

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI
TERHADAP HASIL BELAJAR PAI SISWA
KELAS IX DI MTSN 06 MADIUN
TAHUN AJARAN 2020/2021**

SKRIPSI



OLEH

NUR KHOLIFAHTUL MASRURROH

NIM : 210317049

**IAIN
PONOROGO**

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

2021

ABSTRAK

Masrurroh, Nur Kholifahtul. 2021. Pengaruh Penggunaan Gadget sebagai Media Pembelajaran dan Motivasi terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas IX di MTSN 06 Madiun Tahun ajaran 2020/2021. **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI). Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FATIK), Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Pembimbing, Dr. Andhita Dessy Wulansari, M.Si.

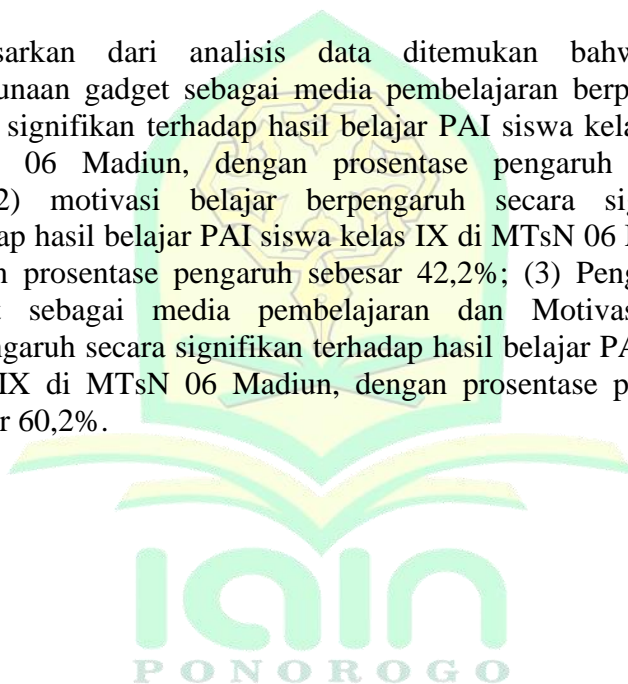
Kata Kunci: Gadget sebagai media pembelajaran, Motivasi belajar, Hasil belajar.

Adanya pandemi covid-19 memaksa siswa di MTsN 06 Madiun untuk beradaptasi. Hal ini membuat hasil belajarnya menurun, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil belajar siswa menurun di buktikan dengan nilai-nilai yang ada di raport siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, terdiri dari faktor eksternal maupun faktor internal. Faktor eksternal adalah segala faktor yang timbul dari luar diri peserta didik seperti keluarga, sekolah dan masyarakat, salah satu faktor tersebut adalah penggunaan gadget sebagai media pembelajaran. Sedangkan Faktor internal adalah faktor yang bersumber dari diri peserta didik, salah satu faktor tersebut adalah motivasi belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk : (1)mengetahui signifikansi pengaruh penggunaan gadget sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar PAI siswa kelas IX di MTsN 06 Madiun; (2) mengetahui signifikansi pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI siswa kelas IX di MTsN 06 Madiun; (3)mengetahui signifikansi pengaruh penggunaan gadget sebagai media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI siswa kelas IX di MTsN 06 Madiun. Menjawab pertanyaan tersebut, penelitian ini dirancang dengan

menggunakan pendekatan kuantitatif, yang datanya berupa angka-angka. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IX di MTsN 06 Madiun, yaitu sejumlah 218 anak. Adapun untuk menentukan jumlah sampel peneliti melihat pada tabel morgan dan krecjie. Jadi. sesuai jumlah populasi tersebut peneliti mengambil jumlah sampel 140 siswa. Instrumen pengumpulan data yaitu dengan menggunakan angket dan dokumentasi.

Berdasarkan dari analisis data ditemukan bahwa: (1) penggunaan gadget sebagai media pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa kelas IX di MTsN 06 Madiun, dengan prosentase pengaruh sebesar 60%;(2) motivasi belajar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa kelas IX di MTsN 06 Madiun, dengan prosentase pengaruh sebesar 42,2%; (3) Penggunaan gadget sebagai media pembelajaran dan Motivasi belajar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa kelas IX di MTsN 06 Madiun, dengan prosentase pengaruh sebesar 60,2%.



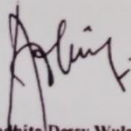
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama saudara.

Nama : Nur Kholifahatul Masurroh
NIM : 210317049
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : PENGARUH PENGGUNAAN GADGET SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI TERHADAP HASIL BELAJAR PAI
SISWA KELAS IX DI MTSN 06 MADIUN TAHUN AJARAN 2020/2021.

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Pembimbing



Dr. Andhita Dessy Wulansari, M.Si

Tanggal 10 Agustus 2021

NIP. 198312192009122003

Mengetahui,

Ketua

Jurusan Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Kharisuf Wathoni, M. Pd. I.

NIP. 197306252003121002



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Nur Kholifahtul Masrurroh
NIM : 210317049
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI TERHADAP HASIL BELAJAR PAI
SISWA KELAS IX DI MTSN 06 MADIUN TAHUN AJARAN 2020/2021.

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut
Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Senin

Tanggal : 20 September 2021

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Agama Islam, pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 13 Oktober 2021

Ponorogo, 13 Oktober 2021

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. H. Moh. Munir, Lc., M. Ag.

NIP. 196807051999031001

Tim Penguji :

Ketua Sidang : Dr. Evi Muafiah M.Ag

Penguji I : Dr. Retno Widyaningrum M.Pd

Penguji II : Dr. Andhita Dessy Wulansari M. Si

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Nur Kholifahtul Masrurroh

Nim : 210317049

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul :PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI TERHADAP HASIL BELAJAR PAI SISWA KELAS IX DI MTSN 06 MADIUN TAHUN AJARAN 2020/2021

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh IAIN Ponorogo yang dapat diakses di [etheses.iainponorogo.ac.id](https://theses.iainponorogo.ac.id). adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi penanggung jawab penulis.

Demikian pernyataan ini, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 18 November 2021

Peneliti



Nur Kholifahtul Masrurroh

210317049

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nur Kholifahtul Masurroh

NIM : 210317049

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul : PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI TERHADAP HASIL BELAJAR PAI SISWA KELAS IX DI MTSN 06 MADIUN.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan asli dari saya sendiri. Jika terdapat karya orang lain, saya akan mencantumkan sumber yang jelas.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Ponorogo, 26 Agustus 2021

Yang Membuat Pernyataan,



Nur Kholifahtul Masurroh

NIM : 210317049

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hasil belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki peserta didik sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuhnya. Perubahan mencakup aspek tingkah laku secara menyeluruh baik aspek kognitif, efektif dan psikomotorik, hal ini sejalan dengan teori Bloom bahwa hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui kategori ranah yaitu, kognitif hasil belajar yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Afektif hasil belajar terdiri dari kemampuan menerima, menjawab, dan menilai. Psikomotorik hasil belajar terdiri dari keterampilan motorik, manipulasi, koordinasi *neuromuscular*.¹

Menurut poerwanto dalam bukunya bahwa hasil belajar adalah prestasi yang dicapai oleh seseorang dalam usaha belajar sebagaimana yang dinyatakan dalam nilai raport. Hasil belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya.² Hasil belajar merupakan

¹ Nurmawati, *Evaluasi Pendidikan Islam*, (Bandung : Perdana Mulya Sarana, 2016), 53.

² Imam Rodin & Dwi Sunenti, " *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran*

perubahan perilaku siswa akibat belajar yang diupayakan dari adanya proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Hasil belajar Pendidikan Agama Islam adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah kegiatan belajar Pendidikan Agama Islam, baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik sehingga siswa tersebut dalam menjalani kehidupan sehari-hari sesuai dengan al-qur'an dan hadits yang sebagai sumber pendidikan islam. Bahwa siswa dapat mendapatkan hasil belajar yang tinggi maka siswa juga harus memiliki akhlak yang tinggi, sehingga dengan memiliki akhlak yang tinggi maka hal tersebut akan mendorong siswa untuk berfikir positif dan siswa akan terdorong untuk belajar mencapai sasaran dan tujuan belajar karena yakin dan sadar akan kebaikan tentang kepentingan dan manfaatnya belajar.³

Perubahan sebagai hasil belajar diupayakan dapat tercapai atau terwujud pada akhir setiap kegiatan pembelajaran seperti halnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membimbing kepribadian siswa secara sistematis dan pragmatis supaya mereka hidup sesuai dengan ajaran islam sehingga terjalin kebahagiaan dunia dan akhirat. Jadi, hasil belajar

PQAR di Kelas VIII SMP Muhammadiyah 07 Sukaraja”, Jurnal Pendidikan Islam Al-I'tibar, Vol.4 No.1, 2017, 92.

³Linda Fatwumawati, Pengaruh hasil belajar terhadap akhlak siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Malang, (Universitas Maulana Malik Ibrahim, 2018), 90.

Pendidikan Agama Islam adalah tingkat penguasaan siswa atas berbagai kompetensi inti maupun kompetensi dasar yang tercantum pada kurikulum Pendidikan Agama Islam itu sendiri. Pentingnya hasil belajar Pendidikan Agama Islam merupakan untuk mengetahui tingkat pemahaman yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam atau tingkat ketercapaian kompetensi yang diperoleh siswa setelah kegiatan pembelajaran berakhir.⁴ Madrasah merupakan salah satu lembaga Pendidikan Islam, memiliki kiprah yang panjang dalam dunia pendidikan di Indonesia. Pendidikan madrasah merupakan bagian dari pendidikan nasional yang memiliki kontribusi tidak kecil dalam pembangunan pendidikan nasional atau kebijakan pendidikan nasional.⁵

Peneliti melakukan penelitian di MTsN 06 Madiun karena kebanyakan siswa hasil belajarnya menurun dengan bukti nilai-nilai yang ada di raport siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang bersumber dari diri peserta didik, salah satu faktor tersebut adalah motivasi belajar siswa. Sedangkan faktor eksternal yang

⁴*Ibid.*,92.

⁵ M. Maskur, "Eksistensi dan Esensi Pendidikan Madrasah Indonesia", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol.4 No.1, Juni 2017, 102.

dari luar diri peserta didik seperti keluarga, sekolah dan masyarakat, salah satu faktor tersebut adalah pengguna *gadget* sebagai media pembelajaran. Hasil belajar siswa menurun dikarenakan pada saat pembelajaran daring yang seharusnya *gadget* digunakan untuk media pembelajaran, siswa menggunakannya untuk bermain *game* dan menggunakan aplikasi sosial media lainnya. Faktor internal adalah faktor yang bersumber dari diri peserta didik seperti motivasi dan kebiasaan belajar. Sedangkan faktor eksternal yang dari luar diri peserta didik seperti keluarga, sekolah dan masyarakat. Peneliti mengambil objek kelas IX di MTsN 06 Madiun, karena menurut guru disana kelas tersebut yang siswanya paling banyak hasil belajarnya menurun. Jadi, dengan penelitian ini, peneliti ingin mengetahui apakah penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran dan motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar PAI siswa di MTsN 06 Madiun khususnya kelas IX atau penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran dan motivasi belajar tidak mempengaruhi hasil belajar PAI siswa Kelas IX di MTsN 06 Madiun .

Menurut Putri Rachmawati, Amram Rede, dan Mohammad Jamhari dalam penelitiannya. Pengaruh penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran yaitu media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam mencari informasi tentang materi pelajaran, selain itu

dapat melakukan inovasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *E-learning*.⁶

Menurut Setyowati dalam penelitiannya, bahwa motivasi belajar pada siswa dapat menjadi lemah, lemahnya motivasi atau tiadanya motivasi belajar akan melemahkan kegiatan, sehingga mutu hasil belajar akan menjadi rendah.⁷ Maka dari itu motivasi belajar pada diri siswa perlu diperkuat terus menerus. Dengan tujuan agar siswa memiliki motivasi belajar yang kuat sehingga hasil belajar yang diraihinya dapat optimal. Siswa yang memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi, semakin tinggi motivasinya, semakin tinggi usaha dan upaya yang dilakukan maka akan semakin tinggi pula hasil belajar yang diperolehnya.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan *Gadget* Sebagai Media Pembelajaran dan Motivasi terhadap Hasil Belajar PAI Siswa kelas IX di MTsN 06 Madiun Tahun Ajaran 2020/2021.**

⁶Putri Rachmawati Dkk, Pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan Biologi angkatan 2013 FKIP UNTAD pada mata kuliah desain media pembelajaran , Vol 5 No1, Juni 2017, 36.

⁷Setyowati, Skripsi pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 13 Semarang, (Universitas Negeri Semarang, 2007), 4.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar permasalahan yang dikaji dalam penelitian lebih terarah dan tidak menyimpang dari apa yang menjadi tujuan dilaksanakannya penelitian, maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut “Hasil belajar PAI siswa yang rendah dikarenakan pengaruh penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran dan motivasi belajar siswa”.

C. Rumusan Masalah

1. Apakah penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa?
2. Apakah motivasi belajar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa?
3. Apakah penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran dan motivasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa
2. Untuk mengetahui motivasi belajar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa
3. Untuk mengetahui penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran dan motivasi

belajar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk:

1. Secara Teoritis
 - a. Menguji ada tidaknya pengaruh *gadget* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa
 - b. Menambah khasanah ilmu pengetahuan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti

Sebagai bahan latihan untuk mengembangkan penalaran dan perpaduan antara ilmu yang diterima dibangku kuliah dengan kenyataan di lapangan.

- b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan dapat meningkat hasil belajar siswa.

- c. Bagi Guru

Memberikan masukan kepada guru ataupun pembaca untuk lebih membatasi siswa dalam penggunaan *gadget* dan memberikan motivasi belajar agar meningkatkan hasil belajar siswa

F. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan kemudahan dalam memahami terhadap penulisan skripsi ini peneliti menyajikan

dalam bentuk beberapa bab. Adapaun pembahasan dalam skripsi ini sebagai berikut:

Bab Pertama, adalah pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab Kedua, berisi tentang, landasan teori penggunaan *gadget*, motivasi belajar dan hasil belajar, telaah hasil penelitian serta kerangka berpikir dan pengajuan hipotesis.

Bab Ketiga, Berisi tentang metode penelitian yang meliputi rancangan penelitian, populai, sampel, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

Bab Keempat, berisi temuan dan hasil penelitian yang meliputi gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data, analisis data (pengujian hipotesis) serta pembahasan dan interpretasi.

Bab Kelima, merupakan penutup dari laporan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran.

BAB II

TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Penulis melakukan penelitian terdahulu yang ada relevansinya dengan penelitian ini, adapun hasil temuan penelitian terdahulu adalah sebagai berikut.

Pertama, Chusna Oktia Rohmah pada tahun 2017 Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul **“Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Lingkungan Belajar terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta.”**

Hasil dari penelitian yang dilakukan di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel di kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran yang berjumlah 41 siswa. Jadi, pengaruh penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta sebesar 42,1%. Pengaruh penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap minat belajar terbukti signifikan dengan nilai Sig 0,000 lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan distribusi frekuensi kecenderungan minat

belajar, ditunjukkan bahwa minat belajar yang dimiliki siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta berada dalam kategori rendah 53,66%.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah menggunakan penelitian kuantitatif, yang diteliti tentang pengaruh penggunaan *gadget*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah perbedaannya penelitian ini yang diteliti tentang pengaruh lingkungan belajar terhadap minat belajar. Dalam penelitian ini peneliti mengambil materi pembahasan tentang dampak penggunaan *gadget*.

Kedua, Jurnal penelitian dari Putri Rachmawati, Amram Rede dan Mohammad Jamhari pada tahun 2017 dengan judul **“Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD Pada Mata Kuliah Desain Media Pembelajaran.”**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa nilai probabilitas (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.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah menggunakan penelitian kuantitatif dan masalah yang diteliti juga hampir sama tentang pengaruh *gadget* terhadap hasil belajar siswa.

Perbedaan dari penelitian ini adalah penelitian ini populasinya mahasiswa program studi pendidikan biologi sedangkan penelitian yang akan saya lakukan populasinya siswa MTs. Dalam Penelitian ini peneliti mengambil teori penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran bahwa penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran adalah suatu media pembelajaran yang memudahkan untuk mencari informasi tentang materi pelajaran, selain itu melakukan inovasi dalam proses pembelajaran *daring* dengan menggunakan *e-learning*.

