

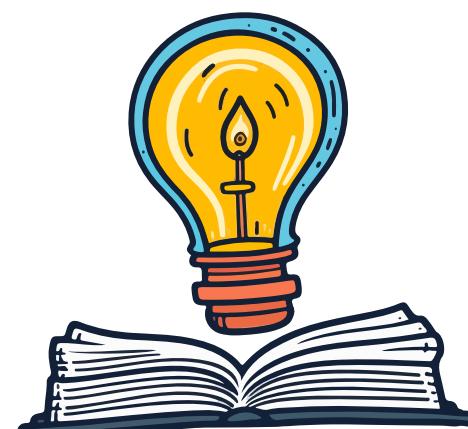
PROPOSAL PENELITIAN

**Pengaruh penggunaan gadget, motivasi belajar, dan
lingkungan keluarga terhadap hasil belajar siswa
kelas XI SMAN 3 Martapura**



**NAMA : AR.TRY SAPUTRI
NPM : 2313031082**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**

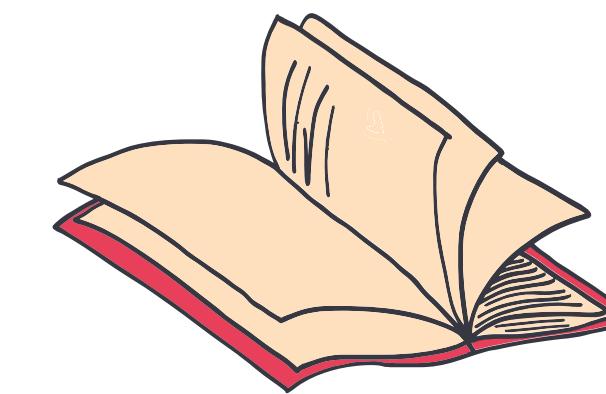


Dosen Pengampu : Dr. Pujiati, M.Pd.

LATAR BELAKANG

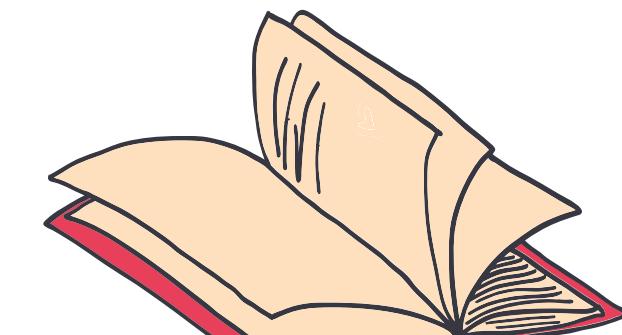
Pendidikan merupakan salah satu investasi jangka panjang yang penting dikalangan manusia ciri pendidikan yang berhasil akan menciptakan manusia yang berkualitas dan dapat diterima serta dapat bermanfaat bagi masyarakat. Selain itu juga tidak menyusahkan orang lain. Banyak kalangan yang mengakui bahwa pendidikan adalah pembantu calon guru dan orang-orang terkemuka dimasyarakat. Namun pada saat ini banyak sekali permasalahan yang menghadangi tercapainya tujuan pendidikan.

Pendidikan erat kaitannya dengan kegiatan pembelajaran. Didalam kegiatan belajar mengajar salah satu komponen terpentingnya adalah proses pembelajaran, dengan proses pembelajaran yang baik maka dapat berdampak pada hasil belajar yang baik pula. Namun ada beberapa faktor yang mempengaruhi baik buruknya proses pembelajaran, dalam hal ini Slameto (2003:P.54) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran antara lain : faktor internal, faktor eksternal, dan faktor kelelahan. Namun didalam penelitian ini berfokus pada faktor eksternal yaitu penggunaan gadget, motivasi belajar, dan lingkungan keluarga.



IDENTIFIKASI MASALAH

- 1) Siswa cenderung beranggapan bahwa kegiatan belajar cukup dilakukan ketika akan ada ulangan atau ujian.
- 2) Ketika melakukan kegiatan diskusi di kelas, hanya terdapat beberapa siswa yang mengemukakan pendapat.
- 3) Media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi.
- 4) Metode pembelajaran yang masih konvensional, membuat siswa jemuhan dan membuat siswa tidak termotivasi untuk belajar.
- 5) Kebiasaan belajar siswa yang kurang teratur atau kurang disiplin saat dirumah.
- 6) Penggunaan gadget lebih tinggi daripada waktu belajar.
- 7) Kondisi lingkungan kelurga yang kurang mendukung kegiatan belajar siswa.



BATASAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penulis menentukan beberapa batasan masalah dari penelitian yang dilakukan. Batasan masalah ini dimaksud memperjelas fokus permasalahan dan ketercapaian penelitian sehingga penelitiaj ini menjadi lebih terarah. Masalah yang diteliti dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

penggunaan gadget(X1)

motivasi belajar(X2)

Lingkungan belajar (X3)

Hasil belajar (Y)



RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang masalah diatas maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI ips di SMAN 3 Martapura?
2. Apakah ada pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI ips di SMAN 3 Martapura?
3. Apakah ada pengaruh lingkungan keluarga terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI ips di SMAN 3 Martapura?
4. Apakah ada pengaruh secara simultan penggunaan gadget, motivasi belajar, dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI ips di SMAN 3 Martapura ?

TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI ips di SMAN 3 Martapura
2. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI ips di SMAN 3 Martapura
3. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pengaruh lingkungan keluarga terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI ips di SMAN 3 Martapura
4. Untuk mengetahui pengaruh secara simultan penggunaan gadget, dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas XI ips di SMAN 3 Martapura

MANFAAT PENELITIAN

Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan penelitian sejenis, serta dapat dijadikan referensi tambahan bagi kajian selanjutnya yang berfokus pada masalah penggunaan gadget, motivasi belajar, lingkungan belajar dan hasil belajar siswa.

Manfaat praktis

1. Bagi peneliti
2. Bagi peserta didik
3. Bagi sekolah

Ruang lingkup penelitian

1. Objek Penelitian : Penggunaan Gadget (X_1), Motivasi Belajar (X_2), lingkungan keluarga (X_3) Hasil Belajar Ekonomi (Y).
2. Subjek Penelitian : Siswa kelas XI IPS di SMAN 3 Martapura
3. Tempat Penelitian : SMAN 3 Martapura
4. Waktu : 2025
5. Ruang Lingkup : Ilmu Pendidikan

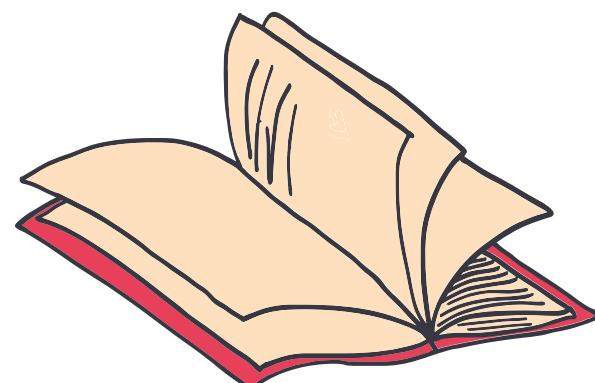
KAJIAN TEORI

PENGGUNAAN GADGET : suatu piranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang dengan teknologi lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya.

MOTIVASI BELAJAR : Motivasi belajar adalah suatu perubahan tenaga di dalam diri seseorang (pribadi) yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

LINGKUNGAN KELUARGA : Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pendidikan yang pertama, dalam keluarga anak akan mendapatkan bimbingan dan pendidikan.

