

Nama : AR.TRY SAPUTRI

NPM : 2313031082

Kelas : C

Mata Kuliah : Metodologi Penelitian Pendidikan Ekonomi

Tugas Menyusun Landasan Teori, Kerangka Pikir dan Hipotesis

**LANDASAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR,
DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Gadget, Motivasi Belajar, Dan Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI Ips Di SMAN 3 Martapura

A. Landasan Teori

1.1 Penggunaan Gadget

Perkembangan teknologi dewasa ini, khususnya gadget memberikan dampak terhadap kehidupan manusia. Tidak terkecuali dengan dunia pendidikan. Karena, kepemilikannya sudah sampai ke tangan masyarakat segala usia. Sekarang ini banyak gadget khususnya smartphone yang dijual dengan harga terjangkau. Gadget memiliki banyak manfaat bagi penggunanya diantaranya adalah membantu menyelesaikan pekerjaan, mencari informasi, menambah pengetahuan sampai manjadikannya sebagai hiburan. Namun, penggunaan gadget tidak hanya menimbulkan dampak positif saja bagi penggunanya. Tetapi juga terdapat dampak negatif. Bagi siswa salah satunya yaitu menurunnya motivasi belajar siswa. Pada bagian penggunaan gadget, peneliti akan membahas tentang pengertian gadget, durasi penggunaan gadget, dampak yang ditimbulkan oleh gadget, serta indikator penggunaan gadget.

1.2 Pengertian Penggunaan Gadget

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edisi V (2016:852), penggunaan memiliki arti proses, cara perbuatan memakai sesuatu, atau pemakaian. Nurhakim (2015:14) menjelaskan bahwa gadget merupakan alat komunikasi yang dapat dibawa kemana-mana secara fleksibel. Iswidharmanjaya dan Agency (2014:7) memaparkan gadget adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru. Selain itu, dewasa ini gadget lebih merupakan suatu media (alat) yang dipakai sebagai alat komunikasi modern.

Rahmawati, dkk (2017:36) gadget merupakan barang yang didalamnya telah dilengkapi dengan fitur-fitur aplikasi. Misalnya, kamera, telepon, sms, Bluetooth, game, mp3, sosial media, wifi dan masih banyak lainnya. Aplikasi-aplikasi tersebut dapat mempermudah gadget tersebut untuk terhubung ke internet. Winarno (2009) dalam Rahmawati, dkk (2017:36) menjelaskan gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari Bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Fungsi khusus tersebut yang diharapkan dapat membantu segala kegiatan dan pekerjaan bagi penggunanya.

Wijanarko dan Setiawati (2016:3) menjelaskan bahwa gadget adalah suatu piranti atau instrument yang memiliki tujuan Dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang dengan teknologi lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Hudaya (2018:88) Gadget bukan lagi sekedar alat untuk berkomunikasi, melainkan sudah menjadi gaya hidup dan tren, karena fungsinya yang tidak hanya sebagai alat komunikasi, sehingga gadget sudah diminati semua kalangan. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia, kini kegiatan komunikasi semakin berkembang dan semakin maju dengan munculnya gadget. Bagi anak-anak gadget biasa digunakan untuk bermain game. Mulai dari game yang online hingga

game yang statis. Banyak anak sekolah dasar, baik di desa maupun di kota yang sudah mampu mengoperasikan gadget dan bermain game online. Bahkan, untuk saat ini sosial media juga sudah marak digunakan oleh anak sekolah dasar. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan. Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Contoh gadget misalnya handphone. Selain berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan, handphone berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan singkat. Bahkan handphone bisa digunakan juga untuk bermain internet seperti mencari informasi tentang sesuatu, bermain game dan bermain media sosial.

