan belajar para peserta didik, maka guru tentu perlu memahami minat peserta didik sebaik mungkin, menyusun program

pengajaran yang sesuai dengan minat tersebut, serta mampu memperluas minat belajar peserta didik yang bersangkutan.

Minat memudahkan terciptanya konsentrasi dalam pikiran seseorang peserta didik. Perhatian serta merta yang diperoleh secara wajar dan tanpa pemakaian tenaga kemauan seseorang akan memudahkan berkembangnya konsentrasi, yaitu pemusatan pikiran terhadap suatu pelajaran. Jadi tanpa minat maka konsentrasi terhadap pelajaran juga sulit dikembangkan dan dipertahankan.

Menurut Slameto minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik, peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Bahan pelajaran yang menarik minat peserta didik, lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat menambah kegiatan belajar. Peserta didik yang tertarik pada sebuah topik tertentu mencurahkan perhatian yang lebih banyak pada topik itu dan menjadi lebih terlibat secara kognitif di dalamnya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa minat dalam belajar mempunyai peran dalam tercapainya keberhasilan belajar karena dengan adanya minat peserta didik menaruh perhatian dan memperkecil kebosanan peserta didik dalam belajar, lebih konsentrasi dalam belajar, serta peserta didik mengingat materi pelajaran dalam jangka panjang sehingga menunjukkan prestasi akademik atau prestasi belajar yang lebih tinggi. Indikator minat belajar meliputi adanya rasa

senang atau suka dalam belajar, adanya perhatian dalam belajar, adanya keterlibatan atau partisipasi peserta didik serta adanya keaktifan peserta didik dalam belajar.

2. Indikator Minat Belajar

Menurut Sudaryono (2013) indikator minat belajar merupakan sebuah acuan pengukuran untuk mengetahui minat belajar peserta didik. Terdapat beberapa indikator minat belajar yang dimiliki peserta didik dalam proses belajarnya baik di sekolah maupun di rumah. Indikator minat belajar peserta didik sebagai berikut:

a. Rasa suka dan ketertarikan terhadap hal yang dipelajari

Apabila seseorang peserta didik memiliki perasaan senang atau suka terhadap pelajaran tertentu maka tidak ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya: senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

b. Keinginan peserta didik untuk belajar

Ketertarikan seseorang akan objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

c. Perhatian terhadap belajar

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian peserta didik merupakan konsentrasi peserta didik terhadap pengamatan dan pengertian dengan mengesampingkan yang lain. Peserta didik memiliki minat pada objek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi

d. Keantusiasan serta partisipasi dan keaktifan dalam belajar

Berhubungan dengan daya dorong peserta didik terhadap ketertarikan pada suatu benda, orang kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.

Pendapat selanjutnya tentang indikator yang dapat digunakan untuk mengukur minat peserta didik yaitu menurut Sudaryono mengatakan bahwa, “minat belajar dapat diukur melalui kesukaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan”. Kesukaan tampak ketika dari adanya kegairahan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Ketertarikan peserta didik dapat diukur dari respon atau tanggapan peserta didik terhadap materi pelajaran. Perhatian dapat diukur apabila peserta didik memiliki keseriusan selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Agar peserta didik memiliki minat untuk belajar, ada beberapa faktor yang berhubungan dengan minat. Guru harus selalu berusaha membangkitkan minat peserta didik agar pembelajaran menyenangkan, sehingga peserta didik dapat mencapai hasil yang baik. Menurut Taufani (2008), ada tiga faktor yang mendasari timbulnya minat yaitu:

- 1) Faktor dorongan dalam,
- 2) Faktor motivasi sosial,
- 3) Faktor emosional.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar tidak hanya berasal dari dalam diri peserta didik akan tetapi terdapat pula dari luar diri peserta didik. atau yang disebut faktor eksternal. Keberhasilan peserta didik dipengaruhi oleh banyak faktor yang berasal dari dalam dan luar diri peserta didik. Faktor dorongan dari dalam muncul dari dirinya sendiri. Sedapat mungkin guru harus memunculkan dorongan dari dalam diri peserta didik pada saat pembelajaran misalnya mengaitkan pembelajaran dengan kepentingan atau kebutuhan peserta didik. Faktor luar misalnya fasilitas belajar, cara mengajar guru, sistem pemberian umpan balik, dan sebagainya. Faktor- faktor dari diri peserta didik mencakup kecerdasan, strategi belajar, motivasi, minat belajar dan sebagainya.

