

**PENGARUH PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPS  
TERPADU SISWA KELAS VII SMPN 3 DOPLANG BLORA**

**SKRIPSI**



**OLEH**

**VIKI ARIYANTI**

**NIM. 208180080**

**JURUSAN TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**NOVEMBER 2022**

## ABSTRAK

**Ariyanti, Viki.** 2022. *Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Motivasi Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII SMPN 3 Doplang Blora.* **Skripsi.** Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing, Siti Zazak Soraya, M.Ed.

**Kata Kunci: Penggunaan gawai, motivasi belajar, IPS Terpadu.**

Penggunaan gawai yang tepat dapat memberikan pengaruh positif diantaranya dapat memperlancar komunikasi dan mengakses berbagai informasi. Akan tetapi gawai juga dapat menimbulkan pengaruh negatif terutama pada anak-anak usia sekolah yaitu dapat menyebabkan kecanduan, mengganggu perkembangan anak, berbahaya terhadap kesehatan, dan dapat memicu terjadinya perubahan perilaku pada anak. Seperti kasus yang terjadi di SMPN 3 Doplang Blora telah diketahui bahwa sebagian besar siswanya terdampak kecanduan bermain gawai sehingga hal tersebut mempengaruhi menurunnya motivasi belajar siswa.

Adapun yang melatar belakangi penulis tertarik untuk membuat skripsi ini didasarkan pada hasil pengamatan dan wawancara awal yang penulis lakukan di SMPN 3 Doplang Blora. Penelitian ini dilaksanakan dengan bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan gawai terhadap motivasi belajar IPS Terpadu siswa kelas VII SMPN 3 Doplang Blora tahun ajaran 2021/2022.

Untuk meraih tujuan penelitian di atas, penelitian ini dirancang dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *ex post facto*. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 3 Doplang Blora, populasi penelitian ini berjumlah 84, dengan sampel 60 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket dengan menggunakan teknik sampel jenuh. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif, statistik inferensial, uji asumsi, dan uji hipotesis. Uji analisis menggunakan uji analisis regresi linier sederhana.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh bahwa terdapat pengaruh penggunaan gawai terhadap motivasi belajar IPS Terpadu siswa. Hal tersebut dibuktikan dari hasil uji hipotesis, uji t digunakan untuk mengetahui apakah koefisien regresi signifikan atau tidak pada masing-masing variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Jika nilai t hitung  $< t$  tabel dan nilai signifikansi  $> 0.05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, sebaliknya jika nilai t hitung  $> t$  tabel dan nilai signifikansi  $< 0.05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Variabel penggunaan gawai mempunyai nilai signifikansi sebesar  $0.000 < 0.05$ , dengan nilai koefisien regresi yang negatif sebesar  $-1.079$  dapat disimpulkan bahwa penggunaan gawai berpengaruh negatif terhadap motivasi belajar IPS Terpadu siswa kelas VII SMPN 3 Doplang Blora Tahun Ajaran 2021/2022. Selanjutnya hasil dari uji anova diperoleh bahwa nilai F hitung sebesar  $53.225 > 4.004$  (F tabel) dan nilai Sig. sebesar  $0.000 < 0.05$  Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gawai terhadap motivasi belajar IPS Terpadu siswa kelas VII SMPN 3 Doplang Blora.

## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Viki Ariyanti  
NIM : 208180080  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Judul : Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Motivasi Belajar IPS Terpadu Siswa  
Kelas VII SMPN 3 Doplang Blora

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Pembimbing



Siti Zazak Soraya, M.Ed.  
NIP. 199006082019032020

Ponorogo, 20 September 2022

Mengetahui,

Ketua  
Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri  
Ponorogo



Arif Bahman Hakim, M.Pd.  
NIP. 198401292015031002



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**PENGESAHAN**

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Viki Ariyanti  
NIM : 208180080  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Judul : Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Motivasi Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII SMPN 3 Dopleng Blora.

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

Hari : Senin  
Tanggal : 24 Oktober 2022

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

Hari : Selasa  
Tanggal : 08 November 2022

Ponorogo, 08 November 2022

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. Umi Rohmah, M.Pd.I.  
Penguji I : Dr. Wirawan Fadly, M.Pd.  
Penguji II : Siti Zazak Soraya, M.Ed.

(*Umi Rohmah*)  
(*Wirawan Fadly*)  
(*Siti Zazak Soraya*)

## SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Viki Ariyanti  
NIM : 208180080  
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Motivasi Belajar IPS Terpadu  
Siswa Kelas VII SMPN 3 Doplang Blora.

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses melalui **[etheses.iainponorogo.ac.id](http://etheses.iainponorogo.ac.id)**. Adapun dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan dengan sebagaimana semestinya.

Ponorogo, 19 November 2022

Yang Membuat Pernyataan



Viki Ariyanti

### PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Viki Ariyanti

NIM : 208180080

Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Motivasi Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII SMPN 3 Doplang Blora.

dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 20 September 2022

Yang Membuat Pernyataan



Viki Ariyanti

NIM.208180080

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA JURUSAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI DAN DEKAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Sistematika Pembahasan .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>9</b>
A. Kajian Teori.....	9
1. Definisi Gawai .....	9
2. Motivasi Belajar.....	14
3. Pembelajaran IPS .....	20
4. Peserta Didik.....	23
B. Kajian Penelitian Yang Relevan .....	27
C. Kerangka Pikir.....	30
D. Hipotesis Penelitian.....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>32</b>
A. Rancangan Penelitian .....	32

1. Pendekatan Penelitian .....	32
2. Jenis Penelitian .....	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	33
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	34
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	35
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	37
F. Validitas dan Reliabilitas .....	38
G. Teknik Analisis Data .....	40
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>45</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	45
1. Visi, Misi SMPN 3 Doplang Blora.....	45
2. Jumlah Guru dan Siswa SMPN 3 Doplang Blora.....	45
B. Deskripsi Statistik .....	46
C. Inferensial Statistik.....	48
1. Uji Asumsi.....	49
2. Uji Hipotesis dan Interpretasi .....	50
D. Pembahasan.....	52
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>55</b>
A. Simpulan.....	55
B. Saran.....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>57</b>



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada era modern ini, telah terjadi banyak perubahan diantaranya yaitu semakin pesatnya kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemajuan teknologi merupakan suatu hal yang sulit untuk kita hindari, karena seiring perkembangan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan, maka secara otomatis teknologi juga akan mengikutinya. Munculnya teknologi dapat membawa berbagai inovasi yang dapat diciptakan oleh manusia dengan maksud mempermudah aktivitasnya dan bisa diterapkan dalam kehidupan manusia di setiap harinya. Jadi, hadirnya teknologi dapat membantu manusia dalam menyelesaikan segala aktivitas mulai dari yang sulit menjadi lebih mudah.<sup>1</sup>

Salah satu contoh kemajuan yang telah ada di era digital ini yaitu terciptanya gawai yang di produksi dengan berbagai merk serta memiliki kemampuan teknologi super canggih. Salah satu gawai yang sering di temui dan sering di gunakan yaitu telepon seluler. Dalam kehidupan sehari-hari pasti kita sering melihat berbagai macam jenis gawai yang biasa digunakan oleh semua orang. Karena gawai memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia seperti untuk berkomunikasi dengan keluarga atau teman jauh. Selain itu gawai juga dapat digunakan untuk memperluas wawasan dan menambah ilmu pengetahuan baik dalam bidang pendidikan, bisnis dan lain sebagainya.<sup>2</sup>Dalam era modern ini, hampir semua orang telah mengenal dan menggunakan gawai dalam menjalankan berbagai aktivitasnya. Gawai merupakan alat

---

<sup>1</sup>Nurlaelah Syarif, "Pengaruh Perilaku Pengguna Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK IT Airlangga Samarinda," *eJurnal Ilmu Komunikasi Univ.Mulawarman*, 4 (2015), 220.

<sup>2</sup>*Ibid*, 225.

bantu komunikasi yang sudah digunakan oleh semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja, orang dewasa hingga orang tua. Bagi remaja, terutama remaja yang duduk di bangku sekolah (siswa-siswi) gawai merupakan alat yang sangat penting dan bisa digunakan untuk membantu menyelesaikan pekerjaan sekolahnya. Hal tersebut tentunya dapat memberikan dampak positif bagi peserta didik karena dengan menggunakan gawai maka proses kegiatan pembelajaran menjadi lebih mudah dan terbantu.<sup>3</sup>

Penggunaan gawai yang tepat tentunya akan memberikan pengaruh positif bagi penggunanya. Gawai dapat digunakan untuk memperlancar komunikasi dengan seseorang yang sedang jauh sehingga tidak membutuhkan waktu lama untuk bertukar informasi. Selain itu, gawai juga dapat digunakan untuk mengakses berbagai informasi yang belum kita ketahui sebelumnya. Gawai dapat membantu manusia dalam kegiatan ekonomi yaitu dapat membantu melakukan transaksi atau membeli barang dengan lebih mudah. Selain itu gawai juga dapat digunakan untuk membantu manusia mempromosikan usahanya. Dengan bantuan gawai, manusia dapat dengan mudah mengerjakan tugasnya karena manusia sudah memiliki alat yang dapat digunakan secara cepat dan efisien sehingga dapat mengembangkan usahanya dengan lebih baik. Dalam hal ini, berarti kehadiran gawai merupakan suatu hal yang berarti atau bermanfaat bagi kehidupan manusia.<sup>4</sup>

Akan tetapi pada kenyataannya, banyak orang yang tidak menggunakan gawai dengan bijaksana. Penggunaan gawai yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan salah satunya yaitu pada konten yang tidak baik seperti kekerasan (game dan film) serta pornografi yang dapat mempengaruhi secara negatif bahkan dapat merusak otak secara

---

<sup>3</sup>Pebriana, Hana Putri, "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada anak", *Jurnal Obsesi*, 1 (2017), 11.

<sup>4</sup>Novitasari, Wahyu & Khotimah, Nurul, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak", *Jurnal Teratai*, 3 (2016), 182.

permanen. Selain itu, sebagian besar manusia menggunakan gawai untuk hal-hal yang sebenarnya tidak terlalu bermanfaat seperti untuk melakukan *chatting* dengan teman-temannya, untuk bermain sosial media *facebook, instagram, tiktok, game online* dan lain sebagainya. Dari hal ini dapat diketahui, bahwa gawai juga dapat menimbulkan dampak negatif.<sup>5</sup>

Adapun dampak negatif dari penggunaan gawai terutama bagi anak-anak yaitu dapat mengganggu perkembangan anak, berbahaya terhadap kesehatan, dan dapat memicu terjadinya perubahan perilaku pada anak. Selain itu, gawai juga dapat menyebabkan ketergantungan pada diri manusia terutama anak-anak usia remaja karena ketika seseorang sudah mulai nyaman menggunakan gawai maka seseorang tersebut akan merasa menemukan dunianya sendiri dan akan sulit untuk terlepas dari kenyamanan tersebut. Hal ini tentunya akan berakibat pada hubungannya dengan manusia lainnya menjadi menurun. Penggunaan gawai yang tidak sesuai kondisi juga akan mengganggu tingkat fokus manusia, misalnya penggunaan gawai pada saat proses belajar mengajar berlangsung, tentu hal tersebut akan sangat merugikan.<sup>6</sup>

Bagi anak sekolah penggunaan gawai berlebihan dan tidak tepat guna dapat berpengaruh pada motivasi belajarnya. Motivasi berasal dari bahasa Latin yaitu *motore* yang berarti gerak atau dorongan untuk bergerak. Dalam bahasa Inggris motivasi berasal dari kata *motive* yang berarti daya gerak atau alasan. Dalam bahasa Indonesia, motivasi berasal dari kata motif yang berarti daya atau upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat disebut sebagai daya penggerak yang berasal dari dalam diri manusia dan juga merupakan subyek untuk melakukan aktifitas

---

<sup>5</sup>Deslina Nainggolan, “Pengaruh Intensitas Menonton Televisi dan Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Mahasiswa Universitas Negeri Medan,” (Skripsi, UNIMED, Medan, 2016), 4.