Berdasarkan definisi-definisi yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan penggunaan gadget adalah aktivitas menggunakan perangkat elektronik yang mempunyai fungsi utama untuk berkomunikasi, tetapi seiring berjalannya waktu gadget memiliki fungsi lain, seperti digunakan untuk membantu pekerjaan, mencari informasi, media penyelesaian tugas serta media belajar bagi siswa. Gadget dapat mempermudah dan membantu pekerjaan manusia, karena gadget merupakan barang yang praktis dan fleksibel untuk dibawa kemanamana. Gadget akan menjadi barang yang sangat berguna jika pemanfaatannya sesuai, tetapi akan menjadi barang yang membahayakan jika pemanfatannya tidak sesuai. Penggunaan gadget harus disesuaikan pula dengan waktu penggunaannya, jangan sampai alat yang memiliki tujuan utama untuk membantu pekerjaan, malah akan menjadi alat yang dapat merusak, karena tidak tepatnya penggunaan.

1.3 Durasi Penggunaan Gadget

Wijanarko dan Setiawati (2016:6) menurut pakar teknologi informasi dari ITB (Institut Teknologi Bandung) sekitar 5-10 persen gadget mania terbiasa menyentuh gadgetnya sebanyak 100-200 kali dalam sehari. Ini merupakan waktu yang tidak sedikit. Hasil tersebut dapat dinilai betapa orang-orang sudah terkena dampak kecanduan gadget. Waktu efektif

manusia beraktifitas adalah 16 jam atau 960 menit dalam sehari, dengan demikian orang yang kecanduan gadget akan menyentuh perangkatnya itu 4,8 menit sekali. Ini artinya terdapat masalah dalam penggunaan gadget yang berlebihan dan telah mengurangi waktu produktif baik untuk bekerja ataupun untuk belajar sehingga dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Batasan-batasan waktu untuk anak menggunakan gadget yang baik dijelaskan oleh Suhardi dan Utami (2019:24) yakni:

- (1) anak usia awal sekolah dasar bisa dibatasi selama 1 jam ketika akhir pekan. Hal ini juga perlu pengawasan dari orangtua;
- (2) anak kelas 4 sampai kelas 6 sekolah dasar bisa diberikan waktu maksimal 2 jam, ketika akhir pekan.

Organisasi kesehatan dunia (WHO) membagi waktu durasi menatap layar gadget ke tiga kategori usia anak, yaitu bayi dibawah usia 1 tahun, sebaiknya bayi sama sekali tidak menatap layar gadget sama sekali. Balita berusia 2 tahun boleh menatap layar gadget, namun tidak lebih dari satu jam. Anak usia 3-4 tahun tidak boleh menatap layar gadget selama lebih dari satu jam. Pernyataan tersebut didukung oleh asosiasi dokter anak Amerika dan Canada dalam Radliya R.R, dkk (2017:4) anak usia 0-2 tahun alangkah lebih baik apabila tidak terpapar oleh gadget, anak usia 3-5 tahun diberikan batasan durasi bermain gadget satu jam perhari, anak usia 6-18 tahun diberikan batasan durasi bermain gadget sekitar dua jam.

1.4 Dampak Penggunaan Gadget

Teknologi yang semakin maju tentulah membawa dampak bagi manusia. Begitupun dengan gadget. Terdapat beberapa dampak yang di timbulkan oleh gadget. Dampaknya bisa berupa dampak positif dan ada pula dampak negatif bagi manusia, mulai dari aspek kesehatan, sosial maupun pendidikan.

Iswidharmanjaya dan Agency (2014:15) menyebutkan beberapa dampak negatif dari penggunaan gadget antara lain:

- (1) menjadi pribadi yang tertutup; (2) kesehatan mata terganggu, otot-otot pada mata cenderung bekerja lebih keras; (3) pudarnya kreativitas; (4) terpapar radiasi, beberapa pakar kesehatan mengatakan bahwa radiasi gadget menimbulkan penyakit seperti tumor otak, alzheimer, kanker, dan parkinson; (5) ancaman cyberbullying, biasanya hal ini terjadi melalui media sosial; (6) turunnya motivasi belajar, hal ini dapat terjadi karena siswa akan lebih sering menggunakan waktunya untuk bermain gadget dari pada belajar.

