



**HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET* DAN
MOTIVASI BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR IPS
KELAS V SD NEGERI GUGUS DRUPADI
KECAMATAN GUNUNGPATI SEMARANG**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

**Oleh :
Wahyu Istiqomah
1401415254**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul " Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Muatan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SD Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang", karya

Nama : Wuliyu Istiqomah

Nim : 1401415254

Program Studi : S1-PGSD

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengatahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Dr. Drs. Sa Ansori, M.Pd
NIP 196008201987031003

Semarang, April 2019
Pembimbing,

Dr. Drs. Ali Sunarso, M.Pd.
NIP 196004191983021001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “ Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang”, karya

Nama : Wahyu Istiqomah

Nim : 1401415254

Program Studi : S1-PGSD

telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada hari Senin, 7 Mei 2019.

Semarang, Mei 2019

Panitia Ujian

Sekretaris,



Ketua
Dr. Achmad Rifa'i, R.C., M. Pd
NIP 195908211984031001

Farid Achmadi, S.Kom., M.Kom, Ph.D
NIP 19770126008121003

Penguji I,

Dra. Sri Sami Asih, M. Kes
NIP 196312241987032001

Penguji II,

Drs. A. Busyairi Harits, M. Ag
NIP 195801051987031001

Penguji III,

Dr. Ali Sunarso, M. Pd
NIP 196004191983021001

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya Wahyu Istiqomah, NIM 1401415254 Judul Skripsi "Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Gugus Drupadi Kota Semarang" menyatakan bahwa yang tertulis didalam skripsi ini benar – benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, April 2019

Peneliti,



Wahyu Istiqomah
1401415254

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. Setiap tempat adalah sekolah dan setiap orang adalah guru (Ki Hajar Dewantara)
2. “Apabila anak Adam (manusia) mati, maka terputuslah amalnya, kecuali tiga hal, sedekah jariyah, ilmu yang bermanfaat, atau anak saleh yang selalu mendoakannya”. (HR. Muslim)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada

1. Orang tua (Bapak Jasmo dan Ibu Purwati) dan adik (Wahyu Hesti Nuraini & Wahyu Asyifatu Haifa)
2. Keluarga besar, saudara dan sahabat
3. Almamater PGSD FIP UNNES
4. Keluarga besar KSR PMI Sub Unit PGSD FIP Unnes

ABSTRAK

Istiqomah, Wahyu. 2019. Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dr. Drs. Ali Sunarso, M.Pd.

Era abad 21 *gadget* mempengaruhi seluruh kehidupan manusia termasuk dalam bidang pendidikan. Peneliti menemukan berbagai permasalahan di SDN Gugus Drupadi Kota Semarang terkait hasil belajar, intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar. Berdasarkan data yang ditemukan 75,14% siswa memiliki *gadget* pribadi dan motivasi belajar rendah, selain itu hasil Ujian Akhir Semester I 2018/2019 menunjukkan bahwa nilai muatan pelajaran IPS siswa, 66% belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Tujuan penelitian ini adalah (1) menguji hubungan intensitas penggunaan *gadget* dan hasil belajar IPS; (2) menguji hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS; (3) menguji hubungan intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode korelasi. Subjek dan populasi penelitian adalah siswa kelas V SDN Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Semarang. Pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik *simple random sampling* sebanyak 135 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara awal, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis korelasi dengan sebelumnya dilakukan uji prasyarat dan analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar dengan nilai r_{hitung} 0,405 pada taraf signifikansi $0,00 < 0,05$, ada hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dan hasil belajar siswa dengan nilai r_{hitung} 0,300 pada taraf signifikansi $0,00 < 0,05$, serta ada hubungan positif dan signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar muatan Ilmu Pengetahuan Sosial dengan r_{hitung} 0,469 pada taraf signifikansi $0,00 < 0,05$. Kontribusi variabel bebas intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar muatan pembelajaran IPS sebesar 21,3%.

Simpulan penelitian ini adalah ada hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Saran penelitian ini adalah hendaknya guru memiliki hubungan yang baik dengan orang tua siswa untuk mengontrol intensitas penggunaan *gadget* siswa dan menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: hasil belajar; intensitas penggunaan *gadget*; motivasi belajar

PRAKATA

Puji syukur Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkah, karunia, dan rahmat-NYA penulis dapat bersungguh – sungguh menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Muatan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SD Negeri Gugus Drupadi Kota Semarang” . Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Achmad Rifa’I R C, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan pelayanan khususnya dalam memperlancar penyelesaian skripsi.
4. Dr. Drs. Ali Sunarso, M.Pd., Penguji 3 dan dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan bimbingan, saran, arahan, dan motivasi dalam penyusunan skripsi.
5. Dra. Sri Sami Asih, M.Kes., Penguji 1 yang telah menguji dengan teliti dan sabar serta memberikan banyak masukan kepada penulis.
6. Drs. A. Busyairi Harits, M.Ag., Penguji 2 yang telah menguji dengan teliti dan sabar serta memberikan banyak masukan kepada penulis.
7. Abd.Hafid. S,Pd, Bejo Marsono, S.Pd, Mujiyana S.Pd, Drs. Sri Sayogya, SH, Sunardi, S.Pd, Asih Umi Kholifah, S. Pd selaku Kepala SDN di Gugus Drupadi Kota Semarang.
8. Fera Dwi W, S. Pd, Sunardi, S. Pd, Ike Wulandari, S.Pd, Slamet, S.Pd, Sartini S.Pd, Yudhaeni, S.Pd Guru kelas V di SDN Gugus Drupadi Kota Semarang yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.

9. Semua pihak yang telah mendukung dalam penyusunan skripsi dari awal sampai selesai.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan terbaik dari Tuhan Yang Maha Esa.

Semarang, Mei 2019
Peneliti,



Wahyu Istiqomah
NIM 1401415254

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1. 1 Latar Belakang Masalah	1
1. 2 Identifikasi Masalah.....	11
1. 3 Pembatasan Masalah.....	12
1. 4 Rumusan Masalah.....	12
1. 5 Tujuan Penelitian	13
1. 6 Manfaat Penelitian	13
1.6.1 Manfaat Teoritis	13
1.6.2 Manfaat Praktis.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
2. 1 Kajian Teori.....	16
2.1.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran	16
2.1.1.1 Pengertian Belajar	16
2.1.1.2 Unsur – unsur dalam Belajar	17
2.1.1.3 Faktor – Faktor yang Memengaruhi Belajar	19
2.1.2 <i>Gadget</i>	27
2.1.2.1 Pengertian <i>Gadget</i>	27
2.1.2.2 Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	28

2.1.2.3	Jenis – jenis <i>Gadget</i>	29
2.1.2.4	Manfaat Penggunaan <i>Gadget</i>	30
2.1.2.5	Manfaat <i>Gadget</i> pada Muatan Pelajaran IPS.....	32
2.1.2.6	Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	33
2.1.2.7	Indikator Penggunaan <i>Gadget</i>	39
2.1.3	Motivasi Belajar	41
2.1.3.1	Pengertian Motivasi.....	41
2.1.3.2	Pengertian Motivasi Belajar	43
2.1.3.3	Fungsi Motivasi	44
2.1.3.4	Jenis – jenis Motivasi	45
2.1.3.5	Faktor – faktor yang Memengaruhi Motivasi.....	46
2.1.3.6	Motivasi Belajar pada muatan pelajaran IPS	47
2.1.3.7	Indikator Motivasi Belajar.....	47
2.1.4	Hasil Belajar	49
2.1.4.1	Pengertian Hasil Belajar.....	49
2.1.5	Hakikat IPS.....	54
2.1.5.1	Pengertian IPS di Sekolah Dasar	54
2.1.5.2	Tujuan IPS di Sekolah Dasar.....	56
2.1.5.3	Ruang Lingkup Pembelajaran IPS	57
2.1.6	Hubungan Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Motivasi Belajar Siswa.....	61
2.1.7	Hubungan Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS	62
2.1.8	Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS.....	63
2.2	Kajian Empiris	63
2.3	Kerangka Berpikir	72
2.4	Hipotesis	74
BAB III METODE PENELITIAN.....		76
3.1	Desain Penelitian	76
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	77