“Motivasi berfungsi sebagai motor penggerak aktivitas”(Anitah, S. 2007). Motivasi berkaitan erat dengan tujuan yang hendak dicapai oleh individu yang belajar itu sendiri. Apabila seseorang yang sedang belajar menyadari bahwa tujuan yang hendak dicapai bermanfaat baginya, maka motivasi belajar akan muncul dengan kuat.

Beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik, menurut Totok Susanto (1998:10), sebagai berikut: 1) Memotivasi dan Cita-cita; 2) keluarga; 3) peranan guru, 4) sarana dan pra sarana, 5) teman pergaulan dan 6) mass media. Berikut ini akan diuraikan tentang factor-faktor yang mempengaruhi minat. Pertama, Motivasi dan cita-cita. Menurut Purwono (2007 : 71) motivasi adalah pendorong satu

usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan daya pendorong seseorang dalam melakukan kegiatan untuk mencapai hasil yang diharapkan. Kedua, keluarga. Keluarga merupakan pusat pendidikan yang pertama dan terutama, karena sebagian besar kehidupan peserta didik berada dalam lingkungan keluarga. Keluarga terutama orang tua sudah sewajarnya memelihara dan membimbing anak dengan penuh kasih sayang. Menurut Sabri Alisuf (2005 :24) “bahwa orang tua berperan dalam menentukan hari depan anaknya”. Secara fisik supaya anak- anaknya bertumbuh sehat. Secara mental anak-anak bertumbuh cerdas. Dalam hal ini berarti orang tua perlu memberi dorongan agar timbul minat belajar agar anaknya cerdas. Orang tua pendidikan dan perhatian sesuai dengan perkembangan anaknya.

Kewajiban dan tanggung jawab yang ada pada orang tua untuk mendidik anak datang dengan sendirinya. Kasih sayang yang ada pada orang tua adalah kasih sayang yang sejati. Dengan demikian, keluarga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Keadaan keluarga serta keadaan rumah juga mempengaruhi minat seorang peserta didik. Suasana keluarga tenang, damai, tentram dan menyenangkan akan mendukung minat peserta didik dalam belajar di rumah.

Ketiga peranan guru, Guru merupakan agen pembaharuan. Guru sebagai fasilitator pembelajaran, guru menciptakan kondisi yang menggugaha dan member kemudahan bagi peserta didik untuk belajar. Guru memahami kharakteristik unik dan berupaya memenuhi kebutuhan pendidikan yang bersifat khusus dari masing- masing peserta didik yang memiliki minat dan potensi yang perlu diwujudkan secara optimal. Keempat Sarana dan Prasarana. Fasilitas yang tersedia di lingkungan sekolah sangat mendukung minat belajar peserta didik sebaliknya kurangnya fasilitas yang tersedia membuat peserta didik kurang berminat belajar. Kelima Teman Pergaulan. Teman pergaulan baik di sekolah maupun di lingkungan tempat tinggal juga dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik. Jika teman pergaulan memiliki minat belajar dan motivasi yang tinggi dalam belajar, maka minat teman yang lainya juga dapat mempengaruhinya. Keenam Mass Media berbagai macam mass media seperti: televisi, radio, vidio visual serta media cetak lain seperti buku-buku bacaan, majalah dan surat kabar juga dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik.

