

**HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* DAN MOTIVASI BELAJAR  
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XII SMA  
NEGERI 01 KOTABUMI AJARAN 2021/2022**

( Skripsi )

Oleh

**MISTA LINDA SARI  
NPM 1813052025**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

## **ABSTRAK**

### **HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XII SMA NEGERI 01 KOTABUMI TAHUN AJARAN 2021/2022**

**Oleh**

**MISTA LINDA SARI**

Masalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah hubungan antara penggunaan *gadget* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar pada siswa kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi. Jenis data penelitian ini adalah data kuantitatif. Metode Penelitian dalam penelitian ini adalah korelasi parsial. Populasi penelitian ini berjumlah 312siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket instrumen penggunaan *gadget* dan motivasi belajar serta dokumentasi hasil belajar siswa kelas XII. Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar dan hubungan positif motivasi belajar terhadap hasil belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang tidak searah antara penggunaan *gadget* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar pada siswa kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi.

**Kata Kunci :** penggunaan *gadget*, motivasi belajar, hasil belajar

## **ABSTRACT**

### ***THE RELATIONSHIP BETWEEN THE USING GADGET AND LEARNING MOTIVATION OF OUTPUT LEARNING STUDENTS OF CLASSXII SMA NEGERI 01 KOTABUMI ACADEMICYEAR 2021/2022***

**By**

**MISTA LINDA SARI**

*The problem in this research is the low output learning student. This research aims to whether there is a relationship the using gadget and learning motivation of output learning students of class XII SMA Negeri 01 Kotabumi. The research method with correlation parsial. The population is 312 students. Data collection techniques using the using gadget and learning motivation instrument questionnaire. The data analysis technique uses prasyarat analysis and descriptive analysis. The results showed that there was a positive relationship the using gadget and there was a negative relationship learning motivation of output learning in class XII students of SMA Negeri 01 Kotabumi. It can be conclude that there is non a unidirectional relationship between the use gadget and learning motivation on outcomes in grade student XII SHS 01 Kotabumi.*

**Keywords:** *the usinggadget, learning motivation, and output learning.*

**HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DAN MOTIVASI BELAJAR  
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XII SMA  
NEGERI 01 KOTABUMI**

**Oleh**

**MISTA LINDA SARI**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Bimbingan dan Konseling  
Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

Judul Skripsi : **HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XII SMA NEGERI 01 KOTABUMI TAHUN AJARAN 2021/2022**

Nama Mahasiswa : **Mista Linda Sari**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1813052025**

Program Studi : **S-1 Bimbingan dan Konseling**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**


Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

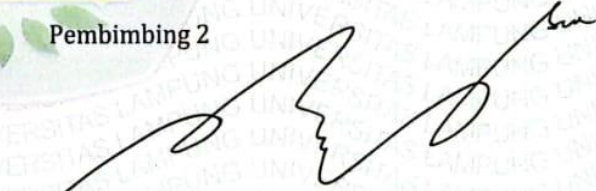
**MENYETUJUI**

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing 1

Pembimbing 2

  
**Diah Utaminingsih, S.Psi., M.A.Psi.**  
NIP 19790714 200312 2 001

  
**Citra Abriani Maharani, M.Pd., Kons.**  
NIP 19841005 201903 2 012

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

  
**Dr. Riswandi, M.Pd.**  
NIP 19760808 200912 1 001

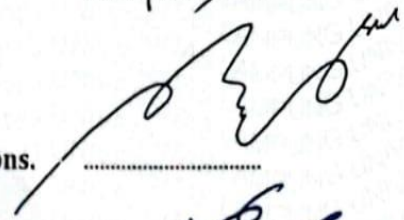
**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

**Ketua : Diah Utaminingsih, S.Psi., M.A.Psi.**



**Sekretaris : Citra Abriani Maharani, M.Pd., Kons.**



**Penguji : Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Si.**



**Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Prof. Dr. Sunyono, M.Si.**

**NIP 19651230 199111 1 001**

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 17 Januari 2023**



## PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mista Linda Sari

NPM : 1813052025

Program Studi : S1 Bimbingan dan Konseling

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Hubungan Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi Tahun Ajaran 2021/2022”** tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali pada bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 17 Januari 2023  
Yang Membuat Pernyataan



Mista Linda Sari  
NPM. 1813052025

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Mista Linda Sari lahir di Kotabumi, Lampung Utara, pada tanggal 28 Februari 2000. Peneliti merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Edi Harta dan Ibu Sri Ramis.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan penulis sebagai berikut.

1. SD Negeri 4 Tanjung Aman lulus pada tahun 2014
2. SMP Negeri 7 Kotabumi lulus tahun 2016
3. SMA Negeri 01 Kotabumi lulus tahun 2018

Pada tahun 2018 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Bimbingan dan Konseling Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri. Peneliti melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Talang Jembatan, Kecamatan Abung Kunang, Kabupaten Lampung Utara. Peneliti juga melakukan Program Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri Talang Jembatan.



## MOTTO

“Boleh jadi kamu membenci sesuatu yang amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal amat buruk bagimu. Allah mengetahui, sedangkan kamu tidak mengetahui”

(QS. Al- Baqarah: 126)

*“Don’t do anything you don’t like to do. Just do whatever you want”*

(Jeon Jungkook)

“Don’t think it’s too late but keep working on it. You may get sad, but it’s evidence that you are doing good.”

(Jeon Jungkook)

## **PERSEMBAHAN**

*Bismillahirrohmanirrohim*

Puji syukur atas segala rahmat, nikmat dan karunia yang telah Allah Subhannahu  
Wa Ta'ala berikan sehingga karya tulis ini dapat terselesaikan dengan baik.

Karya tulis ini dipersembahkan untuk :

Kedua orangtuaku tercinta,

**Ayahanda tercinta Edi Harta dan Ibunda tercinta Sri Ramis**

Terimakasih telah menjadi orang tua yang membimbing, mendampingi dan berusaha  
memenuhi kebutuhan dan berbagi kasih sayang, perhatian, tenaga dan waktu kepada  
anak-anaknya. Terimakasih untuk setiap doa dan pengorbanan yang telah diberikan  
untukku.

Adik-adikku tercinta, Serta nenekku tercinta

**Hoiranie Putri, Haris Hartawi, dan Siti Maimunah**

Yang selalu memberikan semangat, doa, dukungan untuk tetap bisa  
menyelesaikan skripsi.

**Serta**

**Almamater tercinta Universitas Lampung**

Sebagai tempat menimba ilmu pendidikan

## SANWACANA

### *Bismillahirrohmanirrohim*

Puji syukur kehadirat Allah Subhannahu Wa Ta'ala yang memberikan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan penggunaan *gadget* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi Tahun Ajaran 2021/2022”, sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Segenap kerendahan hati yang tulus peneliti juga menyampaikan terimakasih kepada :

1. Kepada *Allah SWT* atas segala telah engkau berikan kepada hambamu ini, terimakasih atas segala limpahan rahmat dan nikmat yang telah Engkau curahkan dalam setiap perjalanan hidup yang hamba jalani, terimakasih telah menguatkanku dalam setiap proses yang telah kulalui, kesabaran yang telah engkau berikan kepadaku serta kemudahan dalam setiap kesulitan yang diberikan untukku.
2. Bapak Mohammad Sofwan Effendi, M. Sed (Plt) selaku Rektor Universitas Lampung.
3. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
5. Ibu Diah Utaminingsih, S.Psi.,M.A.,Psi selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling UniversitasLampung, sekaligus dosen pembimbing I yang telah membimbing dengan setulus hati
6. Ibu Citra Abriani Maharani, M. Pd., Kons selaku dosen pembimbing II yang juga memberikan masukan, arahan dan bimbingan yang setulus hati pula dalam proses pengerjaan skripsi ini

7. Bapak Dr. Muhammad Nur Wahidin, S.Ag., M.Ag., M.Si selaku dosen pembahas, peneliti mengucapkan banyak terimakasih atas segala saran dan masukan dalam proses pengerjaan skripsi ini.
8. Bapak/Ibu dosen dan staf karyawan Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Lampung. Terimakasih atas segala bimbingan dan pelajaran yang begitu berharga yang telah kalian berikan untukku selama dibangku perkuliahan..
9. Kepala Sekolah Menengah Atas Negeri 01 Kotabumiyang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Bapak Sariwan selaku Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan beserta Ibu Rostina atas segala bimbingan dan sarannya selama pelaksanaan penelitian.
11. Siswa-siswi Kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi yang telah bersedia dan antusias dalam terselenggaranya penelitian.
12. Terimakasih kepada diri sendiri sudah bisa bertahan sampai dititik ini, berdamai dengan keadaan yang dijalani, menurunkan ego, senyum dalam keadaan apapun, menyemangati dalam diri dan tidak pernah menyerah walau sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini.
13. Kedua orangtuaku, terimakasih sudah memberi segala dukungan baik moril maupun materil, serta mendoakanku disetiap sholat dan bangga.
14. Terimakasih kepada adik-adikku tercinta serta keluargaku untuk segala doa, dukungan, serta semangatnya. Terimakasih atas canda tawa dan rasa sayang yang kalian curahkan dalam setiap perjalanan sulit yang kulewati, terimakasih pula telah menjadi penenang dalam setiap kesulitan yang dihadapi.
15. Terimakasih untuk bestie-bestieku Desvilia, Nabila Annisa, dan Sulistiawati, sudah memberi dukungan, menemani dalam setiap keadaan, dan menjadi pendengar yang baik.
16. Terimakasih untuk teman-teman bimbingan dan konseling angkatan 2018 yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih atas bantuan yang telah kalian berikan, terimakasih pula telah menemani selama menempuh pendidikan di Universitas Lampung

17. Terimakasih *Girls Squad* (Julpa, Putri, Ratna, Hesa, Sri, Alm. Risa) terimakasih selalu kebersamaan meskipun jarak terpisah tetap mendukungku selalu, mendoakan ku dan menyemangatiku. Terimakasih telah memberikan canda tawa pada saat dibutuhkan.
18. Terimakasih kepada teman-teman *Kingdom Family* (Alm. Rara, Alm. Renal, Alm. Randi) pernah hadir, berbagi suka duka, cerita dan pengalaman yang takkan pernah bisa kulupakan, terimakasih atas cerita yang pernah terukir.
19. Terimakasih untuk teman-teman dari asrama fariz telah membantu dalam proses pengerjaan skripsi ini serta ikut andil dalam prosesnya . Terimakasih banyak guys.
20. Terimakasih teman-teman ZOOM Universitas Lampung pernah menjadi bagian kalian aku sangat berterimakasih atas ilmu, pertemanan dan pengalaman yang berharga yang takkan kulupakan.
21. Terimakasih atas semua pihak yang membantu dalam proses pengerjaan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Peneliti mengucapkan banyak terimakasih semoga dengan bantuan dan dukungan yang telah diberikan mendapat balasan pahala dari Allah SWT.

Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'Ala melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan namun semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Aamiin. *Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wa Barakatuh.*

Bandar Lampung, 17 Januari 2023

Peneliti



Mista Linda Sari  
NPM 1813052025

## DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL .....	ix
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang dan Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah .....	8
1.5 Tujuan.....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
1. Manfaat Teoritis .....	8
2. Manfaat Praktis .....	9
II. TINJAUAN PUSTAKA .....	11
2.1. Hasil Belajar.....	11
2.1.1 Pengertian Hasil Belajar.....	11
2.1.2 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	15
2.2. Gadget .....	11
2.2.1. Pengertian penggunaan <i>gadget</i> .....	18
2.2.2. Faktor penggunaan <i>gadget</i> .....	20
2.2.3. Kategori penggunaan <i>gadget</i> .....	24
2.2.4. Dampak Penggunaan <i>gadget</i> .....	25
2.3 Motivasi Belajar .....	31
2.3.1. Pengertian Motivasi Belajar .....	31
2.3.2. Faktor Motivasi Belajar.....	33
2.3.3. Dampak Motivasi Belajar.....	34
2.3.4. Jenis Motivasi Belajar .....	36
2.4 Perbedaan Hasil Belajar dan Prestasi Belajar .....	40
2.5 Hubungan Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Hasil Belajar Peserta Didik.....	41
2.6 Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar .....	42
2.7 Hubungan Penggunaan <i>Gadget</i> dan Motivasi Belajar dengan Hasil ..	43
2.8 Hipotesis Penelitian.....	47
2.9 Penelitian Relevan.....	48



III. METODOLOGI PENELITIAN .....	54
3.1. Waktu dan Tempat Penelitian .....	54
3.2. Metode Penelitian.....	
3.3. Populasi .....	
3.4. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional .....	55
3.5. Teknik Pengumpulan Data .....	57
3.5.1. Skala .....	57
3.5.2. Dokumentasi Hasil Belajar.....	60
3.6. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	61
3.6.1. Uji Validitas Instrumen .....	61
3.6.2. Uji Reliabilitas Instrumen .....	62
3.7. Teknik Analisis Data .....	64
3.7.1. Analisis Statistik Deskriptif .....	64
3.7.2. Uji Prasyarat Analisis.....	64
3.7.2.1. Uji Normalitas data .....	64
3.7.2.2. Uji Linieritas .....	65
3.7.3. Uji Hipotesis.....	65
3.7.2.1. Uji T Parsial .....	65
3.7.2.2. Uji F Simultan .....	65
3.7.2.3. Koefisien Determinasi.....	66
3.7.2.4. Korelasi Parsial .....	66
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	68
4.1 Hasil Penelitian .....	68
4.2 Gambaran Secara Umum Penggunaan <i>Gadget</i> dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XII di SMA Negeri 1 Kotabumi.....	70
4.3. Analisis Hasil Penelitian.....	72
4.4. Pembahasan.....	78
V. SIMPULAN DAN SARAN.....	85
5.1. Simpulan.....	85
5.2. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA .....	83
LAMPIRAN .....	83

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Pikir .....	43
2. Rumus Korelasi Product Moment (Sugiyono, 2011).....	59
3. Rumus <i>Cronbach Alpha</i> .....	61
4. Rumus Uji Linieritas .....	63

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Indikator Pengguna Gadget.....	31
2. Indikator Motivasi Belajar.....	40
3. Jumlah Populasi Peserta SMA Negeri 01 Kotabumi.....	52
4. Skor Skala Likert.....	56
5. Kisi-kisi Instrumen.....	57
6. Kriteria Penilaian Hasil Belajar.....	59
7. Kriteria Reliabilitas.....	61
8. Tabel Uji Validitas Penggunaan Gadget.....	65
9. Tabel Uji Validitas Motivasi Belajar.....	66
10. Tabel Normalitas Penggunaan <i>Gadget</i> .....	67
11. Tabel Normalitas Motivasi Belajar.....	67
12. Tabel Linieritas Penggunaan <i>Gadget</i> .....	68
11. Tabel Linieritas Motivasi Belajar.....	69
12. Tabel Uji T.....	69
13. Tabel Uji F.....	70
14. Tabel Koefisien Determinasi.....	71
15. Tabel Korelasi Parsial.....	73

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Uji Validitas Skala Penggunaan <i>Gadget</i> .....	84
2. Uji Validitas Skala Motivasi Belajar .....	85
3. Uji Relibitas Skala Penggunaan <i>Gadget</i> .....	86
4. Uji Reliabilitas Skala Motivasi Belajar.....	88
5. Laporan Uji Ahli Skala Penggunaan <i>Gadget</i> .....	96
6. Laporan Uji Ahli Skala Motivasi Belajar .....	101
7. Angket Penggunaan <i>Gadget</i> .....	105
8. Angket Motivasi Belajar .....	108
9. Hasil Skoring .....	111
10. Hasil Belajar Siswa Kelas XII Kognitif.....	114
11. Hasil Belajar Siswa Kelas XII Afektif.....	123
12. Hasil Belajar Siswa Kelas XII Psikomotorik.....	132
13. Uji NormalitasPenggunaan <i>Gadget</i> .....	141
14. Uji Normalitas Motivasi Belajar .....	141
15. Uji Linieritas Penggunaan <i>Gadget</i> .....	141
16. Uji Linieritas Motivasi Belajar .....	142
17. Hasil Uji T.....	142
18. Hasil Uji F.....	143
19. Hasil Koefisien Determinasi.....	143
20. Hasil Uji Korelasi Parsial .....	143
21. Surat Izin Penelitian .....	144
22. Dokumentasi Pembagian Instrumen .....	145

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang dan Masalah

Kemajuan Era Globalisasi menyebabkan kemajuan teknologi meningkat pesat. Hadirnya beragam teknologi-teknologi baru yang memudahkan penggunaannya dalam mendapatkan berbagai informasi, salah satunya adalah *gadget*. *Gadget* merupakan alat komunikasi yang memiliki beragam manfaat bagi kehidupan manusia.