3.2.1	Subjek Penelitian	77
3.2.2	Tempat Penelitian	77
3.2.3	Waktu Penelitian	78
3.3	Populasi dan Sampel.....	78
3.3.1	Populasi	78
3.3.2	Sampel	79
3.4	Variabel Penelitian.....	80
3.4.1	Variabel Bebas.....	81
3.4.2	Variabel Terikat.....	81
3.5	Definisi Operasional Penelitian	81
3.5.1	Variabel Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	81
3.5.2	Variabel Motivasi Belajar.....	81
3.5.3	Variabel Hasil Belajar IPS.....	82
3.6	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	82
3.6.1	Angket	83
3.6.1.1	Angket Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	83
3.6.1.2	Angket Motivasi Belajar	86
3.6.2	Dokumentasi.....	88
3.6.3	Wawancara.....	88
3.7	Uji Coba Instrumen, Validitas, dan Reliabilitas.....	89
3.7.1	Uji Coba Instrumen	89
3.7.2	Uji Validitas Instrumen	90
3.7.3	Uji Reliabilitas Instrumen.....	93
3.8	Teknik Analisis Data.....	95
3.8.1	Analisis Statistik Deskriptif.....	95
3.8.1.1	Perhitungan Kategori Variabel X1	96
3.8.1.2	Perhitungan Kategori Variabel X2	96
3.8.1.3	Perhitungan Kategori Variabel Y	97
3.8.2	Analisis Data Awal / Uji Prasyarat Analisis	98
3.8.2.1	Method Of Succeshive Interval (MSI)	98
3.8.2.2	Uji Normalitas Data.....	99

3.8.2.3	Uji Linieritas.....	100
3.8.2.4	Uji Multikolinieritas	101
3.8.3	Analisis Data Akhir / Uji Hipotesis	102
3.8.3.1	Analisis Korelasi Sederhana.....	102
3.8.3.2	Analisis Korelasi Ganda	103
3.8.3.3	Uji Signifikan	104
3.8.3.4	Koefisien Determinasi Simultan R^2	104
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	106
4.1	Deskripsi Data Hasil Penelitian	106
4.1.1	Subjek Penelitian	106
4.1.2	Hasil Analisis Deskriptif	106
4.1.2.1	Hasil Analisis Deskriptif Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	107
4.1.2.2	Hasil Analisis Deskriptif Motivasi Belajar	109
4.1.2.3	Analisis Deskriptif Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS.	111
4.1.3	Hasil Uji Prasyarat Analisis.....	113
4.1.3.1	Method of Successive Interval (MSI).....	113
4.1.3.2	Uji Normalitas	113
4.1.3.2	Uji Linieritas	114
4.1.3.3	Uji Multikolinieritas	116
4.1.4	Hasil Uji Hipotesis	117
4.1.4.1	Uji Korelasi Sederhana.....	117
4.1.4.2	Uji Korelasi Ganda	121
4.1.4.3	Perhitungan Koefisien Determinasi.....	123
4.2	Pembahasan	124
4.2.1	Pembahasan Hasil Penelitian.....	124
4.1.4.4	Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> Siswa Kelas V SDN Gugus Drupadi Kota Semarang.....	125
4.1.4.5	Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN Gugus Drupadi Kota Semarang.....	126
4.1.4.6	Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Gugus Drupadi Kota Semarang.....	126

4.1.4.7	Hubungan Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Hasil Belajar IPS	127
4.1.4.8	Hubungan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar.....	131
4.2.1.6	Hubungan Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar IPS.....	133
4.2.2	Implikasi Hasil Penelitian.....	134
4.2.2.1	Implikasi Teoritis	134
4.3.2.2	Implikasi Praktis.....	134
4.3.2.3	Implikasi Pedagogis	135
BAB V	PENUTUP.....	136
5.1	Kesimpulan.....	136
5.2	Saran	138
	DAFTAR PUSTAKA	139
	LAMPIRAN.....	146

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Indikator Intensitas Penggunaan Gadget	41
Tabel 2.2	Indikator Motivasi Belajar	48
Tabel 3.1	Data Populasi Penelitian	78
Tabel 3.2	Data Sampel Siswa	80
Tabel 3.3	Skor Butir Pernyataan Variabel Intensita Penggunaan Gadget Skala Likert	84
Tabel 3.4	Skor Butir Pernyataan Variabel Intensita Penggunaan Gadget Alternatif	84
Tabel 3.5	Kisi – kisi Intensitas Penggunaan Gadget	85
Tabel 3.6	Skor Butir Pernyataan Variabel Motivasi Belajar	87
Tabel 3.7	Kisi – kisi Variabel Motivasi Belajar	87
Tabel 3.8	Hasil Uji Validitas	93
Tabel 3.9	Klasifikasi Koefisien Reliabilitas	95
Tabel 3.10	Interval Intensitas Penggunaan Gadget	97
Tabel 4.1	Subjek Penelitian	106
Tabel 4.2	Output SPSS Analisis Deskriptif Intensitas Penggunaan Gadget	107
Tabel 4.3	Kategori Intensitas Penggunaan Gadget	108
Tabel 4.4	Output SPSS Analisis Deskriptiv Motivasi Belajar	109
Tabel 4.5	Kategori Motivasi Belajar	110
Tabel 4.6	Output SPSS Hasil Belajar Siswa Kelas V Gugus Drupadi	111
Tabel 4.7	Kategori Hasil Belajar	112
Tabel 4.8	Output SPSS Uji Normalitas Data	114
Tabel 4.9	Output SPSS Uji Linieritas Data	115
Tabel 4.10	Output SPSS Uji Linieritas X2 dan Y	116
Tabel 4.11	Hasil Output SPSS Uji Multikolinieritas	116
Tabel 4.12	Hasil Output SPSS Uji Korelasi X1 dan Y	118
Tabel 4.13	Interpretasi Koefisien Korelasi	119
Tabel 4.14	Output SPSS Korelasi X2 dan Y	120

Tabel 4.15 Output SPSS Uji Korelasi Ganda X1 dan X2 dengan Y	121
Tabel 4.16 Interpretasi Koefisien Korelasi	122
Tabel 4.17 Output SPSS Koefisien Determinasi Variabel X dengan Y	124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Diagram Ketuntasan Hasil Belajar	9
Gambar 2.1	Kerangka Berfikir	74
Gambar 3.1	Desain Penelitian Korelasi	77
Gambar 4.1	Diagram Distribusi Frekuensi Intensitas Penggunaan Gadget ...	109
Gambar 4.2	Diagram Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar	111
Gambar 4.3	Diagram Hasil Belajar	113
Gambar 4.4	Perhitungan Korelasi Sederhana dan Ganda.....	123

DAFTAR LAMPIRAN

1. Kisi-kisi Angket Uji Coba Variabel Intensitas Penggunaan Gadget	147
2. Kisi – kisi Angket Uji Coba Variabel Motivasi Belajar	148
3. Angket Uji Coba Variabel Intensitas Penggunaan Gadget	149
4. Angket Uji Coba Variabel Motivasi Belajar	154
5. Lembar Angket Uji Coba Intensitas Penggunaan Gadget	160
6. Lembar Angket Uji Coba Motivasi Belajar	163
7. Daftar Nama Responden Uji Coba.....	167
8. Tabulasi Data Uji Coba Angket Intensitas Penggunaan Gadget.....	168
9. Tabulasi Data Uji Coba Angket Motivasi Belajar	169
10. Rekapitulasi Uji Validitas Angket Uji Coba Intensitas Penggunaan Gadget	170
11. Rekapitulasi Uji Validitas Angket Uji Coba Motivasi Belajar	171
12. Hasil Uji Reliabilitas	172
13. Kisi-kisi Angket Intensitas Penggunaan Gadget.....	173
14. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar	174
15. Instrumen Penelitian Intensitas Penggunaan Gadget	175
16. Instrumen Penelitian Motivasi Belajar.....	180
17. Lembar Instrumen Penelitian Variabel Intensitas Penggunaan Gadget.....	185
18. Lembar Instrumen Penelitian Motivasi Belajar	187
19. Tabulasi Penelitian Variabel Intensitas Penggunaan Gadget	188
20. Tabulasi Penelitian Variabel Motivasi Belajar	193
21. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Intensitas Penggunaan Gadget	198
22. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Motivasi Belajar	202
23. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Hasil Belajar	206
24. Hasil Uji Transformasi Data Ordinal – Data Interval	210
25. Hasil Uji Prasyarat Analisis	220
26. Hasil Uji Korelasi Sederhana	221
27. Hasil Uji Koefisien Determinasi	222
28. Daftar Responden Penelitian	223

29. SK Dosen Pembimbing	227
30. Surat Izin Penelitian	238
31. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian	232
32. Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian	236
33. Salinan Hasil Belajar	237
34. Surat Pernyataan Penggunaan Referensi dan Sitasi	242
35. Tabel Rangkuman Referensi dan Sitasi Jurnal	244
36. Surat Keterangan Prapenelitian	250
37. Hasil Wawancara Prapenelitian	251
38. Jadwal Penelitian	264
39. Dokumentasi Penelitian	265

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang – Undang 1945 Pasal 31 ayat 5 menjelaskan bahwa Pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat penting di Era Globalisasi, namun norma agama dan persatuan tetap harus jadi pondasi dalam pengembangannya. Sebagaimana Indonesia yang merupakan negara berkembang, perkembangan tersebut mencakup ilmu dan teknologi yang akan berpengaruh terhadap laju perkembangan ekonomi, industri, serta terhadap dunia pendidikan. Pendidikan pada hakikatnya merupakan kebutuhan semua manusia sebagai hak asasi yang dimiliki oleh setiap insan. Pendidikan merupakan usaha sadar agar manusia mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran untuk dapat terjun ke masyarakat.