Banyak sekali dampak negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan gadget, tetapi selain dampak negatif yang ditimbulkan, gadget juga memiliki dampak positif. Diantaranya:

- (1) meningkatkan ketajaman penglihatan, para peneliti di Universitas Rochester di Negara Amerika Serikat telah menguji hal ini terjadi karena pemain akan lebih fokus terhadap apa yang dilihatnya agar dapat memenangkan game tersebut; (2) mendukung aspek akademis, seorang siswa dapat mengakses segala informasi yang dibutuhkan melalui gadget; (3) meningkatkan kemampuan berbahasa, dikarenakan hampir semua game dan aplikasi yang beredar di pasaran saat ini menggunakan petunjuk berbahasa Inggris; (4) mengurangi tingkat stres, para peneliti di Universitas Indiana Amerika Serikat berpendapat bahwa penggunaan gadget dapat mengurangi ketegangan; (5) sebagai media hiburan, Tetapi semua itu harus dilakukan secara tidak berlebihan (Iswidharmanjaya dan Agency, 2014:15).

Dampak yang muncul dari penggunaan gadget akan bergantung dengan bagaimana siswa tersebut menggunakan dan memanfaatkannya. Adapun dampak positif gadget pada siswa dalam proses belajar yaitu menjadi media pembelajaran yang menarik, belajar Bahasa Inggris lebih mudah serta meningkatkan logika melalui game interaktif. Hal tersebut dapat

terjadi apabila orangtua mampu memberikan pengawasan, penegasan, serta pendekatan kepada anak terhadap gadget dengan baik.

1.5 Indikator Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget adalah aktivitas memakai sebuah perangkat elektronik yang memiliki unsur kebaruan. Angket untuk mengukur penggunaan gadget menggunakan dimensi pendapat dari Suhardi dan Utami (2019: 24) tentang intensitas penggunaan gadget. Selain itu, peneliti juga menggunakan pendapat dari Iswidharmanjaya dan Agency (2014:15) tentang dampak penggunaan gadget.

Dimensi tersebut meliputi:

(1) intensitas penggunaan gadget; dan (2) dampak penggunaan gadget. Dimensi intensitas penggunaan gadget diuraikan menjadi beberapa indikator yaitu, (1) waktu; dan (2) pemanfaatan, sedangkan dimensi dampak penggunaan gadget diuraikan menjadi beberapa indikator yaitu, (1) kepribadian; (2) kesehatan; (3) keterampilan akademik; (4) pergaulan; (5) perilaku.

Jadi indikator penggunaan gadget yaitu, waktu, pemanfaatan, kepribadian, kesehatan, keterampilan akademik, pergaulan, dan perilaku. Penelitian ini menggunakan seluruh indikator yang ada, yang digunakan sebagai acuan pembuatan angket untuk mengukur variabel penggunaan gadget. Angket penggunaan gadget terdiri dari pernyataan positif dan negatif yang dapat mewakili indikator yang digunakan.

2.1 Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang berperan besar dalam menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai prestasi belajar. Menurut Sardiman (2018:75), motivasi belajar merupakan kekuatan dari dalam diri siswa yang mendorong terjadinya kegiatan belajar, menjaga keberlangsungan proses belajar, serta mengarahkan usaha agar tujuan belajar dapat tercapai. Dengan kata lain, motivasi menjadi pendorong

utama yang membuat siswa tetap semangat dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan dalam belajar.

Sementara itu, Uno (2019:23) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang muncul dari dalam maupun luar diri seseorang untuk mengubah perilakunya, baik dalam hal pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Artinya, motivasi tidak hanya berasal dari keinginan pribadi siswa (motivasi intrinsik), tetapi juga bisa datang dari faktor luar seperti dukungan guru, keluarga, dan lingkungan belajar (motivasi ekstrinsik).

Menurut Slameto (2015:54), motivasi belajar merupakan suatu keadaan psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar demi mencapai tujuan yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dengan motivasi tinggi cenderung berusaha lebih giat dan memiliki dorongan kuat untuk meraih hasil belajar yang baik, sedangkan siswa dengan motivasi rendah biasanya kurang aktif dan tidak antusias dalam belajar.