<sup>6</sup>Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak Remaja*, (Bandung: Remaja Rosdakarya), 56.

tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Motif tersebut dapat menjadi dasar kata motivasi yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif.<sup>7</sup>

Selain itu, motivasi juga dapat diartikan sebagai salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa siswi dalam belajar. Dengan adanya motivasi, peserta didik akan belajar lebih giat dan tekun serta memiliki tingkat konsentrasi yang tinggi dalam proses belajarnya. Motivasi belajar merupakan suatu usaha yang didasari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia memiliki dorongan untuk melakukan sesuatu sehingga dapat mencapai hasil atau tujuan tertentu. Motivasi dapat dipandang sebagai dorongan mental yang dapat menggerakkan dan memberi arahan perilaku manusia termasuk salah satunya adalah perilaku kemauan untuk belajar.<sup>8</sup>

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalamannya dalam interaksi terhadap lingkungannya. Proses belajar bisa melalui banyak hal, tidak hanya sekedar memahami mata pelajaran yang diberikan di sekolah, akan tetapi segala sesuatu yang di dapat diluar sekolah juga bisa dinamakan sebagai belajar. Jadi dalam setiap proses pembelajaran pasti ada suatu hal yang berubah, baik dari segi ilmu pengetahuan, perilaku, persepsi dan lain sebagainya.<sup>9</sup>

Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan wajib yang ada di sekolah. Seorang pendidik pastinya menginginkan peserta didiknya selalu berhasil dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Akan tetapi untuk memperoleh keberhasilan tersebut, tentunya harus melalui usaha-usaha yang tidak mudah baik dari pendidik maupun peserta didiknya. Guru harus memiliki kompetensi yang cukup

---

<sup>7</sup>Sadirman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2015), 73.

<sup>8</sup>*Ibid*, 85.

<sup>9</sup>Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 20.

kreatif dalam menyampaikan materi kepada peserta didiknya. Tujuannya agar peserta didik tidak mudah bosan ketika mengikuti pembelajaran di dalam kelas dan diharapkan peserta didik ikut aktif dalam bertanya maupun menanggapi materi yang telah disampaikan oleh pendidik.<sup>10</sup>

Berdasarkan hasil observasi awal pada bulan November tahun 2021 yang bertempat di Desa Bangkleyan, Jati, Blora. Diperoleh informasi dari salah satu orang tua siswa bahwa anak-anak SMPN 3 Dopleng Blora mengalami penurunan motivasi belajar dikarenakan terlalu sering bermain gawai.<sup>11</sup> Anak-anak lebih tertarik menggunakan gawai untuk melakukan sesuatu yang kurang bermanfaat dibandingkan membuka buku pelajaran di sekolahnya, mereka lebih sering bermain sosial media, bermain *game* dan juga berselfi menggunakan gawai nya. Informasi ini peneliti dapat dari lingkungan dimana banyak anak-anak yang bersekolah di SMPN 3 Dopleng Blora tersebut. Selain itu, salah satu guru juga mengungkapkan bahwa benar peserta didik di sekolah tersebut banyak yang mengalami penurunan motivasi belajar karena lebih tertarik untuk bermain gawai bahkan ketika di sekolah sebagian dari mereka pun banyak yang membawa gawai.<sup>12</sup> Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Motivasi Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII SMPN 3 Dopleng Blora”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

---

<sup>10</sup>Maya Ferdina Rozalia, *“Hubungan Intensitas Pemanfaatan Penggunaan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa,”* (Skripsi, UM, 2016), 3.

<sup>11</sup>Hasil wawancara dengan ibu Juminah, selaku orang tua siswa pada tanggal 11 November 2021.

<sup>12</sup>Hasil wawancara dengan Ibu Suci, selaku Guru IPS SMPN 3 Dopleng Blora pada 11 November 2021.

1. Penggunaan gawai yang berlebihan akan berdampak terhadap tingkat fokus belajar IPS Terpadu siswa-siswi kelas VII SMPN 3 Doplang Bloro
2. Motivasi belajar siswa-siswi kelas VII SMPN 3 Doplang Bloro menurun karena penggunaan gawai.

### **C. Pembatasan Masalah**

Banyak faktor yang dapat ditindak lanjuti dalam penelitian ini. Mengingat luasnya bidang cakupan serta adanya keterbatasan waktu, tenaga, dan sebagainya, perlu adanya batasan masalah dalam penelitian. Adapun yang menjadi batasan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Penelitian terbatas pada pengaruh penggunaan gawai terhadap motivasi belajar IPS Terpadu
2. Sasaran penelitian terbatas pada siswa kelas VII SMPN 3 Doplang Bloro tahun ajaran 2021/2022.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut: Adakah pengaruh penggunaan gawai terhadap motivasi belajar IPS Terpadu siswa kelas VII SMPN 3 Doplang Bloro tahun ajaran 2021/2022?

### **D. Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu: Untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan gawai terhadap motivasi belajar IPS Terpadu siswa kelas VII SMPN 3 Doplang Bloro tahun ajaran 2021/2022.

## E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoretik

Secara teoretik, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan memberi informasi dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPS Terpadu.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sekolah untuk mengetahui pengaruh penggunaan gawai terhadap motivasi belajar siswa, sehingga sekolah diharapkan mampu mencari metode efektif lainnya untuk memotivasi siswa agar dapat menggunakan gawai dengan tepat.

#### b. Bagi Siswa

Siswa memperoleh informasi baru dengan mengetahui pengaruh penggunaan gawai sebagai media pembelajaran online dan kedisiplinan belajar IPS Terpadu.

#### c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan guru sebagai bahan informasi untuk memotivasi siswa agar tidak kecanduan gawai.

#### d. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan, wawasan dan keterampilan peneliti dalam melaksanakan pembelajaran IPS Terpadu serta sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan mutu pendidikan.

#### **F. Sistematika Pembahasan**

Sistematika penyusunan laporan hasil penelitian kuantitatif ini terdiri dari lima bab yang masing-masing bab terdiri dari sub bab yang berurutan. Pembahasan sistematika penelitian ini sebagai berikut:

Bab *pertama*, merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab *kedua*, berisi kajian teori, kajian penelitian yang relevan, kerangka pikir dan hipotesis penelitian.

Bab *ketiga*, berupa uraian rancangan penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, definisi operasional variabel penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, validitas dan reliabilitas dan teknik analisis data.

Bab *keempat*, berisi uraian tentang gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi statistik, inferensial statistik dan pembahasan.

Bab *kelima*, berisikan kesimpulan dari seluruh uraian yang merupakan hasil penelitian dan saran yang dapat menunjang penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Definisi Gawai

###### a. Pengertian Gawai

Gawai merupakan sebuah alat elektronik yang berukuran kecil serta memiliki segudang manfaat. Dalam pengertian umum, gawai merupakan suatu perangkat elektronik yang memiliki banyak fungsi. Contohnya: Komputer, *game*, *handphone* dan sebagainya. Gawai merupakan suatu perangkat elektronik yang diproduksi dengan menyediakan berbagai aplikasi di dalamnya yang dapat menyajikan berbagai informasi yang dibutuhkan penggunanya. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa gawai merupakan suatu perangkat elektronik yang diproduksi dengan tujuan untuk memudahkan aktifitas manusia.<sup>13</sup>

Menurut penjelasan Lioni dkk yang dikutip oleh Sanjaya dan Wibowo, gawai merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Sementara itu Kurniawan berpendapat bahwa, gawai merupakan sebuah perangkat atau perkakas mekanis atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan bagi penggunanya jika digunakan dengan baik. Kesenangan tersebut dapat berupa berbagai macam hal yang tentunya sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia dalam setiap harinya yang sangat berpengaruh dalam kehidupannya

---

<sup>13</sup>Lioni dkk, "Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Peserta Didik Terhadap Interaksi Sosial," *Kultur Demokrasi*, 2 (2014), 1-12.

dan dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-harinya. Pendapat lain muncul dari Garini bahwa, gawai merupakan perangkat elektronik yang memiliki banyak fungsi bagi penggunanya sehingga dinilai lebih memudahkan.<sup>14</sup>

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa gawai merupakan alat komunikasi (perangkat elektronik) yang memiliki banyak fungsi dan seiring berkembang teknologi gawai mengalami perkembangan dengan adanya fitur-fitur menarik yang mampu membuat hidup manusia menjadi lebih mudah. Gawai merupakan media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Gawai semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gawai. Gawai adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.

#### b. Manfaat Gawai

Gawai memiliki banyak manfaat terutama bagi anak-anak yaitu: Dapat menambah perkembangan imajinasi anak (melihat gambar kemudian menggambarinya sesuai imajinasinya yang dapat melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan), melatih kecerdasan (gawai dapat membuat anak terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar), meningkatkan rasa percaya diri (dalam hal ini jika anak berhasil memenangkan suatu permainan maka anak akan termotivasi untuk terus meningkatkan bakatnya dan mencari hal yang lebih menantang), membantu mengembangkan kemampuan dalam membaca dan memecahkan masalah (dari dalam diri anak timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat

---

<sup>14</sup>Putri Hana Pebriana, Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (Riau: PGSD FIP Universitas Pahlawan Ruanku Tambusai), No. 01 Vol. 1 2017.3.

anak semakin berpikir keras dalam menyelesaikan tantangan dalam suatu permainan tersebut).<sup>15</sup>

c. Teori dan Indikator Penggunaan Gawai

Menurut teori yang dikemukakan oleh Herbert Blumer, mengatakan bahwa khalayak bisa membawa tingkat aktivitas yang berbeda dalam penggunaan media. Begitu pula dengan usaha untuk menyelesaikan tujuannya melalui media. Kepuasan akan kebutuhan berhubungan dengan pilihan sebuah media. Pilihan ini berada di tangan khalayak, artinya pengguna media bebas menentukan dan memilih media untuk memuaskan kebutuhannya. Ada empat cara untuk mengklasifikasikan kebutuhan serta kepuasan khalayak yaitu:

1) Pengalihan

Merupakan kategori kepuasan yang berasal dari pengguna media, berupa pelarian diri dari rutinitas serta permasalahan.

2) Hubungan Personal

Merupakan kategori kepuasan yang berasal dari penggunaan media dengan melibatkannya sebagai ganti teman.

3) Identitas Personal

Merupakan kategori kepuasan yang berasal dari penggunaan media dengan menekankan nilai-nilai individu.

4) Pengawasan

Merupakan kategori kepuasan yang berasal dari penggunaan media, berupa pengumpulan informasi yang dibutuhkan.<sup>16</sup>

d. Faktor Penggunaan Gawai

---

<sup>15</sup>Asrori, Mohammad, *Psikologi Pembelajaran* (Bandung: CV Wacana Prima, 2019), 81-85

<sup>16</sup>*Ibid*, 92.

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi anak kecanduan gawai diantaranya yaitu:

- 1) Adanya media promosi yang berupa iklan beredar di televisi dan media sosial lainnya. Media promosi tersebut biasanya menawarkan produknya dengan semenarik mungkin untuk menarik konsumen
- 2) Gawai menyediakan berbagai tampilan yang menarik dan tidak membosankan, sehingga hal tersebut dapat menarik konsumen terutama anak-anak remaja yang jiwa rasa keingin tahuannya tinggi terhadap informasi terbaru.<sup>17</sup>

e. Dampak Positif Penggunaan Gawai

Adanya gawai dalam kehidupan manusia menyebabkan banyak perubahan yang terjadi diantaranya yaitu dapat menimbulkan dampak positif maupun dampak negatif. Dampak positif dari penggunaan gawai yaitu:

- 1) Dapat membantu memudahkan untuk menjalankan aktivitas seperti berkomunikasi dengan teman yang sedang tidak berada di dekat kita, sehingga tidak membutuhkan waktu lama jika ingin berkirim pesan.
- 2) Menambah wawasan, gawai dapat digunakan untuk menambah wawasan karena dengan adanya informasi dan komunikasi dapat membantu memperluas wawasan.
- 3) Selain itu gawai juga menyajikan berbagai sumber informasi yang dibutuhkan manusia, gawai juga dapat membantu manusia untuk mempermudah aktivitasnya dalam mengerjakan segala hal di dalam kehidupannya.

---

<sup>17</sup>Asrori, Mohammad, *Psikologi Pembelajaran*, 17.