Salah satu *gadget* yang hampir dimiliki dan digunakan oleh setiap orang pada kehidupan sehari-hari adalah *smartphone*. Selain harga yang mudah dijangkau *gadget* juga menawarkan fitur-fitur yang menjanjikan sehingga mempermudah penggunaannya dalam mendapatkan informasi.

Pada sebuah survei penelitian yang dilakukan oleh kementerian komunikasi dan informasi (KOMINFO) tahun 2021 Indonesia merupakan negara keempat pengguna *gadget* terbanyak di dunia, hal ini dapat dilihat bahwa sebanyak 160,23 juta orang atau sekitar 58,6 % dari populasi penduduk di Indonesia merupakan pengguna *gadget*, dalam jumlah ini sudah termasuk kategori anak-anak hingga orang dewasa.

Peningkatan penggunaan *gadget* ini akan berdampak pola perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Sebagaimana pendapat (Ayouby, 2017)

mengatakan bahwa penggunaan *gadget* secara *continue* (terus menerus) akan berdampak pada pola perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari

Sehingga pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* siswa dapat dikurangi. (Sri Yekti Widadi dkk., 2018) yang menyatakan bahwa tidak adanya kontrol oleh orang tua terhadap penggunaan *gadget* anak akan berdampak pada penyalahgunaan *gadget* sehingga anak jarang belajar dan mengganggu proses belajar. Sedangkan hal tersebut berbanding terbalik dengan fungsi *gadget* dalam proses belajar. Semestinya penggunaan *gadget* dapat menjadi faktor penunjang dalam hasil belajar peserta didik.

Keberadaan *gadget* seharusnya dapat memberikan motivasi belajar tersendiri bagi peserta didik secara mandiri. Sehingga proses belajar tidak bergantung harus dilakukan secara tatap muka. Motivasi belajar ini harus dilakukan secara berkala atau bertahap, hal ini akan mempengaruhi hasil belajar pada siswa.

Dimana semakin tinggi motivasi anak dan usaha yang dilakukan anak, maka semakin baik hasil yang akan diperoleh oleh peserta didik nantinya. (Prayitno, 2006) menyebutkan bahwa siswa yang termotivasi dengan baik dalam belajar melakukan kegiatan lebih banyak dan lebih cepat dibandingkan dengan siswa yang kurang termotivasi dalam belajar, hasil belajar yang diarahkan akan lebih baik apabila mempunyai motivasi yang tinggi.

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. (Rifai, 2015) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan terhadap perilaku pada peserta didik setelah diperoleh melalui kegiatan belajar. Hasil belajar belajar diraih atas tercapainya keberhasilan dalam proses pembelajaran peserta didik melalui hasil evaluasi



yang dilakukan pada pertengahan semester (mid semester) dan di akhir semester.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti mengenai penggunaan *gadget* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar yaitu, penelitian oleh (Hastri dan Muthmainnah, 2018) dalam jurnal pendidikan matematika dan matematika yang berjudul “Penggunaan *Gadget* Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Kuliah Matematika Dasar” menghasilkan data berupa, adanya pengaruh yang signifikan dalam penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar matematika dasar.

Penelitian ini diperkuat dengan penelitian oleh (Sundus, 2018) dengan judul “*The Impact of using Gadgets on Children*”. Dengan hasil penelitiannya yakni adanya pengaruh positif dan juga negatif jika anak menggunakan *gadget*, untuk itu sangat diperlukan peran orang tua untuk memberi pengertian tentang penggunaan *gadget* terhadap anak karena untuk mendampingi penggunaannya pun orang tua terbatas waktu.

Penelitian lain oleh (Istiqomah, 2019) yang berjudul “Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Semarang” menyatakan ada hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Aminah, 2014) yang berjudul ” Pengaruh Motivasi dan Minat terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VII di SMP N 13 Banjarmasin” menyatakan bahwa setiap meningkatnya motivasi belajar siswa akan meningkatkan hasil belajar siswa. Artinya motivasi sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, ketika motivasi siswa tinggi maka hasil belajar siswa juga tinggi, dan begitu sebaliknya.

Sedangkan berdasarkan studi pendahuluan lapangan yang dilakukan pada bulan November tahun 2021 melalui wawancara dengan guru mata pelajaran, walikelas dan guru bimbingan dan konseling. Hasil wawancara guru-guru menyatakan bahwa terdapat perbedaan penggunaan *gadget* saat pandemi berlangsung dan sebelum pandemi. Saat sebelum pandemi hasil belajar peserta didik sesuai dengan KKM yang ditetapkan oleh sekolah. Hal ini dikarenakan penggunaan *gadget* pada siswa masih dapat terkontrol dengan tugas yang diberikan. Sedangkan saat pandemi berlangsung, peningkatan penggunaan *gadget* semakin meningkat, dimana hasil pembelajaran siswa menurun jika siswa melakukan pembelajaran lebih dari 3 jam, misalnya dalam 1 hari siswa belajar tiga mata pelajaran, yang berlangsung hampir selama satu jam tiga puluh menit atau sekitar sembilan puluh menit. Jika terdapat 3 mata pelajaran dalam sehari, maka siswa melakukan pembelajaran selama empat jam tiga puluh menit. Dengan demikian hasil belajar siswa akan semakin menurun.

Menurunnya hasil belajar siswa ini ditunjukkan dari belum tercapainya KKM siswa terhadap beberapa mata pelajaran. Siswa menggunakan *gadget* tidak hanya digunakan untuk belajar dan mencari informasi tapi lebih sering digunakan sebagai media hiburan. Hal ini disebabkan karena perhatian siswa sudah teralihkan oleh aplikasi lain yang terdapat dalam *gadget* tersebut. Berdasarkan wawancara dengan 10 orang siswa mengemukakan bahwa semakin lama mereka menggunakan *gadget* maka semakin malas dalam proses pembelajaran yang berakibat pada hasil belajar mereka. Perhatian siswa teralihkan oleh beragam aplikasi dan fitur yang ditawarkan oleh *gadget* seperti tiktok, *youtube*, instagram, *game*, atau media hiburan lainnya. Sehingga siswa akan lupa waktu dan tidak peduli pada nilai yang mereka akan dapatkan.

Selain penggunaan *gadget* yang meningkat, faktor yang mempengaruhi hasil belajar pula disebabkan oleh menurunnya minat siswa untuk belajar dengan

serius dari siswa itu sendiri yaitu motivasi belajar. Berdasarkan studi pendahuluan lapangan pula menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa selama pandemi berlangsung dan sebelum pandemi berlangsung. Permasalahan motivasi belajar pada saat pandemi berlangsung yakni; berupa siswa yang acuh dan meremehkan tugas yang diberikan, siswa tidak hadir pada saat jam pelajaran daring berlangsung, minat membaca yang rendah serta kurangnya perhatian dan kontrol orang tua terhadap anak. Sedangkan saat pandemi belum berlangsung, terdapat beberapa siswa yang masih memiliki motivasi belajar yang rendah namun hal tersebut dapat diminimalisir dengan *punishment* dari guru mengenai pengurangan nilai sehingga peserta didik masih berantusias dalam belajar. Hal ini merupakan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran dan wali kelas, yang mengeluhkan bahwa guru sering memberikan pekerjaan rumah yang melibatkan *internet* sebagai sumber belajar, namun tetap saja ada siswa yang tidak mengerjakan tugas dengan baik meskipun mereka telah tefasilitasi dengan *gadget* pribadi. Sehingga berimbas pada nilai siswa yang kosong pada mata pelajaran tersebut.

Hal ini berbanding terbalik dengan tujuan sekolah SMA Negeri 01 Kotabumi yang disebutkan bahwa pada tahun 2022, 75% KKM mata pelajaran sudah harus mencapai 75. Sedangkan hasil dokumentasi belajar peserta didik kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah, sehingga untuk mencapai KKM tersebut guru-guru mengoptimalkan tugas tambahan kepada siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Pada hasil belajar siswa kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi mengalami peningkatan dimana 80% siswa telah mencapai KKM dan sisanya masih perlu pemberian perlakuan khusus. Penilaian KKM ini ditentukan berdasarkan alat ukur yang dapat dilihat melalui hasil belajar peserta didik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dalam raport siswa.

Selain itu berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas dan guru mata pelajaran pada peserta didik kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi terkait permasalahan mengenai hasil belajar, antara lain : (1) Hasil belajar siswa berada di bawah KKM dikarenakan tidak adanya standar penentuan kelulusan, hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang antusias dalam proses pembelajaran. Serta guru yang merasa jenuh dengan cara mengajar yang berulang-ulang; yang menyebabkan siswa menjadi sulit memahami pembelajaran (2) Hasil belajar siswa menjadi menurun yang disebabkan oleh penyalahgunaan *gadget* dari sumber belajar menjadi media hiburan yang mengakibatkan siswa menjadi malas belajar; (3) Hasil belajar siswa menurun dikarenakan siswa kurang bersemangat dalam proses pembelajaran, serta minat membaca dalam belajar pun masih rendah.

Berdasarkan uraian tersebut, menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki hubungan terhadap hasil belajar siswa, motivasi belajar siswa juga memiliki hubungan dengan hasil belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dan motivasi belajar siswa memiliki hubungan dengan hasil belajar siswa. Sedangkan akar permasalahan berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi hasil belajar SMA Negeri 01 Kotabumi teridentifikasi masalah sebagai berikut: sistem belajar dan proses pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa, rendahnya konsentrasi dan kurangnya minat dalam membaca, kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, penyalahgunaan *gadget* fasilitas sumber belajar sebagai media hiburan. Hasil belajar siswa yang tidak stabil ini dipengaruhi oleh penggunaan *gadget* yang tinggi dan motivasi belajar, sehingga peneliti merasa tertarik dengan permasalahan ini.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Hubungan Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Peserta Didik kelas XII SMA Negeri 01 Tahun ajaran 2021/2022”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa menjadi tidak stabil, hal ini dikarenakan penggunaan *gadget* dengan kategori yang tinggi serta penyalahgunaan *gadget* dari sumber belajar menjadi media hiburan.
2. Terdapat siswa yang hasil belajarnya belum mencapai KKM, hal ini di karenakan tidak terdapat pembatasan standar kelulusan serta proses peralihan proses pembelajaran dari daring (dalam jaringan) menjadi luring terbatas (luar jaringan), dan guru yang mengajar merasa bosan dengan cara mengajar yang berulang-ulang.
3. Terdapat siswa yang nilainya masih belum mencapai KKM, hal ini dikarenakan masih belum dapat mengontrol diri terhadap *gadget* diluar jam sekolah, serta kurangnya pengawasan orang tua terhadap siswa.
4. Kurangnya minat siswa dalam membaca dan semangat dalam proses pembelajaran masih kurang sehingga masih banyak siswa yang belum mengerti akan pembelajarannya.
5. Terdapat siswa yang nilainya masih belum mencukupi standar KKM, hal ini dikarenakan siswa bermalas-malasan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan meskipun tenggat waktu yang diberikan cukup lama.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang muncul maka peneliti membatasi masalah penelitian ini yaitu hubungan penggunaan *gadget* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan identifikasi masalah yang dimiliki oleh sekolah, peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Apakah terdapat hubungan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi.
2. Apakah terdapat hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar peserta didik kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi.
3. Apakah terdapat hubungan penggunaan *gadget* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi.

#### **1.5 Tujuan**

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan yang dikemukakan sebelumnya yaitu :

1. Untuk mengetahui adanya hubungan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi.
2. Untuk mengetahui adanya hubungan motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi.
3. Untuk mengetahui adanya hubungan penggunaan *gadget* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk semua pihak. Adapun manfaat yang diharapkan adalah.

1. Manfaat Teoritis
  - a. Penelitian ini diharapkan menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang penggunaan *gadget* dan motivasi belajar siswa.



- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan salah satu rekam jejak pendidikan tentang penggunaan *gadget* dan motivasi belajar peserta didik di seluruh Indonesia.
- c. Penelitian ini diharapkan menjadi literatur dalam pemikiran dan keilmuan terkait penggunaan *gadget*.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Manfaat bagi Guru.

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan atau referensi bagi pendidik atau pengajar untuk lebih memperhatikan peserta didik dalam proses pembelajaran supaya hasil belajar dapat lebih maksimal.
2. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh pendidik atau pengajar untuk meningkatkan hubungan dengan wali murid, sehingga wali murid dapat mengawasi dan mengontrol siswa dirumah maupun disekolah dalam menggunakan *gadget*, sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran.
3. Penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai penggunaan *gadget* yang berlebih akan berakibat dalam hasil belajar sehingga guru-guru dapat memberikan himbauan pada siswa agar membatasi penggunaan *gadget*.

### b. Manfaat Bagi Sekolah

Mengetahui penggunaan *gadget* pada peserta didik dan motivasi belajar yang dimiliki siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa guna meningkatkan mutu sekolah.

c. Manfaat Bagi Siswa

Memberikan informasi kepada peserta didik untuk dapat mengurangi dan mengontrol diri dalam menggunakan *gadget* serta dapat menumbuhkan motivasi dalam belajar agar hasil belajar yang didapatkan siswa dapat meningkat dengan baik.

d. Manfaat Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya guna mendapatkan hasil yang lebih baik mengenai intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.2.1. Hasil Belajar

#### 2.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut (Dimiyati dan Mudjiono, 2005) menyebutkan bahwa Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Sedangkan pendapat lain Menurut (Rifa'I, 2012) bahwa hasil belajar merupakan peserta didik yang mengalami perubahan perilaku yang diperoleh mengalami kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan keluaran dari setiap bidang ilmu pengetahuan, baik bidang eksakta maupun sosial yang terdapat pada setiap jenjang pendidikan.

Hasil belajar merupakan *output* dari proses pembelajaran sehingga dapat dijadikan tolak ukur dan evaluasi pelaksanaan pembelajaran. Semakin tinggi hasil belajar maka pembelajaran yang telah dilaksanakan semakin baik. Pendapat lain dari (Susanto, 2015) menyebutkan bahwa, hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar terjadi pada diri siswa. Menurut (Susanto, 2015) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan perilaku yang terjadi karena adanya proses belajar dan pembelajaran yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Teori Taksonomi Bloom, dan penelitian dari (Poerwanti, 2008) hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain.

a. Ranah Kognitif

Hasil Belajar terkait dengan intelektual yang terdiri atas 6 aspek penilaian yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian. Ranah kognitif atau pengetahuan, mencakup kecerdasan bahasa dan kecerdasan logika-matematika. Dalam ranah kognitif (Hamdani, 2011) menyebutkan bahwa pada ranah kognitif dari taksonomi Bloom revisi memiliki dua dimensi bukan tingkatan arah, yaitu dimensi kognitif dan dimensi pengetahuan. Berikut ini adalah dimensi proses kognitif berisikan 6 kategori yang terdiri dari.

1) Mengingat

Proses mengingat adalah menggunakan memori jangka panjang untuk mengambil pengetahuan yang dibutuhkan. Pengetahuan mengingat penting sebagai bekal untuk belajar yang bermakna dan menyelesaikan masalah karena pengetahuan tersebut dipakai dalam tugas yang lebih kompleks.

2) Memahami

Mengkonstruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulisan ataupun grafis, yang disampaikan melalui pengajaran buku, atau layar komputer.

3) Mengaplikasikan

Mengaplikasikan berarti menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu.

4) Menganalisis

Menganalisis ini adalah proses memecah-mecah materi jadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan

antar bagian dan antar setiap bagian dan struktur keseluruhannya.