Undang - undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional memberikan penjelasan bagaimana fungsi pemerintah dalam penyelenggaraan pendidikan. Pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang – Undang Dasar 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Pendidikan tidak hanya diarahkan untuk mencapai perkembangan individu dari aspek pengetahuan, namun juga dari segi spiritual, sikap, kepribadian, maupun keterampilan lainnya. Proses tersebut sesuai dengan Permendikbud No.22 Tahun 2016 Bab II tentang Standar Proses yaitu dengan menyelenggarakan proses

pembelajaran pada satuan pendidikan yang mencakup pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dielaborasi oleh satuan pendidikan masing – masing. Pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dilakukan oleh satuan pendidikan akan berhubungan dengan adanya teknologi. Karena teknologi merupakan bagian dari pengembangan ilmu pendidikan. Sehingga untuk memudahkan dalam praktek pendidikan di sekolah perlu mengikuti perkembangan teknologi termasuk *gadget*. Prakoso dan Januardi, 2005 (dalam Jamal Ma'mur Asmani, 2011: 19) yang menyatakan bahwa salah satu ciri abad 21 adalah berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi (*information and communication technology*) atau TIK, yang sangat memengaruhi tingkat kemajuan, kemakmuran, dan daya saing suatu bangsa. Teknologi informasi dan komunikasi terbukti telah memberikan dampak yang sangat positif dalam berbagai hal, maka siswa/ peserta didik di era abad 21 tentunya tidak asing lagi terhadap TIK dan lebih dikenal di zaman ini dengan sebutan *gadget*, hampir semua manusia menggunakannya dalam kehidupan sehari – hari. *Gadget* memengaruhi seluruh kehidupan manusia termasuk dalam bidang pendidikan. Sebagaimana Rosiyanti, dkk (2018: 5) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* tidak sekadar untuk komunikasi dan bermain, namun juga untuk belajar.

Winkel, 2002 (dalam Susanto, 2013: 4) belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, keterampilan, nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas. Belajar tentu berkaitan dengan isi yang akan dipelajari untuk mencapai kelulusan. Adapun isi dalam proses pembelajaran ini diatur dalam Permendikbud. Permendikbud No 21

meliputi standar isi salah satunya berisi tentang IPS merupakan salah satu muatan pelajaran yang wajib ditempuh oleh tingkat pendidikan dasar (mulai kelas IV – VI).

Berlandaskan berbagai peraturan tersebut maka untuk mencapai tujuan pendidikan, pemerintah memberikan mata pelajaran IPS dalam pelaksanaan pendidikan di jenjang Sekolah Dasar (SD) sebagai bekal mereka untuk melaksanakan kehidupan bermasyarakat nantinya serta didukung dengan adanya peran aktif guru, siswa, orang tua, maupun pemerintah. Guru dan orang tua harus berperan aktif memfasilitasi kegiatan belajar yang dilaksanakan oleh siswa sebagai subjek pendidikan.

Pada dasarnya IPS merupakan muatan pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Muatan pelajaran IPS ini merupakan hasil kombinasi atau hasil pemfusiaan atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, politik (Hidayati 2008: 7). Sardjiyo, dkk (2009: 1.26) menyatakan bahwa IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau suatu perpaduan.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat kita ketahui bahwa IPS memiliki cakupan belajar yang sangat luas karena menyangkut kehidupan yang ada di lingkungan sekitar yaitu tentang sosial dan masyarakat. Hal tersebut menunjukkan bahwa IPS sangat penting untuk dipelajari oleh siswa yang memiliki latar belakang yang berbeda - beda agar siswa dapat diterima dan mampu berperan di lingkungan

tempat mereka tinggal. Kaitannya dengan belajar khususnya pada muatan pelajaran IPS, peran teknologi menjadi sangat penting dalam pendidikan.

Jamal Ma'mur Asmani (2011: 25) menyatakan bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini begitu pesat sehingga harus mendapat perhatian serius dari praktisi pendidikan agar dunia pendidikan tidak ketinggalan zaman maupun ketinggalan langkah. Siahaan (dalam Rahayu 2018: 1- 2) mengatakan bahwa pemanfaatan kemajuan komputer dan internet akan semakin mendekatkan sumber informasi kepada guru dan peserta didik sehingga mereka memperoleh kemudahan mengakses informasi dari berbagai sumber. Salah satu fitur yang dapat digunakan dalam mengakses hal tersebut adalah gawai (bahasa Inggris: *gadget*).

Muthmainah (2018: 5) menyatakan bahwa *gadget* dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar disamping digunakan untuk media. Fitrah (2016: 7) menyatakan bahwa sumber belajar bermaksud meningkatkan kegiatan belajar, sehingga mutu hasil belajar dan aktivitas belajar meningkat. Ada banyak sumber belajar yang dapat dimanfaatkan siswa salah satunya adalah *gadget*. Hal tersebut menunjukkan bahwa *gadget* merupakan salah satu faktor eksternal yang dapat menunjang belajar siswa untuk meningkatkan hasil belajar.

Ramdhan (2018: 4) mengemukakan bahwa *gadget* adalah alat komunikasi modern. *Gadget* yang memiliki fungsi khusus di antaranya yaitu *smartphone*, *iPhone* dan *blackberry*. Iswidharmanjaya,dkk (2014: 7) *gadget* adalah alat elektronik yang bertujuan dan berfungsi untuk membantu pekerjaan manusia. *Gadget* sebagai sarana belajar telah membuat orang tua mempercayai anaknya

untuk memiliki *gadget* sendiri. Kartika (2018: 13) menyatakan bahwa faktanya berdasarkan survei yang dilakukan oleh Kementerian Informasi dan UNICEF tahun 2014 dari 47 juta pengguna *smartphone* di Indonesia, sekitar 79,5% termasuk kategori usia anak – anak dan remaja. Berbagai aplikasi media sosial telah tersedia di dalam *gadget*.

Abad ini merupakan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga perlu ditanamkan juga bahwa orang tua dan guru hendaknya menanamkan prinsip bahwa belajar di sekolah bukan sesuatu yang harus dipaksakan, melainkan belajar adalah suatu kebutuhan bagi mereka, serta membangun motivasi diri yang kuat bahwa dengan belajar di SD berarti mempersiapkan hidup untuk masa depan (Gerda K. Wane 2007 : 29).

Sardiman (2012: 75) Hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi yang tepat. Sehingga motivasi belajar merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang guru terhadap siswanya, terutama pada hasil belajar IPS siswa yang akan dicapai. Tinggi rendahnya motivasi belajar siswa dapat menunjukkan keberhasilan belajarnya. Motivasi tidak hanya penting untuk membuat peserta didik melakukan aktivitas belajar, melainkan juga menentukan berapa banyak peserta didik dapat belajar dari aktivitas yang mereka lakukan atau informasi yang mereka hadapi.

Peserta didik yang termotivasi menunjukkan proses kognitif yang tinggi dalam belajar, menyerap, dan mengingat apa yang telah dipelajari (Rifa'i, 2012: 135). Siswa atau peserta didik yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula. Hal ini berarti

semakin tinggi motivasinya, semakin tinggi intensitas usaha, dan upaya yang dilakukan maka semakin tinggi hasil belajar yang diperolehnya.

Rifai (2015: 69) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan terhadap perilaku pada peserta didik setelah diperoleh melalui kegiatan belajar. Hasil belajar diperoleh dari perubahan perilaku siswa melalui proses belajar dan tercapainya keberhasilan proses belajar siswa dapat diketahui melalui evaluasi yang dilakukan pada tengah semester ataupun akhir semester. Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar dapat dipengaruhi oleh faktor internal berupa motivasi diri siswa dan juga faktor eksternal yaitu intensitas penggunaan *gadget* oleh siswa.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh Rosiyanti Hastri dan Rahmita Nurul Muthmainah dalam jurnal pendidikan matematika dan matematika (volume 4 No.1) yang berjudul “Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Kuliah Matematika Dasar” menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar matematika dasar, hal ini dibuktikan dengan nilai signifikan sebesar 0,02 dimana kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa hasil belajar matematika dasar dipengaruhi oleh variabel penggunaan *gadget* dan variabel lainnya.

Sedangkan penelitian oleh Rani Febriyani, Yusri yang dipublikasikan oleh Universitas Negeri Padang (vol.2 No.1 Januari 2013) dengan judul “Hubungan Perhatian Orang Tua dengan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mengerjakan Tugas-tugas Sekolah”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa, (1) Perhatian orang tua yang dirasakan siswa SMP N 27 Padang dikategorikan cukup, (2) Motivasi belajar

siswa SMP N 27 Padang dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah dikategorikan cukup tinggi, (3) Terdapat hubungan yang signifikan antara perhatian orangtua dengan motivasi belajar siswa dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah dengan Pearson Correlation sebesar 0,544 dan signifikansi 0,000, dengan tingkat hubungan cukup kuat.