Ketiga, penelitian dari Intan Sari pada tahun 2018 Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul **“Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kelas V MI Thoriqutussa’adah Pujon Kabupaten Malang.”**

Hasil dari penelitian yang dilakukan di MI Thoriqutussa’adah Pujon Kabupaten Malang. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel di kelas V-A yang berjumlah 20 siswa dan kelas V-B berjumlah 20 siswa. jadi total sampel berjumlah 40 siswa. Hasil dalam penelitian ternyata tidak ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa, maka dapat diambil kesimpulan sesuai dengan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas V bahwa penggunaan *gadget* bisa mempengaruhi hal lain seperti perilaku siswa. begitupun motivasi dan

hasil belajar siswa yang tidak konsisten bisa saja dipengaruhi oleh hal lain seperti metode guru dalam menyampaikan pelajaran, atau media yang digunakan dalam pembelajaran atau keadaan psikis dari individu.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah penelitian ini juga meneliti tentang pengaruh *gadget* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan penelitian kuantitatif. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah populasinya kalau penelitian ini populasinya Siswa MI sedangkan dalam penelitian yang akan saya lakukan populasinya siswa MTs. Dalam penelitian ini peneliti mengambil materi pembahasan tentang indikator motivasi belajar.

Keempat, penelitian dari Gardenia Augusta Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta tahun 2018 dengan judul **“Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Melalui Motivasi Belajar.”**

Studi kasus mahasiswa program studi pendidikan ekonomi bidang keahlian khusus pendidikan akuntansi 2014 dan 2015, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan di Universitas Sanata Dharma. Hasil dari penelitian bahwa penggunaan *smartphone* menurut para mahasiswa Pendidikan Ekonomi Bidang Keahlian Khusus Akuntansi angkatan

2014 dan 2015 Universitas Sanata Dharma masuk dalam kategori sedang. Motivasi belajar dan prestasi belajar para mahasiswa Pendidikan Ekonomi Bidang Keahlian Khusus Akuntansi angkatan 2014 dan 2015 Universitas Sanata Dharma masuk dalam kategori tinggi atau baik. Jadi kesimpulannya penggunaan *Smartphone* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar, motivasi belajar tidak memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar mahasiswa dan penggunaan *smartphone* tidak memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar mahasiswa.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah menggunakan penelitian kuantitatif. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan adalah penelitian ini meneliti tentang pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar melalui motivasi belajar, sedangkan penelitian yang saya tentang pengaruh *gadget* sebagai media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa

Kelima, penelitian dari Wahyu Istiqomah pada tahun 2019 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang dengan judul **“Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Semarang.”**

Hasil dari penelitian yang dilakukan diSD Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati

Semarang. Dalam hasil penyebaran angket menunjukkan bahwa dari 168 populasi siswa di SDN Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang 75,14% siswa memiliki *gadget* pribadi di rumah, dan 24,86% tidak memiliki hubungan dengan hasil belajar siswa. Hasil penelitian kontribusi intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar secara bersama terhadap hasil belajar siswa sebesar 23,1% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lainnya.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah penelitian ini juga menggunakan penelitian kuantitatif dan meneliti tentang pengaruh penggunaan *gadget* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah penelitian ini yang diteliti hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS sedangkan penelitian yang akan saya lakukan meneliti tentang hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Populasi dari penelitian ini adalah siswa SD sedangkan penelitian yang akan saya lakukan populasinya siswa MTs. Dalam penelitian ini peneliti mengambil materi pembahasan tentang manfaat penggunaan *gadget* bagi siswa.

Keenam, penelitian dari Mohamad Afandi, Djunaidi, dan Putri Khoirin Nashiroh pada tahun 2020 Program Studi Teknik Informatika dan komputer Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang dengan judul **“Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap**

Prestasi Belajar Siswa Kelas XI MIPA SMAN 10 Semarang.”

Hasil dari penelitian yang dilakukan di SMAN 10 Semarang. Berdasarkan penyebaran angket peneliti menyatakan bahwa tidak ada pengaruh penggunaan *Smartphone* terhadap prestasi belajar siswa. Bahwa siswa dapat memanfaatkan teknologi dengan baik.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah menggunakan penelitian kuantitatif. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan adalah penelitian ini meneliti tentang pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar, sedangkan penelitian yang saya tentang pengaruh *gadget* sebagai media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI siswa.

B. Landasan Teori

1. Penggunaan Gadget

a. Pengertian Gadget

Gadget adalah sebuah istilah berasal dari bahasa Inggris yaitu perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. *Gadget* sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet pc, video *game* dan juga telepon seluler atau *smartphone*.¹

¹Setianingsih. 2018. *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian*

Gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Saat ini tidak aneh lagi melihat anak kecil sudah menggunakan *gadget*. *Gadget* adalah benda ajaib yang berisi aneka aplikasi dan program ini telah menjadi sahabat yang lekat bagi anak, bahkan seolah-olah bisa menyihir mereka untuk duduk manis berjam-jam bersama *gadget*.²

b. Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Gadget

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi anak-anak dalam penggunaan *gadget*, Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* tersebut meliputi :³

- 1) *Gadget* menampilkan fitur-fitur yang menarik

Dan Hiperaktivitas. GASTER Vol. XVI No. 2. Stikes Muhammadiyah Klaten, 193.

²Efastri, S. M , dkk. *Hubungan Ketergantungan Gadget dengan Pendekatan REBT terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Progam Studi PG-PAUD FKIP 67 UNILAK. PAUD lectura : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.1 No.2. 136.

³Damayanti Riska, A. M. 2017. *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Pencapaian Tugas Perkembangan Anak Usia Remaja Awal SDN di Kecamatan Godean*. Fakultas Kedokteran dan Ilmu Keperawatan. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 10-11.

Fitur-fitur yang ada didalam *gadget* membuat ketertarikan pada anak-anak. Sehingga hal itu membuat anak-anak penasaran untuk mengoperasikan *gadget*.

2) Kecanggihan dari *gadget*

Kecanggihan dari *gadget* dapat memudahkan semua kebutuhan anak. Kebutuhan anak dapat terpenuhi dalam bermain *game*, sosial media bahkan sampai berbelanja *online*.

3) Keterjangkauan harga *gadget*

Keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi. Sehingga dapat menyebabkan harga dari *gadget* semakin terjangkau. Dahulu hanyalah golongan orang menengah atas yang mampu membeli *gadget*, akan tetapi pada kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas-pasan mampu membelikan *gadget* untuk anaknya.

4) Lingkungan

Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan *gadget*, maka masyarakat lainnya menjadi enggan meninggalkan *gadget*. Selain itu sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan *gadget*.

5) Faktor budaya

Faktor budaya berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku anak. Sehingga banyak anak-anak mengikuti *trend* yang ada didalam budaya lingkungan mereka, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *gadget*.

6) Faktor sosial

Faktor sosial yang mempengaruhinya seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial. Peran keluarga sangat penting dalam faktor sosial, karena keluarga sebagai acuan utama dalam perilaku anak.

c. Indikator Penggunaan *Gadget*

Indikator penggunaan penggunaan *gadget*, berdasarkan dari dampak yang dihasilkan sebagai berikut :⁴

1. Mengetahui fungsi dan jenis aplikasi di *gadget*
 - 1) Mengetahui fungsi dari *gadget*
 - 2) Mengetahui aplikasi internet dan fungsinya
2. Mampu mengoperasikan *gadget*
 - 1) Mampu menggunakan *gadget* untuk mengumpulkan informasi yang dicari.

⁴Dewanti,dkk. 2016. *Hubungan Keterampilan sosial dan penggunaan gadget smartphome dengan prestasi belajar siswa SMA Negeri 9 Malang*. Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling. Vol.1 No.3. hal 4.

3. Memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *gadget*
 - 1) Keuntungan dalam pemanfaatan *gadget*
 - 2) Memanfaatkan fungsi dari *gadget*
4. Frekuensi dalam penggunaan *gadget*

Berdasarkan indikator penggunaan *gadget* diatas, peneliti menentukan indikator dalam variabel penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Frekuensi penggunaan *gadget*, beberapa siswa mempunyai frekuensi yang berbeda dalam menggunakan *gadget*.
2. Memanfaatkan fungsi dan aplikasi dalam *gadget* khususnya aplikasi pembelajaran *daring*, penggunaan *gadget* biasanya memanfaatkan perangkat tersebut untuk berbagai kepentingan khususnya dalam pembelajaran *daring* dan mencari informasi tentang materi pembelajaran serta memudahkan untuk berinovasi dalam proses pembelajaran *daring*. Penggunaan *gadget* ada yang digunakan untuk hal positif dan ada juga untuk hal negatif.
3. Berlebihan dalam penggunaan *gadget* membuat lupa waktu.

4. Sulit berkonsentrasi karena otak telah terforsir dengan layar *gadget*.

d. Manfaat Penggunaan *Gadget*

Manfaat dari penggunaan *gadget* dapat membantu siswa dalam menemukan informasi yang dapat menopang pengetahuannya di sekolah, dengan *gadget* anak dapat menganal huruf dan bilangan serta bagi anak yang memiliki keterampilan motorik halus yang lemah dapat menggunakan keterampilan mengetik untuk dapat meningkatkan koordinasi. Namun, pada anak biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran, bermain *game*, dan menonton animasi. Selain itu manfaat penggunaan *gadget* ada beberapa diantaranya. Pertama, menambah pengetahuan melalui aplikasi pembelajaran yang disediakan oleh *gadget* untuk proses pembelajaran anak. Kedua, menambah jaringan persahabatan dan memudahkan komunikasi anak dengan menggunakan sosial media yang mereka gunakan.⁵

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki banyak manfaat yang dapat membantu memudahkan aktivitas manusia dalam

⁵Rozalia, F.M. 2017. *Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan. Vol.5 No.2. hal 1-2

kehidupan sehari-hari termasuk dalam kegiatan pembelajaran anak. Jadi, sumber belajar yang dimiliki anak tidak hanya berasal dari buku saja namun dari aplikasi yang ada di *gadget* seperti, internet, e-book, dan aplikasi pembelajaran lainnya.

e. Dampak Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* mempunyai dampak positif dan dampak negatif yang ditimbulkan antara lain :⁶

1) Dampak Positif

a. Mempermudah komunikasi

Menjalin komunikasi dengan saudara yang jauh tidak perlu menunggu waktu yang lama seperti dahulu yang harus menggunakan pos. Namun pesatnya perkembangan teknologi pada saat ini mempermudah kita terhubung dengan saudara dan teman dalam waktu yang singkat menggunakan berbagai fasilitas yang ada pada *gadget* kita.

b. Menambahkan pengetahuan

Gadget mempermudah kita untuk memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan apapun dengan cepat seperti materi pelajaran.

⁶Derry Iswidharmanjaya, Bila Si Kecil Bermain Gadget, Panduan Bagi Orang Tua untuk Memahami Faktor –faktor penyebab Anak Kecanduan Gadget, Vol. 11 No.1, 24-25

- c. Munculnya metode-metode pembelajaran

Gadget menjadikan sumber belajar baru untuk siswa yang biasanya guru hanya sebatas menggunakan buku atau media cetak. Bahkan guru sekarang dapat menggunakan aplikasi-aplikasi pembelajaran dengan menggunakan metode dan strategi pembelajaran yang bermacam-macam melalui *gadget*.

2) Dampak Negatif

- a. Merusak Mata

Intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi dan memaksa mata untuk selalu fokus akan membuat mata kering.

- b. Mengganggu tidur dan kesehatan

Penggunaan *gadget* yang kurang bijak dapat mengganggu hormon melatonin yang akan turut membuat tidur jadi terganggu, sehingga dapat menyebabkan kesehatan dalam diri juga menurun.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata lain “*movere*” yang berarti dorongan, daya penggerak atau kekuatan yang menyebabkan suatu tindakan atau perbuatan. Kata “*movere*” dalam bahasa Inggris, sering disepadankan dengan

“*motivation*” yang berarti pemberian motif, penimbulkan motif, atau hal yang menimbulkan dorongan atau keadaan.⁷ Menurut Gleitman pengertian dasar motivasi adalah keadaan internal organisme baik manusia ataupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu, dalam pengertian ini, motivasi berarti pemasok daya *energizer* untuk bertingkah laku secara terarah.⁸

Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Oleh karena itu, perbuatan seseorang yang didasarkan atas motivasi tertentu yang mengarah ke tema sesuai dengan motivasi mendasarinya.⁹ Sedangkan pengertian belajar adalah suatu rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman seorang individu dalam berinteraksi dengan

⁷ Euis Karwati, *Manajemen Kelas (Classroom Management)*, (Bandung : Alfabeta, 2014), 165.

⁸ Mahmud, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung : Pustaka Setia, 2010), 100.

⁹ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), 60.

lingkungan sekitarnya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik.¹⁰

b. Indikator motivasi Belajar

Hamzah B. Uno mengklarifikasi bahwa indikator motivasi belajar sebagai berikut :¹¹

1) Adanya hasrat dan keinginan belajar

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

2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

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

3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Harapan didasari pada keyakinan bahwa adanya pengaruh tentang perasaan dan gambaran mereka yang diupayakan melalui

¹⁰Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2015), 13.

¹¹Hamzah Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta : Bumi Aksara)), 31.

tindakannya untuk mewujudkan cita-cita masa depan.

4) Adanya penghargaan dalam belajar

Pernyataan verbal atau penghargaan dalam bentuk lainnya terhadap perilaku yang baik atau hasil belajar yang baik merupakan cara paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motif belajar seseorang.

5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

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

6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

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

c. Fungsi Motivasi Belajar

Ada tiga macam fungsi motivasi belajar yaitu :

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.¹²
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisih perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi belajar yang makaakan menunjukkan hasil belajar yang baik.¹³

d. Macam-macam Motivasi Belajar

Ada dua macam-macam motivasi belajar yakni :

- 1) Motivasi intrinsik adalah motivasi yang datangnya secara alamiyah atau murni dari diri peserta didik itu sendiri sebagai wujud

¹²Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar mengajar* (Depok :PT RajaGrafindo Persada, 2018), 85.

¹³Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, 237.

adanya kesadaran diri dari lubuk hati yang paling dalam.¹⁴

- 2) Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang datang karena adanya perangsang dari luar. Motivasi ekstrinsik diperlukan agar anak didik termotivasi untuk belajar.¹⁵

e. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Menurut French dan Raven menyarankan sejumlah cara untuk meningkatkan motivasi anak didik, meliputi :

- 1) Penggunaan pujian verbal
Meningkatkan motivasi anak didik dengan memberikan pujian seperti “bagus”, “baik”, “pekerjaanmu baik” kata yang diucapkan tersebut akan meningkatkan semangat anak untuk belajar.
- 2) Penggunaan tes dan nilai secara bijaksana
Memberikan tes dan nilai mempunyai efek dalam memotivasi anak didik untuk belajar. Tapi tes dan nilai harus dipakai secara bijaksana, yaitu untuk memberikan informasi kepada anak didik dan untuk menilai penguasaan dan kemajuan anak didik, bukan untuk menghukum atau membanding-bandingkannya dengan anak didik lainnya. Penilaian diberikan sesuai

¹⁴ Hanafiah dan Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran* (Bandung : PT Refika Aditama, 2012), 26.

¹⁵ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, 149.

dengan prestasi kerja dan perilaku yang ditunjukkan oleh anak didik dan bukan atas kemauan guru yang semena-mena.

- 3) Membangkitkan rasa ingin tahu dan hasrat eksplorasi

Semua anak didik ada potensi yang besar yaitu rasa ingin tahu terhadap sesuatu. Potensi yang dapat ditumbuhkan dengan menyediakan lingkungan belajar yang kreatif. Rasa ingin tahu pada anak didik melahirkan kegiatan yang positif, yaitu "eksplorasi". Keinginan anak untuk memperoleh pengalaman-pengalaman baru dalam situasi yang baru merupakan desakan eksploratif dari dalam diri anak.

- 4) Melakukan hal yang luar biasa

Anak didik melakukan hal yang luar biasa untuk mendapatkan perhatian, sekali-kali guru dapat melakukan hal-hal yang luar biasa, misalnya meminta anak didik melakukan penyusunan soal-soal tes, menceritakan problem guru dalam belajar di masa lalu ketika sedang sekolah seperti, mereka dan sebagainya.