Motivasi belajar juga berperan penting dalam membentuk minat dan kemauan siswa untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan menunjukkan sikap tekun, bersemangat, serta memiliki rencana belajar yang baik. Sebaliknya, kurangnya motivasi dapat menimbulkan rasa malas, hilangnya fokus, dan akhirnya berpengaruh negatif terhadap prestasi belajar.

Menurut Hamalik (2017:98), motivasi belajar berfungsi sebagai penggerak dan penunjang dalam kegiatan belajar, yang menjamin proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik. Oleh karena itu, guru dan lingkungan sekolah berperan penting dalam menumbuhkan motivasi siswa, misalnya melalui pemberian penghargaan, pembelajaran yang menyenangkan, dan komunikasi yang positif.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar siswa. Semakin tinggi motivasi belajar yang dimiliki, semakin besar pula semangat dan tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas serta mencapai hasil belajar yang maksimal. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar akan menyebabkan semangat belajar menurun dan berdampak pada rendahnya prestasi yang diperoleh.

3.1 Definisi Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pendidikan yang pertama, dalam keluarga anak akan mendapatkan bimbingan dan pendidikan. Tugas utama keluarga bagi pendidikan, sebagai tempat dasar bagi pendidikan akhlak dan pandangan hidup keagamaan. Sifat dan tabiat anak sebagian besar diambil dari kedua orang tuanya. Membatasi pengertian keluarga, Menurut Ki Hajar Dewantara yakni diataranya:

Bahwa keluarga merupakan kumpulan beberapa orang yang karena terikat oleh satu turunan lalu mengerti dan merasa berdiri sebagai satu gabungan yang hakiki, esensial dan berkehendak bersama-sama memperteguh gabungan itu untuk memuliakan anggotanya.

Sedangkan menurut Salvicion dan Ara Celis keluarga adalah dua atau lebih individu yang tergabung karena hubungan darah, hubungan perkawinan atau pengangkatan yang hidup dalam suatu rumah tangga, berinteraksi satu sama lain, dan dalam perannya masing-masing menciptakan serta mempertahankan suatu kebudayaan.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa keluarga adalah suatu kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih yang bertempat tinggal bersama, terjadinya hubungan darah dengan keadaan saling ketergantungan.

3.2 Faktor Lingkungan Keluarga

Tugas utama keluarga bagi pendidikan, sebagai tempat dasar bagi pendidikan akhlak dan pandangan hidup keagamaan. Sifat dan tabiat anak sebagian besar diambil dari kedua orang tuanya. Keluarga merupakan lingkungan pendidikan pertama yang dapat memberikan pengaruh belajar siswa berupa:

1) Cara Orang Tua Mendidik.

Pada tahap ini orang tua harus mendidik anak dari usia dini terlebih dahulu dalam menentukan pendidikan yang akan di capai anak. Keterlibatan orang tua dalam mendidik anak sangat berperan penting dalam mempengaruhi keberhasilan anak di sekolah.

2) Relasi Antar Anggota Keluarga.

Orang tua harus menjaga hubungan keluarga yang baik dengan penuh kasih sayang, supaya anak di sekolah dapat belajar dengan baik dan dapat memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru.

3) Suasana Rumah.

Keluarga harus menjaga suasana rumah yang nyaman bagi anak. Kemudian keluarga dapat mengajarkan anak di rumah dan anak dapat mengerjakan tugas sekolah dengan suasana rumah yang nyaman.

4) Keadaan Ekonomi Keluarga.

Anak yang sedang belajar membutuhkan kebutuhan yang harus terpenuhi seperti fasilitas belajar, pakaian sekolah dan lain-lain. Keadaan ekonomi ini sangat berperan bagi anak dalam melakukan proses belajar di sekolah.

5) Pengertian Orang Tua.

Anak dalam belajar perlu dorongan dan pengertian orang tua, ketika anak sedang belajar mengerjakan tugas sekolah sebaiknya anak jangan di ganggu dengan tugas rumah.

6) Latar Belakang Kebudayaan.