Hal tersebut juga didukung dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh M Sundus (2018) dengan judul "*The Impact of using Gadgets on Children*". Hasil penelitiannya adalah ada pengaruh positif dan juga negatif jika anak menggunakan *gadget*, untuk itu sangat di perlukan peran orang tua untuk memberi pengertian tentang penggunaan *gadget* terhadap anak karena untuk mendampingi penggunaannya pun orang tua terbatas waktu.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang mampu memanfaatkan intensitas penggunaan *gadget*nya sesuai kebutuhan, akan membantu siswa untuk menambah wawasan pengetahuan dan informasi yang akan menambah motivasi belajar siswa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

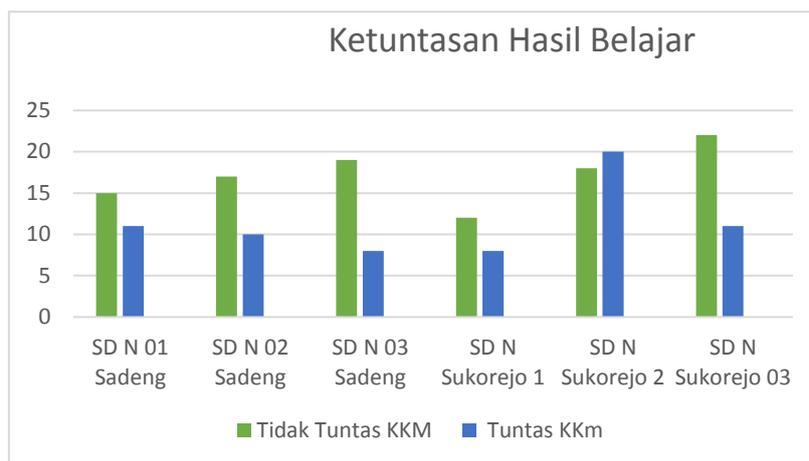
Namun fakta dilapangan menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua sudah memberikan fasilitas *gadget* pribadi untuk anak mereka, sayangnya *gadget* tidak sekadar digunakan untuk belajar dan mencari informasi tapi lebih dominan digunakan sebagai media hiburan. Sebagaimana pengalaman peneliti di SD tempat Praktik Pengalaman Lapangan, terdapat fakta bahwa sebagian besar orang tua telah

memfasilitasi anaknya dengan *gadget* sebagai fasilitas belajar. Orang tua memberikan *gadget* kepada anak karena mereka berpikir bahwa *gadget* mudah digunakan untuk belajar membaca, menulis, berhitung dan sebagainya. Hal ini sesuai dengan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet di Indonesia meningkat menjadi 143,26 juta jiwa atau setara 54,7% dari total populasi republik ini. Penggunaan *gadget* sebagai penunjang kehidupan sehari – hari dapat memberikan dampak positif maupun negatif, bergantung bagaimana kontrol terhadap penggunaan *gadget* itu sendiri baik dari segi pemanfaatannya maupun intensitas penggunaannya. Hal ini yang menarik peneliti untuk mengetahui adakah hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi terhadap hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPS.

Peran dan tujuan muatan IPS pada Kurikulum 2013 sudah dirumuskan sesuai dengan perkembangan pendidikan secara umum di Indonesia. Namun pada kenyataannya masih terdapat permasalahan di sekolah dasar. Hal itu dapat dibuktikan dari belum dicapainya ketuntasan belajar terhadap mata pelajaran IPS. Terdapat tiga indikator yang menunjukkan hal ini. Pertama, siswa cenderung ribut apabila diberi pembelajaran dengan metode ceramah; kedua, siswa kurang aktif membaca dan memanfaatkan sumber belajar; dan ketiga siswa lebih senang mengobrol kepada temannya jika diberikan tugas.

Selain hal tersebut diatas, permasalahan yang menonjol terlihat dari rendahnya hasil belajar siswa, terkait dengan kendala-kendala yang dialami siswa dalam pembelajaran. Hasil observasi awal memperlihatkan bahwa, siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep materi IPS dan ditambah

dengan rendahnya motivasi siswa dalam membaca materi pelajaran yang diberikan. Penggunaan *gadget* yang kurang bijak, sehingga tidak mampu mendukung motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar IPS.



Gambar 1.1 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Gugus Drupadi

Dari data tersebut diatas menunjukkan bahwa kelas V SDN se- gugus Drupadi memiliki hasil belajar yang rendah pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Berdasarkan dari hasil wawancara dengan guru dan penyebaran angket pada siswa SDN kelas V Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang terdapat permasalahan yang menyebabkan hasil belajar siswa kurang optimal, antara lain : (1) Guru SD Negeri Gugus Drupadi Kota Semarang mengatakan bahwa masih banyak siswa yang kesulitan dalam menerima materi terutama pada materi IPS. Hal ini terjadi karena banyaknya materi menghafal dalam pembelajaran IPS, selain itu cakupan materi yang terdapat dalam buku tematik masih sangat dangkal sedangkan untuk mengembangkannya guru memiliki keterbatasan waktu; (2) siswa menjadi kurang bersemangat, serta motivasi

dalam belajar pun masih rendah; (3) penyalahgunaan *gadget* dari sumber belajar menjadi media hiburan; (4) Guru sering memberikan pekerjaan rumah yang melibatkan internet sebagai sumber belajar, namun tetap saja ada siswa yang tidak mengerjakan sedangkan mereka telah terfasilitasi dengan *gadget* pribadi; (5) Sebagian besar siswa sudah memiliki grup *WhatsApp* namun disalahgunakan untuk menyebarkan konten – konten di luar pembelajaran.

Permasalahan yang masih dikeluhkan oleh guru gugus Drupadi ini, adalah motivasi belajar siswa yang rendah, kurangnya perhatian dan kontrol terhadap anak. Guru sering memberikan pekerjaan rumah yang melibatkan internet sebagai sumber belajar, namun tetap saja ada siswa yang tidak mengerjakan sedangkan mereka telah terfasilitasi dengan *gadget* pribadi. Menurut penuturan guru SDN Gugus Drupadi sebagian besar siswanya sudah mempunyai dan sering melihat anak – anak bermain *gadget* se usai pulang sekolah, terdapat fakta pula bahwa ada siswa kelas V yang harus berulang kali izin sekolah untuk kontrol karena matanya iritasi akibat sering melihat *youtube* menggunakan *gadget*-nya. Hal ini dibuktikan dengan penyebaran angket intensitas penggunaan *gadget* oleh siswa. Hasil penyebaran angket menunjukkan bahwa dari 168 populasi siswa di SDN Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang 75,14 % siswa memiliki *gadget* pribadi di rumah, dan 24,86% tidak memiliki *gadget* atau meminjam orang tuanya.

Berdasarkan uraian tersebut, menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* memiliki hubungan terhadap hasil belajar siswa, motivasi belajar siswa juga memiliki hubungan dengan hasil belajar siswa. Sehingga Intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar siswa memiliki hubungan dengan hasil belajar siswa.

Sedangkan akar permasalahan berdasarkan hasil observasi, wawancara dan penyebaran angket, serta dokumentasi hasil belajar muatan Pembelajaran IPS kelas V SDN Gugus Drupadi Kota Semarang teridentifikasi masalah sebagai berikut: kesulitan memahami konsep – konsep IPS yang memiliki jbaran materi banyak namun dalam buku dangkal dalam penjelasannya, rendahnya konsentrasi dan malas membaca, kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, penyalahgunaan *gadget* fasilitas sumber belajar sebagai media hiburan yang kurang bijaksana. Maka peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian korelasi dengan judul “Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Muatan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SD Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti telah mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Ada siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran IPS
2. Terdapat siswa yang memiliki motivasi dan minat membaca rendah
3. Siswa SD gugus Drupadi 75,14% sudah memiliki *gadget* pribadi
4. Ada siswa memanfaatkan *gadget* untuk *game* dan *youtube*
5. Belum adanya kontrol terhadap sumber belajar siswa terutama *gadget* di luar jam sekolah
6. Hasil belajar siswa pada Ulangan Pertengahan Semester 1 Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial tahun pelajaran 2018/2019, terdapat 66% siswa yang belum mencapai KKM.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah pada hubungan intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Peneliti ingin mengetahui hubungan intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar muatan pembelajaran IPS kelas V SD N Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, peneliti dapat merumuskan masalah:

1. Apakah terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V SD Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang?
2. Apakah terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V SD Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang?
3. Apakah terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V SD Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui adanya hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V SD Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.
2. Untuk mengetahui adanya hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V SD Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.
3. Untuk mengetahui adanya hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V SD Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Penulis berharap agar hasil penelitian yang dilaksanakan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak. Adapun manfaat yang diharapkan adalah.