- 5) Pergunakan simulasi dan permainan

Kedua hal ini akan memotivasi anak didik, meningkatkan interaksi, menyajikan gambaran yang jelas mengenai situasi kehidupan sebenarnya, dan melibatkan anak

didik secara langsung dalam proses belajar.

16

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Briggs, hasil belajar adalah seluruh kecakapan dan hasil yang dicapai oleh siswa melalui proses pembelajaran yang dinyatakan dengan angka atau nilai yang diukur dengan tes maupun non tes. Jadi, angka atau nilai yang dicapai siswa menggambarkan kemampuan yang diperoleh sebagai hasil dari proses belajarnya.¹⁷ Sedangkan menurut Soedijarto dalam bukunya purwanto mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Sedangkan purwanto sendiri mendefinisikan hasil belajar sebagai perubahan perilaku siswa akibat belajar yang disebabkan karena mencapai penguasaan atasejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar.

Hasil belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki peserta didik sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuhnya. Perubahan mencakup aspek tingkah laku secara

¹⁶Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, 172-173.

¹⁷ Ihwan Mahmudi, *Evaluasi Pendidikan*, (Yogyakarta: Lintang Hayuning Buwana, 2020), 20.

menyeluruh baik aspek kognitif, efektif dan psikomotorik, hal ini sejalan dengan teori Bloom bahwa hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui kategori ranah yaitu, kognitif hasil belajar yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Afektif hasil belajar terdiri dari kemampuan menerima, menjawab, dan menilai. Psikomotorik hasil belajar terdiri dari keterampilan motorik, manipulasi, koordinasi *neuromuscular*.¹⁸

Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses kegiatan belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

b. Macam-macam Hasil Belajar

Teori Taaksonomi Bloom, Hasil Belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotorik, perinciannya adalah sebagai berikut :¹⁹

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental atau otak, Bloom mengelompokkan ranah kognitif ke dalam enam kategori dari yang sederhana sampai

¹⁸ Nurmawati, *Evaluasi Pendidikan Islam*, (Bandung : Perdana Mulya Sarana, 2016), 53.

¹⁹ *Ibid.*, 53-60

yang paling kompleks dan diasumsikan bersifat hirarkis, yang berarti tujuan pada level yang tinggi dapat dicapai apabila tujuan level rendah telah dikuasai. Tingkatan kompetensi tersebut pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.

2) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan gerak baik gerak otot, gerak organ mulut maupun gerak olah tubuh lainnya. Harrow membagi ranah psikomotorik ke dalam lima level yang tersusun secara *hirarchis* dimulai dari gerak sederhana sampai ke gerakan yang kompleks. Level tersebut adalah meniru (*immitation*), manipulasi (*manipulation*), ketepatan gerak (*Precision*), artikulasi (*articulation*) dan naturalisasi (*naturalization*).

3) Ranah Afektif

Sikap adalah salah satu istilah dalam bidang psikologi yang berhubungan dengan persepsi dan tingkah laku. Istilah sikap dalam bahasa Inggris disebut *attitude*. *Attitude* adalah suatu cara bereaksi terhadap suatu perangsang atau situasi yang dihadapi. Ellis mengatakan bahwa sikap melibatkan penguasaan atau penerimaan mencakup

kemampuan untuk menganalisis, bersedia menerima dan memperhatikan berbagai stimulasi. Pemberian respon mencakup kemampuan untuk kemampuan untuk untuk berbuat sesuatu sebagai reaksi terhadap suatu gagasan, benda atau sistem nilai, lebih dari sekedar penganalan dalam hal ini seseorang diharapkan untuk menunjukkan perilaku yang diminta, misalnya berpartisipasi, patuh atau memberi tanggapan secara sukarela bila diminta.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Wasliman mengemukakan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal adalah sebagai berikut :²⁰

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi faktor belajarnya. Faktor belajar meliputi kecerdasan, minat dan

²⁰Mirna Intan Sari, 2018, *Pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqutssa'adah Pujon Kabupaten Malang*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, hal 36-37.

perhatian, motivasi belajar, ketekunan sikap, kebiasaan belajar serta kondisi fisik dan kesehatan. Dalam penelitian ini mengambil contoh faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah motivasi belajar.

2) Faktor Eksternal

Faktor Eksternal adalah faktor yang bersumber dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Faktor dari keluarga seperti cara orang tua dalam mendidik, relasi antara anggota keluarga, keadaan ekonomi dalam keluarga dan perhatian orang tua. Faktor dari sekolah seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, relasi siswa dengan guru, alat atau media pelajaran, metode belajar dan tugas rumah. Sedangkan faktor dari masyarakat seperti kegiatan siswa dalam belajar, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.²¹ Dalam penelitian ini mengambil contoh faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran di MTsN 06 Madiun.

²¹Slameto, *Belajar dan Faktor –Faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta,2010), 54

C. Kerangka Berpikir

Uma Sekaran dalam bukunya *Business Research* mengemukakan bahwa, kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.²² Bertolak dari tinjauan teori di atas, dapat dibuat suatu kerangka pemikiran sebagai berikut :

1. Jika penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran efektif maka hasil belajar PAI siswa akan tinggi.
2. Jika motivasi belajar siswa tinggi maka hasil belajar PAI siswa akan tinggi.
3. Jika penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran efektif dan motivasi belajar siswa tinggi maka hasil belajar PAI siswa akan tinggi.
4. Jika penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran kurang efektif maka hasil belajar PAI siswa akan rendah.
5. Jika motivasi belajar siswa rendah maka hasil belajar PAI siswa akan rendah.
6. Jika penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran kurang efektif dan motivasi belajar siswa rendah maka hasil belajar PAI siswa akan rendah.

²²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012), 91.

D. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis merupakan prediksi-prediksi yang dibuat peneliti tentang hubungan antarvariabel yang ia harapkan.²³ Berdasarkan kerangka berpikir diatas maka dalam penelitian diajukan hipotesis sebagai berikut :

- H₀₁ :Penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa.
- H₁₁ :Penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa.
- H₀₂ :Motivasi belajar siswa tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa.
- H₁₂ :Motivasi belajar siswa berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa.
- H₀₃ :Penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran dan motivasi belajar siswa tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa.
- H₁₃ :Pengguna *gadget* sebagai media pembelajaran dan motivasi belajar siswa berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa.

²³John W Creswell, *Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), 191.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian adalah proses pemikiran dan penentuan matang tentang hal-hal yang akan dilakukan.¹ Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian *ex post facto* adalah penelitian yang dimana peneliti berusaha menentukan penyebab atau alasan, untuk keberadaan perbedaan dalam perilaku atau status dalam kelompok individu.²

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Asosiatif kausal adalah penelitian yang dimana agar peneliti mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih.³ Dengan penelitian ini maka akan akan dibangun suatu teori yang berfungsi untuk menjelaskan, meramalkan, dan mengontrol suatu gejala. Hubungan kausal merupakan hubungan yang sifatnya sebab akibat dari salah satu variabel *independen* yang mempengaruhi variabel *dependen*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang datanya berupa angka-angka. Untuk menganalisis data yang sudah terkumpul menggunakan analisis regresi, yaitu suatu model statistika yang

¹ Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta: 2009), 100.

² Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & kualitatif* (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2019), hal 119

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 55.

mempelajari pola hubungan yang logis antara dua atau lebih variabel dimana salah satunya ada yang berlaku sebagai variabel *dependen* (variabel terikat) dan yang lainnya sebagai variabel *independen* (variabel bebas).⁴

Dalam rancangan penelitian ini, penulis menggunakan tiga variabel yaitu satu variabel *dependen* (variabel terikat) dengan dua variabel *independen* (variabel bebas). Variabel pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.⁵

Variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel *independen* (variabel bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen* (terikat).⁶ Dalam penelitian ini, variabel *independen* ada dua yaitu Penggunaan gadget sebagai media pembelajaran (x_1) dan motivasi belajar (x_2).
2. Variabel *dependen* (variabel terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini, variabel *dependennya* adalah hasil belajar PAI siswa (y).

⁴*Ibid.*, 60.

⁵*Ibid.*, 60.

⁶*Ibid.*, 61.

B. Populasi Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono dalam bukunya juga menjelaskan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik keislamulannya.⁷ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX di MTsN 06 Madiun yang berjumlah 218 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat di berlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).⁸ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX di MTsN 06 Madiun yang berjumlah 218 siswa. Teknik sampling yang digunakan oleh peneliti adalah teknik *Probability Sampling* dengan menggunakan metode *simple random sampling*. Menurut Sugiyono dalam

⁷*Ibid.*, 117.

⁸*Ibid.*, 118.

bukunya bahwa *simple random sampling* adalah pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut. Dalam penelitian ini untuk menentukan jumlah sampel peneliti melihat pada *tabel morgan dan krecjie*. Jadi sesuai jumlah populasi tersebut peneliti mengambil jumlah sampel 140 siswa.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (variabel penelitian). Peneliti menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data.⁹ Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah :

1. Data tentang penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaransiswa kelas IX di MTsN 06 Madiun ajaran 2020/2021. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket tentang pernyataan penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran.
2. Data tentang motivasi belajar siswa kelas IX di MTsN 06 Madiun Tahun ajaran 2020/2021. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket tentang pernyataan motivasi belajar.
3. Data tentang hasil belajar PAI siswa kelas IX di MTsN 06 Madiun Tahun ajaran 2020/2021. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan

⁹ Andhita Dessy Wulansari, *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik dengan Menggunakan SPSS* (Ponorogo: Stain Po Press, 2012), 78.

dokumentasi yaitu berupa data tentang hasil belajar PAI siswa.

Tabel 3.1

Instrumen Pengumpulan Data

Variabel Penelitian	Indikator	Subjek	Teknik	No Item	
				+	-
Variabel X_1 Pengguna Gadget sebagai Media Pembelajaran	Siswa mengetahui fungsi dari <i>gadget</i> sebagai media pembelajaran	Seluruh siswa kelas IX	Dokumentasi dan angket	1, 2	
	Siswa mengetahui aplikasi internet dan fungsinya			3, 4	
	Siswa mampu mengoperasikan <i>gadget</i> untuk			5, 6, 7	

Variabel Penelitian	Indikator	Subjek	Teknik	No Item	
				+	-
	mengumpulkan informasi				
	Siswa mampu memanfaatkan fungsi dari aplikasi yang ada pada <i>gadget</i>			8, 9, 10	
	Siswa mampu memanfaatkan fungsi <i>gadget</i> sebagai media pembelajaran			11, 12	
	Siswa mengetahui frekuensi / waktu penggunaan <i>gadget</i>				13, 14
	Siswa mengetahui				

Variabel Penelitian	Indikator	Subjek	Teknik	No Item	
				+	-
	adanya dampak positif dari penggunaan <i>gadget</i> sebagai media pembelajaran			15, 16, 17	
	Siswa mengetahui adanya dampak negatif dari penggunaan <i>gadget</i> sebagai media pembelajaran				18, 19
	Siswa mengetahui penyebab durasi yang berlebihan dalam pemakaian <i>gadget</i>			20, 21, 22	

Variabel Penelitian	Indikator	Subjek	Teknik	No Item	
				+	-
	Siswa mengetahui adanya kesulitan dalam berkonsentrasi karena otak terlalu fokus ke layar <i>gadget</i>				23, 24, 25
Variabel X₂ Motivasi Belajar	Siswa mempunyai hasrat dan keinginan berhasil			1, 2, 3	
	Siswa mempunyai dorongan atau kebutuhan dalam belajar			4,5,6,7	
	Siswa mempunyai harapan			8, 9	

Variabel Penelitian	Indikator	Subjek	Teknik	No Item	
				+	-
	atau cita-cita masa depan				
	Siswa terpacu untuk mendapatkan penghargaan			10, 11, 12, 13	
	Siswa menginginkan lingkungan belajar yang kondusif			14, 15, 16	
	Siswa menyukai kegiatan yang menarik dalam belajar			17, 18	
	Siswa menyukai situasi atau tugas yang menuntut tanggung jawab			19, 20	

Variabel Penelitian	Indikator	Subjek	Teknik	No Item	
				+	-
	Siswa mempunyai semangat untuk bersaing dengan orang lain			21, 22, 23	
	Siswa mempunyai kesenangan dalam mempertahankan pendapat				24, 25
	Siswa menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.			26, 27, 28	

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang akurat dalam penyusunan skripsi ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam metodologi penelitian sosial untuk menelusuri data historis. Sebagian data yang tersedia berbentuk surat, catatan harian, kenang-kenangan dan laporan. Dalam penelitian kuantitatif, teknik dokumentasi berfungsi untuk menghimpun secara selektif bahan-bahan yang dipergunakan di dalam kerangka atau landasan teori, penyusunan hipotesis secara tajam.¹⁰

Dalam penelitian ini teknik dokumentasi digunakan untuk mencari informasi tentang profil Madrasah Tsanawiyah Negeri 06 Madiun dan segala sesuatu yang berkaitan dengan madrasah dalam bentuk dokumen, misalnya sejarah berdirinya madrasah, struktur organisasi, keadaan guru dan siswa, sarana dan prasarana, visi dan misi madrasah, dan hasil belajar PAI siswa.

2. Angket

Angket adalah alat untuk mengumpulkan data berupa daftar pertanyaan yang disampaikan kepada

¹⁰ S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), 181.

responden untuk dijawab secara tertulis.¹¹ Kuesioner (angket) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner (angket) juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet.¹²

Dalam penelitian ini, membuat angket melalui *google form* yang berupa pernyataan digunakan untuk memperoleh data mengenai penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran dan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar PAI siswa kelas IX di MTsN 06 Madiun. Pelaksanaannya *link google form* disebarakan kepada peserta didik melalui masing-masing grup kelas IX di MTsN 06 Madiun, selanjutnya mereka mengisi sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Peneliti memberikan penjelasan

¹¹Endang widi winarni, teori dan praktik penelitian kuantitatif dan kualitatif, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), 70.

¹²Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (Bandung:Alfabeta CV, 2016), 142.

kepada peserta didik mengenai cara mengisi angket tersebut.

Pengumpulan data menggunakan angket dalam penelitian ini mengacu pada skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian ini, fenomena sosial telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti yang selanjutnya disedut sebagai variabel penelitian. Dengan skala *Likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.¹³ Skala likert ada tiga pilihan skala, yaitu skala tiga, skala empat, skala lima. Pada umumnya menggunakan skala dengan lima angka. Skala ini disusun dalam bentuk pernyataan yang diikuti oleh pilihan respons yang menunjukkan tingkatan.¹⁴

Penentuan skor disetiap jenjang pada skala *Likert* tersebut harus disesuaikan dengan jenis narasi pertanyaan atau pernyataan, yaitu apakah narasi pertanyaan atau pernyataan, yaitu apakah narasi pertanyaan bersifat negatif atau narasi pertanyaannya bersifat positif. Berikut ini pemberian skor untuk setiap jenjang skala likert baik itu pertanyaan yang

¹³ Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula* (Bandung; Alfabeta, 2012), 87.

¹⁴ S. Eko Putro Widyoko, *Penelitian Hasil Pembelajaran di Sekolah* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 151.

positif ataupun yang negatif yang dapat dilihat pada tabel 3.2

Tabel 3.2

Skor	Pernyataan	Sangat Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
	Positif (+)	4	3	2	1
	Negatif (-)	1	2	3	4

E. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.¹⁵ Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pra Penelitian

a. Uji Validitas Instrumen

Validitas (kesahihan) instrumen penilaian adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak

¹⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta CV, 2016), 147.

diukur.¹⁶ Penelitian ini, instrumen diuji validitasnya dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*.¹⁷

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

Keterangan:

r_{xy} = Angka indeks korelasi *product moment*

$\sum X$ = Jumlah seluruh nilai X

$\sum Y$ = Jumlah seluruh nilai Y

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara X dan Y.¹⁸

Jika harga korelasi di atas r tabel maka butir instrumen tersebut dapat dikatakan valid, sebaliknya jika harga korelasi di bawah r tabel maka dapat disimpulkan bahwa butir instrumen tersebut tidak valid sehingga harus diperbaiki atau dibuang.¹⁹

¹⁶ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 121.

¹⁷ Retno Widyaningrum, *Statistik* (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2015), 107.

¹⁸Ibid., 107

¹⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 188-189.