Tingkat pendidikan keluarga dan kebiasaan dapat mempengaruhi sikap anak di sekolah. keluarga harus menanamkan kebiasaan yang

baik di rumah. Karena untuk mendorong semangat anak dalam belajar di sekolah.

Adapun lingkungan keluarga menurut pendapat lain adalah sebagai berikut :

a. Status sosial ekonomi keluarga

Status sosial ekonomi yang cukup memiliki pengaruh terhadap perkembangan anak dan tinggi, rendahnya pendidikan orang tua dapat membawa pengaruh pada anak-anaknya.

b. Faktor keutuhan keluarga

Keluarga merupakan kelompok masyarakat terkecil yang terdiri dari ayah, ibu dan anak. Apabila didalam lingkungan keluarga tidak adanya keharmonisan dalam keluarga maka tidak terdapatnya keutuhan dalam keluarga.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat di ketahui bahwa lingkungan keluarga merupakan salah satu faktor untuk mencapai hasil belajar yang baik. Keluarga adalah tempat pendidikan pertama bagi anak dan di mulai dari lingkungan keluarga. Di dalam lingkungan keluarga anak mendapatkan pendidikan dan bimbingan yang utama, karena sebagian besar kehidupan anak terdapat di dalam lingkungan keluarga.

3.3 Fungsi Lingkungan Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pendidikan yang utama bagi anak. Seorang anak untuk pertama kalinya mengenal orang-orang disekitarnya. Terbentuknya keluarga memiliki fungsi dalam menunjang kehidupan sosial. Ditinjau dari sudut pandang fungsi keluarga diantaranya yaitu :

- a. Fungsi Biologis. Dalam keluarga untuk mencapai sebuah keharmonisan dalam kelangsungan hidup dan menjalankan fungsi biologisnya berkaitan erat dengan kepuasan seksual. Apabila salah satu pasangan tidak menjalankan fungsi biologisnya maka kemungkinan akan berujung pada perceraian.

- b. Fungsi Ekonomis. Keluarga memiliki kebutuhan untuk berlangsungnya hidup. Keluarga mempunyai tanggung jawab untuk menafkahkan anggota keluarganya.
- c. Fungsi Pendidikan. Keluarga merupakan lingkungan pendidikan utama yang sangat penting. Keluarga sebagai pegawai dan membimbing anak untuk memiliki hasil belajar.
- d. Fungsi Sosiolisasi. Keluarga berfungsi sebagai tempat memberikan peran dan nilai hidup dalam masyarakat dan memberikan contoh yang baik.
- e. Fungsi Perlindungan. Keluarga memiliki fungsi pelindung bagi para anggota keluarganya dari ancaman yang menimbulkan ketidaknyamanan bagi keluarganya.
- f. Fungsi Rekreatif. Keluarga harus menjadi lingkungan yang memberikan kenyamanan, kehangatan dan memberikan kasih sayang dan penuh semangat bagi anggotanya.
- g. Fungsi Agama. Keluarga sebagai pembimbing dan pembelajaran terhadap nilai-nilai agama kepada anak sebagai pedoman hidup. Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak fungsi keluarga yang harus diperankan oleh keluarga sebagai lingkungan pendidikan yang pertama. Tetapi masih terdapatnya fungsi keluarga yang belum bisa dilakukan secara maksimal. Adanya keluarga yang menyerahkan sepenuhnya pendidikan anak-anaknya di lembaga pendidikan karena kesibukan orang tuanya. Sehingga anak merasa kurang diperhatikan dan dibimbing.

4.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar merupakan proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh sesuatu bentuk perubahan perilaku yang relatif tetap. (Susanto, 2015:5).

Menurut Gagne (dalam Suprijono, 2012:5-6) memaparkan bahwa hasil belajar berupa : 1) informasi verbal yang berupa pengetahuan dalam bentuk bahasa lisan maupun tertulis, 2) keterampilan, intelektual berupa kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang, 3) strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri, 4) keterampilan motorik berupa kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani, 5) sikap berupa kemampuan menerima dan menolak objek berdasarkan penilaian objek. Untuk mengetahui tercapai atau tidaknya hasil belajar yang diperoleh individu (siswa) harus dilakukan suatu penilaian. Penilaian adalah suatu proses untuk mengambil keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar, baik yang menggunakan instrumen tes maupun non tes.