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini menambah khasanah ilmu pengetahuan tentang intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar siswa.

2. Penelitian ini dapat memberikan salah satu potret pendidikan tentang intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar siswa di Indonesia.
3. Penelitian ini menjadi literatur sebagai kontribusi pemikiran dan keilmuan tentang intensitas penggunaan *gadget*.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat Bagi Guru

- a. Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi pendidik untuk mengajar dan memperhatikan siswa dalam pembelajaran supaya aktif dan mencapai hasil belajar muatan Ilmu Pengetahuan Sosial yang optimal
- b. Hasil penelitian ini dapat dipakai sebagai bahan masukan bagi guru untuk lebih meningkatkan hubungan yang baik dengan orang tua siswa agar siswa tetap dalam control dalam pemanfaatan *gadget* baik di rumah maupun di sekolah sehingga mampu memotivasi siswa agar berhasil dalam pembelajaran khususnya muata IPS.
- c. Penelitian ini dapat dijadikan referensi dan tolok ukur dalam mengorganisasikan siswa untuk belajar memecahkan masalah.

2. Manfaat Bagi Sekolah

Memahami motivasi belajar siswa dan mengetahui tentang penggunaan *gadget* pada siswa sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas sekolah lewat hasil belajar siswa.

3. Manfaat Bagi Siswa

Memberikan informasi dan peringatan bagi anak untuk meminimalisir rendahnya hasil belajar dengan mengontrol diri sendiri penggunaan *gadget*.

4. Manfaat Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan pengetahuan untuk peneliti selanjutnya mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terutama.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2. 1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Menurut Rifa'i (2015: 64) belajar adalah segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang sebagai proses yang penting bagi perubahan perilaku seseorang. Belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi seseorang. Oleh karena itu, penting bagi seseorang untuk menguasai konsep dasar tentang belajar agar mampu memahami bahwa aktivitas belajar itu memegang peranan penting dalam proses psikologis.

Sedangkan menurut M.Thobroni (2016: 15) belajar merupakan aktivitas pokok yang harus terus menerus dilakukan dalam kehidupan manusia. Manusia tidak mampu hidup jika tidak dididik atau diajar oleh manusia lainnya. Sehingga manusia perlu belajar tidak hanya tentang kepandaian jasmaniah (*skill, motor mobility*) namun juga kepandaian ruhaniah karena manusia adalah makhluk sosial budaya.

Selain itu, Muhibbin (2017: 63) menyatakan bahwa belajar adalah kegiatan yang sangat penting dalam menyelenggarakan setiap jenis dan jenjang pendidikan melalui proses yang berkelanjutan. Definisi yang tidak jauh berbeda dikemukakan oleh Slameto (2013: 2) menyatakan bahwa belajar ialah serangkaian

usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pengertian belajar di atas peneliti menyimpulkan bahwa belajar merupakan aktivitas yang dilakukan setiap orang sepanjang hidupnya untuk mendapatkan kepandaian sehingga mampu menjadi manusia yang merubah perilaku menjadi lebih baik.

2.1.1.2 Unsur – unsur dalam Belajar

Hamalik (2015 : 50) mengemukakan bahwa belajar memuat beberapa unsur sebagai berikut.

1. Alat bantu Belajar

Alat bantu belajar merupakan peralatan yang digunakan untuk membantu siswa belajar secara efektif dan efisien. Alat bantu belajar ini berfungsi agar pembelajaran menjadi lebih menarik, konkrit, mudah dipahami, hemat tenaga, dan hasil belajar lebih bermakna. Alat bantu belajar disebut juga media belajar atau alat peraga, yang dapat berbentuk cetak, media visual, media audio, maupun alat yang dapat dilihat dan didengar (Audio Visual), dan sumber belajar yang dialami secara langsung.

2. Suasana Belajar

Suasana yang menumbuhkan kegairahan belajar merupakan suasana yang menyenangkan, sehingga guru harus mampu menyampaikan dengan menarik. Sebaliknya konsentrasi siswa akan terganggu jika berada dalam

suasana yang kacau ramai, atau tidak tenang. Sehingga guru dan siswa dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang baik, menyenangkan, menantang dan menggairahkan.

3. Kondisi Subjek Belajar

Keefektifan dan keefisienan belajar dapat terjadi jika didukung kondisi siswa yang berbadan sehat, memiliki intelegensi yang memadai, memiliki bakat dan minat untuk belajar serta siap untuk melakukan kegiatan belajar. Sedangkan siswa yang sakit, intelegensi yang rendah, dan kesiapan yang kurang akan mempengaruhi proses belajar dan hasil belajar rendah.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Rifa'i (2015:66) menyatakan bahwa beberapa unsur dalam belajar sebagai berikut.

1) Peserta didik

Peserta didik dapat diartikan sebagai warga belajar.

2) Rangsangan (*stimulus*)

Kegiatan yang merangsang pengindraan peserta didik disebut stimulus. Stimulus ini dapat kita peroleh melalui lingkungan sekitar misalnya suara, sinar, panas, dingin, tanaman, gedung, dan orang adalah stimulus yang selalu berada di lingkungan seseorang agar peserta didik mampu belajar optimal, ia harus memfokuskan pada stimulus yang diamati.

3) Memori

Kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya merupakan memori peserta didik.

4) Respon

Peserta didik yang sedang diberikan stimulus akan mendorong memori untuk memberikan respon sesuai stimulus yang diterima. Jadi respon merupakan tindakan yang dihasilkan dari memori.

Berdasarkan keempat unsur belajar tersebut dapat digambarkan sebagai berikut. “Kegiatan belajar akan terjadi pada diri peserta didik apabila terdapat interaksi antara stimulus dengan memori isi, sehingga perilakunya berubah dari waktu sebelum dan setelah adanya stimulus tersebut. Apabila terjadi perubahan perilaku, maka perubahan perilaku itu menjadi indikator bahwa peserta didik telah melakukan kegiatan belajar”.

2.1.1.3 Faktor – Faktor yang Memengaruhi Belajar

Purwanto (dalam M.Throboni (2016: 2-30) ada tidaknya perubahan dalam proses belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dibedakan menjadi dua golongan yaitu.

1. Faktor Individual

Faktor individual merupakan faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri. Yang termasuk dalam faktor individual antara lain.

a. Faktor kematangan atau pertumbuhan

Faktor ini dapat dilihat pada anak yang belum mampu berjalan pada usia enam bulan meskipun dipaksa dan dilatih sekalipun. Hal ini karena belum adanya kematangan baik secara jasmaniah maupun rohaniah. Begitu pula dengan belajar anak SD dan SMP tidak mampu jika kita ajarkan ilmu

filsafat. Mereka belum mencapai kematangan untuk menerima materi tersebut. Sehingga pentingnya menyesuaikan taraf perumbuhan pribadi siswa dengan ilmu yang akan diajarkan pada siswa adalah agar dicapai keberhasilan oleh siswa.

b. Faktor Kecerdasan dan Intelegensi

Anak telah memiliki tugas perkembangan masing – masing, sebagai contoh anak yang berumur empat belas tahun ke atas umumnya telah matang untuk mempelajari ilmu pasti, namun pada kenyataannya tidak semua anak – anak tersebut pandai dalam mempelajari ilmu pasti. Sehingga selain faktor kematangan faktor kecerdasan pun turut mempengaruhi berhasil atau tidaknya seseorang mempelajari sesuatu.

c. Faktor Latihan dan Ulangan

Latihan secara berulang – ulang akan menjadikan anak semakin dalam pemahamannya serta, ada ketertarikan khusus terhadap apa yang dipelajarinya..

d. Faktor Motivasi

Motivasi merupakan dorongan bagi dari dalam maupun dari luar diri seseorang untuk melakukan sesuatu. Mengetahui pentingnya mempelajari sesuatu dari hasil yang akan dicapai, akan membuat seseorang lebih bersungguh – sungguh dalam mempelajari sesuatu.

e. Faktor Pribadi

Setiap individu itu unik dan memiliki kepribadian yang berbeda – beda , sehingga perbedaan ini dapat menjadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang dicapai siswa. Termasuk ke dalam sifat – sifat kepribadian ini adalah faktor fisik dan kesehatan.