- 4) Menambah teman. Dengan banyaknya jejaring sosial yang bermunculan akhir-akhir ini kita dapat dengan mudah menambah teman melalui jejaring sosial yang ada yaitu melalui gawai yang kita miliki.
  - 5) Munculnya metode pembelajaran yang baru. Dengan adanya metode pembelajaran ini, dapat memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi terciptalah metode-metode baru yang membuat siswa mampu memahami materi-materi yang abstrak karena materi tersebut dengan bantuan teknologi bisa dibuat abstrak .
  - 6) Sebagai media hiburan, gawai memiliki berbagai aplikasi yang menyediakan berbagai sarana hiburan seperti musik, permainan, video, dan perangkat lunak multimedia lainnya yang dapat digunakan sebagai sumber hiburan.<sup>18</sup>
- f. Sedangkan jika dilihat dari dampak negatifnya gawai dapat menyebabkan berbagai hal yaitu:
- 1) Lupa waktu, jika sudah terlalu asik dengan permainannya. Gawai dapat membuat lupa waktu dan jika gawai terus digunakan dengan tidak tepat waktu, hal tersebut juga akan mempengaruhi pudarnya konsentrasi dan juga dapat berakibat buruk terhadap kesehatan terutama kesehatan mata.
  - 2) Perkembangan otak. Terlalu lama menggunakan gawai dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (tidak lancar komunikasi), serta menghambat kemampuan dalam mengekspresikan pikirannya.

---

<sup>18</sup>Irham, M. dan Wiyani, Novan A, *Psikologi Pendidikan : Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), 87.

- 3) Banyaknya fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak-anak, dapat menyebabkan miskin akan nilai norma, edukasi dan agama.
- 4) Menghilangkan ketertarikan pada aktifitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Hal ini yang akan membuat anak-anak memiliki sifat individualis atau menyendiri. Banyak dari mereka diakhir pekan digunakan untuk bermain gawai ketimbang bermain dengan teman bermainnya secara langsung.
- 5) Gangguan tidur. anak yang bermain gawai berlebihan dan tanpa pengawasan orang tua dapat mengganggu pola tidurnya.
- 6) Suka menyendiri, anak yang terlalu asik bermain dengan gawainya akan merasa bahwa sudah memiliki teman sehingga tidak membutuhkan teman secara langsung untuk bermain.<sup>19</sup>

## 2. Motivasi Belajar

### a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi merupakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Siswa belajar karena didorong oleh kekuatan mentalnya. Kekuatan mental itu berupa keinginan, perhatian, kemauan, atau cita-cita. Kekuatan mental tersebut dapat tergolong rendah atau tinggi. Ada ahli psikologi pendidikan yang menyebut kekuatan mental yang mendorong terjadinya belajar tersebut sebagai motivasi belajar.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup>Lestari, Inda & Rianan, Agus Wahyudi, *Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial dalam Keluarga*, *Jurnal Prosiding KS:Riset & PKM*, 2, (2015), 95.

<sup>20</sup>Dimiyati & Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), 80.

Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Setiap perbuatan, termasuk perbuatan belajar disorong oleh sesuatu atau beberapa motif. Motif atau bisa juga disebut dengan dorongan atau kebutuhan merupakan suatu tenaga yang berada pada diri individu atau siswa yang mendorongnya untuk berbuat mencapai suatu tujuan. Tenaga pendorong atau motipada seseorang mungkin cukup besar sehingga tanpa motivasi dari luar dia sudah berbuat. Padahal dari dalam diri siswa sendiri terdapat motif dari dalam (internal) yang sangat kecil, sehingga membutuhkan motivasi yang dari luar seperti guru, orang tua, teman, buku-buku dan lain sebagainya. Kata motif berasal dari bahasa Inggris *motion* yang berarti gerak atau sesuatu yang bergerak. Motif adalah keadaan didalam pribadi orang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas. Motivasi adalah penggerak tingkah laku ke arah suatu tujuan dengan didasari adanya suatu kebutuhan.<sup>21</sup>

Menurut Wina Sanjaya, motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya. Dalam proses pembelajaran tradisional yang menggunakan pendekatan ekspositori kadang-kadang unsur motivasi terlupakan oleh guru. Guru seakan-akan memaksakan siswa untuk menerima materi yang disampaikan. Keadaan ini tidak menguntungkan karena siswa tidak dapat belajar secara optimal yang tentunya pencapaian hasil belajar juga tidak optimal. Pandangan modern tentang proses pembelajaran menempatkan

---

<sup>21</sup>*Ibid*, 85.

motivasi sebagai salah satu aspek penting dalam membangkitkan motivasi belajar siswa.

Mc Donald berpendapat, motivasi merupakan suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya efektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan demikian munculnya motivasi dapat ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat disadari atau tidak.<sup>22</sup>

Sedangkan belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri didalam interaksi dengan lingkungannya. Pada saat proses belajar, motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Hal ini menunjukkan bahwa, motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi satu sama lain. Siswa akan giat belajar jika ia memiliki motivasi untuk melakukan aktivitas belajar.<sup>23</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian motivasi belajar di atas, dapat diketahui bahwa yang dimaksud dengan motivasi belajar adalah suatu dorongan yang menyebabkan seseorang untuk bertindak atau berbuat dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang dikehendaki, sehingga perubahan tingkah laku pada dirinya.

#### b. Teori dan Indikator Motivasi Belajar

Menurut Abraham Maslow, Perilaku manusia sangat dipengaruhi oleh motivasi. Hal ini menyebabkan Maslow menganjurkan sebuah teori motivasi

---

<sup>22</sup>Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), 63.

<sup>23</sup> *Ibid*, 65.

dengan tujuan untuk mengarahkan perilaku manusia agar bisa diarahkan untuk mencapai tujuan. Maslow mengatakan bahwa motivasi menyebabkan perilaku yang diarahkan pada tujuan. Melalui motivasi, manusia bisa diarahkan untuk kebutuhan tertentu. Bagi seorang pimpinan organisasi perlu mengetahui kebutuhan dari bawahannya.

Maslow merumuskan sebuah teori hierarki kebutuhan atau *The Need Hierarchy Model*. Teori Maslow ini terdiri dari tingkatan kebutuhan manusia sesuai dengan skala prioritas. Menurut Maslow, jika kebutuhan dasar terpenuhi maka seseorang dengan sendirinya akan berusaha untuk memenuhi kebutuhan berikutnya. Maslow juga beranggapan bahwa kebutuhan individu berfungsi sebagai kekuatan pendorong dalam perilaku seseorang. Adapun teori motivasi yang dikemukakan Abraham Maslow yaitu:

1. *Attencion* (Perhatian)
2. *Relevance* (Hubungan)
3. *Confidence* (Rasa percaya diri)
4. *Satisfaction* (Kepuasan)<sup>24</sup>

#### c. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi belajar pada dasarnya dapat membantu guru dalam memahami dan menjelaskan perilaku siswa dalam kegiatan belajar. Motivasi tidak hanya memberikan arah kegiatan belajar secara benar, tetapi lebih dari itu motivasi dalam diri siswa akan mendapat pertimbangan-pertimbangan positif dalam kegiatannya termasuk kegiatan belajar. Ada beberapa peranan penting dari motivasi belajar dalam proses pembelajaran yaitu: 1) Motivasi memberikan semangat seseorang pelajar dalam kegiatan-kegiatan belajar lainnya. 2)

---

<sup>24</sup> Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, 75.

Motivasi-motivasi perbuatan sebagai pemilih dari tipe kegiatan dimana seseorang berkeinginan untuk melakukannya. 3) Motivasi memberikan petunjuk pada tingkah laku.<sup>25</sup>

Keberhasilan proses belajar mengajar dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Guru selaku pendidik perlu mendorong siswa untuk belajar dalam mencapai tujuan. Berikut merupakan fungsi motivasi dalam proses belajar yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya yaitu: Mendorong siswa untuk beraktivitas, perilaku setiap orang disebabkan karena dorongan yang muncul dari dalam yang disebut dengan motivasi. Besar kecilnya semangat seseorang untuk bekerja sangat ditentukan oleh besar kecilnya motivasi orang tersebut. Semangat siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu dan ingin mendapatkan nilai yang baik karena siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar. Sebagai Pengarah tingkah laku yang ditunjukkan setiap individu pada dasarnya diarahkan untuk memenuhi kebutuhannya atau untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dengan demikian motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik.<sup>26</sup>

#### d. Macam-macam Motivasi Belajar

Setiap perilaku yang dilakukan manusia akan selalu dipengaruhi oleh motivasi, termasuk perilaku belajar. Motivasi ada yang bersifat bawaan, ada juga yang berasal dari pengaruh lingkungan sekitar. Motivasi ada yang muncul dari dalam diri manusia, ada pula yang didapatkan dari lingkungan. Dari banyaknya jenis motivasi tersebut, maka pakar Psikologi mengelompokkan

---

<sup>25</sup> Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), 233.

<sup>26</sup> Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, 56.

menjadi beberapa macam motivasi yaitu: *Physiological drives*, yaitu dorongan-dorongan yang bersifat fisiologis/jasmaniah, seperti lapar, haus, seks, dan sebagainya. *Sosial motives*, yaitu dorongan yang ada hubungannya dengan manusia yang lain dalam suatu masyarakat, seperti dorongan estetis, dorongan ingin selalu berbuat baik (etika), dan sebagainya.<sup>27</sup>

Berdasarkan pembagian motivasi di atas, golongan motivasi yang kedua itu timbul akibat adanya golongan motivasi yang pertama. Jadi, kedua golongan motivasi di atas mempunyai hubungan satu sama lain. Dapat pula dikatakan bahwa golongan yang kedua ini sifatnya lebih tinggi daripada yang pertama, karena hanya terdapat pada manusia saja.

Menurut pendapat lain, motivasi dapat digolongkan menjadi tiga golongan yaitu:

- 1) Motivasi organis, yaitu motif-motif yang berhubungan dengan kebutuhan-kebutuhan biologis individu, seperti: makan dan minum, seks, beristirahat, bergerak dan lain-lain.
- 2) Motivasi objektif, yaitu mencakup motif-motif lain yang bukan hanya sekedar memenuhi kebutuhan-kebutuhan biologis, melainkan juga kebutuhan-kebutuhan di atasnya, seperti konsep belajar, bekerja, beragama, berlibur dan lain-lain.
- 3) Motivasi darurat, yaitu motif-motif yang timbul dalam keadaan darurat, genting, kritis, dan semua hal yang mengancam jiwanya, berteriak meminta tolong orang lain, dan lain-lain.<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup>Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), 62.

<sup>28</sup>Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam perspektif baru*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), 32.

### 3. Pembelajaran IPS

#### a. Pengertian Pembelajaran IPS Terpadu

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu cabang ilmu yang dipelajari sejak kita mengenal dunia dan tidak akan pernah berakhir untuk dipelajari, karena IPS merupakan ilmu yang sangat dekat dengan keseharian kita sehingga baik secara formal maupun informal kita akan tetap mempelajarinya. *Social Science Education Council (SSEC)* dan *National Council for Social Studies (NCSS)*, menyebut IPS sebagai “*Social Science Education*” dan “*Social Studies*” dengan kata lain, IPS mengikuti cara pandang yang bersifat terpadu dari sejumlah mata pelajaran. Pembelajaran IPS anak belajar menggunakan keterampilan dan alat-alat studi sosial, misalnya mencari bukti dengan berpikir ilmiah, keterampilan mempelajari data masyarakat, mempertimbangkan validitas dan relevansi data, mengklasifikasikan dan menafsirkan data-data sosial serta merumuskan kesimpulan.<sup>29</sup>

IPS merupakan integrasi beberapa disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi, serta disiplin ilmu yang sesuai dari humaniora, matematika dan alami ilmu. Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi : 1) Manusia, tempat, dan lingkungan. 2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan. 3) Sistem, sosial dan budaya. 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup>Endang Kusmaryatun. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Media Gambar Mini Siwa Kelas V SDN Pabean II Sidoarjo,” *Edukasi*, 4 (Januari, 2010), 21.

<sup>30</sup>Daldjoeni, *Dasar-Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Bandung: Alumni, 1992), 47.