5) Mengevaluasi

Mengevaluasi adalah membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar. Kriteria yang digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi.

6) Mencipta

Mencipta melibatkan proses menyusun bagian - bagian menjadi sebuah keseluruhan yang koheren atau fungsional.

b. Ranah Afektif

Hasil belajar ini terkait dengan sikap dan nilai. Pada ranah ini terdiri atas aspek kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Ranah sikap, merupakan aspek dan nilai atau yang mencakup kecerdasan antar pribadi dan kecerdasan intrapribadi, atau disebut juga kecerdasan emosional. Selain itu (Hamdani, 2011), mengemukakan i ranah sikap yaitu :

1) Tingkat menerima (*receiving*),

Tingkat menerima yaitu membangkitkan sebuah kesadaran tentang adanya stimulus tertentu yang mengandung estetika sebagai proses pembentukan sikap dan perilaku.

2) Tingkat tanggapan (*responding*), yaitu:

a. Tanggapan dilihat dari segi pendidikan diartikan sebagai perilaku baru dari sasaran siswa sebagai manifestasi dari pendapatnya, yang timbul akibat adanya rangsangan saat belajar.

b. Tanggapan dilihat dari segi psikologi perilaku (*behavior psychology*) adalah segala perubahan perilaku organisme yang terjadi atau timbul karena rangsangan.

3) Tingkat menilai

Tingkatan ini dapat diartikan sebagai pengakuan secara objektif (jujur) bahwa siswa itu objektif, sistem atau benda tertentu mempunyai manfaat, dan kemauan untuk menerima suatu objek atau kenyataan setelah seseorang itu sadar bahwa objek tersebut memiliki nilai atau kekuatan yang dapat dinyatakan dalam sikap yang positif atau negatif.

4) Tingkat organisasi (*organization*)

Tingkatan ini dapat diartikan sebagai memilih nilai yang baik untuk diterapkan serta kemungkinan untuk mengorganisasikan nilai – nilai, menentukan hubungan antar nilai, dan menerima bahwa suatu nilai itu lebih dominan dibanding nilai yang lain apabila kepadanya diberikan berbagai nilai.

5) Tingkat karakterisasi (*characterization*), merupakan sikap dan perbuatan secara konsisten dilakukan oleh seseorang selaras dengan nilai-nilai yang dapat diterimanya, sehingga sikap dan perbuatan itu seolah-olah menjadi ciri-ciri pelakunya.

c. Ranah Psikomotor

Hasil belajar ini terkait dengan keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan dan mengamati). Kawasan psikomotor adalah kawasan yang berhubungan dengan seluk beluk yang terjadi karena adanya koordinasi otot-otot oleh pikiran sehingga diperoleh tingkat keterampilan fisik tertentu.

Pada teori taksonomi tersebut tipe hasil belajar yang lebih sering didapati atau yang mendominasi adalah ranah afektif dan psikomotor. Hal ini dikarenakan hasil belajar ranah afektif dan psikomotor menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran yang ada di sekolah.

### 2.1.2 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

(Slameto, 2010) dan (Suryabrata, 2000) mengemukakan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor eksternal dan internal, adapun sebagai berikut.

#### a. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang terdapat dalam diri peserta didik yang akan mempengaruhi faktor belajarnya. Adapun sebagai berikut :

##### 1) Kondisi Fisiologis Secara Umum

Kondisi Fisiologis sangat berpengaruh terhadap hasil belajar seseorang. Orang yang dalam keadaan sehat atau segar jasmanianya akan berbeda dengan orang yang dalam keadaan tidak sehat jasmaninya. Selain itu Anak-anak yang kurang gizi juga ternyata kemampuannya berada dibawah anak-anak yang tidak kekeurangan gizi. Anak-anak yang kekurangan gizi cenderung menjadi mudah lelah, mudah mengantuk, dan tidak mudah menerima pelajaran.

##### 2) Kondisi Psikologis

Keadaan fungsi psikologis juga dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang. Kondisi psikologis ini dapat menentukan seberapa lama anak dapat belajar. Meskipun faktot lain mendukung namun kondisi psikologis tidak mendukung maka faktor pendukung tu tidak akan signifikan. Oleh karena itu minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif lainnya adalah faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar siswa (Djamarah, 2002 )

##### 3) Kondisi Panca Indera

Selain kondisi psikologi yang penting kondisi panca indra juga ikut andil dalam hal hasil belajar siswa. Sebagian belajar seseorang belajar menggunakan penglihatan dan pendengaran. Orang yang belajar dengan membaca, melihat contoh atau model, melakukan observasi, mengamati hasil eksperimen, mendengarkan keterangan guru dan orang lain mendengarkan ceramah, dan lain sebagainya.

4) Intelegensi / Kecerdasan

Intelegensi adalah suatu kemampuan umum dari seseorang untuk belajar dan memecahkan suatu permasalahan. Dengan demikian jika intelegensi seseorang rendah maka akan berpengaruh dalam hasil belajarnya, hal ini dikarenakan jika tidak ada bantuan rang lain maka proses belajarnya akan kesulitan atau tidak berhasil.

5) Bakat

Bakat adalah kemampuan yang menonjol di suatu bidang tertentu. Bakat dibentuk dalam kurang waktu, sejumlah kemampuan dan perpaduan taraf intelegensi. Intelegensi dipengaruhi oleh pendidikan dalam kelas dan sekolah, dan minat subyek itu sendiri. Bakat akan tersembunyi apabila seseorang tersebut tidak mengembangkan bakat yang dimilikinya.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang terdapat diluar diri peserta didik yang akan mempengaruhi faktor belajarnya. (Djamarah, 2002) menyatakan bahwa faktor eksternal ini mempengaruhi segala sesuatu yang berasal dari luar individu yang dapat mempengaruhi potensi belajar yang baik lingkungan sosial maupun lingkungan lain.

1) Faktor lingkungan



Faktor lingkungan dikelompokkan menjadi dua kelompok, yaitu kelompok lingkungan alami dan lingkungan sosial. Adapun sebagai berikut :

a. Lingkungan alami

Lingkungan alami seperti keadaan suhu, kelembaban udara, dapat berpengaruh dalam hasil belajar siswa. Belajar dengan keadaan udara yang segar, suhu yang sesuai dengan keadaan sekitar tidak dingin dan tidak terlalu panas akan lebih baik hasilnya dari belajar pada keadaan udara yang kotor, suhu yang sangat panas atau sangat dingin.

b. Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial adalah lingkungan yang berada disekitarnya baik yang berwujud manusia dan representasinya (wakilnya) atau pun lainnya akan berpengaruh dalam proses belajar seseorang. Misalnya, jika seseorang sedang memecahkan sosial akan merasa terganggu apabila ada orang lain yang mondar-mandir di depannya atau melakukan hal yang membuat konsentrasinya berantakan. Sedangkan representasi adalah memotret, tulisan, dan rekaman suara juga berpengaruh terhadap hasil belajar.

c. Faktor instrumental

Faktor instrumental adalah yang penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diinginkan. Faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana tercapainya tujuan, adapun yang meliputi faktor tersebut yaitu :

1. Perangkat keras/ *hardware* misalnya gedung, perlengkapan belajar, alat-alat praktikum, dan lainnya.
2. Perangkat lunak / *software* misalnya kurikulum, program, dan pedoman belajar lainnya.

Berdasarkan penjabaran diatas, peneliti menyimpulkan bahwa Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* adalah penggunaan pemakaian atau penggunaan alat komunikasi dan informasi untuk mempermudah kegiatan belajar dan pembelajaran serta digunakan sebagai media komunikasi dan hiburan baik berupa *social media* atau *game*.terdapat tiga faktor yang mempengaruhi sebuah hasil belajar yakni faktor internal, eksternal dan instrumental.

## 2.2.2. Gadget

### 2.2.1. Pengertian penggunaan *Gadget*

Pada era modern ini kemajuan teknologi semakin berkembang, yang menyebabkan munculnya beragam teknologi yang semakin canggih dan mempermudah pekerjaan manusia. Salah satu teknologi yang digandrungi saat ini adalah *gadget*. Menurut (Winarno, 2009) *Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.

*Gadget* pada umumnya adalah barang elektronik kecil yang didesain sedemikian rupa sehingga menjadikannya sebagai suatu inovasi terbaru,

atau juga bisa dikatakan sebagai suatu penemuan yang benar-benar menakjubkan pada masanya (Husnan Fathul dan Java Creativity, 2013).

Hal ini diperjelas Kembali oleh (Webster, 2016) yang mengemukakan bahwa “*an Often small mechanical or electronic device with practical use but often thought of as a novelty*” dalam bahasa Indonesia berarti sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru. Selain itu menurut (Nurmalasari, 2018) yang menyatakan bahwa *Gadget* merupakan alat komunikasi dan informasi yang mudah dibawa kemana saja, serta harganya yang terjangkau oleh berbagai kalangan.

Hadirnya beragam fitur yang disajikan oleh *gadget* yang membantu dalam setiap lini kehidupan manusia. Sebagaimana dikemukakan pula oleh (Fitriadi dan Daryanti, 2021) yang menyebutkan bahwa *gadget* sebagai perangkat elektronik yang bertujuan membantu pekerjaan manusia. Menurut (Manumpil dkk., 2015) yang menyebutkan bahwa fitur-fitur *gadget* dilengkapi beragam aplikasi sehingga dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Dengan hadirnya aplikasi yang terdapat pada *gadget* ini membuat penggunaan *gadget* meningkat.

Meningkatnya penggunaang*adget* ini ditunjukkan dengan survey yang dilakukan oleh (APJII, 2021) *survey* ini mengemukakan bahwa penggunaan gadget yang selalu mengalami peningkatan terutama dalam penggunaan internet pada *gadge* yang membuat gadget memiliki perbedaan dengan teknologi lainnya. *Gadget* ini memungkinkan seseorang untuk mendapatkan informasi seputar pendidikan khususnya untuk media pembelajaran dengan mudah, hanya dengan menggunakan *gadget* seseorang mendapatkan informasi tentang media pembelajaran. Semakin lama seseorang menggunakan *gadget* akan mempengaruhi dirinya. Pengaruh yang hadir baik positif dan negatif.

### 2.2.2. Faktor penggunaan *gadget*

Penggunaan *gadget* ini dapat disebabkan oleh berbagai macam faktor-faktornya. (Yuwanto, 2010) dalam penelitiannya mengemukakan beberapa faktor penyebab penggunaan *gadget* yaitu:

#### a. Faktor Internal

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

##### 1) Tingkat *sensation seeking* yang tinggi

Individu yang memiliki tingkat *sensation seeking* yang tinggi cenderung lebih mudah mengalami kebosanan dalam aktivitas yang sifatnya rutin. seseorang yang cenderung mudah mengalami kebosanan dalam aktivitasnya dan butuh kesenangan, akhirnya melampiaskan kebosannya dengan bermain *gadget*. Misalnya, saat mereka merasa jenuh dalam belajar, mereka akan bermain *gadget*. Namun jika hal ini terus-terusan terjadi, maka akhirnya akan membuat anak kecanduan bermain *gadget*.

##### 2) *Self esteem* yang rendah,

Individu dengan *self esteem* rendah menilai negatif langsung dengan orang lain. Menggunakan *gadget* membuat merasa nyaman berinteraksi dengan orang lain. Dirinya cenderung merasa tidak aman saat berinteraksi secara langsung.

#### 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, seperti pada saat stres, mengalami sedih, merasa kesepian, mengalami kecemasan, mengalami

kejuhan belajar, dan *leisure boredom* (tidak adanya kegiatan saat waktu luang). Dalam hal ini seseorang akan cepat bertindak ketika berada pada situasi yang tidak diinginkan, tidak nyaman, dan merasa terganggu dalam beraktivitas dan mengalihkan perhatian pada *gadget*.

c. Faktor Sosial

Terdiri atas faktor penyebab penggunaan *gadget* sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Faktor ini terdiri atas *Mandatory behavior* dan *behavior presence* yang tinggi. *Mandatory behavior* mengarah pada perilaku yang harus dilakukan untuk memuaskan kebutuhan berinteraksi yang distimulasi atau didorong dari orang lain.

*Behavior presence* lebih didasarkan pada perilaku berinteraksi dengan orang lain yang berasal dari dalam diri. Dalam hal ini individu cenderung malas berkomunikasi secara langsung dengan individu lain. Sedangkan faktor sosial lain yang dapat mempengaruhi yaitu kelompok acuan, keluarga serta status sosial. Faktor keluarga ini berperan sangat penting, karena keluarga sebagai acuan utama dalam perilaku remaja. Sehingga faktor sosial ini berpengaruh dalam perilaku remaja, remaja mengikuti trend yang ada di dalam lingkungan sosial mereka yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *gadget*.

#### d. Faktor Eksternal

Menurut (Bewu dkk., 2019) Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang *gadget* dan berbagai fasilitasnya. Semakin tinggi penyebaran *media* tentang *gadget* maka akan makin besar kemungkinan menyebabkan peningkatan penggunaan *gadget*.

##### 1) Iklan

Iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan media sosial. Iklan sering kali mempengaruhi remaja untuk mengikuti perkembangan masa kini. Sehingga hal itu membuat anak-anak semakin tertarik bahkan penasaran akan hal baru. *Gadget* menampilkan fitur-fitur yang menarik sehingga membuat ketertarikan pada remaja. Kecanggihan *gadget* dapat memudahkan remaja dalam memenuhi kebutuhannya baik dari sosial media, bermain *game*, berbelanja online atau mengakses media pembelajaran.

##### 2) Keterjangkauan Harga *Gadget*

Hal ini disebabkan oleh persaingan teknologi, sehingga harga yang ditawarkan menjadi terjangkau. Berbeda dengan dahulu tidak semua orang dapat memiliki *gadget*, namun di sekarang semua orang dapat memiliki *gadget*.

##### 3) Lingkungan

Penekanan dari teman sebaya dan masyarakat membuat penggunaan *gadget* meningkat pesat. Semakin banyak yang memiliki *gadget* maka tinggi tingkat penggunaan *gadget*. Selain itu hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan *gadget*.

Selain itu ada pula pendapat lain yang menyebutkan faktor-faktor yang menyebabkan penggunaan *gadget*. Menurut (Prastiwi dkk, 2016) faktor-faktor yang menyebabkan penggunaan *gadget* terdiri atas tiga faktor yaitu :

a. Faktor kemanfaatan (*Perceived usefulness*)

Menurut penelitian yang telah dilakukan bahwa penggunaan *gadget* membawa banyak kegunaan yaitu meningkatkan produktivitas, meningkatkan kinerja dalam kehidupan sehari-hari, meningkatkan efektivitas dalam melakukan kegiatan sehingga lebih cepat dan efisien. Individu akan menggunakan sebuah teknologi jika telah mengetahui manfaat positif yang akan diperolehnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *gadget* adalah teknologi yang dapat mudah digunakan dari berbagai kalangan dan mempermudah pekerjaan.

b. Faktor kemudahan (*perceived ease of use*)

(Halim dan Sasitharan, 2014) menyatakan bahwa *Perceived Ease of Use* (PEOU) meningkatkan efektifitas pengguna dalam menyelesaikan pekerjaannya dengan menggunakan *gadget*. Hal tersebut bisa disebabkan karena responden telah memiliki banyak pengalaman dengan berbagai macam *gadget* sehingga tidak perlu usaha yang berlebih untuk belajar mengoperasikan atau menggunakan *gadget*.

c. Faktor Kepercayaan (*perceive trust*)

Menurut penelitian yang telah dilakukan bahwa pengguna *gadget* merasa jika *gadget* dapat dipercaya dan akan menjaga janjinya untuk melindungi informasi pribadi yang ada pada *gadget*. Faktor ini akan mengurangi kekhawatiran

responden terhadap segala masalah yang akan terjadi yang berhubungan dengan informasi pribadi yang akan timbul.

