

PROPOSAL PENELITIAN

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET, MOTIVASI BELAJAR, DAN
LINGKUNGAN KELUARGA TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI
SISWA KELAS XI IPS DI SMAN 3 MARTAPURA**



Disusun Oleh :

Ar.Try Saputri

2313031082

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

2025

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
DAFTAR ISI	ii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
G. Ruang Lingkup Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
.....	6
A. Kajian Teori	6
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	20
C. Kerangka Pikir	23
D. Hipotesis.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	

A. Jenis Penelitian	21
B. Populasi dan Sampel	28
C. Teknik Pengambilan Sampel	29
D. Variable Penelitian	30
E. Definisi Konseptual Variable	30
F. Definisi Operasional Variable	31
G. Teknik Pengumpulan Data	32
H. Uji Persyaratan Instrumen	34
I. Uji Persyaratan Analisis Data	35
J. Uji Asumsi Klasik	37
K. Pengujian Hipotesis	41
DAFTAR PUSTAKA.....	46

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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, dan motivasi belajar.

Perkembangan zaman yang diikuti dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa perubahan didalam masyarakat. Perubahan-perubahan ini merupakan modernitas. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Gabraith (Dalam Abdhullah dan Darmawan 2013:P.207) bahwa teknologi adalah “penerapan sistematis dari ilmu pengetahuan lain yang terorganisir kedalam tugas-tugas praktis”. Di era yang serba modern ini dimana tingkat penggunaan teknologi dapat menjangkau berbagai bidang tak terkecuali bidang pendidikan.

Penggunaan teknologi yang kini marak dan berkembang dikalangan masyarakat dan tak terkecuali dikalangan para pelajar adalah penggunaan gadget terutama smartphone. Di era digital ini, siswa kini bisa belajar melalui berbagai media seperti media elektronik tidak terbatas pada

buku pegangan saja. Dengan adanya kemunculan gadget yang didalamnya terdapat fasilitas koneksi internet, siswa dapat memanfaatkan koneksi internet tersebut untuk mengakses berbagai macam informasi dan referensi yang berkaitan dengan mata pelajaran ekonomi. Jadi sumber belajar yang dimiliki siswa tidak hanya dari buku saja namun dengan adanya fasilitas akses internet yang terdapat pada gadget, siswa dapat memanfaatkannya untuk mendapatkan e-book dan informasi seputar update perkembangan ekonomi terkini. Sehingga pengetahuan yang dimiliki siswa bisa lebih luas. Hal ini sesuai dengan pendapat Oetomo (2002 :P.12) “koneksi internet menawarkan ketersediaan informasi secara lebih up to date dan melalui web pendidikan siswa bisa mengakses e-book sebagai tambahan referensi untuk belajar”.

Dan ada juga faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa, faktor internal disini adalah motivasi belajar. Menurut Sardiman (2014) motivasi adalah usaha usaha yang dilakukan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan, agar dalam melakukan sesuatu akan terasa lebih ringan dan semangat melakukannya. Dan berusaha untuk memberikan yang terbaik. Menurut Rohmah (2015) motivasi belajar merupakan dorongan yang bermula dari diri-sendiri untuk meningkatkan proses pembelajaran dan kegiatan belajar guna untuk menambah wawasan dan pengetahuan serta keterampilan dari siswa . Eysenck mengatakan (dalam Slameto, 2013) motivasi merupakan proses untuk meningkatkan kegiatan, konsistensi dan intensitas diri serta perilaku manusia yang berkaitan dengan peningkatan kualitas diri seperti minat, sikap dan konsep diri.

Hasil belajar menunjukkan indikator ketercapaian kompetensi yang dimiliki oleh siswa. Para guru berasumsi bahwa dengan hasil belajar yang tinggi maka tujuan dari pembelajaran sudah tercapai, namun hasil belajar berupa nilai akademik yang tinggi hanya mencerminkan sisi kognitif saja, padahal didalam proses pembelajaran ada banyak hal yang harus dicapai selain sisi kognitif yaitu afektif dan psikomotor. Berdasarkan hasil penelitian Goelman (2003:P.44-47) dapat diketahui tingkat inteligensi yang tinggi tidak menjamin gengsi, kesejahteraan, kebahagiaan dan kesuksesan

hidup. Setinggi-tingginya intelektual seseorang hanya menyumbang kesuksesan sebesar 20% dan sisanya 80% dipengaruhi oleh kecerdasan lain.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Penggunaan Gadget, Motivasi Belajar , dan lingkungan keluarga Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS di SMAN 3 Martapura”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi masalah-masalah berikut:

- 1) Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk generasi yang berkualitas, namun masih terdapat kendala dalam pencapaiannya.
- 2) Proses belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, khususnya penggunaan gadget dan motivasi belajar..
- 3) Gadget dengan akses internet dapat memperluas sumber belajar, tetapi juga berisiko menurunkan konsentrasi siswa.
- 4) Motivasi yang rendah seringkali membuat capaian belajar siswa tidak optimal.
- 5) Tingginya kecerdasan intelektual (IQ) tidak selalu menjadi jaminan keberhasilan belajar, karena keberhasilan juga dipengaruhi oleh motivasi

C. 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 penelitian ini menjadi lebih terarah. Masalah yang diteliti dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