Pengujian validitas instrumen penelitian, jumlah responden yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah 140 responden. Sedangkan jumlah butir soal instrumen penelitian sebanyak 25 pernyataan untuk variabel penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran dan 28 pernyataan untuk variabel motivasi belajar.

Hasil perhitungan uji validitas variabel penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran yang berjumlah 25 item instrumen penelitian terdapat 2 item instrumen penelitian yang tidak valid, sehingga ada 23 item instrumen yang valid. Sedangkan hasil perhitungan uji validitas variabel motivasi belajar yang berjumlah 28 item instrumen penelitian terdapat 1 item instrumen penelitian yang tidak valid, sehingga ada 27 item instrumen yang valid.

Adapun hasil perhitungan uji validitas instrumen penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 3.3 di bawah ini :

Tabel 3.3
Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Tahap 1
Penggunaan *Gadget* Sebagai Media Pembelajaran

No.	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1.	0,435044	0,176	Valid
2.	0,488891	0,176	Valid
3.	0,648692	0,176	Valid
4.	0,461452	0,176	Valid
5.	0,397184	0,176	Valid
6.	0,59553	0,176	Valid
7.	0,519112	0,176	Valid
8.	0,48061	0,176	Valid
9.	0,182217	0,176	Valid
10.	0,565675	0,176	Valid
11.	0,495446	0,176	Valid
12.	0,451539	0,176	Valid
13.	0,249699	0,176	Valid
14.	0,340067	0,176	Valid
15.	0,43066	0,176	Valid
16.	0,569403	0,176	Valid
17.	0,560253	0,176	Valid
18.	0,316736	0,176	Valid
19.	0,38953	0,176	Valid
20.	0,340067	0,176	Valid
21.	-0,23554	0,176	Tidak Valid
22.	-0,03463	0,176	Tidak Valid
23.	0,238065	0,176	Valid
24.	0,216278	0,176	Valid
25.	0,354465	0,176	Valid

Berdasarkan rekapitulasi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran yang valid dan digunakan untuk penelitian sesungguhnya yaitu nomor soal 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15,16, 17, 18, 19, 22, 23, 24, dan 25. Sedangkan nomor soal 20 dan 21 tidak valid sehingga tidak diikutkan pada analisis selanjutnya.

Setelah instrumen penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran yang tidak valid dihilangkan, berikut ini adalah hasil rekapan uji validitas instrumen yang valid, yang akan digunakan pada analisis selanjutnya.

Tabel 3.4

Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Tahap 2

Penggunaan *Gadget* Sebagai Media Pembelajaran

No.	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1.	0,422235	0,176	Valid
2.	0,473157	0,176	Valid
3.	0,656437	0,176	Valid
4.	0,468654	0,176	Valid
5.	0,400671	0,176	Valid
6.	0,607206	0,176	Valid
7.	0,540837	0,176	Valid
8.	0,478506	0,176	Valid

No.	r Hitung	r Tabel	Keterangan
9.	0,17815	0,176	Valid
10.	0,566965	0,176	Valid
11.	0,501868	0,176	Valid
12.	0,435421	0,176	Valid
13.	0,266461	0,176	Valid
14.	0,304892	0,176	Valid
15.	0,423182	0,176	Valid
16.	0,597082	0,176	Valid
17.	0,555938	0,176	Valid
18.	0,372367	0,176	Valid
19.	0,467573	0,176	Valid
20.	0,304892	0,176	Valid
21.	0,211672	0,176	Valid
22.	0,265931	0,176	Valid
23.	0,423305	0,176	Valid

Sedangkan untuk hasil perhitungan uji validitas instrumen motivasi dapat dilihat pada tabel 3.5 di bawah ini:

Tabel 3.5
Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Tahap 1
Motivasi Belajar

No.	r Hitung	r Tabel	Keputusan
1.	0,420071	0,176	Valid
2.	0,550659	0,176	Valid
3.	0,604638	0,176	Valid

No.	r Hitung	r Tabel	Keputusan
4.	0,536617	0,176	Valid
5.	0,548228	0,176	Valid
6.	0,522012	0,176	Valid
7.	0,496504	0,176	Valid
8.	0,595076	0,176	Valid
9.	0,394047	0,176	Valid
10.	0,29634	0,176	Valid
11.	0,230214	0,176	Valid
12.	0,59597	0,176	Valid
13.	0,450197	0,176	Valid
14.	0,207624	0,176	Valid
15.	0,49129	0,176	Valid
16.	0,22446	0,176	Valid
17.	0,298356	0,176	Valid
18.	0,223171	0,176	Valid
19.	0,449947	0,176	Valid
20.	0,438739	0,176	Valid
21.	0,37897	0,176	Valid
22.	0,571329	0,176	Valid
23.	0,525186	0,176	Valid
24.	0,101206	0,176	Tidak Valid
25.	0,308242	0,176	Valid
26.	0,31617	0,176	Valid
27.	0,526817	0,176	Valid
28.	0,652954	0,176	Valid

Berdasarkan rekapitulasi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen motivasi belajar yang valid dan digunakan untuk penelitian sesungguhnya yaitu nomor soal 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 27, dan 28. Sedangkan nomor soal 24 tidak valid sehingga tidak diikutkan pada analisis selanjutnya. Setelah instrumen motivasi yang tidak valid dihilangkan, berikut ini adalah hasil rekapitan uji validitas instrumen yang valid, yang akan digunakan pada analisis selanjutnya.

Tabel 3.6
Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Tahap 2
Motivasi Belajar

No.	r Hitung	r Tabel	Keputusan
1.	0,420071	0,176	Valid
2.	0,550659	0,176	Valid
3.	0,604638	0,176	Valid
4.	0,536617	0,176	Valid
5.	0,548228	0,176	Valid
6.	0,522012	0,176	Valid
7.	0,496504	0,176	Valid
8.	0,595076	0,176	Valid
9.	0,394047	0,176	Valid
10.	0,29634	0,176	Valid
11.	0,230214	0,176	Valid
12.	0,59597	0,176	Valid

No.	r Hitung	r Tabel	Keputusan
13.	0,450197	0,176	Valid
14.	0,207624	0,176	Valid
15.	0,49129	0,176	Valid
16.	0,22446	0,176	Valid
17.	0,298356	0,176	Valid
18.	0,223171	0,176	Valid
19.	0,449947	0,176	Valid
20.	0,438739	0,176	Valid
21.	0,37897	0,176	Valid
22.	0,571329	0,176	Valid
23.	0,525186	0,176	Valid
24.	0,308242	0,176	Valid
25.	0,31617	0,176	Valid
26.	0,526817	0,176	Valid
27.	0,652954	0,176	Valid

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas alat penilaian adalah ketetapan atau keajegan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya. Artinya kapanpun alat penilaian tersebut digunakan akan memberikan hasil yang relatif sama. Untuk

menguji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini, rumus yang digunakan adalah rumus *alpha cronbach*, yaitu :²⁰

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

Sedangkan rumus untuk varians, yakni:

$$\sigma_{t^2} = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

Dimana :

r_{11} : reliabilitas instrumen

k : banyaknya butir soal

$\sum \sigma_i^2$: jumlah varians butir soal

σ_{t^2} : varians total

N : jumlah responden.²¹

Jika nilai $r_{11} > 0,6$, maka instrument penelitian dinyatakan reliabel.

Adapun hasil perhitungan uji reliabilitas instrumen penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran dan motivasi, dengan bantuan aplikasi SPSS dapat dilihat pada tabel 3.7 dan 3.8 di bawah ini:

²⁰ Sambas Ali Muhidin dan Maman Aburrahman, *Analisis Korelasi, Regresi dan Jalur dalam Penelitian*, (Bandung: Pustaka Setia, 2007),37.

²¹ *Ibid.*, 38.

Tabel 3.7
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen
Penggunaan *Gadget* Sebagai Media Pembelajaran
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,779	23

Tabel 3.8
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen
Motivasi Belajar
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,839	27

Berdasarkan dari hasil output aplikasi SPSS di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* pada instrumen Penggunaan *Gadget* sebagai Media Pembelajaran sebesar 0,779 dan nilai *Cronbach's Alpha* pada instrumen motivasi sebesar 0,839. Dengan demikian $r_{11} > 0,6$ sehingga instrumen dalam penelitian ini dapat dikatakan reliabel.

2. Tahap Analisis Hasil Penelitian

a. Uji Prasyarat / Asumsi

1) Uji Normalitas

Uji ini digunakan untuk mrnguji apakah sampel penelitian ini dari populasi distribusi normal atau tidak. Untuk menghindari kesalahan dalam penyebaran data yang tidak normal sempurna, maka dalam analisis hasil penelitian ini menggunakan rumus uji *Kolmograv-Smirnov* dengan rumus sebagai berikut :²²

Hipotesis:

H_0 : Data berdistribusi normal

H_1 : Data tidak berdistribusi normal

Statistik Uji:²³

$$D_{\max} = \left\{ \frac{f_i}{n} - \left[\frac{fk_i}{n} - (p \leq z) \right] \right\}$$

Dimana :

n : jumlah data

f_i : frekuensi

fk_i : frekuensi kumulatif

$$z = \frac{x - \mu}{\sigma}$$

$$D_{\text{tabel}} - D_{a(n)}$$

Keputusan:

Tolak H_0 apabila $D_{\text{hitung}} \geq D_{\text{tabel}}$

Berarti data tidak berdistribusi normal.²⁴

²²Andhita Dessy Wulansari, *Statistika Parametrik: Terapan Untuk Penelitian Kuantitatif* (Ponorogo:STAIN Po PRESS, 2012), 45.

²³*Ibid.*, 45

2) Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk memilih model regresi yang akan digunakan. Uji linieritas dimaksud untuk mengetahui ada tidaknya hubungan secara linier antara variabel dependen terhadap setiap variabel independen yang hendak di uji. Jika suatu model tidak memenuhi syarat linieritas maka model regresi linier tidak bisa digunakan. Untuk menguji linieritas suatu model dapat digunakan uji linieritas dengan melakukan regresi terhadap model yang ingin di uji, aturan untuk keputusan linieritas dapat dengan membandingkan nilai signifikan dari *daviation from linierity* yang dihasilkan dari uji linieritas dengan menggunakan bantuan dari SPSS dengan nilai alpha yang digunakan. Jika nilai signifikan dari *Deviation From Lincarity* $>$ alpha (0,05) maka nilai tersebut linier.

Uji Linieritas dilakukan dengan cara mencari model regresi dari variabel independen X terhadap variabel dependen Y. Berdasarkan model garis regresi tersebut, dapat diuji linieritas garis regresinya.

²⁴*Ibid.*, 45.

Hipotesis:

H_0 : Garis regresi linier

H_1 : Garis regresi non linier

Statistik uji:

P -value = Ditunjukkan oleh nilai *Sig.*
Pada *Deviation from Linierity*

σ = Tingkat Signifikansi yang
dipilih 0,05 atau 0,01

Keputusan:

Tolak H_0 apabila P -value < σ .²⁵

Berarti garis regresi non linier.

3) Uji Multikolinieritas

Uji asumsi jenis ini diterapkan untuk analisis regresi berganda yang terdiri atas dua atau lebih variabel bebas atau variabel independen ($x_1, x_2, x_3, x_4, \dots, x_n$), dimana akan diukur tingkat asosiasi (keeratan) hubungan / pengaruh antarvariabel bebas tersebut melalui besaran koefisien korelasi (r). Mengatakan terjadi multikolinieritas jika koefisien korelasi antarvariabel bebas (x_1 dan

²⁵Andhita Dessy Wulansari, *Aplikasi Statistika Parametrik dalam Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2018),55.

x_2 , x_3 dan x_4 . Dan seterusnya) lebih besar dari 0,60 (pendapat lain: 0,50 dan 0,90). Dikatakan tidak terjadi multikolinieritas jika koefisien korelasi antarvariabel bebas lebih kecil atau sama dengan 0,60 ($r \leq 0,60$).

Cara menentukan ada tidaknya multikolinieritas, dapat menggunakan dengan cara lain, yaitu dengan :

- a) Nilai *tolerance* adalah besarnya tingkat kesalahan yang dibenarkan secara statistika (a).
- b) Nilai *variance inflation factor* (VIF) adalah faktor inflasi penyimpangan baku kuadrat.

Nilai *tolerance* (a) dan *variance inflation factor* (VIF) dapat dicari dengan menggabungkan kedua nilai tersebut sebagai berikut :²⁶

- (1) Besar nilai *tolerance* (a)

$$a = 1/VIF$$

- (2) Besar nilai *variance inflation factor* (VIF)

$$VIF = 1/a$$

²⁶Danang Sunyoto, *Analisis Regresi dan Uji Hipotesis*, (Jakarta: PT Buku Seru, 2011), 79-80.

Variabel bebas mengalami multikolonieritas jika a hitung $< a$ dan VIF hitung $> VIF$.

Variabel bebas tidak mengalami multikolinieritas jika a hitung $> a$ dan VIF hitung $< VIF$.

4) Uji Heteroskedastisitas

Heteroskedastisitas menunjukkan adanya ragam kekeliruan yang tidak samasehingga berdampak pada tidak efisiennya penaksir. Jika ragam sama maka dikategorikan ada Heteroskedastisitas dan bila varians tidak sama maka tidak ada Heteroskedastisitas.²⁷

Persamaan regresi yang baik adalah jika tidak terjadi Heteroskedastisitas, misalkan :

- a) Nilai PAI dari 5 mahasiswa kelas A, yaitu 70, 69, 71,73, 70 cenderung lebih seragam atau tidak bervariasi karena selisihnya kecil kejadian ini disebut Homoskedastisitas.
- b) Nilai PAI dari 5 mahasiswa kelas B, yaitu 30, 90, 60, 80, 40 cenderung tidak seragam atau sangat bervariasi karena selisihnya besar, kejadian ini disebut Heteroskedastisitas.

Analisis uji asumsi Heteroskedastisitas hasil output SPSS melalui grafik *Scatterplot*

²⁷Yaya Jakaria, Mengolah Data Penelitian Kuantitatif dengan SPSS (Bandung: ALFABETA, 2015), 161.

antara Z Prediction ZPRED yang merupakan variabel bebas (sumbu $X = Y$ hasil prediksi) dan nilai residualnya SRESID merupakan variabel terikat (sumbu $Y = Y$ prediksi $- Y$ rill).

- (1) Homoskedastisitas terjadi jika pada *scatterplot* titik-titik hasil pengolahan data antara ZPRED dan SRESID menyebar dibawah ataupun di atas titik origin (angka 0) pada sumbu Y dan tidak mempunyai pola yang teratur.
- (2) Heteroskedastisitas terjadi jika pada *scatterplot* titik-titiknya mempunyai pola yang teratur, baik menyempit, melebar maupun bergelombang-gelombang.²⁸

Untuk menguji heteroskedastisitas dapat dilakukan dengan melihat signifikan korelasi rank spearman variabel absolut residul dengan setiap variabel independen. Langkahnya adalah sebagai berikut :

- (a) Bangun model regresi kemudian hitung nilai residualnya.
- (b) Absolutkan nilai residualnya.
- (c) Korelasikan absolut residual dengan variabel independen dengan korelasi rank spearman.

²⁸Danang Sunyoto, *Analisis Regresi dan Uji Hipotesis* (Jakarta: PT Buku Seru, 2011), 82-83.

Rumus :

$$r_s = 1 - \frac{6 \sum_{i=1}^n d_i^2}{n(n^2-1)}$$

Keterangan :

n : ukuran sampel

d_i : selisih rank var independen dengan absolute residual.²⁹

Hipotesis:

H_0 : Tidak terjadi heteroskedastisitas

H_1 : Terjadi heteroskedastisitas

Statistik Uji:

P-value = Ditunjukkan oleh nilai sig.

α = Tingkat signifikansi yang dipilih 0,05 atau 0,01

Keputusan:

Tolak H_0 jika sig. < α .³⁰

Berarti terjadi heteroskedastisitas

²⁹Yaya Jakaria, Mengolah Data Penelitian Kuantitatif dengan SPSS (Bandung: ALFABETA, 2015), 162.

³⁰Edi Irawan, Pengantar Statistika Penelitian Pendidikan (Yogyakarta: Aura Pustaka, 2014),318.

5) Uji Autokorelasi

Persamaan regresi yang baik adalah yang tidak memiliki masalah autokorelasi. Jika terjadi autokorelasi maka persamaan tersebut menjadi tidak baik atau tidak layak dipakai prediksi. Masalah autokorelasi baru timbul jika ada korelasi secara linier antara kesalahan pengganggu periode $t-1$ (sebelumnya).