### 2.2.3. Kategori penggunaan *gadget*

Penggunaan *gadget* adalah pemakaian seseorang terhadap sebuah alat komunikasi yang dapat membantu pekerjaannya. Peningkatan penggunaan *gadget* dapat dilihat dari penggunaan internet yang semakin meningkat pula. Berdasarkan data Asosiasi Pengguna Jaringan Internet Indonesia (APJII), terjadi peningkatan penggunaan internet di Indonesia. APJII merilis data jumlah pengguna *gadget* mencapai 171,17 juta jiwa dari 264,16 juta penduduk Indonesia atau dengan 64,8% dari jumlah penduduk Indonesia.

Meningkatnya penggunaan *gadget* ini pula menyebabkan terjadinya pengkategorian penggunaan *gadget*, dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh (Irawan, 2012) dan (Rohmah, 2017) mengungkapkan pula bahwa pengkategorian penggunaan *gadget* terbagi atas 3 yaitu :

#### a. Kategori Penggunaan *Gadget* Rendah

Kategori rendah ini berada di kisaran  $\leq 1$  jam. Penggunaan ini merupakan kategori terendah dalam penggunaan *gadget* sehingga dapat meminimalisir kecanduan dalam *gadget*. Selain itu pula pengguna *gadget* kategori ini merupakan kategori yang lebih cenderung menikmati kegiatan sehari-hari tanpa *gadget*.

#### b. Kategori Penggunaan *Gadget* Sedang

Kategori pengguna sedang ini berada di kisaran 1 - 2 Jam. Kategori ini adalah pengguna *gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan pengguna menggunakan *gadget* sebanyak 2-3 kali / hari dari setiap penggunaan.



c. Kategori Penggunaan *Gadget* Tinggi (Kecanduan *Gadget*)

Kategori pengguna *gadget* tinggi ini berkisar  $\geq 2$  jam. Hal ini dibuktikan oleh penelitian (Salamaja, 2015) yang menyebutkan bahwa frekuensi remaja dalam menggunakan *gadget* yang dilakukan setiap hari dengan durasi  $\geq 12$  jam per hari. Sedangkan Fitriana (2020) berpendapat bahwa remaja menggunakan *gadget* selama 5-7 jam atau 300 - 420 menit dalam sehari. Selain itu dalam sehari siswa dapat menggunakan *gadget* berkali-kali (lebih dari 3 kali penggunaan) penggunaan *gadget* dengan durasi 30-75 menit dalam 1 hari sehingga dapat menimbulkan kecanduan dalam penggunaan *gadget*.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa, penggunaan *gadget* seharusnya memiliki batasan dan kriteria tertentu dalam penggunaan *gadget* untuk menghindari tingkat kecanduan dalam penggunaan *gadget*.

#### 2.2.4. Dampak Penggunaan *gadget*

Penggunaan *gadget* dalam kehidupan manusia dapat berdampak dalam beberapa aspek. Menurut (Juliadi, 2018) mengatakan bahwa, *gadget* memiliki dampak positif dan juga negatif. Dampak tersebut antara lain adalah:

a. Dampak Positif Penggunaan *Gadget*

- 1) Berkembangnya imajinasi (melihat gambar kemudian menggambarinya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).
- 2) Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
- 3) Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).

4) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa.

b. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

1. Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya anak teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut).
2. Malas menulis dan membaca (hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget* misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi *youtube* anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).
3. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi (misalnya anak kurang bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan di sekelilingnya).
4. Kecanduan (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
5. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).
6. Perkembangan kognitif anak terhambat (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).

7. Menghambat kemampuan berbahasa (anak yang terbiasa menggunakan *gadget* akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya).
8. Dapat mempengaruhi perilaku anak (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

Selain dari pendapat tersebut (Wulansari, 2017) berpendapat bahwa dampak negatif *gadget* pada anak sebagai berikut :

1. Anak bisa terkena pengaruh buruk dari internet, rentan menjadi korban dari predator yang berkeliaran di internet, serta berpotensi menjadi korban bullying di dunia digital.
2. Mempengaruhi perkembangan otak anak ke arah negatif.
3. Membuat anak menjadi malas bergerak, sehingga sistem motoriknya lambat untuk berkembang.
4. Mempengaruhi perkembangan kesehatan mental dan sosialnya. Anak yang kecanduan internet dan *gadget* tidak bisa bersosialisasi dengan baik, sehingga dia tidak memiliki teman bermain.
5. Membuat anak ketergantungan terhadap *gadget*, sehingga dia tidak bisa bersikap mandiri dalam menyelesaikan masalah.
6. Anak menjadi lambat dalam berpikir.

Dampak lainya penggunaan *gadget* adalah siswa menjadi lebih sering mengandalkan *gadget* dari pada harus belajar (Haryanto dkk., 2015). Selain itu pendapat lain dari (Iswidharmanjaya, 2016), menyatakan bahwa dalam penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif diantaranya ialah:

- a. Dampak positif dari *gadget* yaitu, ketajaman mata meningkat, merangsang untuk mengikuti perkembangan teknologi terbaru, aspek akademis terdukung, kemampuan bahasa meningkat, *softskill* mengetik meningkat, tingkat stress berkurang, meningkatkan keterampilan matematis.
- b. Dampak negatif dari penggunaan *gadget* yaitu, menjadi pribadi yang tertutup, kesehatan otak terganggu, terganggunya kesehatan mata, kesehatan tangan terganggu, tidur terganggu, suka menyendiri, perilaku kekerasan, kreativitas pudar, memaparkan radiasi dan ancaman cyberbullying.

Selain dampak diatas, Menurut (Helmi dan Nur Afni Agustina,2017) ada 2 pengaruh langsung maupun tidak langsung yang penggunaan *gadget* terhadap dunia pendidikan. Dampak tersebut dibagi menjadi dua yaitu dampak positif dan negatif :

- a. Dampak Positif Penggunaan *Gadget*
  - 1) Kecanggihan *gadget* dapat digunakan untuk bermain *game*, berkomunikasi dan hiburan bersama teman, serta untuk berbagai hal untuk tujuan belajar.
  - 2) Menambah pengetahuan dan memudahkan anak untuk mendapatkan informasi tugasnya di sekolah.
  - 3) Memperluas jaringan pertemanan melalui sosial media.
  - 4) Melatih kreatifitas anak melalui berbagai permainan *games*, dan melakukan aktivitas pemecahan masalah.
- b. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*
  - 1) Perkembangan terganggu
  - 2) Kesehatan mental terganggu karena kecanduan komunikasi
  - 3) Mengganggu tidur dan kesehatan
  - 4) Melemahkan otak, dan daya konsentrasi
  - 5) Menjadi manusia yang boros dalam komunikasi
  - 6) Menjadi *easy going*

### 2.2.5. Indikator penggunaan Gadget

Penggunaan *gadget* yang meningkat ini tidak luput dari beberapa indikator yang melatar belakangnya. Indikator yang digunakan untuk pengukuran variabel penggunaan *gadget* ini berdasarkan teori dan temuan dari beberapa pendapat peneliti terdahulu. Salah satu pendapat dari (Dewanti, 2016) indikator penggunaan gadget adalah sebagai berikut :

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

Selain itu adapula pendapat dari (Kartika, 2018) menyatakan bahwa ada beberapa indikator anak kecanduan gadget antara lain adalah sebagai berikut :

- a) Adanya perasaan kurang nyaman gelisah, cemas, dan marah bahkan hingga mengamuk saat gadget-nya diambil.
- b) Sulit berkonsentrasi karena otak mereka telah terforsir pada layar gadget.
- c) Malas bergerak, beraktivitas dan berinteraksi
- d) Berjam – jam main gadget secara intens dan tidak memperhatikan orang lain.

- e) Berlebihan dalam menggunakan gadget dan akhirnya lupa waktu.
- f) Pekerjaan rumah dari sekolah terbengkalai, hingga BOLOS SEKOLAH!.
- g) Sering bermain gadget secara sembunyi – sembunyi.

Pendapat lain dari (Mulyanta,2004) bahwa penggunaan telepon seluler indikatornya meliputi :

- a) Pemanfaatan telpon seluler, pemanfaatan telpon seluler ini meliputi pemanfaatan dan fungsi dari penggunaan telpon seluler terdiri:

- 1) Sumber Informasi
- 2) Alat Komunikasi
- 3) Sarana Hiburan
- 4) Media
- 5) Penggunaan Internet

- b) Dampak Penggunaan telpon seluler, dampak penggunaan gadget terdiri atas :

- 1) Dampak positif,dampak ini adalah dampak yang membantu penggunaanya dalam segala kegiatan dan kebutuhan yang berfungsi mempermudah.
- 2) Dampak negatif, dampak ini adalah dampak yang merugikan penggunaanya.

Berdasarkan beberapa pendapat peneliti terdahulu, (Mulyanta,2004), (Dewanti,dkk 2016), dan (Kartika, 2018) yang telah dikaji maka dapat diambil indikator dan deskriptor dari masing – masing indikator yang akan digunakan untuk variabel penggunaan *gadget* pada penelitian ini yaitu:

Tabel 1. Indikator Penggunaan Gadget

Variabel	Indikator	Deskriptor
Penggunaan <i>Gadget</i>	Pemanfaatan <i>gadget</i>	1) Sumber Informasi 2) Alat Komunikasi 3) Sarana Hiburan 4) Media 5) Penggunaan Internet
	Frekuensi penggunaan <i>gadget</i>	Tingkat keseringan untuk menggunakan <i>gadget</i>
	Durasi penggunaan <i>gadget</i>	lamanya menggunakann <i>gadget</i>
	Dampak penggunaan <i>gadget</i>	1) Dampak Positif 2) Dampak Negatif

## 2.3 Motivasi Belajar

### 2.3.1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi merupakan suatu tindakan tertentu dimulai dari suatu dorongan (Krec dkk, 2002). Motivasi adalah merupakan seperangkat daya ataupun kekuatan dalam jiwa yang harus diterjemahkan oleh seseorang kedalam bentuk perilaku yang sesuai dengan tuntutan yang timbul dari dalam (internal) dirinya maupun oleh dorongan dan lingkungannya (eksternal).

(Hamalik, 2015) motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan atau reaksi untuk mencapai tujuan akibat dari suatu perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang. Sedangkan menurut (Rifa'i, 2012) belajar adalah segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang sebagai proses yang penting bagi perubahan perilaku seseorang. Sehingga motivasi belajar adalah perubahan dalam diri pribadi seseorang atas

segala sesuatu yang akan dicapai atau dituju sebagai proses perubahan perilaku seseorang.

Namun menurut (Uno, 2016) motivasi belajar adalah perubahan tingkah laku pada siswa yang sedang belajar dengan berbagi indikator dan unsur yang mendukung berasal dari dorongan internal dan eksternal. Motivasi belajar juga merupakan kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan diri secara optimum, sehingga mampu melakukan yang terbaik, berprestasi dengan baik dan kreatif (Nashar, 2004).

(Donald, 2003) mengemukakan bahwa motivasi belajar adalah perubahan tenaga dari dalam diri seseorang yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi dalam mencapai tujuan, dimana di dalamnya merupakan bagian belajar. motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi.

(Nashar, 2010) menyatakan bahwa siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya semakin tinggi usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi hasil belajar yang diperolehnya. Tingkat ketekunan dan keuletan dalam belajar ditentukan oleh adanya motif, motivasi belajar yang rendah atau tinggi diukur dari munculnya motif dari dalam diri seseorang.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu penggerak dalam diri individu yang akan mengarahkan pada tujuan yang akan dicapai. Dengan adanya motivasi yang tinggi, maka pembelajaran yang dilakukan atau disampaikan oleh guru akan mudah diterima dan diingat oleh siswa sehingga hasil yang didapat akan sesuai dengan KKM.



### 2.3.2. Faktor Motivasi Belajar

Motivasi belajar tidak datang dengan sendirinya, namun dikarenakan oleh beberapa faktor yang mempengaruhinya. Menurut (Darsono dkk., 2000) ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar sebagai berikut.

a) Cita-cita atau aspirasi siswa.

Cita-cita atau aspirasi siswa adalah keinginan dan tujuan siswa dimasa mendatang. Hal ini akan dapat memperkuat motivasi anak dalam proses belajar, misalkan anak yang bercita-cita ingin menjadi dokter dia akan rajin belajar, menjaga kesehatan.

b) Kemampuan belajar.

Kemampuan belajar adalah hal yang dimiliki atau di mampui anak dalam prosesnya belajar. Kemampuan belajar anak pula harus di barengi dengan kemauan dalam belajar, misal seorang anak yang tidak bisa berenang tapi ia ingin menjadi juara, maka dia akan giat berlatih.

c) Kondisi siswa

Kondisi ini berkaitan dengan kondisi fisik, dan kondisi psikologis. Jika seorang siswa yang kondisi jasmani dan rohani yang terganggu, maka proses belajarnya akan sedikit terganggu.

d) Kondisi lingkungan

Kondisi lingkungan ini merupakan keadaan lingkungan belajar siswa. Kondisi lingkungan yang sehat, kerukunan hidup, ketertiban pergaulan perlu dipertinggi mutunya dengan lingkungan yang aman, tentram, tertib dan indah, maka semangat dan motivasi belajar mudah diperkuat.

e) Unsur-unsur dinamis dalam belajar

Unsur-unsur dinamis dalam belajar adalah unsur-unsur yang keberadaannya dalam proses belajar mengajar tidak stabil, kadang-kadang kuat atau lemah dan bahkan hilang sama sekali. Misalnya keadaan emosi siswa, gairah belajar, situasi dalam keluarga akan mempengaruhi motivasi seseorang.

f) Upaya guru dalam pembelajaran

Bagaimana guru mempersiapkan diri dalam membelajarkan siswa mulai dari penguasaan materi, cara menyampaikannya, menarik perhatian siswa, evaluasi hasil belajar siswa, dan lain-lain. Bila upaya-upaya tersebut dilaksanakan dengan berorientasi pada kepentingan siswa, maka diharapkan dapat menimbulkan motivasi belajar siswa.

### 2.3.3. Dampak Motivasi Belajar

Motivasi belajar dapat berdampak pada aspek-aspek kehidupan terutama dalam hal pembelajaran atau proses pembelajaran, menurut (Prastiwi, 2018) terdapat dua dampak dari motivasi dalam belajar. Dampak negatif Motivasi belajar yang rendah adalah :

a. Minat belajar tidak ada atau menjadi malas belajar serta kecemasan yang berlebih

Siswa yang tidak memiliki minat dalam belajar atau malas dalam belajar akan mempengaruhi hasil belajar yang akan dimilikinya. Meskipun tidak semua anak malas memiliki hasil belajar yang rendah, namun terdapat beberapa siswa yang minat belajarnya rendah akan cenderung malas untuk belajar sehingga hasil belajarnya pun menurun. Minat belajar yang rendah bisa disebabkan oleh beberapa hal yaitu dari lingkungan sekitar, mata pelajaran yang tidak disukai, guru yang tidak disukai atau situasi belajar yang tidak mendukung.

Selain itu tingkat kecemasan pula dapat mempengaruhi tingkat motivasi seseorang. (Slameto, 2010) yang menyebutkan bahwa tingkat kecemasan yang sedang biasanya mendorong belajar, sedang tingkat kecemasan yang tinggi mengganggu belajar dan (Elliott, 1996) yang menyebutkan bahwa pada dasarnya kecemasan dalam tingkat yang rendah dan sedang berpengaruh positif terhadap penampilan belajar siswa, salah satunya dapat meningkatkan motivasi belajar, sedangkan kecemasan siswa pada taraf yang tinggi dapat mengganggu dan memperburuk perilaku belajar siswa.

b. Konsentrasi belajar terganggu

Konsentrasi besar pengaruhnya terhadap belajar seorang anak. Jika anak mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi, jelas belajarnya akan sia-sia, karena hanya akan membuang tenaga, waktu, pikiran maupun biaya. Seseorang yang dapat belajar dengan baik adalah orang yang dapat berkonsentrasi dengan baik. Dalam Suasana rumah yang selalu ribut, pertentangan dan perceraian akan mengakibatkan terganggunya ketenangan dan konsentrasi anak, sehingga anak tidak bisa belajar dengan baik. Lingkungan belajar di rumah mempunyai pengaruh besar terhadap kegiatan belajar anak di rumah, yang pada akhirnya mempengaruhi prestasi belajar anak di sekolah.

c. Kurang disiplin

Siswa yang kurang disiplin dalam mengatur jam belajar dan kegiatannya akan memiliki motivasi belajar yang rendah, siswa yang kurang disiplin akan kesulitan dalam menentukan prioritas dalam setiap kegiatan dan keputusannya. Sehingga siswa yang seperti ini akan memiliki motivasi belajar yang rendah serta hasil belajar yang tidak sesuai dengan ketentuan atau standar atau KKM. Sehingga anak di sekolah antara lain: membolos, terkadang jarang

masuk sekolah, terlambat, penampilan kurang rapi, kerajinan sangat rendah dan sering membuat keributan dan kegaduhan di sekolah.