1. Penggunaan Gadget (X1)
2. Motivasi Belajar (X2)
3. Lingkungan keluarga (X3)
4. Hasil Belajar (Y)

D. 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, dan motivasi belajar, dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI ips di SMAN 3 Martapura ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

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 motivasi belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI ips di SMAN 3 Martapura
3. Untuk mengetahui ada tidaknya 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

F. Manfaat Penelitian

1. 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.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Adanya hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan peneliti tentang seberapa besarnya pengaruh penggunaan gadget, dan motivasi belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa.

b. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya penelitian ini diharapkan peserta didik dapat merubah diri dan memperbaiki diri dalam proses pembelajaran agar meningkatkan hasil belajar mereka.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pemecahan permasalahan dalam pengembangan proses pembelajaran di SMAN 3 Martapura.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Objek Penelitian : Penggunaan Gadget (X1), Motivasi Belajar (X2), 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

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian 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 menjadikannya 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

Pada dasarnya motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Motivasi belajar adalah suatu perubahan tenaga di dalam diri seseorang (pribadi) yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan (Frederick J. Mc Donald dalam H. Nashar, 2004:39). Tetapi menurut Clayton Alderfer dalam H. Nashar (2004:42) Motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin.

Motivasi belajar juga merupakan kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan diri secara optimum, sehingga mampu berbuat yang lebih baik, berprestasi dan kreatif (Abraham Maslow dalam H. Nashar, 2004:42). Kemudian menurut Clayton Alderfer dalam H. Nashar,

2004:42) motivasi belajar adalah suatu dorongan internal dan eksternal yang menyebabkan seseorang (individu) untuk bertindak atau berbuat mencapai tujuan, sehingga perubahan tingkah laku pada diri siswa diharapkan terjadi. Jadi motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong siswa untuk belajar dengan senang dan belajar secara sungguh-sungguh, yang pada gilirannya akan terbentuk cara belajar siswa yang sistematis, penuh konsentrasi dan dapat menyeleksi kegiatan-kegiatannya.

2.2 Unsur-unsur motivasi belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1994:89-92) ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu:

- a. Cita-cita atau aspirasi siswa Cita-cita dapat berlangsung dalam waktu sangat lama, bahkan sepanjang hayat. Cita-cita siswa untuk "menjadi seseorang" akan memperkuat semangat belajar dan mengarahkan pelaku belajar. Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.
- b. Kemampuan Belajar Dalam belajar dibutuhkan berbagai kemampuan. Kemampuan ini meliputi beberapa aspek psikis yang terdapat dalam diri siswa. Misalnya pengamatan, perhatian, ingatan, daya pikir dan fantasi. Di dalam kemampuan belajar ini, sehingga perkembangan berfikir siswa menjadi ukuran. Siswa yang taraf perkembangan berfikirnya konkret (nyata) tidak sama dengan siswa yang berfikir secara operasional (berdasarkan pengamatan yang dikaitkan dengan kemampuan daya nalarnya). Jadi siswa yang mempunyai kemampuan belajar tinggi, biasanya lebih termotivasi dalam belajar, karena siswa seperti itu lebih sering memperoleh sukses oleh karena kesuksesan memperkuat motivasinya.
- c. Kondisi Jasmani dan Rohani Siswa Siswa adalah makhluk yang terdiri dari kesatuan psikofisik. Jadi kondisi siswa yang mempengaruhi motivasi belajar disini berkaitan dengan kondisi fisik

dan kondisi psikologis, tetapi biasanya guru lebih cepat melihat kondisi fisik, karena lebih jelas menunjukkan gejalanya dari pada kondisi psikologis. Misalnya siswa yang kelihatan lesu, mengantuk mungkin juga karena malam harinya bergadang atau juga sakit.

d. Kondisi Lingkungan Kelas Kondisi lingkungan merupakan unsur-unsur yang datang dari luar diri siswa. Lingkungan siswa sebagaimana juga lingkungan individu pada umumnya ada tiga yaitu lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Jadi unsur-unsur yang mendukung atau menghambat kondisi lingkungan berasal dari ketiga lingkungan tersebut. Hal ini dapat dilakukan misalnya dengan cara guru harus berusaha mengelola kelas, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menampilkan diri secara menarik dalam rangka membantu siswa termotivasi dalam belajar.

e. Unsur-unsur Dinamis Belajar Unsur-unsur dinamis dalam belajar adalah unsur-unsur yang keberadaannya dalam proses belajar yang tidak stabil, kadang lemah dan bahkan hilang sama sekali.

f. Upaya Guru Membelajarkan Siswa Upaya yang dimaksud disini adalah bagaimana guru mempersiapkan diri dalam membelajarkan siswa mulai dari penguasaan materi, cara menyampaikannya, menarik perhatian siswa.

2.3 Fungsi Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2000:83) fungsi motivasi belajar ada tiga yakni sebagai berikut:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat Sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan Yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- c. Menyeleksi perbuatan Yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan

menyisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat dengan tujuan tersebut.