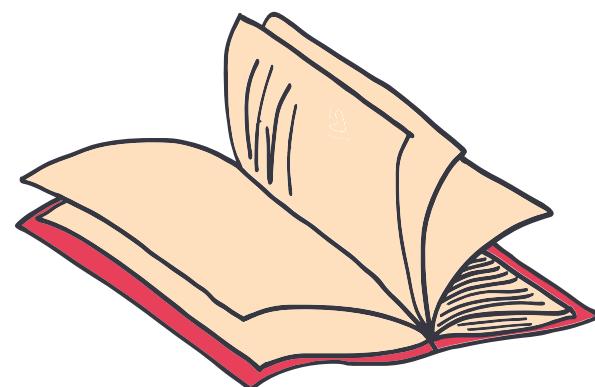
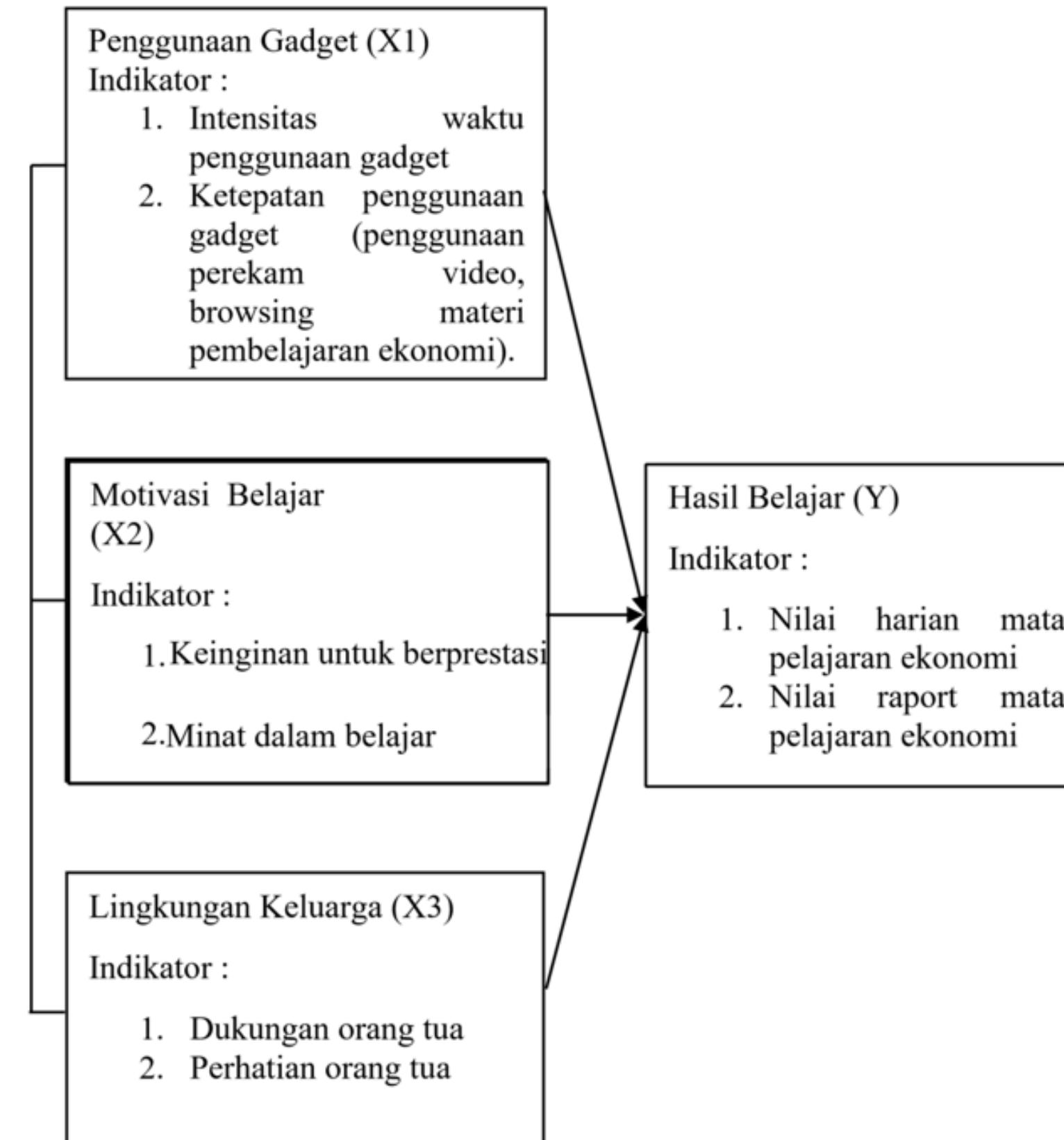
HASIL BELAJAR : Hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku pada subyek belajar yang diinginkan, setelah proses kegiatan belajar dilalui.



HASIL PENELITIAN YANG RELEFAN

Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Puji Astuti dan Benar Sembiring (2019) dengan judul "Pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS di SMAN 3 kota jambi". Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukan bahwa penggunaan gadget sebesar 0,011 dimana bila terjadi peningkatan penggunaan gadget maka akan menurunkan hasil belajar siswa, sebaliknya bila terjadi penurunan penggunaan gadget maka akan meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu penggunaan akan gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Selanjutnya, data yang telah dihitung dengan menggunakan bantuan SPSS for windows versi 19 telah diperoleh hasil pada variable entered menggunakan metode enter. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel bebas dimasukkan ke dalam metode regresi dengan mengabaikan besar kecilnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Dengan hasil model summary $R = 11,30$ dan $R^2 = 0,023$. Penggunaan gadget berpengaruh terhadap hasil belajar siswa diperoleh dari penelitian yang telah dilaksanakan. Dimana siswa masih banyak menggunakan gadget pada saat jam mata pelajaran ekonomi. Hal ini berarti akan berpengaruh pada hasil belajar siswa dan akan menjadikan masalah dalam proses pembelajaran.

KERANGKA PIKIR



HIPOTESIS

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

1. Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI ips di SMAN 3 Martapura
2. H1 : Ada pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI ips di SMAN 3 Martapura
3. Ho : 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

JENIS PENELITIAN

Penelitian ini penulis memakai metode deskriptif verifikatif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan secara terencana dan sistematis untuk mendapatkan jawaban pemecahan masalah terhadap fenomena fenomena tertentu. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif verifikatif dengan pendekatan ex post facto dan survey. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan atau melukiskan keadaan objek atau subjek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya.