Sedangkan dampak positif dari motivasi belajar yang tinggi adalah sebagai berikut :

- a) Mendorong manusia untuk melakukan perbuatan yang bersifat pergerakanyang melepaskan energi.
- b) Mendorong manusia untuk mencapai tujuan yang diinginkan dengan semangat dan antusias yang tinggi.
- c) Mendorong manusia melakukan perbuatan yang selaras dengan tujuan dan meninggalkan perbuatan yang tidak bermanfaat.
- d) Menjadi penyemangat orang sekitar untuk termotivasi dalam proses pembelajaran.
- e) Menjadi manusia yang berbudi luhur dengan sesama dan membawa dampak besar bagi sekitarnya.

#### 2.3.4. Jenis Motivasi Belajar

Motivasi belajar yang dimiliki manusia pada setiap kegiatan itu berbeda-beda, baik dalam melakukan sebuah kegiatan ataupun tidak. Seseorang dapat memiliki lebih dari satu motivasi dalam kegiatan belajarnya, maka dari itu (Sardiman, 2011) membagi motivasi dalam beberapa macam yaitu :

- a) Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya

1. Motif-motif bawaan

Motif yang dibawa seseorang sejak seseorang dari lahir atau bawaan dari lahir atau anugrah dari tuhan yang maha esa. Motif ini tidak dapat dihindari dikarenakan bawaan seseorang sejak lahir sehingga jika motif ini bersifat positif maka akan membawa pengaruh besar, namun jika bersifat negatif akan merugikan orang tersebut.

2. Motif-motif yang dipelajari

Motif yang dilakukan dengan cara mempelajari dan memahami tujuan atau keinginan yang akan dicapai sehingga akan menimbulkan motif yang sesuai dengan harapan.

- b) Motivasi dilihat dari jenis-jenis motivasinya

1. Motif atau kebutuhan organis

Motif yang berdasarkan pada kebutuhan organis atau kebutuhan terkait kehidupan seseorang.

2. Motif-motif darurat

Motif yang berdasarkan pada situasi yang darurat atau terdesak sehingga akan muncul secara tiba-tiba atau mendadak.

3. Motif-motif objektif

Motif yang berdasarkan pada objek yang telah ditentukan. Objek yang dimaksud adalah objek yang sesuai dengan kebutuhan dari motif tersebut dan tujuannya.

4. Motivasi jasmaniah dan rohaniah

Motivasi yang berkaitan dengan jasmani (luar tubuh) dan rohaniah (dalam tubuh).

c) Motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik

Motivasi Intrinsik adalah motivasi yang muncul dari dalam diri setiap individu seperti kebutuhan, bakat, kemauan, minat dan harapan. Misalnya, seorang anak yang membeli buku pelajaran biologi karena dia membutuhkan buku tersebut untuk menambah wawasan. Menurut (Hakim, 2005) yang termasuk motivasi intrinsik adalah :

1. Memahami manfaat yang diperoleh dari setiap pelajaran.
2. Memilih bidang studi yang paling disenangi dan paling sesuai dengan minat.
3. Memilih jurusan bidang sesuai dengan bakat dan pengetahuan.
4. Memilih bidang studi paling menunjang masa depan.

Sedangkan Motivasi Ekstrinsik adalah motivasi yang datang dari luar diri seseorang, timbul karena adanya stimulus (rangsangan) dari luar dirinya atau lingkungannya. Misalnya, seseorang yang mengikuti sebuah kejuaraan karena ingin mendapatkan hadiah utama yaitu uang. Menurut (Hakim, 2005) yang termasuk dalam motivasi ekstrinsik yaitu:

1. Keinginan mendapatkan ujian yang baik.
2. Keinginan menjadi juara kelas atau juara umum.
3. Keinginan naik kelas lulus ujian.
4. Keinginan menjaga harga diri atau gengsi, misalnya ingin untuk dianggap sebagai orang pandai.
5. Keinginan untuk menang bersaing dengan orang lain.
6. Keinginan menjadi siswa teladan.
7. Keinginan untuk dapat memenuhi persyaratan dalam memasuki pendidikan lanjutan.
8. Keinginan untuk menjadi sarjana
9. Keinginan untuk dikagumi sebagai orang berprestasi.

10. Keinginan untuk menutup atau mengimbangi kekurangan tertentu yang ada dalam diri sendiri.
11. Keinginan untuk melaksanakan anjuran atau dorongan dari orang lain yang disegani serta mempunyai hubungan erat.

Menurut pendapat (Sardiman, 2003) motivasi belajar terdiri atas dua jenis, yakni motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Adapun sebagai berikut yaitu :

1. Motivasi Intrinsik

Motivasi ini adalah dorongan yang timbul dari dalam diri individu untuk melakukan aktivitas belajar tanpa adanya rangsangan dari luar diri individu. Dorongan untuk belajar bersumber pada keutuhan, yang berisikan keharusan untuk menjadi orang terdidik dan berpengetahuan. Motivasi intrinsik ini muncul berdasarkan kesadaran dengan tujuan esensial, bukan sekedar atribut dan seremonial.

2. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ini adalah dorongan yang timbul dari dalam diri individu untuk melakukan aktivitas belajar dikarenakan adanya rangsangan dari luar diri individu. Motivasi ekstrinsik bila anak didik menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar. Menurut (Hakim, 2005) motivasi ekstrinsik adalah motif yang mendorong seseorang melakukan kegiatan tertentu tetapi motif tersebut terlepas dari kegiatan yang ditekuninya.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar memiliki jenis-jenisnya. Namun jenis-jenis ini saling keterkaitan satu sama lain

### 2.3.5. Indikator Motivasi Belajar

Indikator motivasi belajar ini yang akan digunakan untuk mengukur motivasi belajar, indikator ini berasal dari teori dan penelitian terdahulu. Menurut (Uno,2016) terdiri atas indikator-indikator sebagai berikut :

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3. Adanya harapan dan cita – cita masa depan
4. Adanya penghargaan dalam belajar
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi memiliki 6 indikator. Keenam indikator ini yang akan dikembangkan menjadi deskriptor yang akan digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa kelas XII SMA Negeri Kotabumi. Adapun sebagai berikut :

Tabel 2. Indikator Motivasi Belajar

Variabel	Indikator	Deskriptor
Motivasi Belajar	1. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	Mempunyai sikap ingin berhasil
	2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Sikap keteguhan dalam belajar
	3. Adanya harapan dan cita – cita masa depan	Mempunyai keinginan menggapai cita-cita
	4. Adanya penghargaan dalam belajar	Antusias dalam belajar
	5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Mempunyai cara belajar yang menarik
	6. Adanya lingkungan belajar kondusif	Membutuhkan suasana yang tenang

## 2.4 Perbedaan Hasil Belajar dan Prestasi Belajar



Pada proses pembelajaran terdapat prestasi belajar dan hasil belajar. Menurut (Sudjana, 2017) yang berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan -kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hal ini juga sependapat dengan (Spandy, 1994) yang berpendapat bahwa kemampuan untuk menunjukkan hasil belajar adalah kunci dalam pembelajaran itu sendiri. Ia pula berpendapat bahwa hasil belajar dapat diketahui dengan teknik, tes dan non-tes. Hasil belajar menurut (Rusmono, 2017) Menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Sedangkan prestasi belajar merupakan keberhasilan usaha seseorang setelah mendapatkan pengalaman belajar atau mempelajari sesuatu (Winkel, 1987) . Menurut pendapat lain (Hamalik , 2001) prestasi belajar adalah gambaran kemampuan siswa yang diperoleh dari hasil penilaian proses belajar siswa dalam tujuan pengajaran. (azwar, 1996) melengkapi bahwa prestasi belajar dapat dioperasikan dilaam bentuk indikator-indikator berupa indeks prestasi dan predikat keberhasilan.

Prestasi belajar merupakan salah satu indikator yang ingin dicapai dari sebuah pembelajaran, selain tingkatan dan sikap. Prestasi belajar bukan merupakan hal utama yang akan dicapai dalam sebuah pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan siswa dalam menerima pengalaman belajar, sedangkan prestasi belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam menerima materi pelajaran yang umumnya berbentuk kualitatif.

## **2.5 Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Hasil Belajar Peserta Didik**

Penggunaan *gadget* di era globalisasi ini mendorong siswa dalam mendapatkan informasi lebih cepat dan mudah. Penggunaan *gadget* pula merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

Menurut (Juliadi, 2018) menyatakan penggunaan *gadget* yang benar akan membuat imajinasi berkembang, melatih kecerdasan, mengembangkan kemampuan dalam statistika, pemecahan masalah, dan peningkatan percaya diri.

Penggunaan *gadget* ini diharapkan meningkatkan hasil belajar dan membantu siswa dalam proses belajar. Sebagaimana pendapat (Helmi, 2017) menyatakan bahwa manfaat menggunakan gadget dalam pendidikan tidak hanya sekedar untuk mengakses informasi dan hiburan saja melainkan juga untuk keperluan belajar. *Gadget* juga dapat menjadi buku ajar tambahan yang dapat menunjang proses belajar siswa. Semakin salah penggunaan *gadget* maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa, hal ini sejalan dengan pendapat (Wulansari, 2017) yang menyatakan bahwa semakin sering anak salah menggunakan *gadget* akan membuat anak menjadi malas bergerak, lambat dalam berfikir, tidak bisa mandiri, serta melambatnya sistem motorik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki hubungan dengan hasil belajar siswa.

## **2.6 Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar**

Motivasi belajar ini merupakan faktor internal atau faktor dalam diri peserta didik. Motivasi belajar merupakan dorongan dalam diri seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi belajar ini pula merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan dalam hasil belajar peserta didik. (Winkel, 2009) motivasi belajar yang kuat akan membuat siswa sanggup bekerja keras untuk mencapai sesuatu yang menjadi tujuannya, dan motivasi belajar muncul karena adanya kebutuhan untuk belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Arikunto, 2011) yang menyatakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang ada pada diri seseorang untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar yang tinggi

akan membuat siswa lebih bersungguh-sungguh dalam proses pembelajaran sehingga akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Meningkatkan hasil belajar ini siswa diharapkan mampu menumbuhkan keyakinan untuk berhasil dan menghilangkan rasa takut akan kegagalan, dengan menghilangkan rasa takut ini akan membantu siswa untuk meningkatkan potensi dirinya demi mendapatkan hasil belajar yang optimal. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar memiliki hubungan dengan hasil belajar siswa.

## **2.7 Hubungan Penggunaan *Gadget* dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan hasil interaksi berbagai faktor internal dan eksternal (Slameto, 2010) dan (Suryabrata, 200). Salah satu faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah motivasi belajar, sedangkan salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah penggunaan *gadget*. Penggunaan *gadget* yang tinggi akan mengakibatkan penyalahan fungsi dari *gadget* itu sendiri. Penyalahgunaan ini akan berakibat pada proses belajar siswa seperti, siswa menjadi malas mengerjakan tugas, menunda tugas, tidak mandiri dan berfikir sedikit lambat (Wulansari, 2017). Sikap tersebut pula akan mempengaruhi motivasi belajar siswa. Menurut pendapat (Prayitno, 2010) siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah akan cenderung kehilangan semangat dalam belajar, hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Sehingga penggunaan *gadget* yang sesuai dengan fungsi dan kadarnya akan membantu siswa dalam proses belajar, serta motivasi yang tinggi akan mendorong siswa dalam mendapatkan hasil yang lebih optimal.

## **2.8 Kerangka Berfikir**

Keberhasilan belajar dan pembelajaran dapat dinilai dari hasil belajar yang dimiliki oleh peserta didik. Hasil belajar meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Penilaian aspek kognitif meliputi 1).mengingat; 2) memahami; 3) menerapkan; 4) menganalisis; 5) mengevaluasi; 6) mencipta, aspek afektif meliputi 1) Menerima; 2)memperhatikan); 3) Merespon; 4) Menghargai; 5) Mengorganisasi, sedangkan penilaian aspek psikomotorik meliputi 1) kemampuan menggunakan alat dan sikap kerja; 2) kemampuan menganalisis suatu pekerjaan dan menyusun urutan pengerjaan; 3) kecepatan mengerjakan tugas; 4) kemampuan membaca gambar dan atau symbol; 5) keserasian bentuk dengan yang diharapkan dan atau ukuran yang telah ditentukan.

Hasil belajar didapat tidak hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru di sekolah namun dapat bersumber dari faktor-faktor yang menjadi pendukung dalam proses belajar dan pembelajaran. Menurut Faktor-faktor yang mendukung dalam proses pembelajaran terbagi atas faktor internal dan eksternal. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik tersebut seperti fasilitas-fasilitas yang mendukung proses belajar dan pembelajaran peserta didik. Salah satu fasilitas pendukung proses belajar adalah *gadget*.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *gadget* adalah peranti atau alat elektronik yang berfungsi praktis. *Gadget* dilengkapi dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media, sehingga seringkali disalahgunakan oleh siswa (Manumpil dkk., 2015). Dengan hadirnya *gadget* membuat penggunaannya semakin banyak dan tak mengenal waktu. Penggunaan *gadget* dilandasi adanya (1) Memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *gadget*, (2) Frekuensi penggunaan *gadget*, (3) Durasi penggunaan *gadget*, (4) Dampak penggunaan *gadget*.

Sedangkan faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik. Faktor ini mendorong peserta didik untuk memiliki kemauan dalam belajar yang tinggi, hal ini dapat dilakukan dengan memberikan motivasi belajar terhadap peserta didik. Motivasi belajar adalah dorongan

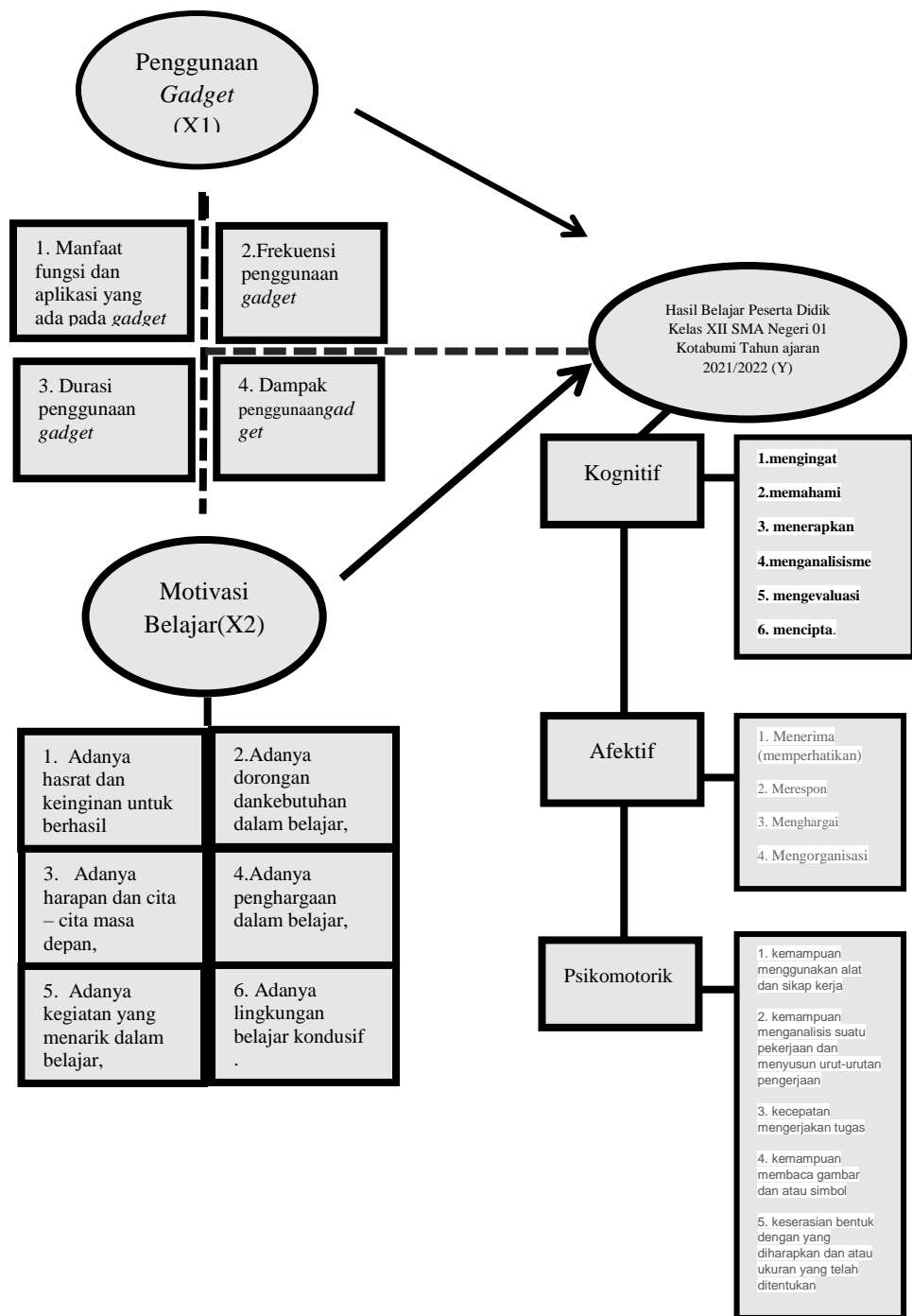
internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku (Uno, 2016).