Jadi Fungsi motivasi secara umum adalah sebagai daya penggerak yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu perbuatan tertentu untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

2.4 . Strategi motivasi belajar

Menurut Catharina Tri Anni (2006:186-187) ada beberapa strategi motivasi belajar antara lain sebagai berikut:

1. Membangkitkan minat belajar Pengaitan pembelajaran dengan minat siswa adalah sangat penting dan karena itu tunjukkanlah bahwa pengetahuan yang dipelajari itu sangat bermanfaat bagi mereka. Cara lain yang dapat dilakukan adalah memberikan pilihan kepada siswa tentang materi pembelajaran yang akan dipelajari dan cara-cara mempelajarinya.
2. Mendorong rasa ingin tahu Guru yang terampil akan mampu menggunakan cara untuk membangkitkan dan memelihara rasa ingin tahu siswa didalam kegiatan pembelajaran. Metode pembelajaran studi kasus, diskoveri, inkuiri, diskusi, curah pendapat, dan sejenisnya merupakan beberapa metode yang dapat digunakan untuk membangkitkan hasrat ingin tahu siswa.
3. Menggunakan variasi metode penyajian yang menarik Motivasi untuk belajar sesuatu dapat ditingkatkan melalui penggunaan materi pembelajaran yang menarik dan juga penggunaan variasi metode penyajian.
4. Membantu siswa dalam merumuskan tujuan belajar Prinsip yang mendasar dari motivasi adalah anak akan belajar keras untuk mencapai tujuan apabila tujuan itu dirumuskan atau ditetapkan oleh dirinya sendiri dan bukan dirumuskan atau ditetapkan oleh orang lain.

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. Hasil Peneliti yang Relevan

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Hasdina Hamid (2018) dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Hasil Belajar Murid SDN 209 Inpres Garantiga Kecamatan Simbang Kabupaten Maros”. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan memeriksa tabel nilai “r” product moment df 22 pada taraf signifikan 5% sebesar 0,423, sedangkan pada taraf signifikan 1% diperoleh nilai “r” tabel sebesar 0,537. Ternyata r hitung (yang besarnya = 0,771) adalah jauh lebih besar dari pada “r” tabel (yang besarnya 0,423 dan 0,537). Karena r hitung lebih besar dari pada “r” tabel, dengan demikian hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak. Karena terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar murid. Hal

tersebut artinya bahwa semakin banyak murid mempergunakan smartphone maka semakin berdampak negatif terhadap hasil belajar murid.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Khisbiatul Khalwiah (2018) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Dikelas VIII SMPN 13 Malang”. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel penggunaan gadget dan lingkungan belajar secara bersama-sama memiliki pengaruh positif signifikan terhadap variabel hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan uji simultan Uji F) yang menunjukkan bahwa $F_{hitung} (48,248) > F_{tabel} (3,05)$ dan nilai signifikansinya $(0,000) < (0,05)$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga secara simultan, penggunaan gadget dan lingkungan belajar secara bersama-sama berpengaruh secara positif signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMPN 13 Malang.
- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Nurmasito Putri Ayu Dini dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Kelas XI IIS di SMAN 1 Mojosari”. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pada uji F dilihat bahwa penggunaan *smartphone* dan motivasi belajar berpengaruh signifikan pada hasil belajar. Dapat dilihat dari tingkat signifikansi nya sebesar 0.0000 yang berarti $< 0,05$ (5%) yang berarti kedua variabel independen secara simultan mempunyai pengaruh yang positif terhadap variabel dependen. Disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan telah terbukti kebenarannya bahwa penggunaan *smartphone* dan motivasi belajar mempunyai pengaruh secara simultan terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi pada kelas XI IIS di SMA Negeri 1 Mojosari.
- 4) 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 menunjukkan 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 $R\text{ Square} = 0,023$. 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.

- 5) Penelitian yang dilakukan oleh Nourma Allif Suryawati (2020) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal”. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan gadget dan disiplin belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal. Hal ini dibuktikan dengan perolehan Fhitung $> F_{tabel}$ yaitu $9,034 > 3,062$ dan signifikansi $0,000 < 0,05$. Variabel penggunaan gadget dan disiplin belajar memberikan sumbangan sebesar 11,7% dan sisanya 88,3% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.
- 6) Penelitian yang dilakukan oleh Deny Setiawan (2020) dengan judul “Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak di MAN 1 Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2020/2021”. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukan bahwa ada pengaruh lingkungan keluarga terhadap hasil belajar akidah akhlak kelas IPA X Di MAN 1 Lampung Tengah. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dengan menggunakan rumus Chi

Kuadrat hitung (χ^2 hitung) dengan Chi Kuadrat tabel (χ^2 tabel). Diperoleh hasil pada taraf signifikan 5% pada df atau db = 9, diketahui bahwa harga Chi Kuadrat hitung (χ^2 hitung) sebesar 83,255 lebih besar dari harga Chi Kuadrat tabel (χ^2 tabel) pada signifikan 5% sebesar 16,919 atau $83,255 > 16,919$. Maka H_a diterima dan H_o ditolak yang artinya ada pengaruh lingkungan keluarga terhadap hasil belajar akidah akhlak di MAN 1 Lampung Tengah.

- 7) Penelitian yang dilakukan oleh Hastin A. Harmain, Said Subhan Posangi, dan Rinaldi Datungsolang (2022) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa di SDN 05 Tilango”. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terhadap hasil belajar siswa di SDN 05 Tilango, diperoleh hasil analisis regresi sederhana dimana $Y = a + bx = 3.278 + 0.957 X$. Selain itu, berdasarkan hasil uji hipotesis, dapat diketahui bahwa nilai thitung $>$ ttabel atau $15.591 > 2.0301$, maka H_o ditolak dan H_a diterima, yang berarti koefisien regresi berpengaruh secara signifikan. Dengan demikian terbukti bahwa Penggunaan Gadget (X) berpengaruh terhadap Hasil Belajar Peserta Didik (Y) di SDN 05 Tilango.