Salah satu ukuran dalam menentukan ada tidaknya masalah autokorelasi dengan uji *Durbin Watson (DW)*, dengan ketentuan sebagai berikut :

- a) Terjadi autokorelasi positif jika nilai DW dibawah -2 ($DW < -2$).
- b) Tidak terjadi autokorelasi jika nilai DW berada diantara -2 dan +2 atau $-2 \leq DW \leq +2$.
- c) Terjadi autokorelasi negatif jika nilai DW di atas +2 atau $DW > +2$.³¹

Pengujian ini digunakan untuk melihat apakah ada hubungan linier antara *error*

³¹Danang Sunyoto, *Analisis Regresi dan Uji Hipotesis* (Jakarta: PT Buku Seru, 2011), 91-92.

serangkaian observasi yang diurutkan menurut waktu (*time series*). Uji autokorelasi perlu dilakukan apabila data yang dianalisa merupakan data time series.

Hipotesis Uji

$H_0 : \rho = 0$ tidak terjadi autokorelasi

$H_1 : \rho \neq 0$ terjadi autokorelasi (positif atau negatif)

Statistik Uji

$$DW = \frac{\sum_{t=2}^n (e_t - e_{t-1})^2}{\sum_{t=2}^n (e_t)^2}$$

Dimana :

d = nilai *Durbin Watson*

$\sum e_t$ = jumlah kuadrat sisa

Keputusan:

Nilai *Durbin Watson* kemudian dibandingkan dengan nilai d_{tabel} . Hasil perbandingan akan menghasilkan kesimpulan seperti kriteria sebagai berikut :³²

³² Yaya Jakaria, *Mengolah Data Penelitian Kuantitatif dengan SPSS* (Bandung: ALFABETA, 2015),160.

- (1) Jika $d < dI$, berarti terdapat autokorelasi negatif .
- (2) Jika $d > (4 - dI)$, berarti autokorelasi negatif .
- (3) Jika $du < d < (4 - dI)$, berarti tidak terdapat autokorelasi.
- (4) Jika $dI < d < du$ atau $(4 - du)$, berarti tidak dapat disimpulkan.

b. Uji Hipotesis

1) Uji Regresi Linier Sederhana

Model regresi dengan satu variabel bebas X dapat ditulis dalam bentuk.

$$Y_i = \beta_0 + \beta_1 X_i + \varepsilon_i \quad , i = 1, 2, \dots, n$$

Keterangan :

Y_i : Nilai variabel tak bebas dalam trial ke-i,

β_0, β_1 : Parameter

X_i : Konstanta yang diketahui nilainya, yakni nilai variabel bebas dalam trial ke-i,³³

ε_i : suku sesatan random dengan $E(\varepsilon_i) = 0$, $\sigma = (\varepsilon_i, \varepsilon_j) = \sigma^2$, ε_i dan ε_j tidak korelasi, kovariansi

³³Sri Pangesti, *Regresi Linier Sederhana*, 3.

$\sigma (\varepsilon_i, \varepsilon_j) = 0$ untuk semua $i, j, i \neq j$

Hipotesis:

$$H_0 : \beta_0 = 0$$

$$H_1 : \beta_1 \neq 0$$

Statistik Uji:

Sumber Variasi	Degree Of Freedom (df)	Sum Of Square (SS)	Mean Square (MS)
Regresi	1	SS Regresi (SSR) $SSR = b_0 \sum_{i=1}^n y + b_1 \sum_{i=1}^n x_1 y - \frac{[\sum_{i=1}^n y]^2}{n}$	MS Regresi (MSR) $MSR = \frac{SSR}{db}$
Error	n-2	SS Error (SSE) $SSE = \sum_{i=1}^n y_1^2 - b_0 \sum_{i=1}^n y + b_1 \sum_{i=1}^n x_1 y$	MS Error (MSE) $MSE = \frac{SSE}{db}$
Total	n-1	SS Total (SST) $SST = \sum_{i=1}^n y_1^2 - \frac{[\sum_{i=1}^n y]^2}{n}$	

Daerah Penolakan $F_{hitung} = \frac{MSR}{MSE}$

Keputusan :

Tolak H_0 bila $F_{hitung} > F_{\alpha(1;n-2)}$.³⁴

2) Uji Regresi Linier Berganda dengan 2 Variabel Bebas

Teknis analisis data yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah nomor 4 yaitu mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar dan keaktifan belajar terhadap hasil belajar PAI siswa. Dalam penelitian ini menggunakan rumus regresi linier berganda, dan rumusnya adalah sebagai berikut:

$$\hat{y} = b_0 + b_1x_1 + b_2x_2$$

$$b_1 = \frac{(\sum_{i=1}^n X_2^2)(\sum_{i=1}^n X_1Y) - (\sum_{i=1}^n X_2Y)(\sum_{i=1}^n X_1X_2)}{(\sum_{i=1}^n X_1^2)(\sum_{i=1}^n X_2^2) - (\sum_{i=1}^n X_1X_2)^2}$$

$$b_2 = \frac{(\sum_{i=1}^n X_1^2)(\sum_{i=1}^n X_2Y) - (\sum_{i=1}^n X_1Y)(\sum_{i=1}^n X_1X_2)}{(\sum_{i=1}^n X_1^2)(\sum_{i=1}^n X_2^2) - (\sum_{i=1}^n X_1X_2)^2}$$

$$b_0 = \frac{\sum_{i=1}^n Y - b_1 \sum_{i=1}^n X_1 - b_2 \sum_{i=1}^n X_2}{n}$$

Di mana :³⁵

$$\sum_{i=1}^n X_1^2 = \sum_{i=1}^n X_1 - \frac{(\sum_{i=1}^n X_1)^2}{n}$$

$$\sum_{i=1}^n X_2^2 = \sum_{i=1}^n X_2 - \frac{(\sum_{i=1}^n X_2)^2}{n}$$

³⁴ Andhita Dessy Wulansari, *Aplikasi Statistika Parametrik* (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2016), 129.

³⁵ Andhita Dessy Wulansari, *Aplikasi Statistika Parametrik* (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2016), 127-128.

$$\sum_{i=1}^n X_1 X_2 = \sum_{i=1}^n x_1 x_2 - \frac{(\sum_{i=1}^n x_1)(\sum_{i=1}^n x_2)}{n}$$

$$\sum_{i=1}^n X_2 Y = \sum_{i=1}^n x_2 y - \frac{(\sum_{i=1}^n x_2)(\sum_{i=1}^n y)}{n}$$

$$\sum_{i=1}^n Y^2 = \sum_{i=1}^n y^2 - \frac{(\sum_{i=1}^n y)^2}{n}$$

Keterangan:

y : Variabel dependen

\hat{y} : Hasil prediksi nilai y

x: Variabel independen

b_0 : Intercept populasi (nilai \hat{y} jika $x = 0$)

b_1 : Slope (angka/arah koefisien regresi)
 x_1

b_2 : Slope (angka/arah koefisien regresi)
 x_2

\bar{x} : Mean dari penjumlahan variable x

\bar{y} :Mean dari penjumlahan variable y

n : Jumlah responden

Hipotesis:

$H_0: \beta_1 = \beta_2 = 0$

H_1 : minimal ada satu $\beta_i \neq 0$ untuk $i = 1, 2$

Statistik uji:

Sumber Variasi	Degree Of Freedom (df)	Sum Of Squire (SS)	Mean Square (MS)
Regresi	1	SS Regresi (SSR) $SSR = [b_0 \sum_{i=1}^n y + b_1 \sum_{i=1}^n x_1 y + b_2 \sum_{i=1}^n x_1 y] - \frac{[\sum_{i=1}^n y]^2}{n}$	MS Regresi (MSR) $MSR = \frac{SSR}{db}$
Error	n-2	SS Error (SSE) $SSE = \sum_{i=1}^n y_1^2 - [b_0 \sum_{i=1}^n y + b_1 \sum_{i=1}^n x_1 y + b_2 \sum_{i=1}^n x_1 y]$	MS Error (MSE) $MSE = \frac{SSE}{db}$
Total	n-1	SS Total (SST) $SST = \sum_{i=1}^n y_1^2 - \frac{[\sum_{i=1}^n y]^2}{n}$	

Keputusan :

Tolak H_0 bila $F_{hitung} > F_{\alpha(p;n;p-1)}$.³⁶

Uji signifikan model dalam analisis regresi linier berganda dapat dilakukan dengan menggunakan tabel Anova (*Analysis or Varians*).

³⁶ Andhita Dessy Wulansari, *Aplikasi Statistika Parametrik* (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2016), 130.

Hipotesis :

H₀₁ :Penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa.

H₁₁ :Penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa.

H₀₂ :Motivasi siswa tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa.

H₁₂ : Motivasi siswa berpengaruh secara signifikan terhadap hasilbelajar PAI siswa.

H₀₃ :Penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran dan motivasi siswa tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa.

H₁₃ :Pengguna *gadget* sebagai media pembelajaran dan motivasi siswa berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitiann

1. Profil Madrasah Tsanawiyah Negeri 06 Madiun

Madrasah Tsanawiyah Negeri 06 Madiun berdiri pada tahun 1993 yang beralamatkan di Jl Dandang Gendis No. 01, Desa Teguhan, Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun. Madrasah ini berdiri berawal dari sebuah yayasan Lembaga Pendidikan MTsN Bibrik Madiun. Kepala Madrasah Tsanawiyah 06 Madiun yaitu Drs. Budi Wiyono, M.Pd.

Madrasah Tsanawiyah Negeri 06 Madiun Jalan Dandang Gendis, Desa Teguhan, kecamatan Jiwan, kabupaten Madiun, dengan batas-batas sebelah barat Kabupaten Magetan, sebelah utara Desa Bedoho, sebelah selatan Kecamatan Jiwandan sebelah timur Desa Grobogan.

Dilihat dari letak geografisnya, Madrasah Tsanawiyah Negeri 06 Madiun terletak di daerah strategis. Ini karena Madrasah dekat dengan jalan raya dan dekat dengan toko-toko yang menyediakan alat-alat sekolah dan fotocopy. Selain itu, Madrasah Tsanawiyah terletak di tengah-tengah pemukiman warga.

2. Sejarah Berdirinya Madrasah Tsanawiyah Negeri 06 Madiun

Keberadaan MTsN bibrik merupakan rangkaian panjang dari perjuangan para tokoh yang merintis berdirinya Lembaga Pendidikan Islam di Bibrik. Seperti yang sudah ada pada penjelasan tentang sejarahnya tadi, bahwasannya MTsN Bibrik ini tidak berdiri begitu saja tetapi memiliki proses yang sangat panjang yakni dari bawah. Dulunya MTsN Bibrik bertempat di Desa Teguhan. Tetapi tiap tahun perkembangan murid sangat pesat yang menyebabkan kekurangan fasilitas belajar mengajar maka dari itu MTsN di pindah ke utara. Lebih jelasnya saya jelaskan di bawah ini :

- 1) Pada tahun 1975 berdiri PGAN 4 tahun Bibrik.
- 2) Pada tahun 1983 berdiri Madrasah Tsanawiyah Negeri Bibrik kemudian terkena relokasi ke situbondo.
- 3) Pada tahun 1984 berdiri Madrasah Tsanawiyah Bibrik Filial Madiun.
- 4) Pada tahun 1993 di negerikan mendapatkan SK Menteri Agama RI No. 244 tahun 1993 sehingga bernama Madrasah Tsanawiyah Negeri Bibrik Jiwan Madiun.
- 5) Pada tahun 2018 nama MTsN Bibrik Madiun berubah menjadi MTsN 06 Madiun.

3. Visi dan Misi Madrasah Tsanawiyah Negeri 06 Madiun

Sebagai Lembaga Pendidikan Agama MTsN 06 Madiun mempunyai visi dan misi sebagai berikut :

1) Visi

Terwujudnya Madrasah yang menghasilkan peserta didik Unggul dalam Prestasi, Akhlakul Karimah, dan Berbudaya lingkungan.

2) Misi

- a) Menyelenggarakan proses belajar mengajar yang efektif sehingga siswa dapat memperoleh prestasi yang unggul.
- b) Menyelenggarakan bimbingan secara efektif sehingga siswa dapat berkembang secara optimal sesuai dengan prestasi yang dimiliki secara perilaku santun.
- c) Menyelenggarakan kegiatan keterampilan sehingga siswa dapat mengembangkan bakat dan minat yang dimiliki.
- d) Menyelenggarakan pelatihan-pelatihan dan memperdalam materi pembelajaran sehingga anak tuntas dalam belajar.
- e) Menumbuhkan kesadaran terhadap pentingnya budaya dan kepribadian bangsa sehingga menjadi sumber kreatif dalam kehidupan sehari-hari.

- f) Mewujudkan sarana dan prasarana madrasah yang memadai.
- g) Menciptakan lingkungan madrasah yang sehat, bersih dan indah.
- h) Menumbuhkan kultur kerja madrasah yang berbasis pada nilai-nilai keislaman dan kemanusiaan.

4. Struktur Organisasi Madrasah Tsanawiyah 06 Madiun

Dalam peraturan Menteri Agama RI Nomor 470 tahun 2003 Tentang Penambahan atas keputusan Menteri Agama Nomor 17 tahun 1978 Tentang susunan organisasi dan tata kerja Madrasah Tsanawiyah Negeri Bibrik terdiri dari :

Tabel 4.1

Struktur Organisasi MTsN 06 Madiun

NO	NAMA	JABATAN
1.	Drs. Budi Wiyono, M.Pd	Kepala Madrasah
2.	Drs. Hari Sumanto, M.Pd.I	Kepala Madrasah (Pelaksana Harian)
3.	Yandi	Komite Madrasah
4.	Ali Fatkur Rochman, SH	Kepala Tata Usaha

NO	NAMA	JABATAN
5.	Suyatmiati, S.Pd	Kurikulum
6.	Iskandar, S.Pd	Kesiswaan
7.	Widiyantari, S.Pd	Sarana Prasarana
8.	Drs. Muhlisun	Humas
9.	Anik Muslihatin, S. Pd	Bendahara
10.	Wijianto	Staf TU JPU
11.	Yunianti, S.Pd	Staf TU JPU
12.	Ervan Mariono	Staf TU JPU
13.	Sugiarto, S.Ag	Operator
14.	Arik Siantoro	Staf TU JPU
15.	Yusufa Taufik	Staf TU
16.	Aang Syeikhfachrudin C	Staf TU
17.	Prihatiningsih	Staf TU
18.	Murdiya	Staf TU
19.	Hepian Fuadil K	Staf TU
20.	Nailil Muyasaroh	Staf TU

NO	NAMA	JABATAN
21.	Suratmo, S.Pd	Wali Kelas IX A
22.	Nanang Susilo, S.Pd.I	Wali Kelas IX B
23.	Ida Meyrida, S.Pd	Wali Kelas IX C
24.	Anwar Achsani, A.Md	Wali Kelas IX D
25.	Arif Santoso, S.Pd	Wali Kelas IX E
26.	Nurul Afifah, S.Si	Wali Kelas IX F
27.	Binti, S.Pd	Wali Kelas VIII A
28.	Karsini, S.Pd	Wali Kelas VIII B
29.	Lathifah Setia Rahayu, S.Ag	Wali Kelas VIII C
30.	Ulvi Fatmawati, S.Pd	Wali Kelas VIII D
31.	Yasin Wahyudi, M.Pd.I	Wali Kelas VIII E
32.	Nuryanti S	Wali Kelas VIII F
33.	Nurul Widayati, S.Ag	Wali Kelas VIII G
34.	Ashari Baiduri, S.Pd	Wali Kelas VII A
35.	Nuzulul Khomsiah	Wali Kelas VII B
36.	Luluk Ratnawati N	Wali Kelas VII C

NO	NAMA	JABATAN
37.	Aris Priyo S, S.Pd	Wali Kelas VII D
38.	Noor Aini A, S.Pd	Wali Kelas VII E
39.	Anna Rachma Y, S,Pd	Wali Kelas VII F
40.	Sri Utami, S.Pd	Wali Kelas VII G
41.	Lulik Tri F, S.Pd	Wali Kelas VII H

5. Sarana dan Prasarana Madrasah Tsanawiyah Negeri 06 Madiun

Sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sebuah lembaga pendidikan akan sangat diperlukan untuk membantu suksesnya dalam kegiatan proses pembelajaran, yang akan menentukan dan mempengaruhi dalam keberhasilan sebuah lembaga dalam mencapai tujuan pendidikan yang sudah diprogramkan. Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki oleh MTsN 06 Madiun sebagai berikut :