Perubahan disebabkan oleh berubahnya tingkah laku seseorang akibat upaya dan usahanya. Siswa melakukan usaha atau upaya untuk mencapai keberhasilan yang sesuai dengan yang diinginkan atau diharapkan, dengan adanya motivasi belajar yang tinggi menunjang upaya dan usaha yang dilakukan siswa, sehingga kemungkinan besar hasil belajarnya akan meningkat.

Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya usaha yang tekun dan didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi dan hasil belajar yang baik (Sardiman, 2016). Sedangkan menurut (Uno, 2016) menyebutkan bahwa motivasi belajar dilandasi adanya (1) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita – cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (6) adanya lingkungan belajar kondusif .

(Nashar,2010) menyatakan bahwa siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya semakin tinggi usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi hasil belajar yang diperolehnya.

Hasil belajar siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Hubungan penggunaan *gadget*, motivasi belajar, dan hasil belajar dipaparkan dalam bagan teoritis, adapun bagan tersebut sebagai berikut.



**Gambar 1.** Bagan Kerangka Pikir

Berdasarkan kerangka pikir diatas dapat dijelaskan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengungkap penggunaan *gadget* dan motivasi belajar (X) serta hasil belajar (Y) dan kemudian dilihat bagaimana hubungan penggunaan *gadget* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi. Kerangka pikir ini dapat membantu peneliti untuk berpikir terarah dan teratur untuk melihat hubungan kedua variabel tersebut.

## 2.8 Hipotesis Penelitian

Menurut (Purwanto, 2007) hipotesis adalah pernyataan atau dugaan yang bersifat yang bersifat sementara terhadap suatu masalah. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 2 hipotesis yakni Hipotesis Nol ( $H_0$ ) dan Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ). Hipotesis Nol ( $H_0$ ) yang menyatakan tidak adanya pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y, sedangkan Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan adanya pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu.

1.  $H_{01}$ : Tidak ada hubungan dan terkait antara penggunaan *gadget* dengan hasil belajar peserta didik kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi.

$H_{a1}$ : Ada hubungan dan terkait antara penggunaan *gadget* dengan hasil belajar peserta didik kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi.

2.  $H_{02}$ : Tidak ada hubungan dan terkait antara motivasi belajar dengan hasil belajar peserta didik kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi.

$H_{a2}$ : Ada hubungan dan terkait antara motivasi belajar dengan hasil belajar peserta didik kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi.

3.  $H_{03}$ : Tidak ada hubungan dan terkait antara penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar peserta didik kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi.

$H_{a3}$ : Ada hubungan dan terkait antara penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar peserta didik kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi.

## 2.9 Penelitian Relevan

Dalam penelitian ini, penelitian ini berdasar pada hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti lainnya tentang penggunaan *gadget*, motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Adapun penelitian terdahulu yang menjadi acuan dalam penelitian ini yaitu :

1. Jurnal penelitian nasional yang ditulis Nurmalasari dan Devi Wulandari dalam jurnal ilmu pengetahuan dan teknologi komputer Tahun 2018 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMP N Satu Atap Pakisjaya Karawang ” dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar, 64 data yang signifikan antara siswa yang menggunakan *gadget* dengan siswa yang tidak menggunakan *gadget*. Persamaan dengan penelitian peneliti adalah pada variabel bebas dalam penelitian ini. Sedangkan perbedaannya adalah variabel terikat yang dikembangkan oleh Nurmalasari dan Devi berbeda dengan penelitian ini, Nurmalasari dan Devi menggunakan prestasi belajar sebagai variabel terikat dan peneliti menggunakan hasil belajar sebagai variabel terikat.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Rachmawati Tahun 2013, dengan judul “Pengaruh Penggunaan *gadget* terhadap Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD Pada mata kuliah Desain Media Pembelajaran” menyatakan bahwa nilai probabilitas ( $\text{sig} = 0,000 < 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan biologi di Universitas Tadulako. Relevansi dengan penelitian penelititerdapat hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Perbedaan dengan penelitian peneliti adalah pada subjek penelitian. Subjek penelitian yang



dilakukan Putri adalah mahasiswa Pendidikan biologi Angkatan 2013 pada mata kuliah Desain Media Pembelajaran, sedangkan peneliti menggunakan subjek siswa kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi.

3. Jurnal Maya Ferdiana Rozalia SD tahun 2017 dengan judul, “Hubungan Intensitas Pemanfaatan *Gadget* dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar” menyatakan bahwa intensitas pemanfaatan *gadget* tergolong pada kategori sedang dengan persentase 67% yaitu sebanyak 144 siswa. Hasil penelitian pada variabel prestasi belajar secara umum siswa kelas V SDN SeGugus VIII Kecamatan Blimbing Kota Malang tergolong pada kategori cukup. Intensitas pemanfaatan *gadget* tidak berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Namun jika dilihat dari tanda negatif pada  $r$  hitung, jika semakin tinggi intensitas pemanfaatan *gadget* maka prestasi siswa dapat menurun. Relevansi dengan penelitian saya adalah pengertian *gadget* dan hasil belajar. Persamaan penelitian Maya dengan peneliti adalah pada variabel bebasnya yakni mengenai *gadget*. Namun perbedaan dengan penelitian peneliti adalah variabel bebas yang digunakan Maya adalah Intensitas Pemanfaatan *Gadget* sedangkan peneliti penggunaan *gadget*.

4. Penelitian oleh Sri Yekti Widadi, Inge Ajeng Pramudita dalam jurnal keperawatan silampari Tahun 2018 yang berjudul “Gambaran Motivasi Belajar pada Siswa Pengguna *Smartphone* di SMP Negeri 65 4 Garut” menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* mempengaruhi motivasi belajar siswa, hal tersebut ditunjukkan dengan siswa tekun dalam belajar karena didukung oleh peraturan ketat, lingkungan yang baik serta perhatian guru cukup baik, walaupun ada siswa yang motivasi belajarnya masih kurang karena masih banyak pada saat jam istirahat ada yang bermain *smartphone* yang kemungkinan besar akan mempengaruhi proses belajar. Sedangkan setengah dari siswa ( 50,6% ) jarang menggunakan *smartphone* dan hampir setengah siswa (41,6%) memiliki motivasi belajar cukup di SMP Negeri 4 Garut. Relevansi dengan penelitian ini untuk melihat kemungkinan hubungan terhadap hasil belajar dan motivasi belajar yang akan menjadi gambaran pada penelitian ini. Persamaan penelitian Sri adalah pada variabel bebasnya, yaitu motivasi belajar. Sedangkan perbedaan dengan penelitian peneliti adalah variabel terikatnya,

pada penelitian Sri variabel terikat adalah penggunaan *gadget* dan variabel terikat pada penelitian peneliti adalah hasil belajar.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Aminah Ekawati dalam Jurnal Ilmiah Kependidikan tahun 2014 yang berjudul ” Pengaruh Motivasi dan Minat terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VII di SMP N 13 Banjarmasin” menyatakan bahwa hasil persamaan regresi, hasil belajar = 10,971+0,194 motivasi +0,290 minat, artinya 1 satuan motivasi naik akan mempengaruhi hasil belajar sebesar 0,194 dan 1 satuan minat naik akan mempengaruhi hasil belajar sebesar 0,290. Artinya motivasi sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, ketika motivasi siswa tinggi maka hasil belajar siswa juga tinggi, dan begitu sebaliknya. Relevansi dalam penelitian saya untuk memberikan pengertian motivasi dan faktor-faktornya. Persamaan penelitian Aminah adalah pada variabel bebasnya, yaitu motivasi belajar. Sedangkan perbedaan dengan penelitian peneliti adalah subjek penelitiannya, pada penelitian Aminah subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP N 13 Banjarmasin dan subjek penelitian pada penelitian peneliti adalah siswa kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Rina Sartika, Agustina, Irfani Basri tahun 2015 yang berjudul “Hubungan motivasi belajar dan keaktifan dalam kegiatan ekstrakurikuler terhadap hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas X SMA Negeri 10 Padang” hasil penelitiannya adalah hubungan motivasi belajar dan keaktifan dalam kegiatan ekstrakurikuler secara bersama-sama terhadap hasil 66 belajar bahasa Indonesia dapat dinyatakan dengan persamaan regresi  $\hat{Y} = 19,67 + 0,74X_1 + 0,09X_2$ . Relevansi dengan penelitian saya adalah penghitungan jumlah uji validitas dan reliabilitas motivasi belajar terhadap hasil belajar. Persamaan dengan peneliti adalah hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaan penelitian Rina dengan peneliti adalah subjek penelitian, pada subjek penelitian Rina adalah siswa kelas X SMA Negeri 10 Padang dan subjek penelitian peneliti adalah siswa kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Khalida Rozana Ulfah, Anang Santoso, Sugeng Utaya dalam jurnal Pendidikan:Teori, Penelitian, dan Pengembangan Tahun 2016 yang berjudul “Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS” hasil penelitian

menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar IPS. Relevansi dengan penelitian saya adalah terdapat hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar. Persamaan dengan penelitian ini adalah Variabel bebas dan variabel terikat pada penelitian Khalida. Sedangkan perbedaan dengan penelitian peneliti adalah pada jenis hasil belajar pada penelitian Khalida lebih menjurus pada pelajaran IPS sedangkan pada penelitian peneliti mencakup seluruh mata pelajaran.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Muflih , Hamzah , dan Wayan Agus Puniawan dalam *de Nursing Journal* yang berjudul “Penggunaan *smartphone* dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di Sma Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta” hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan signifikan antara penggunaan *smartphone* atau *gadget* dengan tingkat ketergantungan *smartphone* atau *gadget* dan juga ada hubungan signifikan antara tingkat ketergantungan *smartphone* atau *gadget* dengan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta dengan resiko sebesar 3 kali. Relevansi penelitian ini adalah gambaran penggunaan *gadget* pada siswa SMA. Persamaan penelitian Muflih dkk adalah pada variabel bebas . Sedangkan perbedaan penelitian Muflih dkk adalah pada subjek penelitian, subjek penelitian oleh Muflih dkk adalah SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta, penelitian peneliti menggunakan subjek siswa kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi.

9. Penelitian oleh Yuliani Nurani, Niken Pratiwi, dan Nila Kusumaningtyas, dalam *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies IJECES 2018* yang berjudul “*The Use of Smartphones or gadget as Self Assessment for Teaching Skills*” hasil penelitian menunjukkan bahwa *the use of smartphones is very efficient and practical, because almost all students have the gadget*. Relevansi dalam penelitian ini melihat penggunaan *gadget* yang menjadi edukasi dalam dunia pendidikan, dan menjadi pembanding dengan penelitian lapangan. Persamaan dengan penelitian peneliti adalah variabel bebasnya yaitu penggunaan *gadget* atau *the use of smartptphone or gadgets*. Sedangkan perbedaannya pada variabel terikat pada penelitian Yuliani dkk, pada penelitian Yuliani dkk menggunakan variabel terikat berupa *self assessment* sedangkan peneliti menggunakan hasil belajar.

10. Penelitian oleh Slamet Firdaus, Wiwi Isnaeni & Ellianawati dalam *Journal of Primary Education* 7 (3) (2018) : 324 – 331 yang berjudul ” *Motivation and Learning Achievement of Primary Students in Theme-Based Learning using Blended Learning Model*” hasil penelitian menunjukkan bahwa *there is an increase in motivation and learning outcomes of students after experiencing thematic learning based on blended learning model*. Relevansi dengan penelitian ini adalah motivasi belajar yang memiliki hubungan dengan hasil belajar siswa dan menjadi model pembelajaran siswa, sehingga dapat mengetahui motivasi belajar siswa dengan model pembelajarannya dan menjadi gambaran akan faktor-faktor motivasi belajar. Persamaan dengan penelitian peneliti adalah variabel bebas yaitu motivasi belajar. Sedangkan perbedaannya adalah pada variabel terikat, pada penelitian Slamet dkk menggunakan *Primary Students in Theme-Based Learning using Blended Learning Model* sedangkan peneliti menggunakan hasil belajar siswa.

14. Penelitian oleh Rio Intan Oktaviantoro, Munisah, dan Kurnia Bektiningsih dalam *joyful learning* jurnal JLJ 6 (4) (2017) yang berjudul “ Hubungan Motivasi dan Disiplin Belajar dengan Hasil Belajar IPS Kelas V” hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dan disiplin belajar dengan hasil belajar IPS kelas V. Relevansi dengan penelitian ini bahwa terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa dalam penelitian ini. Persamaan dengan penelitian peneliti adalah pada variabel bebas dan terikat yaitu motivasi belajar terhadap hasil belajar. Sedangkan perbedaan dengan penelitian peneliti adalah subjek penelitian. Pada subjek penelitian Rio dkk menggunakan siswa kelas V, penelitian peneliti menggunakan subjek penelitian siswa kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi.

Berdasarkan beberapa sumber penelitian tersebut beberapa diantaranya menyatakan terdapat hubungan positif antara penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar. Hal ini menjadi referensi untuk memperkuat prediksi peneliti terhadap penelitian yang akan dilakukan, penelitian ini berjudul “Hubungan Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Peserta Didik kelas X SMA Negeri 01 Kotabumi”.

### III. METODOLOGI PENELITIAN

#### **3.1. Waktu dan Tempat Penelitian**

Dalam penelitian ini untuk tempat penelitian akan dilaksanakan di SMA Negeri 01 Kotabumi tahun ajaran 2021/2022.

#### **3.2. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, hal ini dikarenakan hasil yang akan disajikan atau dipaparkan dalam bentuk angka dan menganalisisnya dengan menggunakan statistik. Sedangkan untuk metode penelitiannya menggunakan metode korelasi, adapun dikarenakan penelitian ini akan mempelajari antara 2 variabel atau lebih. Hal ini diperkuat oleh (Sugiyono, 2017) yang menyebutkan bahwa metode korelasi bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan antar dua variabel atau lebih.

Penelitian dengan metode korelasi ini dapat digunakan dalam pengujian hipotesis dengan mengukur sejumlah variabel serta menghitung koefisien dari penelitian tersebut. Menurut Arikunto (2006) Penelitian yang menggunakan metode korelasi pula bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak adanya hubungan dalam variabel yang diteliti, jika terdapat hubungan antar variabel tersebut akan dilihat seberapa eratnya hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat tersebut.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian ini akan menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan metode yang akan digunakan adalah metode korelasi.