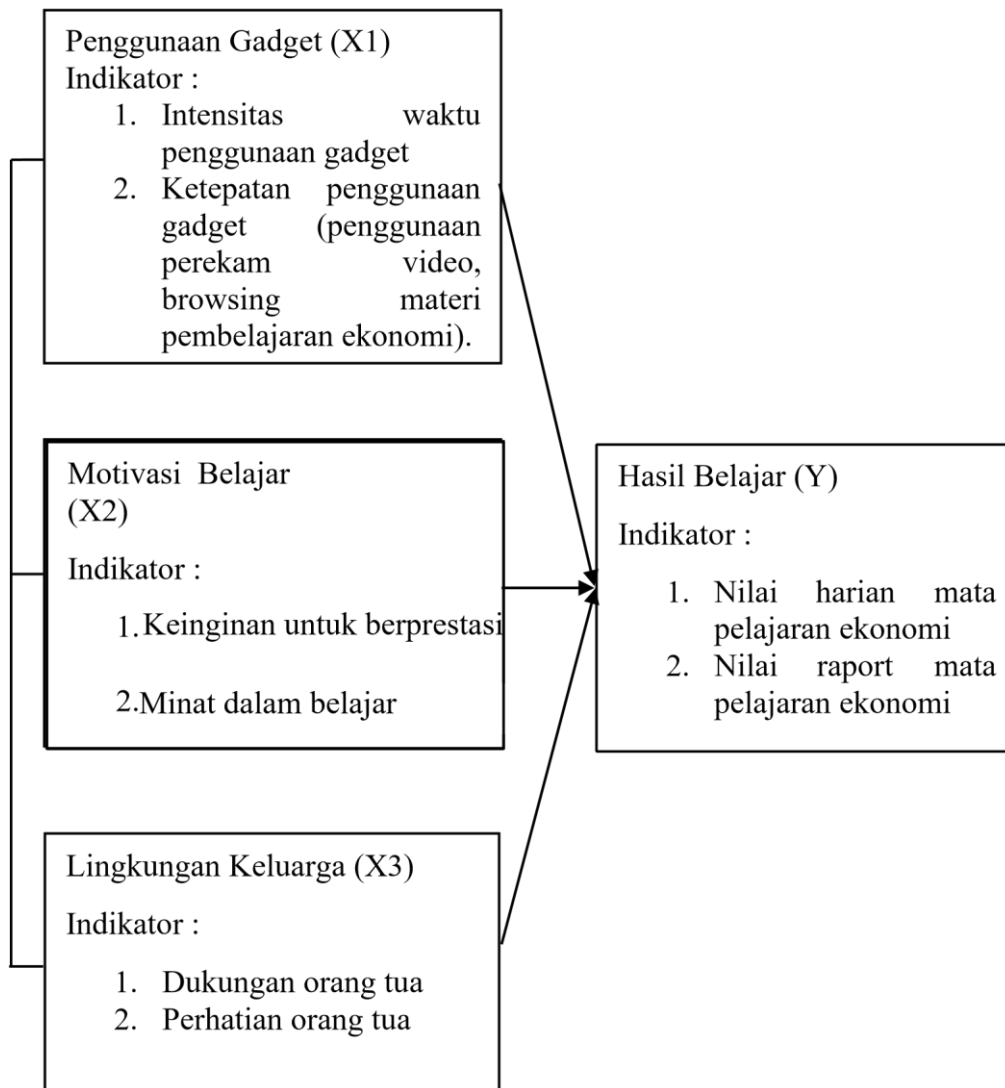
C. Kerangka Berpikir

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 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.

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.



D. Hipotesis

Berdasarkan teori 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

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan 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.

Metode verifikatif dapat diartikan sebagai penelitian yang dilakukan terhadap populasi atau sampel tertentu dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan dan menentukan tingkat pengaruh variabel-variabel dalam suatu kondisi. (Sugiyono, 2019: 20). Pendekatan ex post facto adalah salah satu pendekatan yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengambil secara langsung di area penelitian yang dapat menggambarkan data-data masa lalu dan kondisi lapangan sebelum dilaksanakan penelitian lebih lanjut. Menurut Sugiyono (2019: 58) metode survey adalah metode yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu. Metode survey digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan), tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam pengumpulan data, misalnya dengan mengedarkan kuesioner, tes, wawancara terstruktur dan sebagainya (perlakuan tidak seperti dalam eksperimen). Secara khusus penelitian ini hanya mendeskripsikan pengaruh penggunaan gadget, jumlah jam belajar mandiri, lingkungan keluarga terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI Ips di SMAN 3 Martapura.

B. Populasi dan Sampel

1. 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.