Sedangkan pembelajaran dalam pendidikan yang khususnya berlangsung di sekolah adalah adanya interaksi aktif antara siswa dan guru. Guru bukan hanya menjadi pusat dari kegiatan belajar mengajar, namun keterlibatan siswa aktif dan penggunaan sumber belajar menjadi hal yang tidak kalah pentingnya. Agar dapat memancing siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran, di antaranya adalah dengan menguasai dan dapat menerapkan berbagai metode pembelajaran dan menggunakan berbagai sumber belajar yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, sehingga dapat tercipta kondisi pembelajaran yang baik di kelas dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik. Hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yang baik pula.<sup>31</sup>

Pembelajaran IPS selalu mengikuti perkembangan kognitif siswa, oleh karena itu pembelajaran IPS berbeda tiap tingkatan sekolah, menurut Supriatna, dkk (2010) pengertian dari IPS dapat dibedakan menjadi dua, dapat diartikan mata pelajaran yang berdiri sendiri dapat pula gabungan atau paduan dari beberapa mata pelajaran atau disiplin ilmu sosial. Berbeda dengan proses pembelajaran di SD, pada tingkatan SMP/SMA mata pelajaran sejarah, geografi, ekonomi, dan ilmu-ilmu sosial lain terpisah, atau berdiri sendiri menjadi suatu disiplin ilmu, sedangkan pada perguruan tinggi pembelajaran IPS dikenal sebagai pendidikan ilmu pengetahuan sosial (PIPS). Pada perguruan tinggi lebih ditekankan untuk belajar bagaimana cara mengajarkan

---

<sup>31</sup>Nursid Sumaatmadja, *Perspektif Studi Sosial*, (Bandung: Alumni, 1986), 53.

IPS. Berhubung penelitian ini menggunakan subjek siswa sekolah dasar, maka penelitian ini hanya akan membahas IPS.<sup>32</sup>

b. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS Kelas VII

Manusia dalam hidupnya akan selalu berinteraksi dengan lingkungannya. Dia akan berhubungan dengan manusia lainnya. Dalam menjalin lingkungan di kehidupan nyata ini, manusia dituntut untuk bisa bersosialisasi, karena dengan begitu manusia akan bisa mempertahankan keberlangsungan hidupnya. Bayangkan jika kita tidak bisa bersosialisasi, maka hidup akan terasa sepi, tidak berguna, dan tidak akan berkembang menuju perubahan yang sesuai dengan aturan zaman.

Di kehidupan sosial ini manusia saling berhubungan, saling bekerjasama, saling bertukar pendapat dan sebagainya. Berawal dari sinilah manusia dapat untuk mengetahui nilai-nilai atau norma-norma yang berlaku dalam masyarakat sebagai kontrol diri untuk berperilaku yang baik dengan sesama manusia. Selain itu, kita juga harus mengetahui bahwa di dalam masyarakat itu terdiri dari beraneka ragam budaya, suku, agama, bahasa, ras dan sebagainya. Tentunya dalam setiap kelompok masyarakat itu memiliki kebudayaan yang berbeda-beda. Untuk dapat hidup yang rukun, maka setiap kelompok masyarakat harus memupuk sikap saling toleransi, simpati, dan empati dalam menghadapi keanekaragaman budaya tersebut.<sup>33</sup>

Disamping itu, manusia juga akan senantiasa berinteraksi dengan lingkungan dan sekitarnya. Manusia harus mengetahui bagaimana cara

---

<sup>32</sup>Endang Kusmaryatun. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Media Gambar Mini Siwa Kelas V SDN Pabean II Sidoarjo," 21.

<sup>33</sup>Endang Kusmaryatun. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Media Gambar Mini Siwa Kelas V SDN Pabean II Sidoarjo," 35.

berinteraksi yang baik dengan lingkungan alamnya. Oleh karena alam ini memberikan kontribusi besar terhadap kelangsungan hidup manusia. Untuk menjaga keseimbangan dan keberlangsungan hidup manusia, kita harus mengetahui pengetahuan tersebut, dan sekolah adalah salah satu wadah untuk kita bisa mendapatkan pengetahuan atau informasi tersebut. Pengetahuan ini salah satunya dapat kita peroleh dari Ilmu Pengetahuan Sosial.<sup>34</sup>

#### 4. Peserta Didik

##### a. Pengertian Peserta Didik

Secara etimologi peserta didik merupakan anak didik yang mendapat pengajaran ilmu. Secara terminologi peserta didik merupakan anak didik atau individu yang mengalami perubahan, perkembangan sehingga masih memerlukan bimbingan dan arahan dalam membentuk kepribadian serta sebagai bagian dari individu yang tengah mengalami fase perkembangan atau pertumbuhan baik dari segi fisik dan mental maupun fikiran.<sup>35</sup>

Peserta didik adalah setiap manusia yang sepanjang hidupnya selalu dalam perkembangan. Kaitannya dengan pendidikan adalah bahwa perkembangan peserta didik itu selalu menuju kedewasaan dimana semuanya itu terjadi karena adanya bantuan dan bimbingan yang diberikan oleh pendidik. Siswa atau peserta didik merupakan salah satu komponen manusia yang menempati posisi sentral dalam proses belajar mengajar. Peserta didik menjadi pokok persoalan utama dan sebagai tumpuan perhatian. Dalam proses belajar mengajar, siswa sebagai pihak yang ingin meraih cita-cita memiliki tujuan dan kemudian ingin mencapainya secara optimal. Peserta didik akan menjadi

---

<sup>34</sup>Oemar Malik, *Pendidikan Guru*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003), 78.

<sup>35</sup>Mangun Budiyanoto, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Ombak, 2013), 91-92.

faktor pernentu, sehingga menuntuy dan dapat mempengaruhi segala sesuatu yang diperlukan untuk mencapai tujuan belajarnya. Itulah sebabnya peserta didik merupakan subjek belajar.<sup>36</sup>

Oleh sebab itu peserta didik merupakan sumberdaya utama dan terpenting dalam proses pendidikan formal. Tidak ada peserta didik, tidak ada guru. Peserta didik bisa belajar tanpa guru. Sebaliknya, guru tidak bisa mengajar tanpa peserta didik. Karenanya, kehadiran peserta didik menjadi keniscayaan dalam proses pendidikan yang dilembagakan dan menurut interaksi antara pendidik dan peserta didik. Tentu saja, optimasi pertumbuhan dan perkembangan peserta didik diragukan perwujudannya, tanpa kehadiran guru yang professional.<sup>37</sup>

Berdasarkan-berdasarkan pengertian mengenai peserta didik dapat dipahami bahwa yang dimaksud peserta didik ialah setiap orang atau sekelompok orang, tanpa ada batasan usia tertentu yang akan menjadi sasaran pengaruh kegiatan pendidikan yang dilakukan oleh pendidik dalam rangka tercapainya tujuan pendidikan.

#### b. Perkembangan Peserta didik Usia Sekolah Menengah

##### 1) Perkembangan Fisik

Peserta didik usia 12-19 tahun merupakan periode remaja transisi, yaitu periode antara masa kanak-kanak dan usia dewasa. Periode ini merupakan masa perubahan yang sangat besar. Selama periode tahun ini pertumbuhan fisik, emosional, dan intelektual terjadi dengan kecepatan tinggi, menentang

---

<sup>36</sup>M. Nashir Ali, *Dasar-Dasar Ilmu Mendidik*, (Jakarta: Mutiara, 1982), 33.

<sup>37</sup> Mangun Budiyo, *Ilmu Pendidikan Islam*, 97.

peserta didik sebagai remaja untuk menyesuaikan diri dengan suatu bentuk tubuh baru, identitas sosial, dan memperluas pandangannya tentang dunia.

Berdasarkan perkembangan fisik pada peserta didik sia sekolah menengah dapat dilihat bahwasanya perkembangannya merupakan masa transisi atau peralihan dari masa anak-anak menuju remaja. Artinya masa ini sangat rentan, karena sikap yang hanya ingin bermain dominan anak-anak akan diganti dengan sikap remaja yang selalu ingin tampil lebih menonjol dibandingkan teman-temannya. Oleh karenanya perkembangan fisik akan mengubah identitas sosial dan memperluas pandangan dunia.<sup>38</sup>

### c. Perkembangan Kognitif

Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang memiliki arti yang sama dengan *knowing* yang berarti mengetahui. Dalam artian luas, *cognition* (kognisi) ialah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Perkembangan kognitif yang dimaksud adalah bagaimana perkembangan yang terjadi pada diri peserta didik di bidang kognitif atau pengetahuan. Selanjutnya terdapat beberapa tahapan perkembangan kognitif peserta didik berdasarkan jenjang usia.

Tahapan-tahapan perkembangan kognitif menurut pendapat yang dikemukakan oleh Jean Piaget meliputi: *Sensory motor* (Sensori-motor) berkisar antara 0 sampai 2 tahun, *Preoperational* (Praoperasional) berkisar antara 2 sampai 7 tahun, *Concrete-operational* (konkret-operasional) berkisar antara 7 sampai 11 tahun, *Formal-operational* (Formal-operasional) berkisar antara 11 sampai 15 tahun.<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> M. Nashir Ali, *Dasar-Dasar Ilmu Mendidik*, 79.

<sup>39</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pres, 2012), 22.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat dipahami bahwasanya pada perkembangan kognitif peserta didik usia sekolah menengah memiliki beberapa tahapan sesuai usia peserta didik tersebut. Dalam tahap perkembangan formal-operasional, anak yang sudah menjelang atau yang sudah menginjak masa remaja, yaitu usia 11-15 tahun, akan dapat mengatasi masalah keterbatasan pemikiran konkret-operasional (tahap perkembangan kognitif sebelumnya). Dalam perkembangan kognitif tahap akhir seseorang remaja telah memiliki kemampuan beruntun dua ragam yaitu kemampuan kognitif, yakni: 1), Kapasitas menggunakan hipotesis. 2), Kpaasitas menggunakan prinsip-prinsip abstrak.<sup>40</sup> Dengan kapasitas menggunakan hipotesisi (anggaran dasar), seorang remaja akan mampu berpikir hipotesis, yakni berpikir mengenai sesuatu khususnya dalam hal pemecahan masalah dengan menggunakan anggpan dasara yang relevan dengan lingkungan yang di respon.

Berdasarkan teori yang telah dijelaskan diatas, peserta didik sekolah menengah rentang usia 11 sampai 15 tahun, dalam tahap perkembangan kognitifnya sudah mampu menggunakan prinsip-prinsip abstrak dan menggunakan hipotesis. Dengan demikian, dapat dipahami bahwasanya peserta didik pada tahapan ini telah dapat membedakan baik-buruk suatu keadaan, artinya pada tahap ini peserta didik telah mampu melakukan sebuah persepsi.

---

<sup>40</sup> *Ibid*, 33.

## B. Kajian Penelitian yang Relevan

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang diperoleh, terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang hendak dilakukan peneliti, diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Skripsi karya Mirna Intan Sari, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2018, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa’adah Pujon Kabupaten Malang. Dengan hasil penelitian bahwa pemakaian gawai yang tidak tepat guna dapat menyebabkan diantaranya yaitu (1) menjadi pribadi yang tertutup. Seseorang yang telah kecanduan dengan gawai biasanya akan cenderung menghabiskan waktunya untuk bermain gawai daripada harus menjalankan aktivitas lainnya. (2) Kesehatan terganggu. Penggunaan gawai yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan terutama kesehatan mata. (3) Gangguan tidur. Penggunaan gawai yang berlebihan juga dapat mengganggu pola tidur pada anak.<sup>41</sup>

Persamaan dalam penelitian yang dilakukan oleh Mirna Intan Sari dengan penelitian saat ini yaitu sama-sama membahas mengenai pengaruh penggunaan gawai terhadap motivasi belajar siswa. Sementara perbedaannya yaitu penelitian karya Mirna Intan Sari mengambil sampel dari siswa-siswi tingkat MI, sedangkan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah siswa-siswi tingkat SMP.