### 3.3. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi ini memiliki ketentuan dan karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan mengambil kesimpulan dari penelitian tersebut. Sedangkan menurut (Sugiyono, 2011) populasi merupakan keseluruhan objek penelitian berupa kumpulan atau merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau sub objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan.

Pada penelitian ini menggunakan populasi penelitian yaitu peserta didik kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi tahun ajaran 2021/2022 yang terdiri dari sembilan kelas yang berjumlah sebanyak 312 siswa, berikut ini penyajian tabel populasi peserta didik kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi yaitu :

**Tabel 1.**Jumlah Populasi Peserta SMA Negeri 01 Kotabumi

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1	XII IPA 1	36
2	XII IPA 2	36
3	XII IPA 3	36
4	XII IPA 4	36
5	XII IPA 5	35
6	XII IPA 6	34
7	XII IPS 1	33
8	XII IPS 2	33
9	XII IPS 3	33
<b>Jumlah</b>		<b>312</b>

Sumber : Dokumen Pendidik Kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi

### 3.4. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

#### 3.4.1. Variabel Penelitian

Variabel adalah segala faktor, kondisi, situasi, perlakuan serta semua tindakan yang dipakai untuk mempengaruhi hasil eksperimen. Variabel dalam sebuah penelitian untuk melihat pengaruh suatu variabel dengan variabel lainnya. Dalam penelitian ini, variabel penelitian terdapat 2 jenis, yaitu :

##### a. Variabel Bebas (*independent variable*)

Variabel bebas adalah variabel yang menjadi penyebab timbulnya variabel terikat. Ada 2 variabel bebas dalam penelitian ini yaitu Penggunaan *Gadget* (X1) dan Motivasi Belajar (X2).

##### b. Variabel Terikat (*dependent variable*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikatnya yaitu Hasil Belajar Peserta Didik kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi (Y).

#### 3.4.2. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel, yaitu penggunaan *gadget*, motivasi belajar dengan hasil belajar. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### 3.4.2.1. Penggunaan *Gadget*

*Gadget* adalah sebuah perangkat elektronik yang mudah dibawa kemana saja dan dilengkapi dengan berbagai fitur untuk mempermudah kegiatan manusia (Kartika,2018). Menurut (Winarno, 2009) *Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.

*Gadget* pada umumnya adalah barang elektronik kecil yang didesain sedemikian rupa sehingga menjadikannya sebagai suatu inovasi terbaru, atau juga bisa dikatakan sebagai suatu penemuan yang

benar-benar menakjubkan pada masanya (Husnan Fathul dan Java Creativity, 2013). Sedangkan penggunaan *gadget* adalah seberapa lama atau seringnya dalam menggunakan *gadget* (Kartika, 2018)

Sehingga penggunaan *gadget* dalam penelitian ini merupakan penggunaan *gadget* bagi peserta didik terutama siswa kelas XII untuk kegiatan sehari-hari baik disekolah maupun dirumah. Menurut penggunaan *gadget* Istiqomah (Kartika, 2018) menyebutkan bahwa dilandasi adanya (1) Memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada gadget, (2) Frekuensi penggunaan *gadget*, (3) Durasi penggunaan *gadget*, (4) Dampak penggunaan *gadget*.

#### 3.4.2.2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah daya penggerak atau dorongan internal maupun eksternal yang memberikan arahan kepada peserta didik untuk melakukan suatu perubahan dalam belajar baik kognitif, afektif dan psikomotorik (Uno, 2016). (Hamalik, 2015) motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan atau reaksi untuk mencapai tujuan. Menurut (Rifa'i, 2012) belajar adalah segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang sebagai proses yang penting bagi perubahan perilaku seseorang. Dilandasi adanya indikator sebagai berikut (1) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita – cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (6) adanya lingkungan belajar kondusif .



### 3.4.2.3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu perubahan perilaku yang terjadi karena adanya proses belajar dan pembelajaran yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Susanto, 2015). Menurut (Rifa'I, 2012) bahwa hasil belajar merupakan peserta didik yang mengalami perubahan perilaku yang diperoleh mengalami kegiatan belajar. Menurut (Dimiyati dan Mudjiono, 2005) menyebutkan bahwa Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

Hasil belajar meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Penilaian aspek kognitif meliputi 1).mengingat; 2) memahami; 3) menerapkan; 4) menganalisis; 5) mengevaluasi; 6) mencipta, aspek afektif meliputi 1) Menerima; 2)memperhatikan); 3) Merespon; 4) Menghargai; 5) Mengorganisasi, sedangkan penilaian aspek psikomotorik meliputi 1) kemampuan menggunakan alat dan sikap kerja; 2) kemampuan menganalisis suatu pekerjaan dan menyusun urutan pengerjaan; 3) kecepatan mengerjakan tugas; 4) kemampuan membaca gambar dan atau symbol; 5) keserasian bentuk dengan yang diharapkan dan atau ukuran yang telah ditentukan.

Dalam penelitian ini hasil belajar meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik yang akan dilihat dari nilai raport siswa kelas XII di SMA Negeri 01 Kotabumi tahun ajaran 2021/2022.

## **3.5. Teknik Pengumpulan Data**

### 3.5.1. Skala

Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan skala. Menurut (Sugiyono, 2002) skala pengukuran digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran

akan menghasilkan data kuantitatif. Skala pengukuran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah skala model *likert*. (Sugiyono, 2002) menyatakan bahwa skala model *likert* adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang. Skala ini adalah untuk mengukur dan mengumpulkan data tentang intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar peserta didik kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi. Pada skala model *likert* memiliki empat alternatif respon pernyataan yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS). Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan dua skala yang berbeda, skala intensitas penggunaan *gadget* dan skala motivasi belajar. Skala ini terdiri dari pernyataan yang menyenangkan (*favorable*) dan pernyataan yang tidak menyenangkan (*unfavorable*). Bobot nilai untuk keempat respon dari pernyataan tersebut memiliki nilai yang berbeda, baik pernyataan *favorable* dan *unfavorable* yaitu sebagai berikut :

**Tabel 2.** Skor Skala Likert

Jawaban	Skor <i>Favorable</i>	Skor <i>UnFavorable</i>
Sangat Sesuai (SS)	4	1
Sesuai (S)	3	2
Tidak Sesuai (TS)	2	3
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	4

Setelah ditentukan bobot nilai setiap pernyataan, maka akan dijabarkan kisi-kisi instrumen yang disajikan dalam tabel sebagai berikut :

**Tabel 3.** Kisi-kisi Instrumen

Variabel	Indikator	Deskriptor	Item		Sumber
			Skor (+)	Skor (-)	
Penggunaan <i>gadget</i>	Pemanfaatan <i>gadget</i>	Sumber Informasi	1, 2, 3	4, 5, 6	
		Alat Komunikasi	7,8,9	10,11, 12	
		Sarana Hiburan	13, 14, 18	15, 16, 17	
		Media	20, 21, 25	22, 23, 24	
		Penggunaan Internet	27, 28, 29	26, 30	
	Frekuensi penggunaan <i>gadget</i>	Tingkat keseringan untuk menggunakan <i>gadget</i>	31, 32, 34	33, 35, 36	
	Durasi penggunaan <i>gadget</i>	lamanya menggunakan <i>gadget</i>	37, 38, 39	40, 41, 42	
	Dampak penggunaan <i>gadget</i>	Positif	43, 44, 45,		
		Negatif		46, 47,48	
	Motivasi Belajar	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	Mempunyai sikap ingin berhasil	1, 2, 3, 4, 9	
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar		Sikap keteguhan dalam belajar	11, 12, 13, 14	15,16, 17,18	
Adanya harapan dan cita – cita masa depan		Mempunyai keinginan menggapai cita-cita	19, 20, 21	22, 23, 24	

	Adanya penghargaan dalam belajar	Antusias dalam belajar	25, 26, 27	28, 29, 30	
	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Mempunyai cara belajar yang menarik	31, 32, 33	34, 35, 36	
	Adanya lingkungan belajar kondusif	Membutuhkan suasana yang tenang	37, 38, 39	40, 41, 42	
Hasil belajar peserta didik kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi	Nilai Raport		Dokumentasi Nilai Raport XII SMA Negeri 01 Kotabumi		

### 3.5.2. Dokumentasi Hasil Belajar

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa dokumentasi. Penggunaan dokumentasi ini bertujuan untuk memperoleh data yang akan digunakan untuk bahan-bahan penelitian. Dokumentasi dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental (Sugiyono, 2002). Adapun dokumentasi yang dimaksud berupa, hasil ujian semester 1 siswa kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi dan data-data yang diperlukan untuk penelitian. Penilaian hasil belajar merupakan hasil evaluasi dari proses pembelajaran yang terdiri antara 1 sampai 10. Hasil ini dapat dilihat dari nilai rapor siswa kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi

**Tabel 4.** Kriteria Penilaian Hasil Belajar

Angka 100	Angka 10	Keterangan
90-100	9,0 -10,0	Sangat Baik Sekali
75 – 89	7,5 – 8,9	Baik Sekali
65 – 74	6,5 – 5,4	Baik
55 – 64	5,5 – 6,4	Cukup
54 – 40	5,4 – 4,0	Kurang
20 – 39	2,0 – 3,9	Sangat kurang

### 3.6. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

#### 3.6.1. Uji Validitas Instrumen

Menurut (Azwar, 2009) suatu alat ukur yang baik merupakan alat ukur yang mampu menampilkan secara valid mengenai hasil yang di peroleh serta kesesuaiannya dengan tujuan alat ukur tersebut. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesah an suatu instrumen. Sebuah Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan serta dapat mengungkap data variabel yang akan diteliti (Arikunto, 2008). Instrumen yang memiliki kevalidan yang tinggi sebelumnya telah dilakukan uji validitas instrumen. Uji validitas instrumen ini dilakukan dengan rumus korelasi *product moment* oleh (Sugiyono, 2011), adapun rumusnya sebagai berikut:

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

**Gambar 2.** Rumus Korelasi Product Moment (Sugiyono, 2011)

#### Keterangan :

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

$N$  : jumlah responden

$\sum XY$  : penjumlahan hasil perkalian antara skor X dan skor Y

- $\sum X$  : jumlah seluruh skor X  
 $\sum Y$  : jumlah seluruh skor Y  
 $\sum X^2$  : jumlah seluruh skor  $X^2$   
 $\sum Y^2$  : jumlah seluruh skor  $Y^2$   
 $(\sum X)^2$ : jumlah seluruh skor  $(\sum X)^2$   
 $(\sum Y)^2$ : jumlah seluruh skor  $(\sum Y)^2$

Angka korelasi yang diperoleh dibandingkan dengan angka tabel korelasi dari  $r$ , apabila  $>r_{hitung} > r_{tabel}$  maka instrumen tersebut dinyatakan valid. Namun jika sebaliknya maka instrumen tersebut dinyatakan tidak valid. Pengujian validitas ini peneliti menggunakan aplikasi SSPS untuk memudahkan dalam pengecekan validitas instrumen.

Pada penelitian ini terdapat 14 item yang tidak valid yaitu nomor 1,2,10,11,12,15,16,17,22,37,44,46,47. Sedangkan pada skala motivasi belajar terdapat 2 item yang tidak valid yaitu nomor 15 dan 22.

### 3.6.2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah konsistensi instrumen yang akan diberikan pada penelitian, apakah instrumen ini dapat dipercaya sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Sebuah instrumen dinyatakan reliabel jika sebuah instrumen memberikan hasil yang sama apabila diujikan pada kelompok dan waktu yang bersamaan dengan situasi yang berbeda. Dalam hal ini yang dimaksudkan dapat dipercaya adalah datanya. Instrumen yang reliable diharapkan mampu mengungkap data yang dapat dipercaya. Pengujian reliabilitas penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* atau koefisien alpha (Arikunto, 2006). Adapun rumus dari *Cronbach's Alpha* sebagai berikut :

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

### Gambar 3. Rumus Cronbach Alpha

Keterangan :

$r_i$  : Reliabilitas  
 $k$  : banyaknya butir soal atau butir pertanyaan  
 $\sum s_i^2$  : varian butir  
 $s_t^2$  : varian total

Pada rumus *cronbach's alpha* diatas digunakan untuk menyatakan setiap butir pertanyaan *reliabel* atau layak digunakan dengan angka sebesar 0,6. Menurut (Julianta, 2011) menyebutkan bahwa nilai *cronbach's alpha* >0,60, sehingga dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Apabila *cronbach's alpha* > 0,60 maka angket tersebut layak digunakan dan reliable atau konsisten.
- b. Namun apabila *cronbach's alpha* < 0,60 maka angket tersebut kurang layak digunakan dan tidak reliable atau tidak konsisten.

**Tabel 5.** Kriteria Reliabilitas

Koefisien r	Kategori
0,800 – 1,0000	Sangat Tinggi
0,600 – 0,7999	Tinggi
0,400 – 0,5999	Cukup Tinggi
0,200 – 0,399	Rendah
< 0,200	Sangat Rendah

Berdasarkan hasil pengolahan data uji reliabilitas pada instrumen penggunaan *gadget* dan motivasi belajar didapatkan nilai *alpha* untuk skala penggunaan *gadget* dan motivasi belajar sebesar 0,729 dengan  $r_{tabel}$  sebesar 0,339. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen ini termasuk kedalam kategori reliabilitas yang tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua instrumen dalam penelitian ini dapat digunakan dalam penelitian.

### 3.7. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah salah satu langkah dalam penelitian kuantitatif yang akan berperan dalam alat analisis model statistik serta penyajiannya dalam bentuk angka yang akan diinterpretasikan. Adapun teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu :

#### 3.7.1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif merupakan analisis yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara menggambarkan data yang telah terkumpul untuk digunakan membuat kesimpulan yang umum atau general (Sugiyono, 2014). Data yang dimaksud adalah data dari hasil penelitian yang diperoleh dari penskroan atas jawaban responden pada instrumen yang diberikan.

Penentuan dalam klasifikasi pada setiap variabel terlebih dahulu dengan menentukan perhitungan panjang kelas interval dari setiap variabel. Kemudian pada tiap total item yang dimasukkan dalam setiap kelas interval dan difrekuensikan.

Skor yang akan didapatkan dari frekuensi tersebut akan dihitung dengan persentase lalu dikualifikasikan. Teknik ini dilakukan untuk mendeskripsikan keadaan lapangan mengenai tingkat penggunaan *gadget* dan motivasi belajar siswa kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi.

#### 3.7.2. Uji Prasyarat Analisis

##### 3.7.2.1. Uji Normalitas data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah variabel bebas dan variabel terikat memiliki distribusi yang normal. Dalam pengujian ini dilakukan dengan rumus *Kolmogorov Smirnov*. Dalam pengambilan keputusan dilakukan jika  $asympt >$  dari alpha (5%) artinya data berasal dari populasi yang memiliki distribusi yang normal, sedangkan jika  $asympt <$  dari alpha maka data berasal dari populasi yang tidak normal.



### 3.7.2.2. Uji Linieritas

Uji Linieritas dilakukan untuk mengetahui linier atau tidak hubungan antar setiap variabel. Hal ini akan dilihat pada *ANOVA Tabel* hasil uji F dalam baris *Deviation from linearity*. Pengujian linieritas dalam penelitian ini menggunakan uji F dengan taraf signifikan sebesar 5%.

$$F_{hitung} = \frac{RJK_{TC}}{RJK_E}$$

**Gambar 4.** Rumus Uji Linieritas

Keterangan :

$F_{hitung}$  : Nilai Uji F hitung  
 $RJK_{TC}$  : Rata-rata jumlah tuna cocok  
 $RJK_E$  : Rata-rata jumlah kuadrat *error*

### 3.7.2. Uji Hipotesis

#### 3.7.2.1. Uji T Parsial

(Ridwan dan Sunarto, 2009) analisis perbandingan suatu variabel bebas yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara variabel yang dihipotesiskan.