Hasil belajar menurut dari Bloom dalam Suprihatiningrum, (2016 : 69) dibagi menjadi tiga ranah, yaitu: (1) ranah kognitif, berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta ; (2) ranah afektif, berkaitan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban dan reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi; dan (3) ranah psikomotoris, berkaitan dengan hasil belajar keterampilan, dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Dari ketiga ranah yang menjadi objek belajar tersebut, ranah kognitif merupakan ranah yang paling sering dinilai guru berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran.

Berdasarkan paparan di atas dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku pada subyek belajar yang diinginkan, setelah proses kegiatan belajar dilalui dan dapat

dilihat tingkat keberhasilan melalui penilaian dengan tes maupun non tes, dengan indikator keberhasilan yang terkait dengan hasil belajar Ekonomi.

4.2 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Susanto (2015:12) hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa. faktor internal terdiri atas kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa. faktor eksternal terdiri atas keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Berdasarkan teori Gestalt dalam Susanto (2015:12) hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal. Pertama, siswa; yaitu kemampuan berpikir, motivasi, minat, dan kemampuan siswa. Kedua, lingkungan; yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber – sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan dan lingkungan keluarga.

Berdasarkan uraian pendapat ahli di atas, maka faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang berasal dari dalam dan dari luar diri siswa. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa terdiri atas kecerdasan, minat, kemauan belajar, kebiasaan belajar, kondisi fisik serta kematangan psikis. Sedangkan faktor yang berasal dari luar diri siswa terdiri atas lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dalam mencapai hasil belajar pada semua mata pelajaran dipengaruhi oleh faktor – faktor tersebut termasuk mata pelajaran ekonomi.

B. Kerangka Berpikir

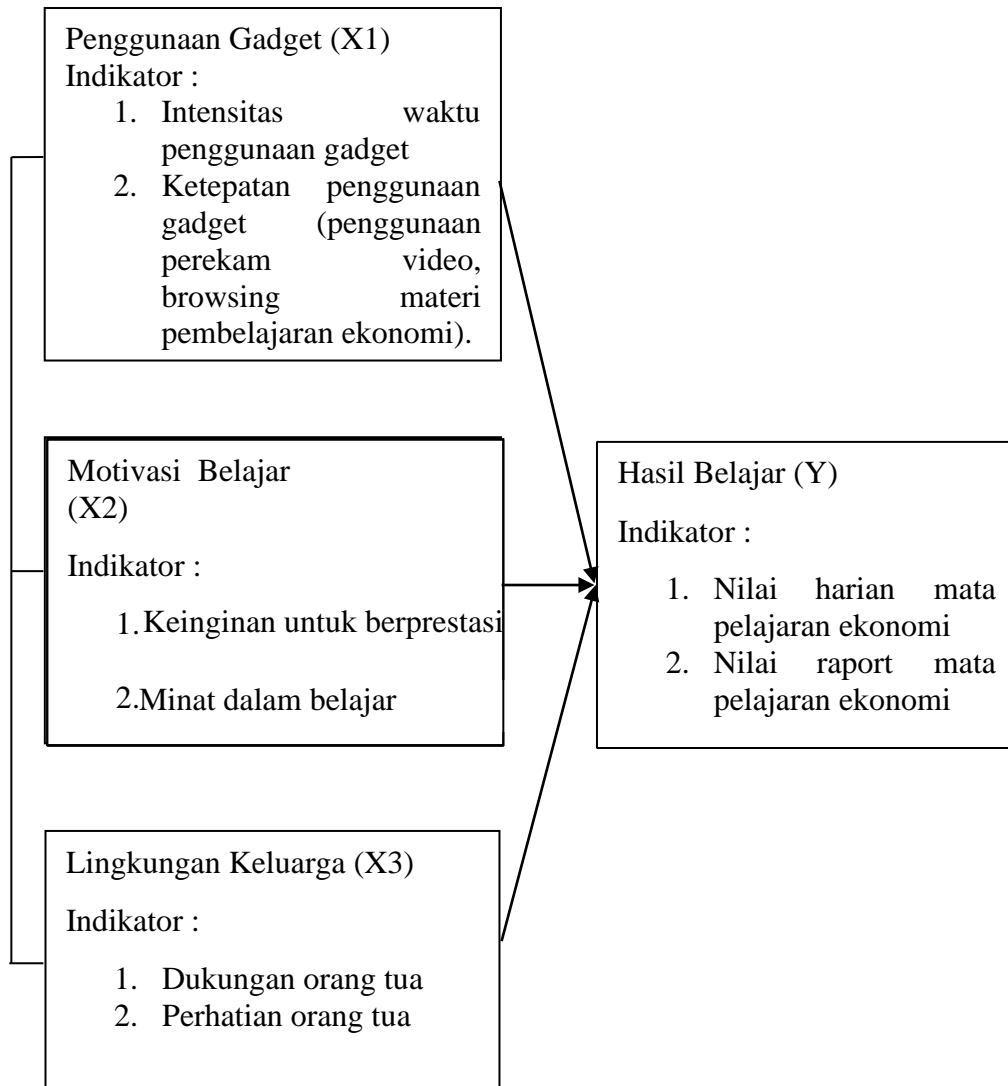
Penggunaan gadget merupakan aktivitas menggunakan sebuah perangkat elektronik untuk memaksimalkan fungsinya dalam melakukan kegiatan dan pekerjaan. Penggunaan gadget saat ini bukan hanya digunakan untuk