2. Skripsi karya Jumairoh Indah Wulandari, Universitas Negeri Semarang tahun 2020, dengan judul "Pengaruh Penggunaan Gawai dan Kebiasaan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Dabin VI Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes. Dengan hasil penelitian bahwa siswa cenderung

---

<sup>41</sup>Nourma Alif Suryawati, "Pengaruh Penggunaan Gadget dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuh Wari Kabupaten Tegal," (Skripsi: UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2018), 56.

beranggapan jika kegiatan belajar hanya dilakukan ketika akan ada ulangan atau ujian. Ketika melakukan kegiatan diskusi kelas, siswa cenderung pasif dan hanya ada beberapa siswa saja yang berani aktif berbicara untuk menyampaikan pendapatnya terkait kegiatan pembelajaran. Kebiasaan belajar siswa yang kurang teratur atau kurang disiplin saat dirumah karena disebabkan oleh penggunaan *gadget* yang lebih tinggi daripada waktu belajar.<sup>42</sup>

Persamaan yang terdapat dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif. Sementara perbedaan dalam penelitian ini yaitu terkait dengan pendekatan penelitiannya, jika penelitian karya Jumairoh Indah Wulandari cenderung menggunakan pendekatan *ex post facto*, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif.

3. Skripsi karya Wahyu Widiyanto, Universitas Sebelas Maret Surakarta tahun 2018, dengan judul "Pengaruh Penggunaan Gawai dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X Jurusan Administrasi Perkantoran di SMKN 1 Sukoharjo Tahun Ajaran 2017/2018. Dengan hasil penelitian bahwa penggunaan gawai dapat mengakibatkan pengaruh negatif yang signifikan yaitu menurunnya motivasi belajar siswa sehingga dapat menyebabkan penurunan hasil prestasi siswa.

Persamaan yang terdapat dalam penelitian ini adalah sama-sama meneliti mengenai pengaruh penggunaan gawai terhadap motivasi belajar siswa. Sementara perbedaannya yaitu penelitian karya Wahyu Widiyanto meneliti dengan

---

<sup>42</sup>Jumairoh Indah Wulandari, "Pengaruh Penggunaan Gawai dan Kebiasaan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri DABIN VI Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes," (Skripsi: UNNES, Semarang, 2020), 70.

mengambil sampel siswa tingkat SMK, sedangkan penelitian ini melakukan penelitian dengan mengambil sampel siswa tingkat SMP.<sup>43</sup>

4. Skripsi Karya Dalillah, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta 2019, dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Darussalam Ciputat”. Dengan hasil penelitian bahwa penggunaan *gadget* mengakibatkan dampak buruk terhadap perilaku sosial siswa.

Persamaan yang terdapat dalam penelitian ini adalah sama-sama meneliti mengenai pengaruh penggunaan gawai, akan tetapi dalam penelitian ini lebih fokus ke pengaruh terhadap perilaku siswa. Sementara perbedaannya yaitu penelitian karya Dalillah meneliti dengan mengambil sampel siswa tingkat SMA, sedangkan penelitian ini melakukan penelitian dengan mengambil sampel siswa tingkat SMP.<sup>44</sup>

5. Skripsi Karya Anggi Susilawati, Universitas Islam Negeri AR-Raniry Darussalam Banda Aceh 2020, dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap IPK Mahasiswa Pendidikan Fisika UIN AR-Raniry Banda Aceh”. Dengan hasil penelitian bahwa penggunaan *gadget* mempengaruhi IPK Mahasiswa.

Persamaan yang terdapat dalam penelitian ini adalah sama-sama meneliti mengenai pengaruh penggunaan *Gadget*, akan tetapi dalam penelitian ini lebih fokus ke pengaruh terhadap IPK Mahasiswa. Sementara perbedaannya yaitu penelitian karya Anggi Susilawati meneliti dengan mengambil sampel mahasiswa, sedangkan penelitian ini melakukan penelitian dengan mengambil sampel siswa tingkat SMP.<sup>45</sup>

---

<sup>43</sup>Wahyu Widiyanto, "Pengaruh Penggunaan Gawai dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital," (Skripsi: UNS, Solo), 62.

<sup>44</sup>Dalillah, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Darussalam Ciputat", (Skripsi: UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta), 56.

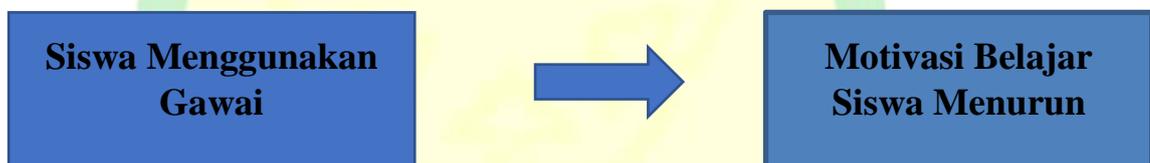
<sup>45</sup>Anggi Susilawati, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap IPK Mahasiswa Pendidikan Fisika UIN AR-Raniry Banda Aceh," (Skripsi: UIN Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh, 2020), 67.

### C. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir merupakan dasar pemikiran dari penelitian yang telah dipadukan dengan fakta, observasi dan telaah kepustakaan. Berdasarkan landasan teori dan telaah pustaka yang telah dijelaskan diatas, maka kerangka berpikir pada penelitian ini adalah:

Variabel Independen (X) : Pengaruh penggunaan gawai

Variabel Dependen (Y) : Motivasi belajar siswa



Dari bagan kerangka berpikir di atas dapat diketahui dimana penggunaan gawai dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Jika gawai digunakan dengan tidak tepat waktu maka penggunaan gawai akan mempengaruhi motivasi belajar siswa.

### D. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis hipotesis penelitian yaitu:

1.  $H_a$ , menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan gawai terhadap motivasi belajar IPS Terpadu siswa kelas VII SMPN 3 Doplang Blora Tahun Ajaran 2021/2022.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

##### 1. Pendekatan Penelitian

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini. Pendekatan kuantitatif merupakan suatu pendekatan yang digunakan dalam melakukan penelitian dengan cara mengukur indeks-indeks variabel dari penelitian tersebut hingga pada akhirnya akan mendapatkan penggambaran dalam faktor-faktor tersebut. Menurut Winarno Surakhmad, penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif tersebut dilaksanakan dengan tujuan untuk mengukur bagian dari data yang akan dilakukan penelitian. Metode kuantitatif digunakan dan diseragamkan dengan variabel penelitian yang berpusat pada persoalan-persoalan terpercaya dan tanda yang sedang terjadi pada keadaan masa kini dengan gambaran yang berupa hasil penelitian yaitu bilangan-bilangan yang mempunyai makna.<sup>46</sup>

Jadi alasan peneliti memilih menggunakan pendekatan ini yaitu karena peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan gawai terhadap motivasi belajar IPS Terpadu siswa kelas VII SMPN 3 Dopleng Blora Tahun Ajaran 2021/2022.

##### 2. Jenis Penelitian

Penelitian *ex post facto* digunakan dalam penelitian ini. Menurut Nana Sudjana, metode penelitian *ex post facto* bertujuan untuk mendeskripsikan suatu kejadian atau fenomena yang sedang terjadi pada masa kini dalam bentuk nilai-nilai yang memiliki makna. Tujuan dipilihnya penelitian *ex post facto* dengan

---

<sup>46</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*, (Bandung: Alfabeta, CV, 2014), 68.

menggunakan pendekatan kuantitatif ini yaitu untuk mendeskripsikan suatu keadaan yang akan dilakukan penelitian dengan menggunakan dukungan dari studi kepustakaan sehingga dapat lebih menguatkan penguraian peneliti dalam melaksanakan ketentuan. Hasil dari penelitian tersebut didapatkan dari perhitungan indeks-indeks variabel dalam penelitian kemudian dideskripsikan secara tertulis oleh peneliti.<sup>47</sup>

Penelitian *ex post facto* yaitu suatu strategi yang digunakan untuk mengatur latar dalam sebuah penelitian dengan tujuan agar peneliti mampu memperoleh data yang valid sesuai dengan karakteristik variabel dan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode analisis *ex post facto* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sudjana Ibrahim penelitian *ex post facto* adalah penelitian yang berupa deskripsi mengenai suatu gejala, suatu peristiwa dan fenomena yang terjadi pada masa kini dan peneliti disini berusaha untuk mengabadikan peristiwa dan fenomena yang menjadi fokus untuk selanjutnya digambarkan dengan apa adanya sesuai dengan kenyataan di lapangan.<sup>48</sup>

Jadi alasan peneliti memilih menggunakan jenis penelitian *ex post facto* karena peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan gawai terhadap motivasi belajar IPS Terpadu siswa kelas VII SMPN 3 Doplang Blora Tahun Ajaran 2021/2022.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMPN 3 Doplang Blora, Subjek dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VII SMPN 3 Doplang Blora yang memiliki

---

<sup>47</sup>Rizky Damarsari, "Efektivitas Penggunaan Media Patama Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Berkesulitan Belajar Matematik Kelas II di SD Negeri Bangunrejo 2 Yogyakarta," (Skripsi: UNY, 2017), 36.

<sup>48</sup>Priyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Sidoarjo: Zifatama, 2014), 104.

permasalahan terhadap pengaruh penggunaan gawai. Oleh karena itu, penelitian yang hendak peneliti lakukan yaitu berjudul pengaruh penggunaan gawai terhadap motivasi belajar siswa. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Februari-Mei 2022.

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Okbr	Nvmbrr	Dsmbr	Jnr	Fbr	Mrt	Apr	Mei	Jun
1	Penyusunan Proposal	■	■	■						
2	Observasi Lapangan		■	■	■					
3	Pelaksanaan Penelitian				■	■	■			
4	Analisis dan Pengolahan Data					■	■	■		
5	Penyusunan Laporan						■	■	■	■

### C. Populasi dan Sampel Penelitian

#### 1. Populasi

Menurut Sugiyono, Populasi merupakan wilayah penyamarataan yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan karakter tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk diamati lalu kemudian diambil keputusannya.<sup>49</sup>

Populasi merupakan seluruh anggota yang akan digunakan dalam penelitian. Populasi tidak hanya berupa makhluk hidup atau manusia saja, akan tetapi

<sup>49</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Rineka Cipta, 2019), 95.

juga seluruh benda yang dapat diteliti. Populasi dapat terbagi menjadi dua yaitu populasi yang tidak terbatas atau (populasi infinitif) serta populasi yang dapat terbatas atau (populasi finitif).

Jadi populasi yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VII SMPN 3 Doplang Blora yang berjumlah 84 siswa dengan jumlah 40 siswa perempuan dan 44 siswa laki-laki..

## 2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang digunakan dalam penelitian. sampel yang dipakai dalam penelitian ini terdapat 84 populasi yang diambil berdasarkan data yang dapat mewakili populasi secara merata. Oleh karena itu, sampel yang dipakai dalam melakukan penelitian ini yaitu seluruh dari jumlah populasi yang menjadi temadalam penelitian.

Menurut Sugiyono, jumlah anggota sampel yang diharapkan dapat mewakili populasi yaitu sama dengan jumlah anggota populasi itu sendiri. Sedangkan sampel yang dipakai dalam penelitian ini yaitu teknik pengambilan sampel jenuh yang merupakan sampel yang digunakan seluruh anggota populasi karena jumlahnya yang relatif kecil atau sedikit.<sup>50</sup>

Jadi sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagian dari siswa kelas VII SMPN Doplang Blora yaitu sebanyak 60 siswa.

## D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

### 1. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu objek atau subjek yang berbentuk apa saja yang ditentukan oleh peneliti untuk di pelajari sehingga didapatkan informasi

---

<sup>50</sup>Muhammad Afandi, dkk, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, (Semarang: UNISSULA PRESS, 2013), 126.

mengenai sesuatu tersebut, lalu kemudian ditarik ketetapanannya. Sesuai dengan judul penelitian yang dipilih yaitu "Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Motivasi Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII SMPN 3 Dopleng Blora" maka peneliti mengelompokkan variabel yang digunakan dalam penelitian ini menjadi variabel independen (X) dan variabel dependen (Y).<sup>51</sup>

a. Variabel Bebas

Variabel bebas atau bisa juga disebut variabel (X) variabel ini biasanya sering disebut sebagai variabel stimulus, *predictor*, *abtecedent*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang dapat mempengaruhi atau bisa menjadi sebab perubahan dan timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini dengan judul "Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Motivasi Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII SMPN 3 Dopleng Blora" maka dapat diketahui yang merupakan variabel bebas (X) adalah "Penggunaan Gawai"

b. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi dan bisa menjadi sebab akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini dengan judul "Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Motivasi Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII SMPN 3 Dopleng Blora" maka dapat diketahui yang merupakan variabel terikat (Y) adalah "Motivasi Belajar"

---

I Made Harman Sulaksana, "Efektivitas/Peranan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD," (Skripsi, UNDIKSHA, 2020), 37.