- 1) Gedung Madrasah Tsanawiyah 06 Madiun (Milik Sendiri)
- 2) Perangkat pendukung terdiri dari meja,kursi, almari, computer, dan sebagainya (Milik Sendiri)
- 3) Perpustakaan dan laboratorium (Milik Sendiri)
- 4) Masjid (Milik Sendiri)

B. Deskripsi Data

1. Deskripsi Data tentang Penggunaan Gadget sebagai Media Pembelajaran di MTsN 06 Madiun

Deskripsi data ini bertujuan untuk memberikan gambaran data tentang penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran. Dalam penelitian ini untuk mendapatkan data mengenai penggunaan *gadget*, peneliti menggunakan angket yang didistribusikan kepada responden yang berjumlah 140 anak. Adapun hasil skor penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran di MTsN 06 Madiun dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut :

Tabel 4.2

Skor Jawaban Angket Penggunaan *Gadget* sebagai Media Pembelajaran Di MTsN 06 Madiun

No.	Skor Penggunaan <i>Gadget</i> sebagai Media Pembelajaran	Frekuensi	Prosentase
1.	82	9	6,4%
2.	81	5	3,6%
3.	75	7	5%
4.	73	12	8,5%

No.	Skor Penggunaan Gadget Sebagai Media Pembelajaran	Frekuensi	Prosentase
5.	85	5	3,6%
6.	80	16	11,3%
7.	77	15	10,6%
8.	74	12	8,5%
9.	79	25	17,6%
10.	70	6	4,3%
11.	72	7	5%
12.	83	6	4,3%
13.	78	4	2,9%
14.	88	1	0,9%
15.	76	4	2,9%
16.	71	2	1,5%
17.	84	2	1,5%
18.	87	1	0,9%
19.	69	1	0,9%
Total		140	100%

Berdasarkan tabel 4.2, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa perolehan skor variabel Penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran skor tertinggi adalah 88 dengan frekuensi 1 orang dan skor terendah adalah 69 dengan frekuensi 1 orang. Dari data di atas, penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran di MTsN 06 Madiun dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu: efektif, cukup efektif, dan kurang efektif. Untuk menentukan kategori efektif, cukup efektif, dan kurang efektif, peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0 dengan mencari mean dan standar deviasi, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.3

Berdasarkan hasil output SPSS di atas, maka dapat diketahui $M_x = 77,56$ dan $SD_x = 4,068$. Mengetahui tingkatan penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran siswa tergolong efektif, cukup efektif,

Statistcs
Penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran ataupun kurang efektif dibuat

N	Valid	140
	Missing	0
Mean		77,56
Std. Deviation		4,068
Minimum		69
Maximum		88

pengelompokan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

- a. Skor lebih dari $Mx + 1.SDx$ adalah termasuk kategori efektif.
- b. Skor kurang dari $Mx - 1.SDx$ adalah termasuk kategori kurang efektif.
- c. Skor antara $Mx - 1.SDx$ sampai dengan $Mx + 1.SDx$ adalah termasuk kategori cukup efektif.¹

Adapun perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$a. \quad Mx + 1.SDx = 77,56 + 1 \cdot 4,068$$

$$= 77,56 + 4,068$$

$$= 81,628 \text{ (dibulatkan menjadi 82)}$$

$$b. \quad Mx - 1.SDx = 77,56 - 1 \cdot 4,068$$

$$= 77,56 - 4,068$$

$$= 73,492 \text{ (dibulatkan menjadi 73)}$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas, maka dapat diketahui bahwa skor lebih dari 82 dikategorikan tingkat penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran efektif, sedangkan skor 73

¹ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), 175.

sampai dengan 82 dikategorikan tingkat penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran cukup efektif, dan skor kurang dari 73 dikategorikan tingkat penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran kurang efektif. Mengetahui lebih jelas mengenai kategori penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran di MTsN 06 Madiun dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4
Prosentase dan kategori penggunaan *gadget*
sebagai media pembelajaran
Di MTsN 06 Madiun

No.	Skor	Frekuensi	Prosentase	Kategori
1.	Lebih dari 82	24	17%	Efektif
2.	73 sampai dengan 82	88	63%	Cukup Efektif
3.	Kurang dari 73	28	20%	Kurang Efektif
Jumlah		140	100%	-

Berdasarkan kategori di atas, maka dapat diketahui bahwa penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran di MTsN 06 Madiun dalam kategori efektif dengan frekuensi sebanyak 24 responden

(17%), dalam kategori cukup efektif dengan frekuensi sebanyak 88 responden (63%), dan dalam kategori kurang efektif dengan frekuensi sebanyak 28 responden (20%). Demikian, secara umum dapat dikatakan bahwa penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran di MTsN 06 Madiun dalam kategori cukup efektif dengan prosentase 63%.

2. Deskripsi Data tentang Motivasi belajar siswa di MTsN 06 Madiun

Deskripsi data ini bertujuan untuk memberikan gambaran data tentang motivasi belajar siswa. Mendapatkan data mengenai motivasi, peneliti menggunakan angket yang didistribusikan kepada responden yang berjumlah 140 anak. Adapun hasil skor motivasi belajar siswa di MTsN 06 Madiun dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut ini:

Tabel 4.5

Skor Jawaban Angket Motivasi Belajar di MTsN 06 Madiun

No.	Skor Motivasi Belajar Siswa	Frekuensi	Prosentase
1.	89	4	2,9%
2.	82	16	11,3%
3.	83	8	5,7%

No.	Skor Motivasi Belajar Siswa	Frekuensi	Prosentase
4.	77	11	7,8%
5.	91	5	3,6%
6.	86	10	7%
7.	84	6	4,3%
8.	74	11	7,8%
9.	76	4	2,9%
10.	78	10	7%
11.	87	6	4,3%
12.	80	16	11,3%
13.	73	3	2,2%
14.	85	4	2,9%
15.	79	6	4,3%
16.	91	4	2,9%
17.	94	4	2,9%
18.	81	6	4,3%
19.	72	3	2,2%
20.	88	2	1,5%
21.	70	1	0,9%
22.	90	1	0,9%
Total		140	100%

Berdasarkan tabel 4.4, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa perolehan skor variabel Motivasi belajar siswa tertinggi adalah 94 dengan

frekuensi 4 orang dan skor terendah adalah 70 dengan frekuensi 1 orang. Berdasarkan data di atas, Motivasi belajar siswa di MTsN 06 Madiun dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu: tinggi, sedang, dan rendah. Menentukan tingkatan tinggi, sedang, ataupun rendah, peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0 dengan mencari mean dan *standar deviasi*, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.6

Statistics		
Motivasi belajar		
N	Valid	140
	Missing	0
Mean		81,25
Std. Deviation		5,251
Minimum		70
Maximum		94

Berdasarkan hasil output SPSS di atas, maka dapat diketahui $M_x = 81,25$ dan $SD_x = 5,251$. Mengetahui tingkat motivasi belajar siswa tergolong tinggi, sedang, ataupun rendah dibuat pengelompokan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

- Skor lebih dari $M_x + 1.SD_x$ adalah termasuk kategori tinggi.
- Skor kurang dari $M_x - 1.SD_x$ adalah termasuk kategori rendah.
- Skor antara $M_x - 1.SD_x$ sampai dengan $M_x + 1.SD_x$ adalah termasuk kategori sedang.²

Adapun perhitungannya adalah sebagai berikut:

- $$M_x + 1.SD_x = 81,25 + 1 \cdot 5,251$$

$$= 81,25 + 5,251$$

$$= 90,701 \text{ (dibulatkan menjadi 91)}$$
- $$M_x - 1.SD_x = 81,25 - 1 \cdot 5,251$$

² Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), 175.

$$= 81,25 - 5,251$$

$$= 75,999 \text{ (dibulatkan menjadi 76)}$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas, maka dapat diketahui bahwa skor lebih dari 91 dikategorikan tingkat motivasi belajar siswa tinggi, sedangkan skor 76 sampai dengan 91 dikategorikan tingkat motivasi belajar siswa sedang, dan skor kurang dari 76 dikategorikan tingkat motivasi belajar siswa rendah. Mengetahui lebih jelas mengenai kategori motivasi belajar siswa di MTsN 06 Madiun dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7
Prosentase dan Kategori Motivasi Belajar Siswa
di MTsN 06Madiun

No.	Skor	Frekuensi	Prosentase	Kategori
1.	Lebih dari 91	14	10%	Tinggi
2.	76 sampai dengan 91	119	85%	Sedang
3.	Kurang dari 76	7	5%	Rendah
Jumlah		140	100%	-

Berdasarkan kategori di atas, maka dapat diketahui motivasi belajar siswa di MTsN 06 Madiun dalam kategori tinggi dengan frekuensi sebanyak 14 responden (10%), dalam kategori sedang dengan frekuensi sebanyak 119 responden (85%), dan dalam kategori rendah dengan frekuensi

sebanyak 7 responden (5%). Demikian, secara umum dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa di MTsN 06 Madiun dalam kategori sedang dengan prosentase 85%.

3. Deskripsi Data tentang Hasil Belajar PAI siswa di MTsN 06 Madiun

Deskripsi data ini bertujuan untuk memberikan gambaran data tentang Hasil belajar PAI siswa. Mendapatkan data mengenai Hasil Belajar PAI, peneliti meminta data nilai raport hasil belajar PAI siswa kepada responden yang berjumlah 140 anak. Adapun Skor hasil belajar PAI siswa di MTsN 06 Madiun dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut :

Tabel 4.8
Hasil Belajar PAI Siswa di MTsN 06 Madiun

No.	Skor Hasil Belajar PAI	Frekuensi	Prosentase
1.	82	12	8,5%
2.	77	11	7,8%
3.	78	22	15,5%
4.	89	7	5%
5.	84	10	7%
6.	86	13	9,2%
7.	81	9	6,4%
8.	79	5	3,6%
9.	80	11	7,8%

No.	Skor Hasil Belajar PAI	Frekuensi	Prosentase
10.	75	6	4,3%
11.	87	3	2,2%
12.	90	4	2,9%
13.	88	4	2,9%
13.	85	7	5%
14.	83	12	8,5%
15.	76	3	2,2%
Total		140	100%

Berdasarkan tabel 4.7, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa perolehan skor variabel Hasil belajar PAI siswa tertinggi adalah 90 dengan frekuensi 4 orang dan skor terendah adalah 75 dengan frekuensi 6 orang. Berdasarkan data diatas hasil belajar PAI siswa di MTsN 06 Madiun dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu: tinggi, sedang, dan rendah. Menentukan tingkatan tinggi, sedang, ataupun rendah, peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0 dengan mencari mean dan standar deviasi, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.9

Statistics
Hasil belajar PAI

N	Valid	140
	Missing	0
Mean		81,72
Std. Deviation		4,087
Minimum		75
Maximum		90

Berdasarkan hasil output SPSS di atas, maka dapat diketahui $Mx = 81,72$ dan $SDx = 4,087$. Mengetahui tingkat hasil belajar PAI siswa tergolong tinggi, sedang, ataupun rendah dibuat pengelompokan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

- Skor lebih dari $Mx + 1.SDx$ adalah termasuk kategori tinggi.
- Skor kurang dari $Mx - 1.SDx$ adalah termasuk kategori sedang.
- Skor antara $Mx - 1.SDx$ sampai dengan $Mx + 1.SDx$ adalah termasuk kategori rendah.³

Adapun perhitungannya adalah sebagai berikut:

- $$\begin{aligned}
 Mx + 1.SDx &= 81,72 + 1 \cdot 4,087 \\
 &= 81,72 + 4,087 \\
 &= 85,807 \text{ (dibulatkan menjadi 86)}
 \end{aligned}$$
- $$Mx - 1.SDx = 81,72 - 1 \cdot 4,087$$

³ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), 175.

$$= 81,72 - 4,087$$

$$= 77,633 \text{ (dibulatkan menjadi 78)}$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas, maka dapat diketahui bahwa skor lebih dari 86 dikategorikan tingkat Hasil belajar PAI siswa tinggi, sedangkan skor 78 sampai dengan 85 dikategorikan tingkat hasil belajar PAI siswa sedang, dan skor kurang dari 78 dikategorikan hasil belajar PAI siswa rendah. Mengetahui lebih jelas mengenai kategori hasil belajar PAI siswa di MTsN 06 Madiun dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut :

Tabel 4.10
Prosentase dan Kategori Hasil Belajar PAI
Siswadi MTSN 06 Madiun

No.	Skor	Frekuensi	Prosentase	Kategori
1.	Lebih dari 85	31	22,5%	Tinggi
2.	78 sampai dengan 85	100	70%	Sedang
3.	Kurang dari 78	9	7,5%	Rendah
Jumlah		140	100%	-

Berdasarkan kategori di atas, maka dapat diketahui bahwa hasil belajar PAI siswa di MTsN 06 Madiun dalam kategori tinggi dengan frekuensi sebanyak 31 responden (22,5%), dalam kategori

sedang dengan frekuensi sebanyak 100 responden (70%), dan dalam kategori rendah dengan frekuensi sebanyak 9 responden (7,5%). Demikian, secara umum dapat dikatakan bahwa hasil belajar PAI siswa di MTsN 06 Madiun dalam kategori sedang dengan prosentase 70%.

C. Analisis Data (Pengujian Hipotesis)

1. Pengaruh Penggunaan Gadget sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas IX di MTsN 06 Madiun.

a. Uji Asumsi Klasik

1) Uji Linieritas

Uji linieritas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui antara dua variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak. Dua variabel dikatakan tidak mempunyai hubungan yang linier apabila nilai *P-value* yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi pada *Deviation from Linearity* < 0,05. Uji linieritas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0. Lebih jelasnya hasil dari uji normalitas dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0 dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut:

Tabel 4.11
Hasil Uji Linieritas Penggunaan *Gadget*
Sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil
Belajar PAI Siswa

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar PAI * Penggunaan gadget sebagai media pembelajaran	(Combined)	1508,305	18	83,795	12,459	,000
	Between Groups	1392,843	1	1392,843	207,087	,000
	Deviation from Linearity	115,462	17	6,792	1,010	,453
	Within Groups	813,831	121	6,726		
	Total	2322,136	139			

Hipotesis:

H₀ :Terdapat hubungan linier yang signifikan antara variabel penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar PAI siswa.

H₁ :Tidak terdapat hubungan linier yang signifikan antara variabel penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar PAI siswa .

Statistik Uji:

$$\alpha = 0,05$$

$$P\text{-value (Sig.)} = 0,453$$

Keputusan:

Berdasarkan hasil output SPSS versi 20.0 di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *Deviation from Linearity* sebesar 0,453. Demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa nilai *P-Value* (0,453) > α (0,05), sehingga gagal tolak H_0 yang artinya terdapat hubungan linier yang signifikan antara variabel penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar PAI siswa.

2) Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui data yang diperoleh oleh peneliti dari variabel yang diteliti termasuk dalam data yang berdistribusi normal atau tidak. Rumus yang digunakan oleh peneliti dalam uji normalitas ini adalah menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0. Lebih jelasnya hasil dari uji normalitas dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0 dapat dilihat pada tabel 4.12 berikut:

Tabel 4.12
Hasil Uji Normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		140
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	2,57910699
Most Extreme Differences	Absolute	,083
	Positive	,083
	Negative	-,063
Kolmogorov-Smirnov Z		,986
Asymp. Sig. (2-tailed)		,285

Hipotesis:

H_0 : Residual berdistribusi normal

H_1 : Residual tidak berdistribusi normal

Statistik Uji:

$\alpha = 0,05$

P-value (Sig.) = 0,285

Keputusan:

Berdasarkan hasil output SPSS versi 20.0 di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *Unstandardized Residual* pada uji *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,285. Demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa nilai *P-value* (0,285) > α (0,05), sehingga gagal tolak H_0 yang artinya residual variabel berdistribusi normal.

3) Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dalam penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians dan residual pada suatu pengamatan yang lain. Model regresi dikatakan tidak terjadi heteroskedastisitas apabila nilai *P-Value*-nya lebih besar dari pada α (0,05). Metode pengujian heteroskedastisitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *Uji Glejser* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0. Lebih jelasnya hasil dari uji heteroskedastisitas dengan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0 dapat dilihat pada tabel 4.13 berikut:

Tabel 4.13

Hasil Uji Heteroskedastisitas Penggunaan Gadget Sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar PAI Siswa

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	-1,670	2,813		-,594	,554
penggunaan gadget sebagai media pembelajaran	,046	,036	,108	1,273	,205

Hipotesis:

H_0 : Tidak terjadi heteroskedastisitas

H_1 : Terjadi heteroskedastisitas

Statistik Uji:

$\alpha = 0,05$

P-value (Sig.) = 0,205

Keputusan :

Berdasarkan hasil output SPSS versi 20.0 di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai *P-Value* sebesar 0,000. Demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa nilai *P-value* (0,205) > α (0,05), sehingga gagal tolak H_0 yang artinya variabel penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran tersebut tidak terjadi heteroskedastisitas.

4) Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas dalam penelitian menggunakan deteksi *Variance Inflation Factor* (VIF) sebagai uji multikolinieritas. Variabel bebas dalam model regresi linier berganda dikatakan tidak terjadi multikolinieritas apabila nilai VIF-nya lebih kecil dari 10. Uji multikolinieritas dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0. Lebih jelasnya hasil dari uji multikolinieritas dengan bantuan aplikasi SPSS dapat dilihat pada tabel 4.14 berikut:

Tabel 4.14
Hasil Uji Multikolinieritas Penggunaan *Gadget*
Sebagai Media
Pembelajaran terhadap Hasil Belajar PAI Siswa

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
(Constant)	21,367	4,202		5,085	,000		
Penggunaan gadget sebagai media pembelajaran	,778	,054	,774	14,382	,000	1,000	1,000

Berdasarkan hasil output SPSS versi 20.0 di atas, jika dilihat dari nilai VIF-nya (1,000) semua nilainya lebih kecil dari 10. Demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa nilai VIF (1,000) < 10 yang artinya variabel bebas yang ada dalam model regresi linier sederhana tidak terjadi multikolinieritas.

b. Uji Hipotesis

Menganalisis data tentang ada tidaknya pengaruh yang signifikan variabel penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar PAI di MTsN 06 Madiun, maka

peneliti menggunakan teknik penghitungan analisis regresi linier sederhana dengan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0.

Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam analisis regresi linier sederhana ini adalah mencari persamaan regresi linier sederhana, kemudian melakukan uji hipotesis, dan yang terakhir adalah menghitung besarnya *R Square* (R^2). Mencari persamaan regresi linier sederhana, peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0. Lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel 4.15 (tabel *coefficients*) di bawah ini:

Tabel 4.15
Tabel *Coefficients* Penggunaan Gadget
sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil
Belajar PAISiswa

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
(Constant)	21,367	4,202		5,085	,000		

Penggunaan gadget sebagai media pembelajaran	,778	,054	,774	14,382	,000	1,000	1,000
--	------	------	------	--------	------	-------	-------

Berdasarkan tabel *coefficients* di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai constanta (b_0) pada tabel B sebesar 21,367. Sedangkan nilai Penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran (b_1) sebesar 0,778. Sehingga dengan demikian dapat diperoleh persamaan regresinya sebagai berikut:

$$Y = b_0 + b_1X_1$$

$$Y = 21,367 + 0,778 X_1$$

Berdasarkan persamaan regresi linier sederhana di atas, maka dapat diketahui bahwa Y (Hasil Belajar PAI) akan meningkat jika X_1 (Penggunaan *Gadget* sebagai Media Pembelajaran) ditingkatkan nilainya.

Kemudian untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan variabel Penggunaan gadget sebagai media pembelajaran terhadap Hasil belajar PAI siswa di MTsN 06 Madiun, maka peneliti melakukan uji regresi sederhana dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS

versi 20.0. Lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel 4.16 (tabel Anova) di bawah ini :

Tabel 4.16

Tabel *Anova* Penggunaan Gadget Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa ANOVA (Y versus X1)

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	1392,843	1	1392,843	206,837	,000 ^b
Residual	929,293	138	6,734		
Total	2322,136	139			

Hipotesis:

H₀ :Penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran tidak berpengaruh secara signifikan terhadap Hasil belajar PAI siswa di MTsN 06 Madiun.

H₁ :Penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap Hasil belajar PAI siswa di MTsN 06 Madiun.

Statistik Uji:

$\alpha = 0,05$

P-value (Sig.) = 0,000

Keputusan:

Berdasarkan pada tabel Anova di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai *P-value* sebesar 0,000. Demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa *P-value* (0,000) < α (0,05) maka tolak H_0 , yang artinya Penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap Hasil belajar PAI.

Kemudian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar PAI siswa di MTsN 06 Madiun, maka dengan penghitungan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0 dapat diperoleh tabel 4.17 (tabel *model summary*) sebagai berikut:

Tabel 4.17

Tabel Model Summary Penggunaan Gadget sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar PAI Siswa

Model Summary^b

	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,774 ^a	,600	,597	2,59500

Berdasarkan tabel *model summary* di atas, didapatkan bahwa nilai *R Square* (R^2) yang tergolong tinggi, yaitu sebesar 0,600. Nilai tersebut menggambarkan bahwa variabel penggunaan gadget sebagai media pembelajaran

berpengaruh sebesar 60% terhadap Hasil Belajar PAI siswa. Sedangkan sisanya sebesar 40% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak masuk ke dalam model yaitu selain faktor penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran.

2. Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil belajar PAI Siswa di MTsN 06 Madiun.

a. Uji Asumsi Klasik

1) Uji Linieritas

Uji linieritas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui antara dua variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak. Dua variabel dikatakan tidak mempunyai hubungan yang linier apabila nilai *P-value* yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi pada *Deviation from Linearity* $< 0,05$. Uji linieritas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0. Lebih jelasnya hasil dari uji normalitas dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0 dapat dilihat pada tabel 4.18 berikut

Tabel 4.18
Hasil Uji Linieritas Motivasi Belajar
Terhadap Hasil Belajar PAISiswa

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar PAI * Motivasi Belajar	(Combined)	1240,171	20	62,009	6,820	,000
	Between Groups	980,821	1	980,821	107,876	,000
	Linearity	259,350	19	13,650	1,501	,097
	Deviation from Linearity	1081,965	119	9,092		
Total		2322,136	139			

Hipotesis:

H_0 :Terdapat hubungan linier yang signifikan antara variabel motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI siswa.

H_1 :Tidak terdapat hubungan linier yang signifikan antara variabel motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI siswa .

Statistik Uji:

$\alpha = 0,05$

$P\text{-value (Sig.)} = 0,097$

Keputusan:

Berdasarkan hasil output SPSS versi 20.0 di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *Deviation from Linearity* sebesar 0,097. Demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa nilai $P\text{-value} (0,097) > \alpha (0,05)$, sehingga gagal tolak H_0 yang artinya terdapat hubungan linier yang signifikan antara variabel motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI siswa.

2) Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui data yang diperoleh oleh peneliti dari variabel yang diteliti termasuk dalam data yang berdistribusi normal atau tidak. Rumus yang digunakan oleh peneliti dalam uji normalitas ini adalah menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0. Lebih jelasnya hasil dari uji normalitas dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0 dapat dilihat pada tabel 4.19 berikut:

Tabel 4.19
Hasil Uji Normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		140
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	2,57910699
	Absolute	,083
Most Extreme Differences	Positive	,083
	Negative	-,063
Kolmogorov-Smirnov Z		,986
Asymp. Sig. (2-tailed)		,285

Hipotesis:

H_0 : Residual berdistribusi normal

H_1 : Residual tidak berdistribusi normal

Statistik Uji:

$\alpha = 0,05$

$P\text{-value (Sig.)} = 0,285$

Keputusan:

Berdasarkan hasil output SPSS versi 20.0 di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *Unstandardized Residual* pada uji *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,285. Demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa nilai $P\text{-value}$ (0,285) > α (0,05), sehingga gagal tolak H_0 yang artinya residual kedua variabel berdistribusi normal.

3) Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dalam penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians dan residual pada suatu pengamatan yang lain. Model regresi dikatakan tidak terjadi heteroskedastisitas apabila nilai *P-Value*-nya lebih besar dari pada α (0,05). Metode pengujian heteroskedastisitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *Uji Glejser* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0. Lebih jelasnya hasil dari uji heteroskedastisitas dengan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0 dapat dilihat pada tabel 4.20 berikut:

Tabel 4.20
Hasil Uji Heteroskedastisitas Motivasi
Belajar terhadap
Hasil Belajar PAI Siswa
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	,916	2,369		,387	,700
¹ motivasi belajar	,020	,029	,058	,680	,498

Hipotesis:

H_0 : Tidak terjadi heteroskedastisitas

H_1 : Terjadi heteroskedastisitas

Statistik Uji:

$\alpha = 0,05$

P -value (Sig.) = 0,498

Keputusan :

Berdasarkan hasil output SPSS versi 20.0 di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai P -Value sebesar 0,498. Demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa nilai P -value (0,498) > α (0,05), sehingga gagal tolak H_0 yang artinya variabel Motivasi Belajar tersebut tidak terjadi heteroskedastisitas.

4) Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas dalam penelitian menggunakan deteksi *Variance Inflation Factor* (VIF) sebagai uji multikolinieritas. Variabel bebas dalam model regresi linier berganda dikatakan tidak terjadi multikolinieritas apabila nilai VIF-nya lebih kecil dari 10. Uji multikolinieritas dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0. Lebih jelasnya hasil dari uji multikolinieritas dengan bantuan aplikasi SPSS dapat dilihat pada tabel 4.21 berikut:

Tabel 4.21
Hasil Uji Multikolinieritas Motivasi Belajar
terhadap
Hasil Belajar PAI Siswa
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
(Constant)	40,617	4,100		9,906	,000		
Motivasi belajar	,506	,050	,650	10,045	,000	1,000	1,000

Berdasarkan hasil output SPSS versi 20.0 di atas, jika dilihat dari nilai VIF-nya (1,000) semua nilainya lebih kecil dari 10. Demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa nilai VIF (1,000) < 10 yang artinya variabel bebas yang ada dalam model regresi linier sederhana tidak terjadi multikolinieritas.

b. Uji Hipotesis

Menganalisis data tentang ada tidaknya pengaruh yang signifikan variable motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI di MTsN 06 Madiun, maka peneliti menggunakan teknik

penghitungan analisis regresi linier sederhana dengan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0.

Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam analisis regresi linier sederhana ini adalah mencari persamaan regresi linier sederhana, kemudian melakukan uji hipotesis, dan yang terakhir adalah menghitung besarnya *R Square* (R^2). Mencari persamaan regresi linier sederhana, peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0. Lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel 4.22 (tabel *coefficients*) di bawah ini:

Tabel 4.22
Tabel *Coefficients* Motivasi Belajar terhadap
Hasil belajar PAI
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	40,617	4,100		9,906	,000
¹ Motivasi Belajar	,506	,050	,650	10,045	,000

Berdasarkan tabel *coefficients* di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai constanta (b_0) pada tabel B sebesar 40,617. Sedangkan nilai motivasi belajar (b_1) sebesar 0,506. Sehingga

dengan demikian dapat diperoleh persamaan regresinya sebagai berikut:

$$Y = b_0 + b_1X_2$$

$$Y = 40,617 + 0,506X_2$$

Berdasarkan persamaan regresi di atas, maka dapat diketahui bahwa Y (Hasil belajar PAI) akan meningkat jika X_2 (motivasi belajar) ditingkatkan nilainya.

Kemudian untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan variabel motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI di MTsN 06 Madiun, maka peneliti melakukan uji regresi sederhana dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel Anova di bawah ini:

Tabel 4.23

**Tabel Anova Motivasi Belajar
terhadap Hasil belajar PAI siswa
ANOVA (Y versus X2)**

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	980,821	1	980,821	100,911	,000 ^b
1 Residual	1341,315	138	9,720		
Total	2322,136	139			

Hipotesis:

H_0 : Motivasi belajar tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa di MTsN 06 Madiun.

H_1 : Motivasi belajar berpengaruh secara signifikan terhadap Hasil belajar PAI siswa di MTsN 06 Madiun.

Statistik Uji:

$\alpha = 0,05$

$P\text{-value (Sig.)} = 0,000$

Keputusan:

Berdasarkan pada tabel Anova di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai Sig.-nya ($P\text{-value}$) sebesar 0,000. Dengan demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa $P\text{-value} (0,000) < \alpha (0,05)$ maka tolak H_0 , yang artinya motivasi belajar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa di MTsN 06 Madiun.

Kemudian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI siswa di MTsN 06 Madiun, maka dengan penghitungan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0 dapat diperoleh tabel *model summary* sebagai berikut:

Tabel 4.24
Tabel *Model Summary* Motivasi Belajar
terhadap Hasil belajar PAI siswa

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,650 ^a	,422	,418	3,11764

Berdasarkan tabel *model summary* di atas, didapatkan bahwa nilai *R Square* (R^2) yang tergolong tinggi, yaitu sebesar 0,422. Nilai tersebut menggambarkan bahwa variabel motivasi belajar berpengaruh sebesar 42,2% terhadap hasil belajar PAI siswa. Sedangkan sisanya sebesar 57,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak masuk ke dalam model yaitu selain faktor motivasi belajar.

3. Pengaruh Penggunaan Gadget Sebagai Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil belajar PAI Siswa di MTsN 06 Madiun.

a. Uji Asumsi Klasik

1) Uji Linieritas

Uji linieritas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui antara dua variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak. Dua variabel dikatakan tidak mempunyai hubungan yang linier apabila nilai *P-value* yang ditunjukkan oleh nilai

signifikansi pada *Deviation from Linearity* < 0,05. Uji linieritas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0.

Berdasarkan hasil output SPSS versi 20.0 pada variabel penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar PAI siswa, maka dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *Deviation from Linearity* sebesar 0,453. Demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa nilai *P-Value* (0,453) > α (0,05), sehingga gagal tolak H_0 yang artinya terdapat hubungan linier yang signifikan antara variabel penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar PAI siswa.

Berdasarkan hasil output SPSS versi 20.0 pada variabel motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI siswa, maka dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *Deviation from Linearity* sebesar 0,097. Demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa nilai *P-value* (0,097) > α (0,05), sehingga gagal tolak H_0 yang artinya terdapat hubungan linier yang signifikan antara variabel motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI siswa.

2) Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui data yang diperoleh oleh peneliti dari variabel yang diteliti termasuk dalam data yang berdistribusi normal atau tidak. Rumus yang digunakan oleh peneliti dalam uji normalitas ini adalah menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0. Lebih jelasnya hasil dari uji normalitas dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0 dapat dilihat pada tabel 4.25 berikut:

Tabel 4.25
Hasil Uji Normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		140
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	2,57910699
Most Extreme Differences	Absolute	,083
	Positive	,083
	Negative	-,063
Kolmogorov-Smirnov Z		,986
Asymp. Sig. (2-tailed)		,285

Hipotesis:

H_0 : Residual berdistribusi normal

H_1 : Residual tidak berdistribusi normal

Statistik Uji:

$\alpha = 0,05$

$P\text{-value (Sig.)} = 0,285$

Keputusan:

Berdasarkan hasil output SPSS versi 20.0 di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *Unstandardized Residual* pada uji *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,285. Demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa nilai $P\text{-value}$ (0,285) > α (0,05), sehingga gagal tolak H_0 yang artinya residual kedua variabel berdistribusi normal.

3) Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dalam penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians dan residual pada suatu pengamatan yang lain. Model regresi dikatakan tidak terjadi heteroskedastisitas apabila nilai $P\text{-Value}$ -nya lebih besar dari pada α (0,05). Metode pengujian heteroskedastisitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *Uji Glejser* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0. Untuk lebih jelasnya hasil dari uji heteroskedastisitas dengan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0 dapat dilihat pada tabel 4.26 berikut:

Tabel 4.26
Hasil Uji Heteroskedastisitas
ANOVA (Abs_Res versus X1, X2)
ANOVAa

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	9,881	2	4,940	1,712	,184 ^b
Residual	395,402	137	2,886		
Total	405,283	139			

Hipotesis:

H0 : Tidak terjadi heteroskedastisitas

H1 : Terjadi heteroskedastisitas

Statistik Uji:

$\alpha = 0,05$

P-value (Sig.) = 0,184

Keputusan :

Berdasarkan hasil output SPSS versi 20.0 di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai *P-Value*-nya (Sig.) sebesar 0,184. Dengan demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa nilai *P-value* (0,184) > α (0,05), sehingga gagal tolak H₀ yang artinya kedua variabel independen tersebut tidak terjadi heteroskedastisitas.