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	XI IPS 1	25 Orang
2.	XI IPS 2	25 Orang
3.	XI IPS 3	25 Orang
4.	XI IPS 4	25 Orang
Total		100 Orang

Sumber Guru SMAN 3 Martapura

2. 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: $n = \frac{N}{N(d^2) + 1}$

Keterangan

:

$n = \frac{\text{Jumlah sampel } N}{\text{Jumlah populasi } d^2 = \text{Tingkat signifikansi } (0,05)}$

Berdasarkan rumus diatas maka besarnya sampel dapat dihitung sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 n &= \frac{100}{100 (0,05)^2 + 1} \\
 &= 100 = 80 \\
 &\quad \text{0,25}
 \end{aligned}$$

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

C. Teknik Pengambilan Sampel

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan method probability sampling, yakni dimana teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik simple random sampling, dikatakan simple dikarenakan cara dalam mengambil sampel dari anggota populasinya dilakukan secara acak, dan tidak memperhatikan level pada populasi tersebut (Anshori, Muslich. Sri Iswati 109:2017).

Adapun dalam melakukan ketentuan sampel pada tiap-tiap kelas, dapat dilakukan dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut: **Jumlah Sampel = Jumlah siswa tiap kelas x Jumlah sampel**

Jumlah populasi

Tabel perhitungan jumlah sampel

No	Kelas	Populasi	Jumlah Sampel
1.	XI IPS 1	80 x 25 / 100	20
2.	XI IPS 2	80 x 25 / 100	20
3.	XI IPS 3	80 x 25 / 100	20
4.	XI IPS 4	80 x 25 / 100	20
Total			80

D. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian merupakan suatu atribut apapun dari objek tertentu yang telah ditentukan kemudian didapatkan oleh peneliti suatu informasi, yang selanjutnya dapat diperoleh kesimpulan (Sugiyono dalam Jeffry, dkk. 85:2021). Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel, yaitu:

1. Variabel Bebas (Independent Variable)

Variabel bebas bisa disebut juga dengan variabel antecedant ataupun determinan. Variabel bebas ini adalah variabel yang bisa memengaruhi serta menjadi penyebab adanya perubahan (Masturoh dan Temesvari 2018). Adapun variabel bebas dalam penelitian ini yaitu Minat Belajar (X1), Manajemen Waktu (X2), dan Metode Mengajar Guru (X3).

2. Variabel Terikat (Dependent Variable)

Variabel terikat yaitu variabel yang umumnya dilakukan dengan pengamatan, atau bisa dikatakan variabel terikat ialah akibat dari adanya variabel bebas. (Adiputra, Sudarman. Ni Wayan, dkk. 85:2021) Prestasi Belajar (Y) dalam penelitian ini. menjadi variabel terikat.

E. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual variabel penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Gadget (X1)

Gadget merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki berbagai fungsi khusus. Selain itu, gadget juga dapat diartikan sebagai suatu perangkat alat canggih yang di dalamnya terdapat berbagai aplikasi. Aplikasi ini sendiri kemudian dijadikan sebagai sumber informasi, jejaring sosial, hobi, kreativitas, dan masih banyak lagi.

2. Motivasi Belajar (X2)

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

3. Lingkungan Keluarga (X3)

Lingkungan Keluarga adalah lingkungan dimana seseorang mendapatkan pendidikan pertama yang sangat mempengaruhi perilakunya dan berperan dalam menentukan tujuan hidupnya.

4. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar merupakan perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Keberhasilan seseorang di dalam mengikuti proses pembelajaran pada satu jenjang pendidikan tertentu dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri.

F. Definisi Operasional Variabel

Menurut Sugiyono (2017: 167) definisi operasional merupakan penentuan. kontrak/sifat yang akan dipelajari agar menjadi variabel terukur. Definisi operasional diperlukan untuk memfasilitasi pemahaman dan menghindari berbagai persepsi pada penelitian ini. Definisi operasional variabel terdiri dari tiga variabel bebas dan satu. variabel terikat. Penelitian ini menggunakan Skala Likert. Instrumen penelitian menggunakan teknik kuesioner secara tertulis, wawancara, observasi, dan dokumentasi langsung ke responden.

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.	Lingkungan 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
----	----------------------	--	--------

G. Teknik Pengumpulan Data

a. Angket/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.

Tabel Kuesioner Menggunakan Skala *Likert*

No	Pernyataan Skor	Skor
1.	Sangat Setuju	5
2.	Setuju	4
3.	Cukup	3
4.	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

Angket ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai variabel Penggunaan Gadget (X1), Jumlah Jam Belajar Mandiri (X2), Lingkungan Keluarga (X3), dan Hasil Belajar (Y).

b. Wawancara

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.)

c. Observasi

Menurut Sutrisno Hadi dalam buku Sugiyono, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Observasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan lewat pengamatan langsung. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi dilakukan di lokasi penelitian, yaitu SMAN 3 Martapura

d. Metode 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.

H. Uji Persyaratan Instrumen Penelitian

Untuk mengumpulkan data yang lengkap dan dapat dibuktikan kebenarannya, alat instrumen harus memenuhi persyaratan yang baik. Suatu instrumen dikatakan baik dan efektif apabila memenuhi syarat validitas dan realibilitas.