## E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan suatu data dalam penelitian yang dilaksanakan oleh penulis, maka harus mempunyai cara atau teknik untuk menemukan data atau informasi yang baik dan terstruktur serta akurat dari penelitian yang telah dilakukan, sehingga kebenaran dari informasi data yang di peroleh dapat di pertanggung jawabkan.

Untuk mendapatkan data dari kedua variabel dalam penelitian ini yaitu Gawai dan Motivasi belajar IPS Terpadu siswa kelas VII SMPN 3 Doplang Blora dengan menggunakan metode penelitian berupa angket. Angket tersebut dipakai untuk mengumpulkan data dari responden yang berupa motivasi belajar siswa.

### 2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data variabel motivasi belajar siswa dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode angket. Variabel motivasi belajar siswa ini instrumennya sudah tercermin seperti yang telah dijabarkan pada kajian teori yaitu pernyataan mengenai gawai dan pengaruh penggunaannya terhadap motivasi belajar IPS Terpadu siswa kelas VII SMPN 3 Doplang Blora.<sup>52</sup>

Tabel 3.2 Kisi-kisi Umum Instrumen Variabel Penelitian

Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Indikator	Nomor Item Uji Coba	Teknik
PENGARUH PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPS TERPADU	Penggunaan Gawai (X)  (Variabel Independen)	1. Pengalihan  2. Hubungan Personal  3. Identitas Personal 4. Pengawasan	4, 5, 16, 26, 27, 28, 29, 31, 32.  12, 13, 14, 15.  1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 17, 18,	Angket

<sup>52</sup>Abdul Rahman Shaleh, *Teknik Instrumen Penelitian*, (Jakarta: Pustaka Media, 2011), 180-182.

SISIWA KELAS VII SMPN 3 DOPLANG BLORA			19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 30.	
	Motivasi belajar IPS Terpadu (Y)  (Variabel Dependen)	1. Perhatian ( <i>Attencion</i> )  2. Hubungan ( <i>Relevance</i> )  3. Percaya diri ( <i>confidence</i> )  4. Kepuasan ( <i>Satisfaction</i> )	1,3, 5, 7, 9, 2, 4, 6, 8, 10 11, 13, 15, 17, 19, 12, 14, 16, 18, 20. 21, 23, 25, 27, 29, 22, 24, 26, 30 31, 33, 35, 37, 39, 32, 34, 36, 38, 40	Angket

Data yang dipakai dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan angket yang diberikan kepada responden yaitu seluruh siswa kelas VII SMPN 3 Doplang Blora. Dalam angket tersebut masing-masing berisi 40 butir soal pernyataan yang harus dijawab oleh siswa.

#### F. Validitas dan Reliabilitas

Validitas merupakan suatu indeks yang menunjukkan alat ukur itu benar-benar mengukur apa yang akan di ukur. Dalam penelitian ini menggunakan angket untuk mengukur hasil dari penelitian. Untuk mengukur apakah angket yang kita rangkai tersebut mampu mengukur apa yang ingin di ukur maka dalam hal ini perlu di uji menggunakan uji korelasi antara skor nilai pada setiap item pertanyaan dengan skor total angket tersebut. Pengujian validitas pada setiap butir kuisisioner pada program SPSS versi 24 dengan memakai teknik korelasi *product moment* antara skor setiap butir angket dengan skor total (jumlah tiap skor angket). Instrumen dapat dikatakan valid apabila nilai korelasi (pearson correlation) yaitu positif, dan nilai probabilitas korelasi [sig. (2-tailed)] < taraf signifikan ( $\alpha$ ) 0,05.

Sedangkan kriteria reliabilitas atau kepercayaan instrument penelitian mengarah pada penjelasan apakah suatu instrument dapat mengukur secara konsisten

sesuatu yang akan diukur dari waktu ke waktu. Reliabilitas instrumen diuji dengan memakai rumus koefisien reliabilitas *alpha cronbach*.<sup>53</sup>

Berdasarkan hasil analisis uji validitas dengan SPSS versi 24 diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3.3 Rekapitulasi Validitas dan Reabilitas Angka

Item	Sig.	$\alpha$	Kesimpulan	Item	Sig.	A	Kesimpulan
X1	0.000	0.05	Valid	Y1	0.000	0.05	Valid
X2	0.045	0.05	Valid	Y2	0.000	0.05	Valid
X3	0.000	0.05	Valid	Y3	0.000	0.05	Valid
X4	0.001	0.05	Valid	Y4	0.000	0.05	Valid
X5	0.000	0.05	Valid	Y5	0.966	0.05	Tidak Valid
X6	0.003	0.05	Valid	Y6	0.003	0.05	Valid
X7	0.031	0.05	Valid	Y7	0.001	0.05	Valid
X8	0.001	0.05	Valid	Y8	0.005	0.05	Valid
X9	0.000	0.05	Valid	Y9	0.000	0.05	Valid
X10	0.860	0.05	Tidak Valid	Y10	0.000	0.05	Valid
X11	0.000	0.05	Valid	Y11	0.000	0.05	Valid
X12	0.003	0.05	Valid	Y12	0.000	0.05	Valid
X13	0.000	0.05	Valid	Y13	0.000	0.05	Valid
X14	0.453	0.05	Tidak Valid	Y14	0.000	0.05	Valid
X15	0.006	0.05	Valid	Y15	0.411	0.05	Tidak Valid
X16	0.022	0.05	Valid	Y16	0.000	0.05	Valid
X17	0.001	0.05	Valid	Y17	0.007	0.05	Valid
X18	0.001	0.05	Valid	Y18	0.000	0.05	Valid
X19	0.000	0.05	Valid	Y19	0.039	0.05	Valid
X20	0.000	0.05	Valid	Y20	0.346	0.05	Tidak Valid
X21	0.000	0.05	Valid	Y21	0.000	0.05	Valid
X22	0.676	0.05	Tidak Valid	Y22	0.002	0.05	Valid
X23	0.001	0.05	Valid	Y23	0.799	0.05	Tidak Valid
X24	0.000	0.05	Valid	Y24	0.000	0.05	Valid
X25	0.004	0.05	Valid	Y25	0.000	0.05	Valid
X26	0.031	0.05	Valid	Y26	0.000	0.05	Valid
X27	0.004	0.05	Valid	Y27	0.000	0.05	Valid
X28	0.000	0.05	Valid	Y28	0.001	0.05	Valid
X29	0.001	0.05	Valid	Y29	0.015	0.05	Valid
X30	0.001	0.05	Valid	Y30	0.005	0.05	Valid
X31	0.000	0.05	Valid	Y31	0.002	0.05	Valid

<sup>53</sup>Bandur, A, *Penelitian Kuantitatif: Metodologi, Desain, dan Teknik Analisis Data dengan NVivo 11 Plus*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2016), 79.

Item	Sig.	$\alpha$	Kesimpulan	Item	Sig.	A	Kesimpulan
X32	0.046	0.05	Valid	Y32	0.793	0.05	Tidak Valid
				Y33	0.001	0.05	Valid
				Y34	0.004	0.05	Valid
				Y35	0.000	0.05	Valid
				Y36	0.001	0.05	Valid
				Y37	0.002	0.05	Valid
				Y38	0.096	0.05	Tidak Valid
				Y39	0.004	0.05	Valid
				Y40	0.997	0.05	Tidak Valid

Berdasarkan Tabel 3.3 di atas diperoleh bahwa item pada variabel X berjumlah 32, dengan 3 item tidak valid yaitu item 10, 14, dan 22. Kemudian untuk variabel Y seluruh item berjumlah 40 dengan 7 item tidak valid yaitu item 5, 15, 20, 23, 32, 38, dan 40. Item yang tidak valid akan dikeluarkan dan tidak diikuti sertakan dalam pengujian selanjutnya. Uji selanjutnya adalah reliabilitas dengan SPSS versi 24.00 diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3.4 Koefesien Determinasi

Variabel	Cronbach's Alpha	Kesimpulan
Penggunaan Gawai	0.919	Reliabel
Motivasi Belajar	0.951	Reliabel

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa nilai Cronbach's Alpha pada masing-masing variabel lebih dari 0.70, maka disimpulkan item-item pertanyaan bersifat reliabel.

## G. Teknik Analisis Data

Analisis data yang dipakai dalam penelitian ini yaitu analisis kuantitatif, merupakan analisis data yang memakai perhitungan matematika atau metode statistik yang telah tersedia. Analisis data secara kuantitatif meliputi:

### 1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan statistik yang dipakai untuk menganalisis data dengan cara menjelaskan atau menggambarkan data yang telah dikumpulkan dengan apa adanya tanpa membuat ketetapan yang berlaku untuk umum. Statistik deskriptif meliputi:

- a. *Mean*, merupakan nilai rata-rata dari data yang telah diamati.
- b. Maksimum, merupakan nilai tertinggi dari data yang telah diamati.
- c. Minimum, merupakan nilai terendah dari data yang telah diamati.
- d. Standar deviasi dipakai untuk mengetahui variabilitas dari penyimpangan terhadap nilai rata-rata.

## 2. Statistik Inferensial

### a. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik digunakan untuk mengetahui apakah variabel-variabel tersebut menyimpang dari asumsi-asumsi klasik. Uji asumsi klasik yang dipakai dalam penelitian ini meliputi uji normalitas, linearitas dan heteroskedastisitas.

#### 1). Normalitas

Uji normalitas digunakan dengan tujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual mempunyai distribusi normal. Model regresi yang baik harus berdistribusi normal. Cara mendeteksi apakah data berdistribusi normal atau tidak dapat diketahui dengan nilai signifikansi dari uji normalitas dengan metode Kolmogorov Smirnov Test.

Cara mengetahui signifikan atau tidak signifikan hasil uji normalitas yaitu dengan memperhatikan bilangan pada kolom signifikansi (Asymp. Sig. (2-tailed)) tersebut. Jika signifikansi yang diperoleh  $>$  taraf signifikansi  $\alpha$  (0.05) maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Kemudian grafik normal p-p plot menggambarkan penyebaran data pada sebuah grafik.

Jika data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas.

## 2). Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah dua variabel memiliki hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji linearitas ini biasanya dipakai sebagai syarat dalam analisis korelasi atau regresi linear. Taraf signifikansi yang dipakai dalam penelitian ini yaitu  $\alpha = 0.05$ . Cara untuk mengetahui apakah kedua variabel linier atau tidak yaitu dengan melihat nilai signifikansi pada baris Deviation from Linearity. Jika nilai signifikansi (Sig.)  $> 0.05$ , maka dapat ditentukan bahwa antara kedua variabel terdapat hubungan yang linear.

## 3). Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan dengan tujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi perbedaan varians dari residual satu pengamatan dengan pengamatan yang lain. Jika variance dari residual satu pengamatan dengan pengamatan lain tetap, maka disebut homoskedastisitas dan jika berbeda maka disebut heteroskedastisitas. Model regresi yang baik yaitu homoskedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas. Gejala heteroskedastisitas dapat diuji dengan metode uji glejser yaitu dengan nilai Sig.  $> 0.05$  maka tidak terjadi gejala heteroskedastisitas. **Uji Hipotesis dan Regresi Linear Sederhana**

Analisis regresi linier sederhana merupakan hubungan secara linier antara satu variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Analisis ini dipakai untuk memprediksi nilai dari variabel dependen (Y) apabila nilai variabel independen (X) mengalami peningkatan atau penurunan dan untuk

mengetahui hubungan antara variabel independen dan variabel dependen, apakah positif atau negatif. Adapun bentuk persamaan dari regresi linier sederhana ini yaitu sebagai berikut:

$$Y = a + b X + \varepsilon$$

keterangan:

Y = Motivasi Belajar (nilai variabel dependen yang akan diprediksi)

a = Konstanta (apabila nilai X = 0)

b = Koefisien regresi sederhana

X = Penggunaan Gawai (nilai variabel independen)

$\varepsilon$  = standard error<sup>54</sup>

### 3. Uji Hipotesis (Uji t)

Uji hipotesis (uji t) digunakan untuk mengetahui apakah koefisien regresi signifikan atau tidak pada masing-masing variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Jika nilai t hitung < t tabel dan nilai signifikansi > 0.05 maka Ho diterima dan Ha ditolak, sebaliknya jika nilai t hitung > t tabel dan nilai signifikansi < 0.05 maka Ho ditolak dan Ha diterima.