7. Penelitian Yang Relevan

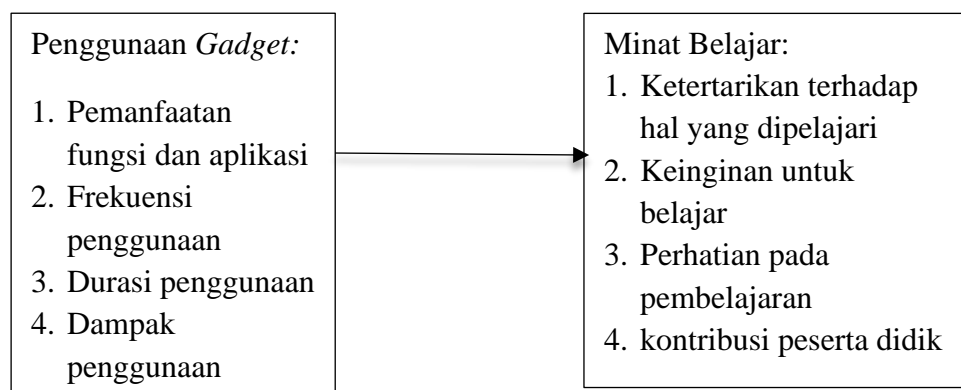
- a) Chusna Oktia Rohmah, dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Ligkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Peserta didik kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018”. Berdasarkan hasil penilitian bahwa terdapat pengaruh positif yang

ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi ($R_{y(1,2)}$) sebesar 0,649 dan koefisien determinasi ($R^2_{y(1,2)}$) sebesar 0,421. Pengaruh penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap minat belajar terbukti signifikan dengan nilai Sig 0,000 lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan distribusi frekuensi kecenderungan minat belajar, ditunjukkan bahwa minat belajar yang dimiliki peserta didik kelas XI Kompetensi keahlian administrasi perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta berada dalam kategori rendah yaitu 53,66%.

- b) Ahmad Fadilah, dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi *Handphone* (HP) Terhadap Aktivitas Belajar Peserta didik SMP Negeri 66 Jakarta Selatan Tahun Pelajaran 2013/2014” hasil penelitian menunjukkan bahwa: terdapat pengaruh positif dengan memperhatikan besarnya r_{xy} sebesar 0,808. Kemudian pada taraf signifikan 5% diperoleh r_{tabel} sebesar 0,297 dan pada taraf signifikan 1% diperoleh nilai sebesar 0,361. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat korelasi positif yang kuat atau tinggi antara penggunaan alat komunikasi *handphone* (HP) terhadap aktivitas belajar peserta didik di SMP Negeri 66 Jakarta.
- c) Maya Ferdiana Rozalia, dalam penelitiannya yang berjudul “Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Peserta didik kelas V SDN Se-Gugus VIII Kecamatan Blimbing Kota Malang Tahun Pelajaran 2016/2017” hasil penelitian menunjukkan bahwa: Hipotesis pada penelitian ini berbunyi H_0 tidak ada hubungan antara intensitas

pemanfaatan *gadget* dengan prestasi belajar peserta didik, H_a ada hubungan antara intensitas pemanfaatan *gadget*. Berdasarkan hasil pengujian korelasi pada tabel diatas, maka dihasilkan signifikan sebesar 0,632. Jika dibandingkan dengan $\alpha = 0,05$, nilai signifikan lebih besar dari pada $\alpha = 0,05$. Artinya H_0 diterima dan H_a ditolak. Jadi kesimpulan berdasarkan uji korelasi dan uji hipotesis, yaitu ada hubungan negatif yang tidak signifikan antara variabel intensitas pemanfaatan *gadget* dengan prestasi belajar peserta didik yang berarti semakin tinggi intensitas pemanfaatan *gadget*, maka prestasi peserta didik semakin menurun.

8. Kerangka Berfikir



Gambar 2.1: Kerangka Berpikir

4. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir di atas, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah ssebagai berikut:

H_0 : Tidak adanya pengaruh antara penggunaan *gadget* dengan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 37 Bandar Lampung.

Ha : Adanya pengaruh antara penggunaan *gadget* dengan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 37 Bandar Lampung.

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berkenaan dengan data angka atau *numerical*. Penelitian kuantitatif mendasarkan kerjanya pada keyakinan bahwa fakta dan perasaan dapat dipisahkan, dan bidang kajiannya adalah suatu realitas tunggal yang terbentuk dari fakta yang ditemukan. Menurut Sugiyono (2017) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data dan bersifat kuantitatif atau statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Penelitian deskriptif adalah suatu penelitian yang diupayakan untuk mengamati permasalahan secara sistematis dan akurat mengenai fakta dan sifat objek tertentu. Menurut Whitney (Hamdi, 2014: 5) "metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Penelitian deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, serta tata cara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan

serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh dari suatu fenomena”. Penggunaan metode deskriptif dalam penelitian ini sangat tepat, karena sasaran penelitian ini adalah untuk menjelaskan tentang penggunaan *gadget* dan minat belajar mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 37 Bandar Lampung.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian, baik yang berupa manusia, benda, peristiwa, atau berbagai gejala yang terjadi. Menurut Sugiyono (2015:297), populasi merupakan keseluruhan objek penelitian berupa kumpulan atau merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian di tarik kesimpulan. Populasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah peserta didik-siswi kelas VIIA sampai VIIF SMP Negeri 37 Bandar Lampung yang berjumlah 176 peserta didik.