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkattingkat 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). Untuk mengukur tingkat validitas angket digunakan rumus *Pearson Product Moment Correlation* :

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

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan

Y_n : Jumlah sampel yang diteliti

$\sum XY$: Skor rata-rata dari X dan Y

$\sum XY$: Jumlah skor total (item) Y

$\sum Y$: Jumlah skor total

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat skor pertanyaan

$\sum Y^2$: Jumlah kuadrat skor total

Kriteria pengujian yang digunakan adalah jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka alat pengukuran tersebut dapat dinyatakan valid, sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat pengukurannya tersebut tidak valid dengan dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n$ yakni sampel yang diteliti (Rusman, 2018).

b. Uji Reabilitas Instrumen

Uji Reabilitas 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 dapat dipercaya. Dalam penelitian ini, digunakan penerapan rumus Alfa-Cronbach yang dapat dilihat sebagai berikut :

$$r_{rx} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : Reabilitas Instrumen k :

Jumlah butir pertanyaan

$\sum \sigma b^2$: Jumlah varians skor tiap-tiap item pertanyaan

σt^2 : Variansi total

Kriteria pengujian berdasarkan hasil perhitungan Alfa Crombach dibandingkan dengan r dan table korelasi product moment dengan kriteria apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan tingkat signifikan $\alpha = 0,05$ maka instrument adalah reliable dan sebaliknya $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan tingkat signifikan 0,05 maka instrument tidak reliabel.

I. Uji Persyaratan Analisis Data

Untuk menggunakan alat analisis statistic parametrik selain diperlukan data yang interval dan rasio juga diperlukan adanya persyaratan uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji 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.

Rumusan Hipotesis :

H_0 = Distribusi variabel normal

H_1 = Distribusi variabel tidak normal

Dengan statistik uji yang digunakan sebagai berikut. $D = \max | F_0(X_i) - S_n(X_i) | ; i = 1, 2, 3, \dots$

Dimana: $F_0(X_i)$ = fungsi distribusi frekuensi kumulatif relative dari distribusi teoritis dalam kondisi H_0

$S_n(X_i)$ = distribusi frekuensi kumulatif dari pengamatan sebanyak n.

Dengan kriteria pengujian yakni membandingkan nilai D terhadap nilai D pada tabel Kolmogorov-Smirnov dengan taraf nyata α , maka aturan pengambilan keputusan dalam uji ini adalah :

Jika $D \leq D_{\text{tabel}}$, maka terima H_0 dan tolak H_1 Jika $D \geq D_{\text{tabel}}$, maka tolak H_0 dan terima H_1

b. Uji 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. Rumusan Hipotesis :

H_0 = Varians populasi homogen

H_1 = Varians populasi tidak homogen

Metode Bartlett, dengan langkah sebagai berikut :

- 1) Menghitung varians gabungan dari semua sampel

$$s^2 = \frac{\sum (n_i - 1) S_i^2}{\sum (n_i - 1)}$$

- 2) Harga satuan B, dengan rumus

$$B = (\text{Log } s^2) \sum (n_i - 1)$$

- 3) Uji Bartlett digunakan statistic chi-kuadrat yaitu

$$\chi^2 = (\ln 10) \{ B - \sum (n_i - 1) \log s_i^2 \}$$

Dengan kriteria pengujian, jika $\text{hitung} < \text{tabel}$, maka terima H_0 berarti varian populasi tersebut bersifat homogen, sebaliknya jika $\text{hitung} > \text{tabel}$, maka terima H_1 berarti varian populasi tersebut tidak homogen.

J. Uji Asumsi Klasik

Untuk menggunakan regresi linier berganda sebagai alat analisis, terlebih dahulu harus diuji syaratnya, jika syarat terpenuhi maka dapat digunakan regresi linier berganda (Rusman, 2018: 78). Beberapa kondisi yang perlu diuji terlebih dahulu adalah sebagai berikut:

a. Uji linieritas garis regresi

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. Uji keberartian dan kelinearan dilakukan untuk mengetahui apakah pola regresi benar-benar linear dan berarti (Sudarmanto, 2010: 135). Uji keberartian regresi linear multiple menggunakan statistik F dengan rumus:

$$F = \frac{S^2_{reg}}{S^2_{sis}}$$

Keterangan:

$$s^2_{reg} = \text{Varians regresi}$$
$$s^2_{sis} = \text{Varians sisa}$$

Dengan dk pembilang 1 dan dk penyebut n-2, $\alpha = 0,5$. Kriteria uji apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak, hal ini berarti arah regresi berarti.

Uji kelinieran regresi digunakan untuk mengetahui apakah suatu regresi pola atau alur yang bersifat linear dan memiliki arti atau tidak, dan diuji dengan menggunakan rumus statistik F sebagai berikut :

$$F = \frac{S^2_G}{S^2_{TC}}$$

Keterangan :

$$S^2_{TC} = \text{Varians tuna cocok}$$

$$S^2_G = \text{Varians galat}$$

Rumusan hipotesis dalam melakukan uji linearitas, sebagai berikut :

H_0 = Model regresi berbentuk linear

H_1 = Model regresi berbentuk non linear

Dengan kriteria pengujian hipotesis adalah :

- a. Menggunakan Koefisien signifikansi (Sig) adalah dengan membandingkan nilai Sig. *Deviation From Linearity* pada tabel ANOVA dengan $\alpha = 0,05$ dengan kriteria, jika nilai Sig pada *Deviation From Linearity* $> \alpha$ maka H_0 diterima. Sebaliknya , jika H_0 tidak diterima jika nilai Sig pada *Deviation From Linearity* $< \alpha$.
- b. Menggunakan nilai koefisien F pada baris *Deviation From Linearity* atau F tuna cocok (TC) pada tabel ANOVA dibandingkan dengan Ftabel. Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ dengan dk pada pembilang = 1 dan dk pada penyebut = $k - 2$, maka H_0 diterima. Sebaliknya H_0 ditolak, $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ dengan dk pada pembilang = 1 dan dk pada penyebut = $k - 2$.