kebutuhan umum sebagai alat komunikasi, tetapi penggunaan saat ini menjadi beragam, seperti untuk media hiburan, membantu pekerjaan, alat untuk mencari informasi, media penyelesaian tugas. Pengguna gadget sekarang ini bukan hanya kalangan orang dewasa, tetapi juga siswa sekolah dasar sudah banyak yang mempunyai gadget secara pribadi. Hal ini yang menjadi persoalan, siswa tanpa pendampingan orangtua akan lebih leluasa menggunakan gadget tanpa mengenal waktu bahkan sampai mengorbankan waktu belajarnya. Siswa akan memilih bermain gadget dibandingkan dengan belajar, sehingga motivasi belajar anak akan menurun.

Motivasi belajar memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar siswa. Semakin tinggi motivasi belajar yang dimiliki, semakin besar pula semangat dan tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas serta mencapai hasil belajar yang maksimal. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar akan menyebabkan semangat belajar menurun dan berdampak pada rendahnya prestasi yang diperoleh.

Lingkungan keluarga merupakan sebuah basis awal kehidupan bagi setiap manusia. Lingkungan keluarga memiliki indikator yang terdiri dari ayah dan ibu.

Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satu faktornya adalah diri siswa. Jika dalam diri siswa muncul motivasi untuk belajar maka hasil belajar yang akan dicapai diharapkan juga baik.



C. Hipotesis

Berdasarkan teori dkerangka dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas, maka dapat ditarik beberapa hipotesis sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI ips di SMAN 3 Martapura
2. H_1 : Ada pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI ips di SMAN 3 Martapura
3. H_0 : Tidak ada pengaruh Motivasi belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI ips di SMAN 3 Martapura

4. H1 : Ada pengaruh Motivasi belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI ips di SMAN 3 Martapura
5. Ho : Tidak ada pengaruh lingkungan keluarga terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI ips di SMAN 3 Martapura
6. H1 : Ada pengaruh lingkungan keluarga terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI ips di SMAN 3 Martapura
7. Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan gadget, jumlah jam belajar mandiri, dan lingkungan keluarga terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI ips di SMAN 3 Martapura
8. H1 : Ada pengaruh penggunaan gadget, jumlah jam belajar mandiri, dan lingkungan keluarga terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI ips di SMAN 3 Martapura