Tabel 3.1 Jumlah peserta didik kelas VII di SMP Negeri 37 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2021/2022

No.	Kelas	Jumlah
1	VII A	29
2	VII B	28
3	VII C	30
4	VII D	28
5	VII E	31
6	VII F	30
		176

Sumber Data: guru mata pelajaran

2. Sampel

Sampel dimaksudkan untuk mewakili objek yang akan diteliti.

Menurut Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dialami oleh populasi. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Simple Random Sampling*. Menurut Sugiyono (2017) merupakan pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan stara yang ada dalam populasi. Suharsimi Arikunto (2010):112, berpendapat bahwasanya jika peneliti memiliki beberapa ratus subjek dalam populasi, maka mereka dapat menentukan kurang lebih 10-15% atau 20-25% dari jumlah tersebut.

Besarnya sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan rumus Slovin (1960), yakni:

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

Keterangan:

n : Jumlah sampel yang diinginkan setiap strata

N : Ukuran populasi

e : besaran kesalahan yang diharapkan atau ditetapkan yakni 20%

$$n = \frac{176}{1 + 176 \left(\frac{20}{100}\right)^2} = \frac{176}{1 + 176 (0,04)}$$

$$n = \frac{176}{7,08} = 24,8 = 25$$

Hasil yang didapatkan dari populasi sebanyak 176 peserta didik yakni 21,89 sampel, dibulatkan menjadi 25 sampel. Hasil untuk mengukur besar atau jumlah pembagian sampel untuk masing-masing kelas dengan menggunakan rumus jumlah sampel, yakni:

$$ni = \frac{Ni}{N} \cdot n$$

Keterangan:

ni : Jumlah anggota sampel menurut stratum

n : Jumlah anggota sampel seluruhnya

Ni : Jumlah anggota populasi menurut stratum

N : Jumlah anggota populasi seluruhnya

Tabel 3.2 Penyebaran Sampel

No.	Kelas	Jumlah Peserta didik	Perhitungan	Sampel
1	VII A	29	(29 x 25):176	4
2	VII B	28	(28 x 25):176	4
3	VII C	30	(30 x 25):176	4
4	VII D	28	(28 x 25):176	4
5	VII E	31	(31 x 25):176	5
6	VII F	30	(30 x 25):176	4
				25

Berdasarkan perhitungan di atas, jumlah sampel yang dibutuhkan sebesar 25 responden. Jumlah sampel masing-masing kelas, dari kelas VII A hingga VII F yaitu sebanyak 4 sampai 5 responden per kelas.

C. Variabel Penelitian

Secara umum variabel merupakan penjabaran konsep-konsep yang terdapat dalam judul, selanjutnya dijelaskan dalam dimensi-dimensi yang

dapat diukur atau dapat diamati dari masing-masing konsep yang bersangkutan. Suharsimi Arikunto (2013:161) menyampaikan bahwa variabel penelitian adalah obyek penelitian atau sesuatu yang menjadi titik perhatian dalam suatu penelitian.

Menurut Martono (2012: 55) “variabel didefinisikan sebagai konsep yang memiliki variasi atau memiliki lebih dari satu nilai”. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Variabel bebas (*independent variable*)

Variabel bebas (*independent variable*) merupakan variabel yang memengaruhi variabel lain atau menghasilkan akibat pada variabel yang lain, yang pada umumnya berada dalam urutan tata waktu yang terjadi lebih dulu. Variabel yang dapat mempengaruhi disebut dengan variabel X, yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah minat belajar mata pelajaran PPKn.

b. Variabel terikat (*dependent variabel*)