b. Uji Multikolinieritas

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 dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara X dengan

$\sum XY$ = Skor gejala X Y

= Skor gejala Y

N = Jumlah sampel Rumusan Hipotesis

Rumusan Hipotesis:

H_0 = Tidak terdapat hubungan antar variabel independent

H_1 = Terdapat hubungan antar variabel independent

Dengan kriteria pengujian, apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $dk = n$ dan $\alpha = 0,05$ maka H_0 diterima, berarti tidak terjadi multikorelasi dan sebaliknya apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $dk = n$ dan $\alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti terjadi multikorelasi.

c. Uji Autokorelasi

Pengujian ini digunakan untuk mengetahui apakah terjadi korelasi diantara data pengamatan atau tidak. Adanya autokorelasi dapat mengakibatkan penaksir mempunyai varians minimum. Dalam penelitian ini menggunakan metode uji autokorelasi yaitu statistik *Durbin-Watson*.

Tahap-tahap pengujian dengan uji *Durbin Watson* sebagai berikut:

1. Carilah nilai-nilai residu dengan OLS (*Ordinary Least Square*) dari persamaan yang akan di uji dan hitung statistik d dengan menggunakan persamaan
2. Menentukan ukuran sampel dan jumlah variabel independent kemudian lihat tabel statistik Durbin-Watson untuk mendapatkan nilai-nilai kritis d yaitu nilai Durbin- Watson Upper, d_u dan nilai Durbin-Waston, d_l

Rumusan Hipotesis :

H_0 = Tidak terjadi adanya autokorelasi diantara data pengamatan

H_1 = terjadi adanya autokorelasi diantara data pengamatan

Dengan kriteria pengujian, apabila nilai statistic Durbin-Watson berada diantara angka 2 atau mendekati angka 2 dapat

dinyatakan data pengamatan tersebut tidak memiliki autokorelasi.

d. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas ini digunakan untuk mengetahui apakah variasi residual absolut sama atau tidak sama untuk semua pengamatan. Pendekatan yang digunakan untuk mendeteksi atau tidaknya heteroskedastisitas yaitu *rank korelasi* dari *spearman*. Kriteria yang digunakan untuk menyatakan apakah terjadi heteroskedastisitas atau tidak menggunakan harga koefisien signifikansi dengan membandingkan tingkat alpha yang ditetapkan maka dapat dinyatakan tidak terjadi heteroskedastisitas diantara data pengamatan. Pengujian *rank korelasi spearman* didefinisikan sebagai berikut :

$$r_s = 1 - 6 \left[\frac{\sum d_i^2}{N(N^2 - 1)} \right]$$

Keterangan :

$\sum d_i^2$ = Koefisien korelasi spearman

d_i = Perbedaan dalam rank yang diberikan kepada dua karakteristik yang berbeda dari individu tau fenomena ke i.

N = Banyaknya individu atau fenomena yang diberi rank.
Dimana nilai r_s adalah -1, r, 1.

Rumusan hipotesis :

H_0 = Tidak ada hubungan yang sistematis antara variabel yang menjelaskan dan nilai mutlak dari residual.

H_1 = Ada hubungan yang sistematis antara variabel yang menjelaskan dan nilai mutlak dari residual.

Dengan kriteria pengujian, jika nilai t yang dihitung melebihi nilai t_{kritis} , kita bisa menerima hipotesis adanya heteroskedastisitas, kalau

tidak dapat ditolak. Jika model resi meliputi lebih dari satu variabel X , r_s , dapat dihitung antara e_i dan tiap variabel X secara terpisah dan dapat diuji untuk tingkat penting secara statistik dengan pengujian t .

K. Pengujian Hipotesis

Pengujian Hipotesis adalah suatu prosedur yang dilakukan dengan tujuan memutuskan apakah menerima atau menolak hipotesis mengenai parameter populasi. Hipotesis memberi terkaan pada hubungan antarvariabel dan harus diuji tingkat validitasnya. Dalam penelitian ini akan dilakukan dua pengajuan sebagai berikut :

a. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji ini dilakukan guna mengetahui pengaruh antarvariabel bebas terhadap variabel terikat. Hipotesis diuji menggunakan statistik t yang berkaitan dengan regresi linear. Adapun persamaan umum yang digunakan adalah. $Y = a + bX$

Nilai a dan b dicari dengan menggunakan rumus :

$$a = \hat{Y} - b_x$$

$$a = \frac{(XY) (\sum X^2) - (\sum X)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{N \sum X - (\sum X) (\sum Y)}{n \sum x^2 - (\sum x)^2}$$

Keterangan:

\hat{Y} = Subjek dalam variabel yang diprediksikan

α = Nilai intercept (konstan) atau jika harga $X = 0$ $b =$

Koefisien arah regresi penentu ramalan (prediksi)

menunjukkan nilai peningkatan atau penurunan variabel Y X

= Subjek pada variabel bebas yang memiliki nilai tertentu

Y = Variabel terikat Taraf signifikansi

Penelitian ini diketahui dengan menggunakan rumus uji t , sebagai berikut:

$$t_0 = \frac{b}{s}$$

t_0 = Nilai teoritis observasi

b = Koefisien arah regresi

s = Standar deviasi

Kriteria pengujian hipotesis :