2. Faktor Sosial

Faktor yang berasal dari luar individu atau disebut juga dengan faktor eksternal yang termasuk faktor sosial antara lain.

a. Faktor keluarga atau keadaan rumah tangga

Keadaan keluarga yang sangat mendukung dan memiliki cita – cita tinggi untuk anaknya akan turut mendukung berhasil dan tidaknya anak belajar. Begitu pula sebaliknya ada pula yang biasa – biasa saja. Ketersediaan fasilitas belajar juga merupakan faktor yang penting dalam keluarga.

b. Faktor guru dan cara mengajarnya

Keterampilan dan kepribadian guru merupakan faktor penting dalam mendukung keberhasilan anak dalam belajar, karena gurulah figure dalam kelas.

c. Faktor alat – alat yang digunakan dalam belajar mengajar

Kompetensi guru yang berkualitas akan mempermudah dan mempercepat belajar anak – anak jika didukung dengan fasilitas – fasilitas belajar yang memadai.

d. Faktor lingkungan dan kesempatan yang tersedia

Pendidikan tidak hanya didukung oleh sekolah dan juga keluarga, namun lingkungan tempat mereka akan menerapkan pengetahuan pun turut berperan terhadap keberhasilan siswa dalam belajar.

e. Faktor motivasi sosial

Motivasi ini dapat di peroleh anak dari lingkungan sekitar anak seperti, orang tua yang selalu mendorong anak untuk rajin belajar, serta motivasi dari orang lain seperti dari tetangga, sanak saudara, teman – teman sekolah, dan teman sepermainan.

Pendapat lain tentang faktor – faktor belajar adalah dari Hamalik (2013: 32)

1. Faktor kegiatan, yaitu ketika siswa belajar dan banyak melakukan kegiatan sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal.
2. Belajar memerlukan latihan
3. Sugesti yang harus muncul pada diri siswa adalah merasa ia lebih berhasil, agar mampu meningkatkan minat belajarnya sehingga hasil belajarnya pun meningkat.
4. Mengetahui keberhasilannya dalam belajar merupakan faktor yang penting.
5. Faktor asosiasi, semua pengalaman belajar antara yang lama dan baru secara bersama harus diasosiasikan
6. Pengalaman belajar di masa lalu menjadi dasar untuk siswa mampu menerima pengalaman baru.

7. Faktor kesiapan dalam belajar, kegiatan belajar akan berjalan mudah jika dalam diri siswa sudah ada kesiapan untuk menerima pelajaran
8. Faktor - faktor fisiologis, kondisi badan dan fisik yang baik akan menunjang keberhasilan belajar.
9. Faktor intelegensi, murid yang cerdas akan lebih mudah berhasil dalam kegiatan belajar

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor – faktor yang mempengaruhi belajar terdiri atas faktor internal (berasal dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (berasal dari luar diri siswa).

Slameto (2013: 54) berpendapat bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi belajar namun dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu yang sedang belajar.

1. Faktor Internal

a. Faktor Jasmaniah

1) Faktor Kesehatan

Kesehatan yang baik akan memberikan pengaruh yang baik pula dalam kegiatan belajar.

2) Cacat tubuh

Cacat tubuh atau kurang sempurnanya keadaan tubuh seseorang seperti tuna rungu, tuna wicara, dan tuna netra akan mempengaruhi

kegiatan belajarnya juga sehingga untuk berhasil dalam belajar perlu belajar di lembaga khusus untuk mendapat alat bantu.

b. Faktor Psikologis

1) Intelegensi

Intelegensi merupakan kecakapan yang terdiri dari tiga jenis kecakapan (Kecakapan adaptasi, mengetahui/menggunakan konsep abstrak, dan mengetahui relasi serta mempelajarinya dengan cepat) sehingga sangat besar pengaruhnya terhadap proses belajar.

2) Perhatian

Perhatian yang tinggi terhadap sesuatu yang dipelajari perlu dilakukan agar siswa mampu mendapat hasil belajar yang baik, karena perhatian yang tinggi merupakan keaktifan jiwa yang hanya tertuju pada satu objek tersebut.

3) Minat

Minat adalah kecenderungan yang besar untuk memperhatikan dan melaksanakan beberapa kegiatan. Sehingga perlu adanya minat yang besar dalam kegiatan belajar untuk menumbuhkan perasaan senang dan puas terhadap suatu pelajaran.

4) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk melakukan sesuatu, hal ini akan menjadi nyata dan menghasilkan karya setelah melalui proses belajar.

5) Motif

Motif merupakan dorongan yang menjadikan seseorang belajar, sehingga perlu adanya perhatian khusus agar mampu mendorong siswa terus belajar.

6) Kematangan

Kematangan merupakan kesiapan alat – alat tubuh seseorang untuk melaksanakan kecakapan baru.

7) Kesiapan

Kesiapan merupakan respon yang diberikan dari dalam diri seseorang dan berhubungan dengan kematangan.

c. Faktor Kelelahan

Kelelahan yang terjadi dapat berupa kelelahan jasmani yaitu berupa lunglainya tubuh, dan kelelahan rohani berupa kelesuan atau kebosanan.

2. Faktor Eksternal

a. Faktor Keluarga

1) Cara Orang Tua mendidik

Orang tua khususnya ibu itu merupakan tempat belajar yang pertama dan utama bagi anak – anaknya. Cara orang tua mendidik anaknya dengan hanya mencukupi materinya memberikan fasilitas apapun yang anak pelukan sesuai dengan perkembangan zaman, bukanlah hal yang tepat, karena anak akan lebih mudah terpengaruh atau bahkan terbawa arus dengan perkembangan zaman. Maka dari

itu kontrol yang baik dalam keluarga sangatlah diperlukan untuk mendukung proses belajar anak.

2) Relasi antar Anggota Keluarga

Wujud relasi antar anggota keluarga yang baik yaitu berupa kasih sayang, cinta kasih, dan pengertian antar anggota keluarga. Relasi yang baik akan berpengaruh pada belajar anak yang baik pula.

3) Suasana Rumah

Suasana rumah yang kacau, gaduh atau ribut akan mengganggu ketenangan anak untuk belajar, sehingga semua anggota keluarga harus saling menjaga agar suasana rumah tetap kondusif untuk kegiatan belajar.

4) Keadaan Ekonomi Keluarga

Keadaan ekonomi memiliki pengaruh terhadap kegiatan belajar anak, karena fasilitas belajar yang memadai akan menunjang keberhasilan anak dalam belajar.

5) Pengertian Orang Tua

Dorongan yang diberikan oleh orang tua sangat penting diberikan agar anak semangat dalam belajarnya..

6) Latar Belakang Kebudayaan

Tingkat pendidikan atau kebiasaan di dalam keluarga memengaruhi sikap anak dalam belajar. Perlu menanamkan kebiasaan – kebiasaan yang baik pada anak agar semangat belajar.

b. Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang dapat memengaruhi siswa dalam belajar ada beberapa yaitu, metode pembelajaran, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pengajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, dan tugas rumah.

c. Faktor Masyarakat

Faktor masyarakat meliputi keadaan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor – faktor yang mempengaruhi belajar terdiri atas faktor internal (berasal dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (berasal dari luar diri siswa).

2.1.2 Gadget

2.1.2.1 Pengertian Gadget

Handayani (2014: 2) menyatakan bahwa berdasarkan sejarah kata *gadget* sudah ada sejak abad 19 dibuktikan dengan catatan anekdot dari asal mula penggunaan kata *gadget* sudah terdapat dikamus *oxford*. Istilah *gadget* digunakan untuk menyebutkan sebuah benda yang digunakan oleh seseorang yang memiliki daya ingat rendah pada tahun 1850. Nurmalasari (2018: 8) menyatakan bahwa *Gadget* merupakan alat komunikasi dan informasi yang mudah dibawa kemana saja.”. Sedangkan pendapat lain tentang *gadget* menurut Manumpil, dkk (2015: 2) “*Gadget* merupakan barang yang dilengkapi aplikasi sehingga dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan

hiburan.” Sehingga *gadget* atau *handphone (smartphone)* bukan hanya sekadar alat komunikasi, jaman sekarang sudah menjadi tren atau gaya hidup.

Dari uraian di atas peneliti mengelaborasi pendapat Nurmalasari (2018:8) dan (Manumpil, Ismanto, & Onibala, 2015) bahwa *gadget* merupakan media elektronik yang dilengkapi dengan berbagai aplikasi yang dapat memudahkan aktivitas manusia termasuk siswa sekolah.

2.1.2.2 Intensitas Penggunaan *Gadget*

Menurut Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, (2015: 541), “intensitas” berasal dari kata *intens* yang berarti tinggi, penuh semangat.” Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang ditulis oleh Dendy Sugono, (2015: 542), “intensitas adalah keadaan tingkat atau ukuran intensnya. Berkaitan dengan penelitian ini perilaku khusus yang dimaksud dalam penelitian ini adalah intensitas penggunaan *gadget*. Dengan demikian intensitas penggunaan *gadget* berarti ukuran intensnya seberapa sering seseorang menggunakan *gadget*.”

Gadget merupakan hasil nyata perkembangan teknologi yang mampu membantu dalam memudahkan pekerjaan dan kehidupan manusia. Pengguna *gadget* sendiri tidak hanya dari kalangan orang dewasa namun juga remaja dan anak – anak. Sebagaimana hasil survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang menyatakan bahwa profil pengguna internet ditinjau dari sisi pendidikan, untuk S2/S3 berjumlah 88,24%, S1/Diploma 79,23%, SMP 48,53%, dan SD 25,1%, sedangkan tidak sekolah 5,45%.