4) Uji Multikolonieritas

Uji multikolinieritas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya keterkaitan yang tinggi antara variabel-variabel bebas yang ada dalam suatu model regresi linier berganda. Dalam hal ini peneliti menggunakan deteksi *Variance Inflation Factor* (VIF) sebagai uji multikolinieritas. Variabel bebas dalam model regresi linier berganda dikatakan tidak terjadi multikolinieritas apabila nilai VIF-nya lebih kecil dari 10. Uji multikolinieritas dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0. Untuk lebih jelasnya hasil dari uji multikolinieritas dengan bantuan aplikasi SPSS dapat dilihat pada tabel 4.27 berikut:

Tabel 4.27

**Hasil Uji Multikolinieritas
Coefficients^a**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
(Constant)	21,326	4,207		5,069	,000		

Penggunaan gadget sebagai media pembelajaran	,717	,091	,714	7,858	,000	,352	2,837
Motivasi belajar	,059	,071	,076	,834	,406	,352	2,837

Berdasarkan hasil output SPSS versi 20.0 di atas, jika dilihat dari nilai VIF-nya (2,837) semua nilainya lebih kecil dari 10. Dengan demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa nilai VIF (2,837) < 10 yang artinya variabel bebas yang ada dalam model regresi linier berganda tidak terjadi multikolinieritas.

b. Uji Hipotesis

Menganalisis data tentang ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget sebagai media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI siswa di MTsN 06 Madiun, maka peneliti menggunakan teknik penghitungan analisis regresi linier berganda dengan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0.

Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam analisis regresi linier berganda ini adalah mencari persamaan regresi linier berganda, kemudian melakukan uji hipotesis, dan yang terakhir adalah menghitung besarnya *R Square* (R^2). Untuk mencari persamaan regresi linier berganda, peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel *coefficients* di bawah ini:

Tabel 4.28

Tabel *Coefficients* Penggunaan gadget sebagai media pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil belajar PAI siswa

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	21,326	4,207		5,069	,000
1 Penggunaan gadget sebagai media pembelajaran	,717	,091	,714	7,858	,000
Motivasi Belajar	,059	,071	,076	,834	,406

Berdasarkan tabel *coefficients* di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai constanta (b_0) pada tabel B sebesar 21,326. Sedangkan nilai Penggunaan gadget sebagai media pembelajaran (b_1) sebesar 0,717. Dan nilai motivasi belajar (b_2) sebesar 0,059. Sehingga dengan demikian dapat diperoleh persamaan regresinya sebagai berikut:

$$Y = b_0 + b_1X_1 + b_2X_2$$

$$Y = 21,326 + 0,717X_1 + 0,059X_2$$

Berdasarkan persamaan regresi di atas, maka dapat diketahui bahwa Y (Hasil belajar PAI) akan meningkat jika X_1 (penggunaan gadget sebagai media pembelajaran) dan X_2 (motivasi belajar) ditingkatkan nilainya.

Kemudian untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget sebagai media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI siswa di MTsN 06 Madiun, maka peneliti melakukan *Uji Overall* dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel Anova di bawah ini:

Tabel 4.29
Tabel Anova Penggunaan gadget sebagai
media pembelajaran dan Motivasi
Belajar terhadap Hasil belajar PAI
ANOVA (Y versus X1, X2)

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	1397,537	2	698,768	103,538	,000 ^b
1 Residual	924,599	137	6,749		
Total	2322,136	139			

Hipotesis:

H_0 : Penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran dan motivasi belajar tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PAI siswadi MTsN Bibrik.

H_1 : Penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran dan motivasi belajar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa di MTsN 06 Madiun.

Statistik Uji:

$\alpha = 0,05$

P -value (Sig.) = 0,000

Keputusan:

Berdasarkan pada tabel Anova di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai Sig.-nya (P -value) sebesar 0,000. Dengan demikian dapat

diperoleh kesimpulan bahwa $P\text{-value}$ (0,000) < α (0,05) maka tolak H_0 , yang artinya penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran dan motivasi belajar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa di MTsN 06 Madiun.

Kemudian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI siswa di MTsN 06 Madiun, maka dengan penghitungan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0 dapat diperoleh tabel *model summary* sebagai berikut:

Tabel 4.30

Tabel *Model Summary* Penggunaan Gadget sebagai Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar PAI siswa

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,776 ^a	,602	,596	2,59786

Berdasarkan tabel *model summary* di atas, didapatkan bahwa nilai $R\text{ Square}$ (R^2) yang tergolong tinggi, yaitu sebesar 0,602. Nilai tersebut menggambarkan bahwa variabel penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran dan motivasi belajar berpengaruh sebesar 60,2%

terhadap hasil belajar PAI siswa. Sedangkan sisanya sebesar 39,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak masuk ke dalam model yaitu selain faktor penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran dan motivasi belajar.

D. Interpretasi dan Pembahasan

Penelitian yang dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 06 Madiun, peneliti mengamati beberapa hal yang menjadi pokok bahasan, yaitu hasil belajar PAI siswa. Penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap hasil belajar PAI siswa. Motivasi belajar dan pengaruhnya terhadap hasil belajar PAI siswa, serta pengaruh penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI siswa. Lebih jelasnya, maka peneliti akan menguraikannya dalam pembahasan berikut :

1. Pengaruh Penggunaan *Gadget* sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar PAI siswa di MTsN 06 Madiun .

Memperoleh informasi mengenai penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran, peneliti mengumpulkan data dengan menyebarkan angket kepada responden yang berjumlah 140 siswa. Penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran yaitu suatu media pembelajaran yang memudahkan dalam mencari informasi tentang materi pelajaran, dan suatu media pembelajaran yang digunakan untuk berinovasi dalam proses

pembelajaran *daripada* menggunakan aplikasi pembelajaran yang ada di *gadget*. Analisis data tentang penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran siswa di MTsN 06 Madiun, diperoleh informasi bahwa penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran dalam kategori efektif dengan frekuensi sebanyak 24 responden (17%), dalam kategori cukup efektif dengan frekuensi sebanyak 22 responden (63%), dan dalam kategori kurang efektif dengan frekuensi sebanyak 7 responden (20%). Demikian, secara umum dapat dikatakan bahwa penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran dalam kategori cukup efektif dengan prosentase 63%.

Kemudian untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar PAI siswa di MTsN 06 Madiun, peneliti menggunakan perhitungan analisis regresi linier sederhana dengan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0. Berdasarkan dari hasil perhitungan analisis regresi linier sederhana mengenai pengaruh penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar PAI siswa diperoleh informasi bahwa nilai *P-value* sebesar 0,000. Demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa $P\text{-value} (0,000) < \alpha (0,05)$ maka tolak H_0 , yang artinya penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran berpengaruh secara signifikan hasil belajar PAI siswa di MTsN 06 Madiun.

Adapun nilai *R Square* (R^2) nya tergolong tinggi, yaitu sebesar 0,600. Nilai tersebut menggambarkan bahwa variabel penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran berpengaruh sebesar 60% terhadap hasil belajar PAI siswa. Sedangkan sisanya sebesar 40% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak masuk ke dalam model yaitu selain faktor penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran.

2. Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar PAI Siswa di MTsN 06 Madiun

Memperoleh informasi mengenai motivasi belajar, peneliti mengumpulkan data dengan menyebarkan angket kepada responden yang berjumlah 140 siswa. Meningkatkan hasil belajar siswa maka siswa harus mempunyai motivasi belajar yang tinggi, karena dengan motivasi belajar yang tinggi menyebabkan hasil belajar yang dicapai siswa juga tinggi. Analisis data tentang motivasi belajar di MTsN 06 Madiun, diperoleh informasi bahwa motivasi belajar dalam kategori tinggi dengan frekuensi sebanyak 14 responden (10%), dalam kategori sedang dengan frekuensi sebanyak 119 responden (85%), dan dalam kategori rendah dengan frekuensi sebanyak 7 responden (5%). Demikian, secara umum dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa di MTsN 06 Madiun dalam kategori sedang dengan prosentase 85%.

Kemudian untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI siswa di MTsN 06

Madiun, peneliti menggunakan perhitungan analisis regresi linier sederhana dengan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0. Berdasarkan dari hasil perhitungan analisis regresi linier sederhana mengenai motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI siswa diperoleh informasi bahwa nilai *P-value* sebesar 0,000. Demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa $P\text{-value} (0,000) < \alpha (0,05)$ maka tolak H_0 , yang artinya motivasi belajar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa di MTsN 06 Madiun. Adapun nilai *R Square* (R^2) nya tergolong sedang, yaitu sebesar 0,422. Nilai tersebut menggambarkan bahwa variabel motivasi belajar berpengaruh sebesar 42,2% terhadap hasil belajar PAI siswa. Sedangkan sisanya sebesar 57,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak masuk ke dalam model yaitu selain faktor motivasi belajar.

3. Pengaruh Penggunaan Gadget Sebagai Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar PAI Siswa di MTsN 06 Madiun

Memperoleh informasi mengenai penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran dan motivasi belajar, peneliti mengumpulkan data dengan menyebarkan angket kepada responden yang berjumlah 140 siswa. Kemudian untuk mengetahui pengaruh Penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI siswa di MTsN 06 Madiun, peneliti

menggunakan perhitungan analisis regresi linier berganda dengan bantuan aplikasi SPSS versi 20.0. Berdasarkan dari hasil perhitungan analisis regresi linier berganda mengenai penggunaan gadget sebagai media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI siswa diperoleh informasi bahwa nilai *P-value* sebesar 0,000. Demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa *P-value* ($0,000 < \alpha (0,05)$) maka tolak H_0 , yang artinya penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran dan motivasi belajar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa di MTsN 06 Madiun.

. Adapun nilai *R Square* (R^2) nya tergolong sedang, yaitu sebesar 0,602. Nilai tersebut menggambarkan bahwa variable penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran dan motivasi belajar berpengaruh sebesar 60,2% terhadap hasil belajar PAI siswa. Sedangkan sisanya sebesar 39,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak masuk ke dalam model yaitu selain faktor motivasi belajar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran dan motivasi terhadap hasil belajar PAI siswa kelas IX di MTsN 06 Madiun, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa kelas IX di MTsN 06 Madiun diperoleh persamaan regresi $Y = 21,367 + 0,778 X_1$ serta nilai *R Square* (R^2) nya sebesar 0,600 berarti penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran berpengaruh sebesar 60% terhadap hasil belajar PAI siswa kelas IX di MTsN 06 Madiun.
2. Motivasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa kelas IX di MTsN 06 Madiun dengan diperoleh persamaan regresi $Y = 40,617 + 0,506X_2$ serta nilai *R Square* (R^2) nya sebesar 0,42 berarti motivasi berpengaruh sebesar 42,2% terhadap hasil belajar PAI siswa kelas IX di MTsN 06 Madiun.
3. Penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran dan motivasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa kelas IX di MTsN 06 Madiun, dengan diperoleh persamaan regresi Y

= $21,326 + 0,717X_1 + 0,059X_2$ serta nilai *R Square* (R^2) nya sebesar 0,602% berarti Penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran dan motivasi berpengaruh sebesar 60,2% terhadap hasil belajar PAI siswa kelas IX di MTsN 06 Madiun.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Orang Tua

Orang tua hendaklah membatasi anaknya dalam menggunakan *gadget* karena dampak yang diberikan dalam penggunaan *gadget* tidak hanya dampak positif, tetapi juga dampak negatif.

2. Bagi Siswa

Siswa – siswi di MTsN 06 Madiun disarankan untuk lebih semangat lagi dalam belajar, baik di rumah ataupun di sekolahan supaya hasil belajar PAI semakin meningkat.

3. Bagi Guru

Guru hendaklah harus lebih memperhatikan karakter siswa yang mana hal tersebut juga bisa mempengaruhi motivasi dan hasil belajar PAI siswa. Selain itu guru harus meningkatkan proses pembelajarannya dengan menerapkan metode-metode dalam pembelajaran, media yang baik dan cocok digunakan dalam pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa untuk menumbuhkan motivasi, dan juga guru hendaklah memperhatikan setiap

perkembangan siswa, serta menjalin komunikasi yang baik dengan semua pihak termasuk orang tua dalam meningkatkan hasil belajar PAI siswa.



DAFTAR PUSTAKA

Creswell, John W .2016. *Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Dewanti,dkk. 2016. *Hubungan Keterampilan sosial dan penggunaan gadget smartphome dengan prestasi belajar siswa SMA Negeri 9 Malang*. Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling. Vol.1 No.3.

Djamarah, Syaiful Bahri.2015.*Psikologi Belajar* . Jakarta : PT Rineka Cipta. Damayanti Riska, A. M. 2017. *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Pencapaian Tugas Perkembangan Anak Usia Remaja Awal SDN di Kecamatan Godean*. Fakultas Kedokteran dan Ilmu Keperawatan. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Diakses 07 Desember 2020.

Efastri, S. M , dkk. *Hubungan Ketergantungan Gadget dengan Pendekatan REBT terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Progam Studi PG-PAUD FKIP 67 UNILAK. PAUD lectura : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol.1 No.2*. diakses 07 Desember 2020.

Emzir. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif &kualitatif*. Depok : PT RajaGrafindo Pesada.

Hanafiah dan Cucu Suhana. 2012. *Konsep Strategi Pembelajaran* . Bandung :PT Refika Aditama.

Istiqomah,Wahyu. 2019. *Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri Gugus Drupadi Kecamatan GunungPati Semarang*. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang.

Intan Sari, Mirna. 2018. *Pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqutssa'adah Pujon Kabupaten Malang*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Karwati Euis.2014. *Manajemen Kelas (Classroom Management)*. Bandung : Alfabeta.

Mahmud.2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Pustaka Setia.

Margono.2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan* . Jakarta: Rineka Cipta.

Muhidin, Sambas Alidan Maman Aburrahman. 2007. *Analisis Korelasi, Regresi dan Jalur dalam Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia.

Mahmudi,Ihwan.2020.*Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Lintang Hayuning Buwana.

M. Maskur. 2017. “Eksistensi dan Esensi Pendidikan Madrasah Indonesia”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol.4 No.1 , Juni 2017.

Nurmawati. 2016.*Evaluasi Pendidikan Islam*. Bandung : Perdana Mulya Sarana.

Purwanto,Ngalim. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Rachmawati, Putri Dkk. 2017. *Pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan Biologi*

angkatan 2013 FKIP UNTAD pada mata kuliah desain media pembelajaran . Vol 5 No1.

Rozalia, F.M. 2017. *Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.* Jurnal Pemikiran dan Pengembangan. Vol.5 No.2.

Rodin, Imron & Dwi Sunenti. 2017.” *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran PQ4R di Kelas VIII SMP Muhammadiyah 07 Sukaraja*”. Jurnal Pendidikan Islam Al-I'tibar. Vol.4 No.1.

Sardiman. 2018.*Interaksi & Motivasi Belajar mengajar* .Depok :PT RajaGrafindo Persada.

Setyowati. 2007. *Skripsi pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 13 Semarang.* Universitas Negeri Semarang.

Shofiyatuzzahro, Binti. 2021. *Penggunaan Gadget sebagai upaya peningkatan motivasi dan hasil belajar IPS terpadu masa pandemi covid 19.* Fakultas arbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial. IAIN Ponorogo.

Sugiyono. 2012.*Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung : Alfabeta.

S. Margono. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan.* Jakarta: Rineka Cipta. S. Eko Putro Widyoko. 2014.*Penelitian Hasil Pembelajaran di Sekolah.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.

Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sudijono, Anas. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Setianingsih. 2018. *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas*. *GASTER* Vol. XVI No. 2. Stikes Muhammadiyah Klaten. Diakses 07 Desember 2020

Uno, Hamzah. 2016. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara

Widyaningrum, Retno. 2015. *Statistik*. Yogyakarta: Pustaka Felicha

Wulansari, Andhita Dessy. 2016. *Aplikasi Statistika Parametrik*. Yogyakarta : Pustaka Feicha.