- Apabila $t_0 > t_{\alpha}$, maka H_0 ditolak yang menyatakan bahwa ada pengaruh. Sebaliknya, jika $t_0 < t_{\alpha}$, maka H_0 diterima yang menyatakan tidak ada pengaruh dengan $\alpha = 0.05$ dan $dk = (n-2)$
- Apabila $t_0 < t_{\alpha}$, maka H_0 ditolak yang menyatakan bahwa ada pengaruh. Sebaliknya, jika $t_0 > t_{\alpha}$, maka H_0 diterima yang menyatakan tidak ada pengaruh dengan $\alpha = 0.05$ dan $dk = (n-2)$.
- Apabila $t_0 < -t$, maka H_0 ditolak yang menyatakan bahwa ada pengaruh. Sebaliknya, jika $-t < t_0 < t$, maka H_0 diterima yang menyatakan tidak ada pengaruh dengan $\alpha = 0.05$ dan $dk = (n-2)$. (Sugiyono, 2017: 188).

b. Uji Regresi Linear Multiple

Penulis dalam uji ini berdasarkan persamaan regresi multiple,

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

yaitu:

$$\alpha = Y - b_1X_1 - b_2X_2 - b_3X_3 - b_4X_4$$

Keterangan:

\hat{Y} = nilai yang diprediksikan di

variabel Y a = nilai konstan Y bila X

$= 0$

b = koefisien berarah regresi

X = variabel bebas

Setelahnya dilakukan uji F dimana uji ini secara simultan terhadap koefisien regresi. Uji ini dilaksanakan untuk melihat apakah ada pengaruh untuk variabel independen yang terdapat didalam model secara bersama- sama (simultan) terhadap variabel dependen.

Adapun rumusnya seperti dibawah ini;

$$F = \frac{R^2/K}{(1-R^2)(n-k-1)}$$

Keterangan :

R^2 = Determination koefisien

K = Jumlah variabel independen n =

Jumlah anggota perdata yang diambil

Kemudian F yang telah dihitung akan dibandingkan dengan Ftabel menggunakan signifikansi level 5% atau dengan *degree freedom* = k (n-k- 1) dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Pengujian ditolak jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau nilai $sig < \alpha$
- b. Pengujian diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau nilai $sig > \alpha$

Ketika terjadinya H_0 diterima, maka bisa berarti tidak ada pengaruh signifikansi model regresion berganda yang didapatkan sehingga berakibat tidak adanya signifikansi pengaruh dari variabel-variabel bebas yang secara simultan terhadap variabel terikat. Dengan demikian yang menjadi hipotesis nol H_0 dalam penelitian ini ialah:

- a. $H_0: \beta_1 = \beta_2 = \beta_3 = 0$: tidak adanya pengaruh signifikan
- b. $H_a : \beta_1 \neq \beta_2 \neq \beta_3 \neq 0$: terdapatnya pengaruh yang signifikan

1. Penetapan tingkat signifikansi

Uji dalam hipotesis ini dilakukan menggunakan tingkat signifikansi sebesar 0,05 ($\alpha = 0$) atau tingkat keyakinan sebesar

0,95. Di dalam ilmu- ilmu sosial tingkat signifikansi 0,05 sudah sering digunakan karena dianggap cukup tepat untuk mewakili hubungan antar-variabel yang diteliti.

2. Penetapan kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis

Hipotesis yang sudah ditetapkan sebelumnya kemudian diuji dengan menggunakan metode pengujian statistik uji t dan uji F dengan kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis sebagai berikut:

Uji t:

a. H_0 diterima jika nilai $-t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$

b. H_0 ditolak jika nilai $-t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ Uji F:

a. H_0 ditolak jika $F_{hitung} > F_{tabel}$

b. H_0 diterima jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$

DAFTAR PUSTAKA

- Harim, Sidik. 2017. Teknik Analisis Data: Penjelasan Lengkap.
- Hartono, Jogiyanto. Metodologi Pengumpulan Dan Penganalisisan Data. Penerbit Andi : 2018.
- Rusman, T. 2018. Statistika Parametrik. Bandarlampung: Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuntitatif, Kualitatif Dan R&D*, Hlm. 142 Ahmad Zainal Abidin. 2018. *Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan*
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, Oemar. (2014). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Khuluqo, Ihsana L. (2017). Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode dan Aplikasi Nilai-Nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hasdina Hamid. (2018). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Hasil Belajar Murid SDN 209 Impres Garantiga Kecamatan Simbang Kabupaten Maros.
- Khisbiatul Khalwa. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Dikelas VIII SMPN 13 Malang.
- Nurmasito Putri Ayu Dini. (2019). Pengaruh Penggunaan Smartphone dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi PPada Kelas XI IIS di SMAN 1 Mojosari.
- Dewi Puji Astuti dan Benar Sembiring. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS di SMAN 3 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan*.
- Nourma Allif Suryawati. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal.

Deny Setiawan. (2020). Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak di MAN 1 Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2020/2021.

Hastin A Harmain,dkk. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa di SDN 05 Tilango. *Jurnal Pendidik*.