Meningkatnya pengguna *gadget* juga dilatar belakangi dengan fasilitas – fasilitas dalam *gadget* yang sangat membantu dalam kehidupan sehari – hari.

Helmi (2017: 1) Menyatakan bahwa manfaat menggunakan *gadget* tidak hanya sekedar untuk mengakses informasi dan hiburan saja melainkan juga untuk keperluan pekerjaan dan belajar. Sehingga baik orang dewasa dan anak – anak pun menjadikan berbagai macam *gadget* ini untuk memudahkan aktifitas sehari – hari.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* oleh seseorang itu beraneka ragam pemanfaatannya, dan menurut survey APJJI intensitas penggunaan *gadget* yang selalu mengalami peningkatan adalah pemanfaatannya untuk internet.

2.1.2.3 Jenis – jenis *Gadget*

Gadget memiliki cakupan yang luas (Irawan, Armayanti, Jurnal nasional An-nafs vol 08, No.02, 2013). Hal tersebut menunjukkan bahwa setiap perangkat elektronik kecil yang memiliki kemampuan khusus menyajikan teknologi dapat disebut *gadget*. Beberapa *gadget* yang sering digunakan adalah :

- a. *Iphone* adalah *telephone* yang memiliki koneksi internet dan multimedia yang dirancang dan dipasang oleh perusahaan apple.
- b. *Ipad*, adalah komputer tablet yang memiliki bentuk serupa *ipod touch* dan *iphone* dibuat oleh apple dan memiliki fungsi – fungsi tambahan seperti yang ada pada sistem operasi
- c. *Blackberry*, adalah perangkat layanan berupa genggang nirkabel

Sedangkan Iswindharmanjaya (2014: 8-13) menyatakan bahwa *gadget* terdiri dari beberapa jenis, diantaranya sebagai berikut.

1. *Smartphone*, adalah perangkat yang memiliki berbagai fitur canggih tanpa tombol melainkan menggunakan layar sentuh. Fitur dan aplikasinya juga lebih banyak dibandingkan *gadget* yang dahulu.
2. Laptop, ditemukan oleh Alan Kay pada tahun 1970 dan yang memiliki ide untuk membuat komputer portabel.
3. Tablet PC
4. *Video Game*

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa ada berbagai macam jenis *gadget* yang sering dimanfaatkan untuk memudahkan pekerjaan manusia, dalam penelitian ini sebagian besar siswa SD Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati menggunakan *gadget* jenis *smartphone*.

2.1.2.4 Manfaat Penggunaan *Gadget*

Helmi (2017: 4) menyatakan bahwa mereka menggunakan *gadget* yang canggih untuk:

- a. Bermain dan hiburan, dengan kemudahan adanya media digital yang dilengkapi berbagai aplikasi, generasi saat ini mampu menikmati *bermain game* bersama teman maya di seluruh dunia, mereka mengunduh atau mengunggah lagu, mendengarkan musik, membuat klip video atau menyaksikan video dari *youtube* menonton film dan sebagainya.
- b. Berkomunikasi dan sosialisasi, *gadget* canggih seperti *smartphone* atau *hand phone* sejenis lainnya memudahkan mengirim pesan singkat, berkomunikasi dengan orang tua, kerabat dan teman dekat bahkan teman – teman dunia maya yang baru kita kenal tanpa ada batasan apapun selagi terisi pulsa atau kuotanya.

- c. Belajar, saat ini siswa dapat dengan mudah untuk belajar dengan berbagai perangkat termasuk *gadget* yang menyediakan informasi, tidak melulu bergantung dengan orang dewasa.
- d. Berbelanja, generasi digital atau *gadget* merupakan masa memanjakan manusia terutama konsumen untuk berbelanja tanpa harus berlelah dan berdesakan di mal.

Sedangkan Rozalia (2017: 1-2) menyatakan bahwa layanan internet yang ada pada *Handphone* akan membantu siswa menemukan informasi yang dapat menopang pengetahuannya di sekolah, dengan menggunakan *gadget* anak dapat mengenal huruf dan bilangan serta bagi anak yang memiliki keterampilan motorik halus yang lemah dapat menggunakan keterampilan mengetik untuk dapat meningkatkan koordinasi. Namun pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran, bermain *game*, dan menonton animasi.

Warisyah (2015: 134-135) menyebutkan bahwa manfaat penggunaan *gadget* ada beberapa diantaranya. Pertama, menambah pengetahuan melalui aplikasi edukatif yang disediakan oleh *gadget* untuk proses pembelajaran anak. Kedua, menambah jaringan persahabatan anak usia dini (hal ini dilakukan melalui sosial media yang mereka gunakan). Ketiga, mempermudah komunikasi anak usia dini. Teknologi secanggih *gadget* akan memudahkan semua orang untuk berkomunikasi dengan seluruh orang di dunia.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki banyak manfaat yang dapat membantu memudahkan aktivitas manusia dalam kehidupan sehari – hari termasuk dalam kegiatan pembelajaran.

2.1.2.5 Manfaat *Gadget* pada Muatan Pelajaran IPS

Pembelajaran bukan saja memindahkan pengetahuan dari guru kepada siswa, sebagaimana lampiran Permendikbud 81 tahun 2013 tentang Pedoman Umum Penyelenggaraan Pembelajaran yang menyatakan bahwa pembelajaran harus berubah dari peserta didik yang “diberi tahu” menjadi peserta didik yang “aktif mencari tahu”, sehingga perlu diperhatikan komponen – komponen pembelajaran yang menunjang terjadinya siswa yang aktif mencari tahu.

Di dalam 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 atau buruknya proses pembelajaran, dalam hal ini Slameto (2003: 54) menyatakan bahwa “faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran antara lain: faktor internal, faktor eksternal, dan faktor kelelahan”. Namun di dalam penelitian ini berfokus terhadap faktor internal yaitu motivasi dan faktor eksternal yaitu penggunaan *gadget*. Era digital ini, siswa kini bisa belajar melalui berbagai media seperti media elektronik tidak terbatas pada buku pegangan saja (Zulfikar Adilla Sukarno, 2018). Adanya kemunculan *gadget* yang di dalamnya terdapat fasilitas koneksi internet, siswa dapat memanfaatkan koneksi internet tersebut untuk mengakses berbagai macam informasi dan referensi yang berkaitan

dengan mata pelajaran IPS tema 7 sub tema 3 tentang peristiwa mengisi kemerdekaan. Jadi sumber belajar yang dimiliki siswa tidak hanya berasal dari buku saja namun dengan fasilitas akses internet yang terdapat pada *gadget*, siswa bisa memanfaatkannya untuk mendapatkan e-book dan informasi seputar peristiwa mengisi kemerdekaan yang lebih detail sehingga pengetahuan yang dimiliki siswa bisa lebih luas. Namun yang perlu diperhatikan adalah intensitas penggunaan gadget oleh siswa harus diperhatikan karena gadget memiliki banyak aplikasi yang mampu mengalihkan perhatian anak dari pelajaran pada hiburan lainnya. Sebagaimana Sri Yekti Widadi (2018) yang menyatakan bahwa anak perlu diajarkan penggunaan gadget untuk keperluan pembelajaran dan komunikasi positif, arahkan pada aktivitas yang menjadi minatnya (olah raga, seni, jurnalis, dll), orangtua juga bisa memberikan waktu untuk anak bermain smartphone yakni tidak boleh dilakukan lebih dari 3 jam setelah makan siang di akhir pekan dengan catatan.

2.1.2.6 Dampak Penggunaan *Gadget*

Perkembangan teknologi komunikasi dalam hal ini adalah *gadget* memang dapat memberikan keuntungan bagi penggunanya. Namun dibalik keuntungan yang didapatkan tersebut, penggunaan *gadget* juga akan memberikan dampak positif maupun negatif bagi penggunanya. Sebagaimana Sri Yekti Widadi, dkk (2018) yang menyatakan bahwa tidak adanya kontrol oleh orang tua terhadap penggunaan gadget anak akan berdampak pada penyalahgunaan *gadget* sehingga anak jarang belajar dan mengganggu proses belajar. Menurunnya siswa untuk belajar dengan serius dipengaruhi oleh dorongan dari siswa itu sendiri yaitu motivasi belajar.

Hal yang sama dikemukakan oleh Hasanah & Kumalasari (dalam Nurmalasari 2015) yang menyatakan bahwa masalah pada proses belajar dapat ditimbulkan dari penggunaan *gadget* yang berlebihan pada siswa. Saroinsong (dalam Nurmalasari 2016) menyatakan bahwa keterampilan interpersonal anak akan terganggu jikaterlalu sering dalam menggunakan *gadget*. Dampak lainnya penggunaan *gadget* adalah siswa menjadi lebih sering mengandalkan *gadget* dari pada harus belajar (Harfiyanto, Cahyo, & Tjaturahono, 2015).