Kriteria dalam pengambilan keputusan ini adalah :

- a) Jika nilai sig < 0,05 atau T hitung > T tabel maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima .
- b) Jika nilai sig > 0,05 atau T hitung < T tabel maka hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima dan hipotesis alternative ( $H_a$ ) ditolak.

#### 3.7.2.2. Uji F Simultan

Uji ini digunakan untuk mengetahui hubungan simultan antara variabel dengan variabel terikat. Kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut :

- a) Jika nilai sig < 0,05 atau F hitung > F tabel maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima .

- b) Jika nilai  $\text{sig} > 0,05$  atau  $F \text{ hitung} < T \text{ tabel}$  maka hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima dan hipotesis alternative ( $H_a$ ) ditolak

### 3.7.2.3. Koefisien Determinasi

Menurut (Ghozali,2018) Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) bertujuan untuk menguji seberapa besar kemampuan pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Setelah melakukan pengobservasian kemudian dibagi menjadi beberapa sub-kelompok, melakukan regresi dalam menginvestigasi hubungan antar variabel *predictor (X) dan variabel criterion (Y) untuk setiap sub-kelompok* Ghozali dalam (Fadhilah, 2020).

### 3.7.2.4. Korelasi Parsial

Analisis korelasi parsial (*Partial Correlation*) digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel dimana variabel lainnya yang dianggap berpengaruh dikendalikan atau dibuat tetap (sebagai variabel kontrol). Nilai korelasi ( $r$ ) berkisar antara 1 sampai -1, nilai semakin mendekati 1 atau -1 berarti hubungan antara dua variabel semakin kuat, sebaliknya nilai mendekati 0 berarti hubungan antara dua variabel semakin lemah. Nilai positif menunjukkan hubungan searah (X naik maka Y naik) dan nilai negatif menunjukkan hubungan terbalik (X naik maka Y turun).

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di XII SMA Negeri 01 Kotabumi terlihat bahwa nilai  $T_{hitung} > T_{tabel}$  pada kedua skala tersebut. Sedangkan nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  serta persentase yang menunjukkan bahwa 78,5% penggunaan *gadget* dan motivasi belajar, selain itu pula didapati dari analisis data menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dan motivasi belajar memiliki hubungan signifikan namun tidak searah dengan hasil belajar siswa kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi. Berdasarkan penganalisisan data, dapat disimpulkan bahwa

- a) Adanya hubungan yang signifikan negatif antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi
- b) Adanya hubungan yang signifikan positif antara motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik kelas XII SMA negeri 01 Kotabumi
- c) Adanya hubungan yang signifikan namun tidak searah antara penggunaan *gadget* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik kelas XII SMA Negeri 01 Kotabumi.

### 5.2. Saran

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah diperoleh berkenaan dengan hubungan antara penggunaan *gadget* dan motivasi belajar XII SMA Negeri 01 Kotabumi tahun ajaran 2021/2022, adapun saran peneliti sebagai berikut:

1. Kepada Guru Bimbingan dan Konseling  
Kepada guru bimbingan dan konseling sebaiknya memberikan layanan terkait motivasi belajar kepada siswa dan penggunaan *gadget* yang baik. Baik

layanan bimbingan belajar, konseling kelompok atau individu.

2. Guru mata pelajaran dan wali kelas

Guru mata pelajaran dan wali kelas, sebaiknya dalam memberikan pembelajaran pada siswa hendaknya guru memperhatikan factor-faktor internal dalam diri siswa, karena faktor tersebut yang berperan sangat signifikan dalam hasil belajar siswa. Hal ini bisa diberi semacam motivasi dan *reward* seperti pemberian hadiah atau pujian atas keberhasilan siswa serta memberikan apresiasi atas hal yang dilakukan siswa, memberikan arahan dengan seksama akan hal yang akan dicapai dimasa mendatang dengan cara yang unik dan menyenangkan.

3. Kepada Sekolah

Diharapkan sekolah lebih memperhatikan siswanya terutama dalam faktor eksternal dan internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

4. Kepada peneliti lain

Peneliti dalam membuat item instrumen agar dibuat lebih sedikit dengan tingkat validitas yang tinggi. Sehingga siswa tidak jenuh dan kelelahan dalam mengerjakan skala instrumen yang diberikann; Mencari variabel lain yang mempengaruhi penggunaan *gadget* dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa.

# **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*. Vol 1 No. 2, hlm 12-14.
- Aminah, E. (2014). Pengaruh Motivasi Dan Minat Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Vii Di Smpn 13 Banjarmasin. *Lentera Jurnal Ilmiah Kependidikan*, hlm 1-10.
- Anni, C. T. (2012). *psikologi pendidikan* . Semarang : UNNES.
- APJJI. *Indonesia Internet Users*. Retrieved from Laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.: <http://apjii.or.id/v2/read/page/halaman-data/9/statistik-html>. (Diakses pada 23 Desember 2021 Pukul 17.30)
- Asiah, N. (2019). Hubungan Pengguna Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun . (Skripsi) , Universitas Lampung .
- Ayouby. (2017). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Skripsi*, Universitas Lampung.
- Azwar, S. (2009). *Reliabilitas dan Validitas* . Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Budiningsih, A. I. (2014). Hubungan Motivasi Berprestasi dengan Minat Membaca pada Anak. *Educational Psycologi Journal* 3, hlm 124.
- Chandra. (2017). *Peranan konselor dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Informasi di MTs Swasta Proyek Kandepag Medan TA. 2016/2017*. Jurnal Pendidikan. hlm 23.
- Creativity, F. H. (2013). *Buku Sakti Blogger*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Darsono, M. (2000). *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang.
- Daryanti, F. d. (2021). *Penggunaan Gadget Sebagai Dampak Gangguan Pemusatan Perhatian*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- David Krech, R. S. (2002). *Individual in Society*. Tokyo: McGraw-Hill.

- Dewanti, d. (2016). Hubungan Keterampilan Sosial dan Penggunaan Gadget Smartphone dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, hlm 126-131.
- Dewi Prastiwi, S. H. (2018). The Effectiveness of Guided Inquiry with Mind Mapping to Improve Science Process Skills and Learning Motivation. *Journal of Primary Education (JPE)*, hlm 195 – 203 .
- Dimiyati. (2006). *Belajar dan Pembelajaran* . Jakarta : Depdikbud.
- Djamarah. (2002 ). *Strategi Belajar dan Mengajar* . Jakarta : Rhineka Cipta.
- Djiwadono, W. (2006). *Psikolog Pendidikan*. Jakarta : Grasindo.
- Dewanti, d. (2016). Hubungan Keterampilan Sosial dan Penggunaan Gadget Smartphone dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, hlm 126-131.
- Donald, M. C. (2003). *Curriculum and Learning, terjemahan Oemar Hamalik*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Eka Mustika Sunanja, M. &. (2019). The Impact of Loneliness to Problematic Smartphone Use with Self Perception as a Mediator. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, hlm 32 – 36 .
- Ekawati, A. (2014). Pengaruh Motivasi Dan Minat Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Vii Di Smpn 13 Banjarmasin. *Lentera Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol 9 (1-10), hlm 76-77.
- Elliott. (1996). *Educational Psychology*. Madition: Brown & Benchmark.
- Farida, F. (2017). Pengaruh Disiplin dan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Lamongan. *Skripsi Universitas Negeri Malang*, hlm 80-88.
- Faris, M. K. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka dalam Kehidupan Sehari-hari . *Skripsi SI UIN Raden Intan Lampung*, hlm 40.
- Fathurrohman, P. (2007). *Strategi Belajar dan Mengajar* . Bandung : Aditama.
- Firdaus Slamet dkk., (2018). Motivation and Learning Achievement of Primary Students in Theme-Based Learning using Blended Learning Model . *Journal of Primary Education*, hlm 324 – 331.
- Gusti. (2006). *Hubungan Motivasi Belajar Siswa dan Penerapan Disiplin Sekolah dengan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 3 Payakumbuh*. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 1 No. 2, hlm 77-79.
- Hakim. (2005). *Belajar Secara Efektif* . Jakarta : Puspa Swara.
- Hamalik, O. ( 2015). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Hamdani. (2015). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Setia Pustaka .
- Harfiyanto, C. &. (2015). Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA N 1 Semarang. *Journal of Educational Social Studies*, hlm 4.
- Hasanah, N. &. (2015). Penggunaan Handphone Dan Hubungan. *Jurnal Pendidikan IPS*, hlm 55–70.
- Hidayatul, F. A. (2018). Pengaruh Pola Asuh dan Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas X SMA Negeri Singosari. (Skripsi), Universitas Negeri Malang.
- Herry. (2015). *Pengaruh Minat dan Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan. Vol 2. hlm 7.
- Iman, M. (2017). *Penggunaan Layanan Bimbingan dan Kelompok untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VII SMP Negero 1 Bnadar Sribhawono Kabupaten Lampung Timur Tahun Ajaran 2015/2016*. Jurnal Pendidikan. Vol. 1 No. 2. hlm 50.
- Indriani, D. (2018). Dampak Perceraian Orang Tua terhadap Motivasi Belajar Anak. *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*, hlm 75-76.
- Irawan, J. (2012 ). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja . (Skripsi) , hlm 32.
- Istiqomah, W. (2019). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS KELAS V SD Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunung Pati Semarang., Universitas Semarang, (Skripsi). hlm 76-90.
- Iswidharmanjaya, D. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget, Panduan bagi orang tua untuk menahami Faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan gadget*. . Yogyakarta : Bisa Kimia .
- Izadatul, Husna. (2017). *Pengaruh Keikutsertaan Osis dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di MTs Negeri 2 Kota Malang* (Skripsi) hlm 67-68.
- Jhon, E. M. (1993). *Kamus Bahasa Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama .
- Juliadi. (2018). Penyebab Penggunaan Gadget Pada Remaja. . (Skripsi) , hlm 42-51.
- Julianta, H. S. (2011). *SPSS VS Liseral : Sebuah Pengantar, Aplikasi Untuk Riset*. Jakarta: Salemba Empat.
- Kartika, D. (2018). *Gadget No Buku Yes*. Surabaya: Pustaka Saga.



- KBBI* .Retrieved from Kamus Besar Bahasa Indonesia Online : <https://kbbi.web.id/intensitas>. (Diakses 11 Oktober 2021 pukul 17.32).
- Koestoro, B. (2006 ). *Prosedur Penelitian* . Jakarta : PT. Rhineka Cipta .
- Makmur, J. A. (2011). *Tips efektif pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan*. Yogyakarta: diva press.
- Manumpil, B. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa SMA Negeri 9 Manado. *Journal Universitas Sam Ratulangi* , hlm 13-15.
- Mokalu, J. V. (2016). Dampak Teknologi Smartphone Terhadap Perilaku Orang Tua Di Desa Tomare Kecamatan Tonpaso . *Jurnal Vol 1, No.6*, hlm 2.
- Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Perkasa.
- Muflih, H. H. (2017). Penggunaan Smartphone Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di Sma Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta. *Jurnal Keperawatan* , hlm 16.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* , hlm 1-10.
- Muliyanta, E. S. (2004 ). *Kupas Tuntas Telepon Seluler Anda* . Yogyakarta: Andi.
- Nashar. (2010). *Peranan Motivasi Dan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran* . Jakarta : Delia Press.
- Ngalim, P. (2000). *Psikologi Pendidikan* . Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Nirwana dkk., (2018). The Effect of Gadget Toward Early Childhood Speaking Abilit. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, hlm 143.
- Nurani Yuliani dkk., (2018). The Use of Smartphones as Self Assessment for Teaching Skills. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies (IJECEs)*, hlm 143.
- Prayitno. (2006). *Motivasi Dalam Belajar*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan .
- Prawoto, Y. (2010). Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar KKPI Kelas X Program Keahlian TKJ dan TAV di SMK. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 3, hlm 77.
- Purwanto. (2009 ). *Evaluasi Hasil Belajar* . Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Putri Rachmawati, A. R. (2017). Pengaruh Penggunaan Gadget Desain Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Biologi* , hlm 35-40.

- Rahmadi, A. R. (2017). Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, hlm 155.
- Rifa'i, a. (2012). Psikologi pendidikan.. semarang : UNNES.
- Rina Sartika, A. I. (2015). Hubungan motivasi belajar dan keaktifan dalam kegiatan ekstrakurikuler terhadap hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas X SMA Negeri 10 Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, hlm 158.
- Rio Intan Oktaviantoro, M. d. ( 2017). Hubungan Motivasi dan Disiplin Belajar dengan Hasil Belajar IPS. *Joyful Learning Journal*, hlm 254.
- Rohmah, C. O. (2017). Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. (Skripsi) *Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta*, hlm 77-78.
- Rosiyanti, H. (2018). Penggunaan gadget sebagai sumber belajar mempengaruhi hasil belajar pada mata kuliah matematika dasar . *jurnal pendidikan matematika dan matematik* , hlm 29.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V SDN Se- Gugus VIII Kecamatan Blimbing Kota Malang. *Prosiding Seminar Nasional K*, hlm 263-268.
- Salamaja, V. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Insomnia Pada Siswa di SMA Teuku Umar Semarang. *Jurnal Kesehatan Poltekkes Majapahit*.
- Santrock, J.W. (2007). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Sari, Mirna Intan (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang. (Skripsi), hlm 97.
- Sardiman. (2003). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada .
- Sardiman. (2006). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta : PT. Raja Grafindo Perkasa .
- Sardiman. (2011). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta : Grafindo Persada.
- Sasitharan, Lazim M. Halim dan. (2014). The Smartphone Technology Acceptance Among Malaysian Young Adults. *Paper Presented on ICTOM 04 – The 4th ternational Conference on Technology and Operations Management* , hlm 562 –570.

- Setiawati, J. W. (2016). Ayah Baik - Ibu Baik : Parenting Era Digital Pengaruh Gadget Dan Perilaku Terhadap Kemampuan Anak. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia.
- Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta : Rineka Cipta .
- Sri Yekti Widadi, I. A. (2018). Gambaran Motivasi Belajar pada Siswa Pengguna Smartphine di SMP Negeri 4 Garut. *Jurnal Keperawatan Silampari*, hlm 21.
- Sugiyono. (2002). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D . Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Rhineka Cipta.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung : Alfabeta .
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D . Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rienka Cipta.
- Sulistyaningtyas. (2012). Pengaruh Cara Pandang dan Sikap Masyarakat Kota Bandung Akibat Pengaruh Gaya Hidup Digital. *Jurnal sosioteknologi*, hlm 17-23.
- Supridjono, A. (2009). Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryabrata. (2000). Psikologi Pendidikan . Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada .
- Susanto, A. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana.
- Susanto, A. (2015). Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. jakarta: prenadamedia.
- Syamsiah, N. (2020). Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII di MTS Negeri 7 Malang. (Skripsi), hlm 62.
- Uno, H. (2016). Teori Motivasi dan Pengukurannya . Jakarta : Bumi Aksara .
- Ulfah Khalida Rozana dkk., (2016). Hubungan Motivasi Dengan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan*, hlm 1607—1611.

- Webster, M. (2010-2016). *Gadget in the world*. Stanfy Corp Version.
- Widadi, S. Y. (2018). Gambaran Motivasi Belajar pada Siswa Pengguna Smartphine di SMP Negeri 4 Garut. *Jurnal Keperawatan Silampari*, Vol. 2 (1), hlm 11.
- Winarno, W. (2009). *Panduan Penggunaan Gadget*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Wulandari, D. N. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer*, hlm 111-118.
- Wulansari, N. M. (2017). *Didiklah Anak Sesuai Zamannya: Mengoptimalkan Potensi Anak di Era Digital*. Jakarta: PT Visimedia Pustaka.
- Yuanto, A. (2015, september 2). Perilaku remaja penggunaan gadget. *perilaku remaja penggunaan gadget*, hlm 50-65.
- Zahrotul, Muzdalifatus Jannah. (2017). Pengaruh Fasilitas Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V Pada Pelajaran Matematika di MI Bustnul Ulum Brudu Sumbito Jombang, Malang. (Tesis Universitas Malang). hlm 45-46.