POPULASI

Sugiyono (2019: 145) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi berhubungan dengan data, bukan manusianya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang mempelajari mata pelajaran ekonomi yang berjumlah 100 orang.

SAMPEL

Sampel merupakan komponen suatu jumlah yang terdapat didalam populasi tersebut. Dengan begitu sampel yang diambil dari populasi harus benar benar terwakili (Sugiyono, 2016: 81). Dalam perhitungan besarnya sampel dari pupulasi yang telah dihitung, maka menggunakan rumus T Yamane sebagai berikut:

$$n = N$$

$$N (d^2) + 1$$

Jadi dengan menggunakan perhitungan diatas maka besarnya sampel ialah sebanyak 80 responden

DEFINISI OPERASIONAL VARIABEL

Tabel Operasional Variabel

No	Variabel	Indikator	Skala
1.	Penggunaan Gadget (X1)	1. Intensitas waktu penggunaan gadget Ketepatan penggunaan gadget (penggunaan perekam video, browsing materi pembelajaran ekonomi).	Likert
2.	Motivasi belajar (X2)	1. Keinginan untuk berprestasi 2. Minat dan belajar	Likert
3.	Lingungan Keluarga (X3)	1. Dukungan orang tua 2. Perhatian orang tua	Likert
4.	Hasil Belajar (Y)	1. Nilai harian mata pelajaran ekonomi 2. Nilai raport mata pelajaran ekonomi	Likert

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan kepada responden untuk mendapatkan jawaban responden (Sugiyono, 2019: 234). Kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui variabel minat belajar, manajemen waktu, dan metode mengajar guru terhadap prestasi belajar siswa SMAN 3 martapura.

Wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab dengan responden atau informan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk penelitian.

Wawancara digunakan untuk menggali informasi atau persepsi subjektif dari informan terkait topik yang ingin diteliti. Serupa dengan kuesioner, pertanyaan wawancara perlu diujikan kemampuannya supaya peneliti dapat memperoleh data yang dibutuhkan. (Ibid, hlm. 138.)

wawancara

dokumentasi

Metode dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, gambar dan data mengenai jumlah siswa kelas XI Ips di SMAN 3 martapura dan data sekunder lainnya yang dianggap menunjang dan berguna bagi peneliti.

UJI PERSYARATAN INSTRUMEN

validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keshahian suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. (Arikunto, 2012: 211).

reabilitas

Uji Reliabilitas instrumen merupakan syarat untuk pengujian validitas instrumen, oleh karena itu walaupun instrumen yang valid umumnya pasti reliabel, tetapi uji reliabilitas perlu dilakukan. Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana alat ukur dapa dipercaya.

UJI PERSYARATAN ANALISIS DATA

normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah instrument yang digunakan sebagai data yang berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, uji normalitas yang dilakukan menggunakan statistik Kolmogorov-Smirnov

homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data sampel yang diperoleh berasal dari populasi yang bervarians homogen atau tidak. Pada penelitian ini, uji homogenitas yang digunakan adalah metode Bartlett.

UJI ASUMSI KLASIK

uji linearitas

Uji kelinearan regresi dilakukan untuk mengetahui apakah pola regresi bentuknya linear atau tidak. Kriteria pengujian yang diterapkan untuk menyatakan kelinearan garis regresi dengan menggunakan harga koefisien signifikansi dan dibandingkan dengan nilai alpha yang dipilih oleh peneliti.

multikolonieritas

Uji multikolinieritas digunakan untuk membuktikan atau menguji ada tidaknya hubungan yang linier antara variabel bebas yang satu dengan variabel bebas lainnya. Untuk mengetahui ada atau tidak korelasi antar variabel bebas dapat diketahui menggunakan statistik korelasi product moment dari Pearson

UJI ASUMSI KLASIK

Autokorelasi

Pengujian ini digunakan untuk mengetahui apakah terjadi korelasi diantara data pengamatan atau tidak. Adanya autokorelasi dapat mengakibatkan penaksir mempunyai varians minimum

Uji heteroskedastisitas ini digunakan untuk mengetahui apakah variasi residual absolut sama atau tidak sama untuk semua pengamatan.

Heteroskedasitas

PENGUJIAN HIPOTESIS

regresi linear sederhana

Uji ini dilakukan guna mengetahui pengaruh antarvariabel bebas terhadap variabel terikat. Hipotesis diuji menggunakan statistik t yang berkaitan dengan regresi linear

regresi linear multiple

$$\hat{Y} = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_4$$



THANK YOU

ANY QUESTION ???