### 4. Uji Kelayakan Model (Uji F)

Uji F dipakai untuk menilai Goodness of Fit atau kelayakan dari suatu model penelitian. Dalam uji kelayakan model atau uji F menggunakan Anova. Uji ini dipakai untuk mengukur ketetapan fungsi regresi sampel dalam menafsir nilai aktual secara statistik. Jika nilai F hitung < F tabel dan nilai signifikansi > 0,05 maka

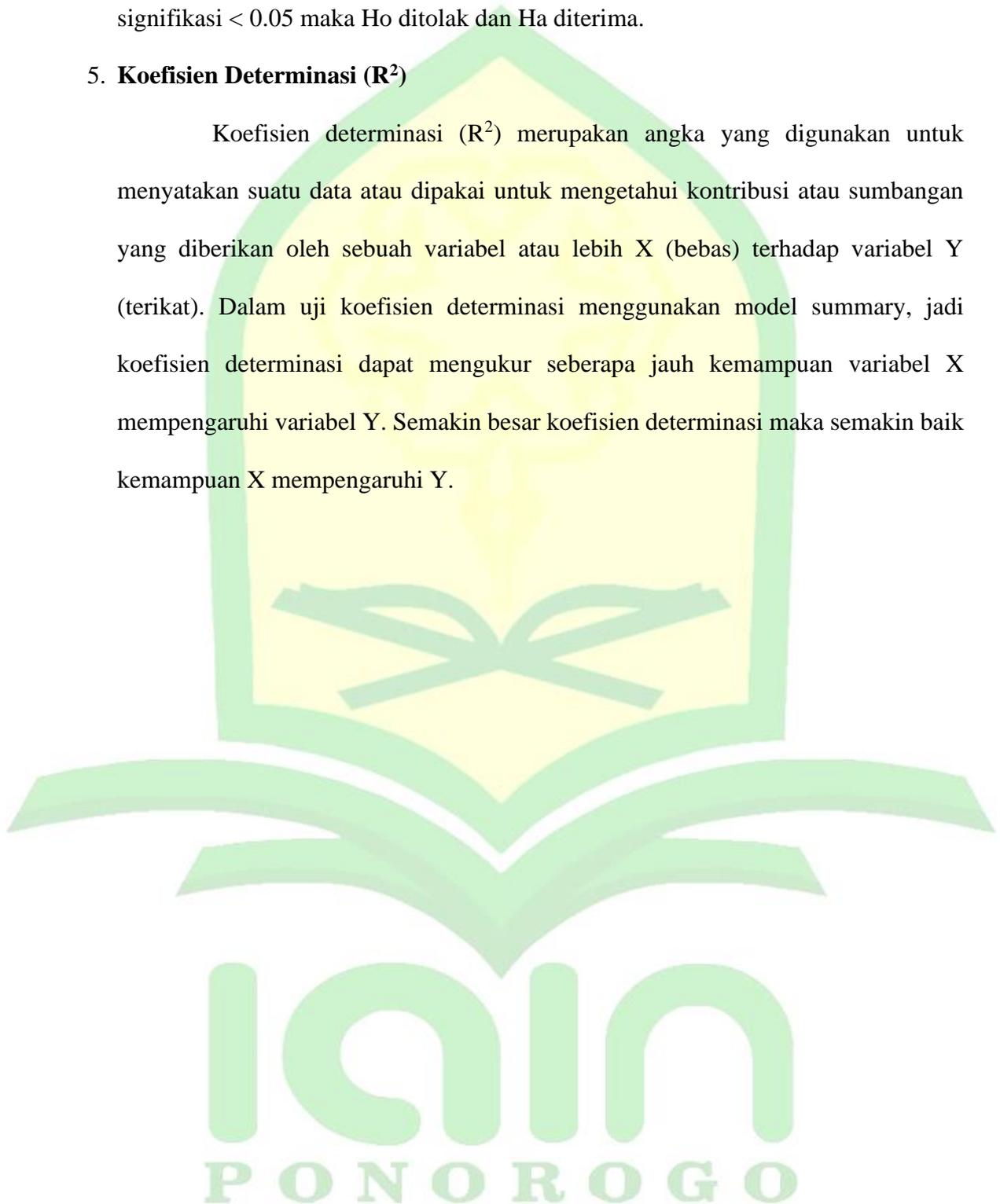
---

<sup>54</sup> Sugiono, *Metode Penelitian kuantitatif dan R&D*, 188.

$H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, sebaliknya jika nilai  $F$  hitung  $> F$  tabel dan nilai signifikansi  $< 0.05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

#### 5. Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) merupakan angka yang digunakan untuk menyatakan suatu data atau dipakai untuk mengetahui kontribusi atau sumbangan yang diberikan oleh sebuah variabel atau lebih  $X$  (bebas) terhadap variabel  $Y$  (terikat). Dalam uji koefisien determinasi menggunakan model summary, jadi koefisien determinasi dapat mengukur seberapa jauh kemampuan variabel  $X$  mempengaruhi variabel  $Y$ . Semakin besar koefisien determinasi maka semakin baik kemampuan  $X$  mempengaruhi  $Y$ .



## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SMP NEGERI 3 Doplang merupakan salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMP yang terletak di Dusun Growong, Desa Bangkleyan, Kec.Jati, Kab.Blora, Prov.Jaawa Tengah, dengan kode pos 58384. Dalam menjalankan kegiatannya, SMPN 3 Doplang berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

SMN 3 Doplang menyediakan listrik untuk membantu kegiatan belajar mengajar. Sumber listrik tersebut berasal dari PLN. Pembelajaran di SMPN 3 Doplang dilaksanakan pada pagi hari, dalam seminggu pembelajaran dilakukan selama 6 hari. SPN 3 Doplang memiliki akreditasi B berdasarkan sertifikat 817/BAN-SM/SK/2019.

#### 1. Visi dan Misi SMPN 3 Doplang Blora

Setiap lembaga sekolah yang didirikan pastinya mempunyai visi dan misi yang digunakan untuk membentuk tercapainya suatu tujuan yang telah direncanakan oleh lembaga tersebut. Visi dan misi tersebut yaitu:

##### a. Visi Sekolah

”Tujuan, Masa Depan, Cita-cita hal yang ingin dilakukan sekolah, Unggul Dalam Mutu, Santun dan Taqwa Dalam Kepribadian”

##### b. Misi Sekolah

- 1) Menyelenggarakan proses belajar yang bermakna
- 2) Memberikan pelayanan sehingga terwujudnya pengembangan potensi siswa
- 3) Pengenalan teknologi sederhana dan keterampilan untuk bekal siswa
- 4) Membina kepribadian yang santun dan susila
- 5) Penerapan nilai-nilai religi dalam kehidupan sehari-hari

## 2. Jumlah Guru dan Siswa di SMPN 3 Doplang Blora

### a. Jumlah Guru

Dibawah ini merupakan jumlah guru yang ada di SMPN 3 Doplang Blora untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4.1 Data Guru

Guru dan pegawai	Sekolah	Negeri	Jumlah
Guru laki-laki	15	5	20
Guru perempuan	15	7	22
Jumlah	30	12	42

### b. Jumlah Siswa

Pada tahun ajaran 2021/2022 jumlah siswa di SMPN 3 Doplang Blora yaitu 450 siswa, dengan lebih jelasnya sebagai berikut.

Tabel 4.2 Data Siswa

Jumlah Siswa	Siswa Laki-laki	Siswa Perempuan	Jumlah
Siswa kelas 7	75	75	150
Siswa kelas 8	76	80	156
Siswa kelas 9	69	75	299
Jumlah	220	230	450

## B. Deskripsi Statistik

Analisis statistik deskriptif merupakan statistik yang dipakai dalam menganalisis data dengan cara memberi penjelasan atau menggambarkan data yang telah diperoleh. Analisis ini memiliki tujuan untuk memberi gambaran atau menjelaskan data dalam variabel yang dilihat dari nilai rata-rata (mean), minimum, maksimum dan standar deviasi. Hasil penelitian analisis statistik deskriptif dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

a. Gawai

Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini yaitu berupa angket yang terdiri dari 40 butir pernyataan. Setiap butir dari pernyataan tersebut mempunyai 3 kolom jawaban yang mempunyai skor 1-3.

b. Motivasi Belajar

Untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada angket ini terdiri dari 40 butir pernyataan. Setiap butir pernyataan mempunyai skor 1-3. Di bawah ini merupakan hasil perhitungan dari penggunaan gawai dan motivasi belajar siswa.

Tabel 4.3 Deskripsi Statistik

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Penggunaan Gawai	60	31.00	38.00	69.00	56.1167	8.38904
Motivasi Belajar	60	47.00	41.00	88.00	63.5500	13.08696
Valid N (listwise)	60					

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa nilai rata-rata variabel penggunaan gawai Siswa kelas VII SMPN 3 Doplang Blora sebesar 51.12 dengan nilai standar deviasi 8.39 artinya variasi data dalam variabel penggunaan gawai sedikit. Skor terkecil yang ada dalam variabel penggunaan gawai diperoleh sebesar 38.00 dan terbesarnya adalah 69.00. Kemudian diperoleh nilai rata-rata variabel motivasi belajar sebesar 63.55 dengan dengan nilai standar deviasi 13.087 artinya variasi data dalam variabel motivasi belajar sedikit. Skor terkecil yang ada dalam variabel penggunaan gawai diperoleh sebesar 41.00 dan terbesarnya adalah 88.00.s

## C. Statistik Inferensial

### 1. Uji Asumsi

#### a. Uji normalitas

Uji normalitas dipakai untuk apakah data terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan alat uji analisis metode Kolmogorov Smirnov. Berikut tabel hasil uji metode Kolmogorov Smirnov.

Tabel 4.4 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		60
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	9.45042164
Most Extreme Differences	Absolute	.089
	Positive	.087
	Negative	-.089
Test Statistic		.089
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Dengan dasar apabila probabilitas ( $\text{sig} > 0.05$ ) berarti data telah terdistribusi secara normal. Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar  $0.200 > 0.05$ , maka disimpulkan data penggunaan gawai Siswa kelas VII SMPN 3Doplang Blora berdistribusi normal.

#### b. Linearitas

Uji linieritas adalah suatu prosedur yang dipakai untuk mencari tahu ada tidaknya hubungan linier suatu distribusi data penelitian. Uji linearitas dapat dicari dengan memakai uji F, kriterianya yaitu apabila nilai sig. dari F hitung  $>$

0.05 maka hubungan variabel bebas dengan variabel terikat linear. Setelah melakukan perhitungan dengan bantuan komputer program SPSS 24, hasil pengujian linearitas terangkum dalam tabel berikut:

Tabel 4.5 Linieritas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi Belajar * Penggunaan Gawai	Between Groups	(Combined)	7018.058	24	292.419	3.316	.001
		Linearity	4835.532	1	4835.532	54.828	.000
		Deviation from Linearity	2182.526	23	94.892	1.076	.414
	Within Groups		3086.792	35	88.194		
	Total		10104.850	59			

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dengan nilai Sig. (0.414) > 0.05 maka antara variabel bebas (penggunaan gawai) dengan variabel terikat (motivasi belajar) linear, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel bebas memiliki hubungan yang linear dengan variabel terikat.

### c. Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk apakah data terdapat gejala heteroskedastisitas atau tidak. Uji heteroskedastisitas dengan menggunakan alat uji analisis metode Glejser. Berikut tabel hasil uji metode Glejser.