Variabel terikat (*dependent variabel*) merupakan variabel yang diakibatkan atau dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel ini biasanya disimbolkan dengan variabel Y, yang menjadi variabel Y dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan *gadget*.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi dalam mencapai tujuan penelitian. Teknik pengumpulan datanya akan dilakukan dalam penelitian ini, yaitu:

a. Angket

Angket adalah suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengajukan daftar pertanyaan untuk dijawab responden. Untuk mengumpulkan data mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar dan perilaku menggunakan angket skala likert sehingga responden hanya menjawab pertanyaan dari alternatif jawaban yang sudah ada, diberikan kepada subjek penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Penggunaan angket diharapkan dapat memudahkan responden untuk menjawab pertanyaan atau pernyataan, karena responden hanya menjawab sesuai dengan kriteria yang peneliti berikan yang dipilih melalui skala *Likert* dengan kriteria pengukuran sebagai berikut:

- 1) Untuk jawaban yang sesuai harapan diberikan nilai 3
- 2) Untuk jawaban yang kurang sesuai harapan diberikan nilai 2
- 3) Untuk jawaban yang tidak sesuai harapan diberikan nilai 1

b. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mencari tahu dan mengumpulkan data-data sekunder yang berkaitan dengan SMP Negeri 37 Bandar Lampung. Data-data tersebut antara lain jumlah peserta didik, kegiatan pembelajaran, lembar hasil penilaian, maupun data lain yang menunjang penelitian.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan langsung kepada responden. Dalam prosesnya, penulis mengumpulkan data atau informasi dengan cara melakukan tanya jawab dan bertatap muka secara langsung dengan informan sehingga informasi yang diperoleh lebih jelas. Teknik ini digunakan untuk melengkapi data yang kurang jelas dari hasil jawaban angket. Teknik wawancara ini juga digunakan untuk memperoleh data dasar dalam membuat pendahuluan, khususnya mengenai latar belakang masalah.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan adalah statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menyusun, mengolah, dan menganalisis data sehingga memperoleh gambaran yang teratur dan ringkas. Sementara statistik inferensial digunakan untuk penarikan kesimpulan, menyusun prediksi, atau melakukan estimasi, atau dalam penelitian ini disebut hipotesis. Apakah H_0 ditolak dan H_a diterima atau sebaliknya.

1. Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan suatu tolak ukur dalam menentukan tingkatan instrument yang menunjukkan kelayakan instrument dapat digunakan ataupun tidak. Sebuah instrumen dikatakan layak untuk digunakan jika memiliki kevalidan yang tinggi, sedangkan jika

tingkat kevalidan rendah maka instrument tersebut tidak layak untuk digunakan.

Azwar (2015: 5-6) mengemukakan bahwa validitas merupakan sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Instrument pengukur dapat dikatakan mampu mempunyai validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut.

Azwar (2015: 45) mengemukakan uji validitas yang digunakan untuk mengukur validitas instrumen adalah validitas isi. Validitas isi adalah validitas yang diestimasikan lewat pengujian terhadap isi tes dengan analisis rasional atau lewat *expert judgement*.

Dalam mengujian validitas, *expert judgement* menelahtiap butir pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan suatu tes sebagai sampel dari dominan butir pertanyaan yang hendak diukur. Penelaahan diukur dengan cara menilai kelayakan butir sebagai penjelasan dari indikator dan aspek yang diukur.

b. Uji Realibilitas

Suharsimi Arikunto (2010:221) menyatakan bahwa “reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik”. Uji coba angket dilakukan dengan teknik belah dua dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menyebarkan angket kepada 10 orang di luar responden
2. Hasil uji coba dikelompokkan ke dalam item ganjil dan genap
3. Hasil item ganjil dan item genap dikorelasikan dengan rumus *Product Moment* yaitu:

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

Keterangan :

r_{xy} = Hubungan variabel X dan Y

X = Variabel bebas

Y = Variabel terikat

N = Jumlah Responden (Suharsimi Arikunto, 2010:317)

4. Kemudian untuk mengetahui reliabilitas angket digunakan rumus *Spearman Brown* (Suharsimi Arikunto, 2010:213)

$$r_{xy} = \frac{2 (r_{gg})}{1 + r_{gg}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien Korelasi Antara Gejala X dan Y

r_{gg} = Koefisien korelasi item ganjil dan genap

Hasil analisis kemudian dibandingkan dengan tingkat

reliabilitas sebagai berikut:

0,90 - 1,00 = Reliabilitas Tinggi

0,50 – 0,89 = Reliabilitas Sedang

0,00 – 0,49 = Reliabilitas Rendah

2. Teknik Analisis Persentase

Teknik analisis persentase ini digunakan untuk mengetahui data hasil

angket tentang pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar peserta didik, namun sebelumnya untuk mengelola dan menganalisis data, menggunakan rumus:

$$I = \frac{NT - NR}{K}$$

Keterangan:

I = Interval

NT = Nilai Tertinggi

NR = Nilai Terendah

K = Kategori

Kemudian untuk mengetahui tingkat persentase digunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Besarnya persentase

F = Jumlah skor yang diperoleh diseluruh item

N = Jumlah perkalian seluruh item dengan responden

Untuk mengetahui banyaknya persentase yang diperoleh digunakan kriteriamenurut Suharsimi Arikunto (2010:196) sebagai berikut:

76% - 100 % = Baik

56% - 75% = Cukup

40% - 55% = Kurang baik

0% - 39% = Tidak baik

3. Pengujian Keeratan Pengaruh

Untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antar variabel, maka terlebih dahulu mencari banyaknya gejala yang diharapkan terjadi dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat (Sudjana, 2005: 280) sebagai berikut:

$$E_{ij} = \frac{(n_{io} \times n_{oj})}{n}$$

Keterangan :

E_{ij} = Frekuensi yang diharapkan

n_{io} = Jumlah Baris Ke-i

n_{oj} = Jumlah kolom ke-j

Memasukkan data dari hasil frekuensi kedalam rumus Chi Kuadrat (Sudjana, 2005: 281) yaitu:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^b \sum_{j=1}^k \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}}$$

Keterangan:

χ^2 = Chi Kuadrat

$\sum_{i=1}^b$ = Jumlah baris

$\sum_{j=1}^k$ = Jumlah kolom

O_{ij} = Banyaknya data yang diharapkan terjadi

E_{ij} = Banyaknya data hasil pengamatan. Sudjana (2005: 280)

Selanjutnya, Pengujian data menggunakan Koefesien Korelasi, hal ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari variabel X terhadap

Variabel Y yaitu:

$$c = \sqrt{\frac{x^2}{x^2+n}}$$

Keterangan :

C = Koefesien kontingensi

x^2 = Chi Kuadrat

n = Jumlah sampel (Sudjana, 2005: 282)

Selanjutnya harga C dibandingkan dengan koefesien kontingensi maksimum yang biasa terjadi maka harga C maksimum ini dapat dihitung dengan rumus:

$$C_{maks} = \sqrt{\frac{M-1}{M}}$$

Keterangan:

C_{maks} : Koefesien kontingen maksimum

M : Harga Minimum antara banyaknya baris dan kolom dengan kriteria uji hubungan makin dekat harga makin besar derajat asosiasi antara variabel.

1 : Bilangan konstan (Sudjana, 2005: 282)

Sehingga dengan uji hubungan ini dapat diketahui bahwa “makin dekat harga C pada , makin besar derajat asosiasi antara faktor”.

Kemudian setelah menggunakan rumus koefisien kontingensi C dan sehingga data, tersebut selajutnya dijadikan patokan untuk menentukan tingkat keeratan pengaruh, dengan langkah sebagai berikut :

$$\epsilon_{KAT} = \frac{C}{C_{maks}}$$

Maka dapat diperoleh klasifikasi atau pengkategorian sebagai berikut:

0,00 - 0,19 = kategori sangat rendah

0,20 - 0,39 = kategori rendah

0,40 - 0,59 = kategori sedang

0,60 - 0,79 = kategori kuat

0,80 - 100 = kategori sangat kuat

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang telah diuraikan dalam merumuskan kesimpulan tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar PPKn peserta didik di SMP Negeri 37 Bandar Lampung, didapatkan hasil χ^2 hitung = 59,95 yang disesuaikan dengan *Chi Kuadrat* pada taraf signifikan 5% (0,05) dan derajat kebebasan = 4, maka diperoleh χ^2 tabel = 9,49 dengan demikian χ^2 hitung lebih besar dari χ^2 tabel (χ^2 hitung \geq χ^2 tabel), yaitu 59,95 \geq 9,49. Dari hasil di atas diketahui koefisien kontingensi $C = 0,84$ dan $C_{maks} = 0,86$. Dari hasil tersebut didapat tingkat keeratan pengaruh pada kategori sangat kuat dengan nilai 0,97. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar PPKn di SMP Negeri 37 Bandar Lampung. Hal ini dikarenakan penggunaan *gadget* di dalam proses belajar mengajar dapat menarik perhatian peserta didik dan terjadi interaksi peserta didik di dalam kelas sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik

Dalam penggunaan gadget di dalam kelas diharapkan dapat meningkatkan minat belajar PPKn, mengingat mata pelajaran PPKn adalah mata pelajaran yang sangat penting untuk di pelajari oleh peserta didik agar bisa lebih matang dan peka terhadap lingkungan dan bangsanya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang kemudian dibahas maka terdapat beberapa saran terkait dengan pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar PPKn peserta didik di SMP Negeri 37 Bandar Lampung, antara lain :

1. Bagi Peserta Didik

Kepada peserta didik hendaknya selalu giat dalam belajar karna mata pelajaran PPKn sangat penting untuk membangun karakter peserta didik guna meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mengenai pelajaran PPKn sehingga peserta didik dapat berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu minat belajar PPKn harus di tingkatkan agar memperoleh prestasi yang memuaskan dalam mata pelajaran PPKn.

2. Bagi Guru

Kepada guru agar lebih berperan secara maksimal kepada peserta didik sehingga dapat memberikan pemahaman terhadap mata pelajaran PPKn dan meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn.

3. Bagi Kepala Sekolah

Kepada Kepala Sekolah agar lebih memperhatikan kinerja seorang guru di sekolah, baik dalam mengajar maupun dalam mendidik sehingga dapat terciptanya pembelajaran yang baik. Dapat menciptakan keakraban yang baik bagi warga sekolah dalam upaya meningkatkan kompetensi kepribadian guru dan minat belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Balitbang, SDM Kominfo.2013. *Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi Komunikasi Serta Implikasinya di Masyarakat*. Jakarta: Media Bangsa.
- Dalillah. 2019. Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Peserta didik Kelas X di SMA Ciputat Tahun Ajaran 20218/2019.
- Efendi, Fuad. 2013. “Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini”. Diakses melalui <http://fuadefendi3.blogspot.com/2014/01/pengaruh-gadget-terhadap-perkembangan.html> (24 Oktober 2019)
- Emzir. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Fadilah, Ahmad.2014. Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi *Handphone* (HP) Terhadap Aktivitas Belajar SMP Negeri 66 Jakarta Selatan Tahun Pelajaran 2013/2014.
- Harfiyanto, D. *Pola Interaksi Sosial Peserta didik Pengguna Gadget di SMA N 1 Semarang*. Journal of Educational Social Studies 2015; Vol 4 (1).

- Indrawan, Rully dan Poppy Yuniawati. 2014. *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran untuk Manajemen, Pembangunan, dan Pendidikan*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Irawan,J. 2013. Pengaruh Kegunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Bersosialiasi pada Remaja. Fakultas Psikologi. Universitas Islam Riau.
- Kemp, Simon. 2019. Indonesia Digital Report 2019.
<https://datareportal.com/reports/digital-2019-indonesia>
- Kemp, Simon. 2020. Indonesia Digital Report 2020.
<https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia>
- Kemp, Simon. 2021. Indonesia Digital Report 2021.
<https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia>
- Latip, Abdul. 2020. Komunikasi Pada Pembelajaran Jara Jauh di Masa Pandemi COVID-19. *Edukasi dan Teknologi*. Vol 1, No.2. (diakses tanggal 21 September 2020)
- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Ed.I. Jakarta: Kencana.
- Pritandhari, Meyta. 2018. *Analisis Intensitas Penggunaan Gadget Dan Pemanfaatan Internet Terhadap Motivasi Belajar*. Univeritas Muhammadiyah. Metro.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rianeka Cipta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.