Tabel 4.6 Heteroskedastisitas

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.383	5.273		.452	.653
	Penggunaan Gawai	.087	.093	.122	.934	.354

a. Dependent Variable: abs\_res

Dengan dasar apabila probabilitas ( $\text{sig}$ ) > 0.05 berarti data tidak terjadi gejala heteroskedastisitas. Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa nilai Sig. sebesar  $0.354 > 0.05$ , maka disimpulkan data tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

## 2. Uji Hipotesis dan Interpretasi

### d. Analisis Regresi Linear Sederhana

Tabel 4.7 Analisis Regresi Linier Sederhana

<b>Coefficients<sup>a</sup></b>		
Model	Unstandardized Coefficients	
	B	Std. Error
1 (Constant)	124.109	8.391
Penggunaan Gawai	-1.079	.148

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Berdasarkan tabel di atas diperoleh persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$Y = 124.109 - 1.079 (X)$$

Diperoleh nilai konstanta sebesar 124.109 artinya apabila variabel penggunaan gawai (X) bernilai konstan maka motivasi belajar (Y) akan bernilai sebesar 124.109. Kemudian koefisien regresi bernilai negatif sebesar -1.079 artinya apabila penggunaan gawai (X) turun 1 angka maka motivasi belajar (Y) akan naik sebesar 1.079, begitu pun sebaliknya.

### e. Uji Hipotesis (Uji t)

Tabel 4.8 Uji Hipotesis

<b>Coefficients<sup>a</sup></b>		
Model	t	Sig.
1 (Constant)	14.790	.000
Penggunaan Gawai	-7.296	.000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa nilai t hitung sebesar  $|7.296| > 2.002$

(t tabel) dan nilai Sig. sebesar  $0.000 < 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Artinya ada pengaruh penggunaan gawai terhadap motivasi belajar.

f. Uji Kelayakan Model (Uji F)

Tabel 4.9 Uji Kelayakan Model (Uji F)

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	4835.532	1	4835.532	53.225	.000 <sup>b</sup>
	Residual	5269.318	58	90.850		
	Total	10104.850	59			
a. Dependent Variable: Motivasi Belajar						
b. Predictors: (Constant), Penggunaan Gawai						

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa nilai F hitung sebesar  $53.225 > 4.004$

(F tabel) dan nilai Sig. sebesar  $0.000 < 0.05$ , maka disimpulkan model regresi

dalam penelitian ini layak untuk digunakan.

g. Koefisien Determinasi

Tabel 4.10 Koefisien Determinasi

Model Summary <sup>b</sup>			
Model	R	R Square	Adjusted R Square
1	.692 <sup>a</sup>	.479	.470
a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gawai			
b. Dependent Variable: Motivasi Belajar			

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa nilai R Square sebesar 0.479 artinya

penggunaan gawai berpengaruh sebesar 47.9% terhadap motivasi belajar.

Kemudian nilai koefisien korelasi sebesar 0.692 artinya hubungan penggunaan

gawai dengan motivasi belajar kekuatannya kuat.

#### D. Pembahasan

Langkah awal yang dilakukan peneliti dalam penelitian tersebut adalah mempersiapkan segala hal yang diperlukan dalam kegiatan penelitian tersebut. Hal yang disiapkan peneliti yaitu membuat angket kemudian membagikan angket tersebut kepada siswa-siswi kelas VII SMPN 3 Doplang Blora untuk diisi sesuai dengan petunjuk pengisian yang telah dibuat oleh peneliti.

Berdasarkan hasil uji hipotesis, uji t digunakan untuk mengetahui apakah koefisien regresi signifikan atau tidak pada masing-masing variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Jika nilai t hitung  $<$  t tabel dan nilai signifikansi  $>$  0.05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, sebaliknya jika nilai t hitung  $>$  t tabel dan nilai signifikansi  $<$  0.05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Variabel penggunaan gawai mempunyai nilai signifikansi sebesar  $0.000 <$  0.05, dengan nilai koefisien regresi yang negatif sebesar -1.079 dapat disimpulkan bahwa penggunaan gawai berpengaruh negatif terhadap motivasi belajar IPS Terpadu siswa kelas VII SMPN 3 Doplang Blora Tahun Ajaran 2021/2022. Hal ini disebabkan penggunaan gawai merupakan alat komunikasi (perangkat elektronik) yang memiliki banyak fungsi dan seiring berkembang teknologi gawai mengalami perkembangan dengan adanya fitur-fitur menarik, sehingga dapat memberikan dampak yang positif dan negatif.

Penggunaan gawai yang terlalu sering dapat menyebabkan siswa lupa waktu, jika gawai terus digunakan dengan tidak tepat waktu, hal tersebut juga akan mempengaruhi pudarnya konsentrasi terhadap belajar sehingga menurunkan motivasi belajar pada siswa. Tidak hanya itu saja terlalu lama menggunakan gawai dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan menghambat kemampuan dalam mengekspresikan pikirannya dan mengakibatkan tidak adanya keinginan dalam belajar. Terlalu asik menggunakan

gawai juga bisa menghilangkan ketertarikan pada aktifitas yang sudah sewajibnya dilakukan oleh pelajar yaitu belajar. Berdasarkan hasil tersebut berarti konsisten dengan penelitian Mirna Intan Sari dan Jumairoh Indah Wulandari yang menyatakan bahwa penggunaan gawai berpengaruh negatif terhadap motivasi belajar dengan besar pengaruh penggunaan gawai terhadap motivasi belajar sebesar 47.9% dan sisanya 52.1% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak ada dalam penelitian ini.<sup>55</sup>

Sedangkan dari uji yang memakai anova diperoleh bahwa nilai F hitung sebesar  $53.225 > 4.004$  (F tabel) dan nilai Sig. sebesar  $0.000 < 0.05$ , maka disimpulkan model regresi dalam penelitian ini layak untuk digunakan dan juga menunjukkan bahwa dua variabel tersebut yaitu penggunaan gawai dan motivasi belajar memiliki perbedaan yang berarti penggunaan gawai berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Hasil pengolahan data di atas dapat menunjukkan bahwa penggunaan gawai berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Jika penggunaan gawai semakin tinggi maka secara otomatis motivasi belajar akan semakin menurun. Kebiasaan penggunaan gawai tersebut muncul karena keinginan pribadi ataupun pengaruh dari lingkungan sekitar. Kebiasaan tersebut bisa berkurang jika dalam diri siswa tersebut mampu membatasi penggunaan gawai yang tidak terlalu penting.<sup>56</sup>

Berdasarkan pengolahan data dari angket yang telah di isi siswa diperoleh bahwa terdapat 65% siswa yang masuk dalam kategori tinggi penggunaan gawai. Artinya hanya 35% dari keseluruhan siswa yang tidak terpengaruh dampak penggunaan gawai. Seringnya penggunaan gawai tentunya dapat mengakibatkan efek buruk bagi penggunaannya. Gawai memang memiliki manfaat sebagai alat komunikasi dan terdapat berbagai sumber informasi di dalamnya dan dapat memberikan manfaat , akan tetapi

---

<sup>55</sup>Lioni dkk, "Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Peserta Didik Terhadap Interaksi Sosial," *Kultur Demokrasi*, 2 (2014), 1-12.

<sup>56</sup>Dimiyati & Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), 80.

jika gawai digunakan tidak tepat waktu maka hal tersebut akan sangat merugikan bagi penggunaannya. Penggunaan gawai oleh siswa sebaiknya harus dalam pengawasan orang tua agar gawai bisa berfungsi dengan baik dan benar sehingga motivasi belajar siswa dapat mengalami peningkatan secara signifikan.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan data, diperoleh bahwa 47.9% variasi variabel dependen Motivasi Belajar dapat dijelaskan oleh variabel independen yaitu Penggunaan Gawai. Sedangkan sisanya dapat dijelaskan oleh faktor-faktor di luar model. Penggunaan gawai memiliki pengaruh negatif dan signifikan terhadap motivasi belajar IPS Terpadu siswa kelas VII SMPN 3 Doplang Blora Tahun Ajaran 2021/2022. Artinya, penggunaan gawai yang meningkat atau berlebihan akan menurunkan motivasi belajar IPS Terpadu siswa kelas VII SMPN 3 Doplang Blora Tahun Ajaran 2021/2022.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka penulis menyadari masih terdapat banyak keterbatasan dan kekeliruan yang ada dalam penelitian ini. Namun dengan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi siapapun yang membacanya.

Bagi pihak sekolah SMPN 3 Doplang Blora dan orang tua siswa, diharapkan dari penelitian ini dapat memberikan masukan dan kebijakan dengan upaya memerhatikan penggunaan gawai pada siswa sehingga tidak mengganggu aktivitas belajar siswa dan juga motivasi belajar siswa.

Bagi para akademisi dan pembaca untuk memperluas penelitian dengan mempertimbangkan variabel lainnya yang berpengaruh terhadap motivasi belajar pada siswa misalnya perhatian orang tua, metode pembelajaran dan lainnya. Dan bagi peneliti selanjutnya diharapkan dimasa yang akan datang dapat digunakan sebagai salah

satu sumber data dan rujukan untuk penelitian dan dilakukan penelitian lebih lanjut berdasarkan informasi yang lebih lengkap dan lebih luas.



## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhammad dkk. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: UNISSULA PRESS, 2013.
- Asrori, Mohammad. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima, 2019.
- Bandur, A. *Penelitian Kuantitatif: Metodologi, Desain, dan Teknik Analisis Data dengan NVivo 11 Plus*. Jakarta: Mitra Wacana Media, 2016.
- Dalillah. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Darussalam Ciputat". Skripsi: UIN Syarif Hidayatullah. Jakarta. 56-60.
- Damarsari, Rizky. "Efektivitas Penggunaan Media Patama Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Berkesulitan Belajar Matematik Kelas II di SD Negeri Bangunrejo 2 Yogyakarta". Skripsi: UNY. 2017. 36-42.
- Dimiyati & Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006.
- Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Kusmariyatun, Endang. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Media Gambar Mini Siwa Kelas V SDN Pabean II Sidoarjo". 35-40
- Irham, M. dan Wiyani, Novan A. *Psikologi Pendidikan : Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.
- Lestari, Inda & Rianan, Agus Wahyudi, Dkk. *Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial dalam Keluarga*. Jurnal Prosiding KS:Riset & PKM. 2. 2015. 95-100.
- Lioni dkk. "Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Peserta Didik Terhadap Interaksi Sosial." *Kultur Demokrasi*. 2. 2014. 25-33.
- Malik, Oemar. *Pendidikan Guru*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003.
- Muhibbin Syah. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pres, 2012.
- Nainggolan, Deslina. "Pengaruh Intensitas Menonton Televisi dan Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Mahasiswa Universitas Negeri Medan". Skripsi. UNIMED. Medan. 2016. 17-22.
- Nurlaelah, Syarif. "Pengaruh Perilaku Pengguna Smarthphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK IT Airlangga Samarinda." *eJurnal Ilmu Komunikasi Univ.Mulawarman*. 4 2015. 87-90.
- Novitasari, Wahyu & Khotimah, Nurul. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak". *Jurnal Teratai 3* 2016. 67-72.

- Pebriana, Hana Putri. "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada anak". *Jurnal Obsesi*, 1 2017. 21-25.
- Priyono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama, 2014.
- Purwa, Atmaja Prawira. *Psikologi Pendidikan dalam perspektif baru*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2017.
- Purwanto, Ngalim. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007.
- Rozalia, Maya Ferdina. "Hubungan Intensitas Pemanfaatan Penggunaan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa". Skripsi. UM. 2016. 33-37.
- Sadirman A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: Alfabeta, CV, 2014.
- Shaleh, Rahman Abdul. *Teknik Instrumen Penelitian*. Jakarta: Pustaka Media, 2011.
- Sulaksana, Made Harman. "Efektivitas/Peranan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD". Skripsi, UNDIKSHA, 2020. 37-40.
- Suryawati, Nourma Alif. "Pengaruh Penggunaan Gadget dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuh Wari Kabupaten Tegal". Skripsi: UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2018, 56-60.
- Susilawati, Anggi. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap IPK Mahasiswa Pendidikan Fisika UIN AR-Raniry Banda Aceh". Skripsi: UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh 2020. 67-75.
- Syamsu, Yusuf. *Psikologi Perkembangan Anak Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- Widianto, wahyu. "Pengaruh Penggunaan Gawai dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital". Skripsi: UNS. Solo. 62-65.
- Wulandari, Jumairoh Indah. "Pengaruh Penggunaan Gawai dan Kebiasaan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri DABIN VI Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes". Skripsi: UNNES. Semarang. 2020.