Iswidharmajaya (2016), menyatakan bahwa dalam penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif diantaranya ialah:

Dampak positif dari *gadget*: Ketajaman mata meningkat, merangsang untuk mengikuti perkembangan teknologi terbaru, aspek akademis terdukung, kemampuan bahasameningkat, softskill mengetikmeningkat,tingkat stress berkurang, meningkatkan keterampilan matematis. Dampak negatif dari penggunaan *gadget*: menjadi pribadi yang tertutup, kesehatan otak terganggu, terganggunyakesehatan mata, kesehatan tangan terganggu,tidur terganggu, suka menyendiri, perilaku kekerasan, kreativitas pudar, memaparkan radiasi dan ancaman *cyberbullying*.

Handayani (2014: 5) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak positif maupun negatif yaitu :

1) Dampak Positif

Dampak positif dari penggunaan *gadget* yaitu :

a. Mempermudah komunikasi

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

b. Menambah pengetahuan

Gadget mempermudah kita untuk memperoleh informasi, dan ilmu pengetahuan apapun dengan cepat.

c. Menambah Teman

Gadget yang dilengkapi berbagai media sosial dapat membantu kita menambah relasi, sehingga kita tidak hanya dapat berhubungan dengan keluarga dan teman saja.

d. Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru.

Gadget menjadikan sumber belajar baru untuk siswa yang biasanya guru hanya sebatas menggunakan buku atau media cetak. Bahkan mereka dapat menyesuaikan dengan gaya belajar mereka visual atau auditori melalui *gadget*.

2) Dampak Negatif

a. Merusak mata

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

b. Mengubah postur tubuh.

Menurut Kristen Lord ketika kerap melihat ponsel, leher dan pundak turut terkena efeknya.

c. Kulit wajah kendur.

Dr Sam Bunting, seorang ahli dermatologi, mengungkapkan banyak perempuan di usia 30 tahun yang mengalami masalah kulit di bagian wajah. "Seiring usia, elastisitas kulit menurun, ditambah lagi dengan kebiasaan melihat ke bawah saat bersama ponsel dalam durasi lama. Hal ini akan membuat kulit menurun kualitasnya."

d. Mengganggu pendengaran

Menggunakan ponsel atau tablet dengan mengenakan *headphone* untuk mendengarkan musik yang dilakukan secara terus – menerus akan merusak pendengaran.

e. Mengganggu saat istirahat.

Penggunaan *gadget* yang kurang bijak dapat mengganggu hormon melatonin yang akan turut membuat tidur jadi terganggu. Sebuah riset dari Mayo Clinic di Arizona menganjurkan agar setiap orang menurunkan kadar cahaya di ponsel lebih rendah sehingga tidak begitu mengganggu kala malam hari. Saat beristirahat ada baiknya ponsel dalam keadaan silent, atau jauhkan dari tempat tidur.

Menurut Helmi dan Nur Afni Agustina (2017: 5) menjelaskan bahwa ada 2 pengaruh langsung maupun tidak langsung yang penggunaan *gadget* terhadap dunia pendidikan. Dampak tersebut dibagi menjadi dua yaitu positif dan negatif :

a. Dampak Positif Penggunaan *Gadget*

- 1) Kecanggihan *gadget* dapat digunakan untuk *game*, berkomunikasi dan hiburan bersama teman, serta untuk berbagai hal untuk tujuan belajar.
- 2) Menambah pengetahuan dan memudahkan anak untuk mendapatkan informasi tugasnya di sekolah
- 3) Memperluas jaringan pertemanan melalui sosial media
- 4) Melatih kreatifitas anak melalui berbagai permainan *games*, dan melakukan aktivitas pemecahan masalah

b. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

- 1) Perkembangan terganggu
- 2) Kesehatan mental terganggu karena kecanduan komunikasi
- 3) Mengganggu tidur dan kesehatan
- 4) Melemahkan otak, dan daya konsentrasi
- 5) Menjadi manusia yang boros dalam komunikasi
- 6) Menjadi easy going

Sama halnya dengan Rozalia (2017: 4) yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif penggunaan *gadget*: (1) imajinasi berkembang (yaitu melihat gambar kemudian menggambarinya tanpa dibatasi kenyataannya sehingga imajinasi yang berjalan); (2) Melatih kecerdasan, (hal ini karena anak terbiasa melihat tulisan, angka dan gambar dalam belajar); (3) Rasa percaya diri meningkat, (kepuasan diri memenangkan permainan akan mendorong menyelesaikan permainan); (4) Kemampuan dalam membaca, berhitung dan memecahkan masalah berkembang. Sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan yaitu: (1) konsentrasi belajar menurun (hal ini karena anak merasa

menjadi tokoh dalam *game* yang ada di *gadgetnya* sehingga selalu teringat); (2) malas untuk melakukan aktivitas terutama menulis, membaca (hal ini akibat seringnya anak melihat youtube yang hanya melihat gambarnya saja, tanpa harus menulis); (3) Kemampuan bersosialisasi menurun (terlalu asyik dengan *gadgetnya* sehingga jarang bermain secara langsung dengan temannya); (4) Kecanduan; (5) Gangguan kesehatan (hal ini merupakan dampak dari radiasi yang ditimbulkan dari *gadget* tersebut; (6) perkembangan kognitif anak usia dini terhambat; (7) Kemampuan berbahasa terhambat (hal ini karena ketika menggunakan *gadget* anak cenderung diam).

Kartika (2018: 14) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak bijak dapat menimbulkan dampak negatif yaitu :

- 1) Otak yang terlalu terforsir dengan layar *gadget* akan berdampak pada kesulitan konsentrasi
- 2) Pertumbuhan otak terlalu cepat: stimulasi dari kesulitan belajar, impulsif, dan minimnya kemampuan pengendalian diri.
- 3) Saat menggunakan *gadget* sifat yang muncul adalah individual sehingga anak menjadi pasif baik dalam aktivitas fisik maupun sosial.
- 4) Anak dapat menyerap radiasi 10x lebih banyak dari orang dewasa dari *gadget*.
- 5) Syaraf otak memerintahkan untuk selalu memikirkan *gadget* sehingga prestasi akademik dan non akademik menurun.

Berdasarkan uraian diatas penggunaan *gadget* akan berdampak negatif maupun positif terhadap hasil belajar siswa. Sehingga perlu adanya kontrol yang baik terhadap penggunaan *gadget* peserta didik.

2.1.2.7 Indikator Penggunaan *Gadget*

Indikator yang digunakan untuk mengukur variabel penggunaan *gadget* dalam penelitian ini didasarkan atas pendapat dan temuan dari beberapa peneliti sebelumnya dan ahli adapun menurut Dewanti, dkk (2016:4) indikator penggunaan *gadget* adalah sebagai berikut :

- a. Mengetahui fungsi dan jenis aplikasi *smartphone*
 - 1) Mengerti fungsi dari *smartphone*
 - 2) Mengetahui aplikasi internet dan fungsinya
- b. Mampu mengoperasikan *smartphone*
 - 1) Mampu mengoperasikan *smartphone* untuk mengumpulkan informasi
- c. Memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *smartphone*
 - 1) Keuntungan pemanfaatan *smartphone*
 - 2) Memanfaatkan fungsi *smartphone*
- d. Frekuensi penggunaan *smartphone*

Dyah Kartika (2018: 21- 29) menyatakan bahwa ada beberapa indikator anak kecanduan *gadget* antara lain adalah sebagai berikut :

1. Adanya perasaan kurang nyaman gelisah, cemas, dan marah bahkan hingga mengamuk saat *gadget*-nya diambil.
2. Sulit berkonsentrasi karena otak mereka telah terforsir pada layar *gadget*.
3. Malas bergerak, beraktivitas dan berinteraksi

4. Berjam – jam main *gadget* secara intens dan tidak memperhatikan orang lain.
5. Berlebihan dalam menggunakan *gadget* dan akhirnya lupa waktu
6. Pekerjaan rumah dari sekolah terbengkalai, hingga BOLOS SEKOLAH!
7. Sering bermain *gadget* secara sembunyi - sembunyi

Berdasarkan beberapa pendapat yang menyatakan tentang indikator intensitas penggunaan *gadget*, peneliti menentukan indikator dalam variabel intensitas penggunaan *gadget* yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Frekuensi penggunaan *gadget*, beberapa siswa memiliki frekuensi yang berbeda dalam menggunakan *gadget*, ada yang sering menggunakan *gadget* ada juga yang jarang. Frekuensi tersebut dapat dijadikan sebagai indikator penggunaan *gadget*.
2. Memanfaatkan fungsi dan aplikasi dalam *gadget*, pengguna *gadget* biasanya memanfaatkan perangkat tersebut untuk berbagai kepentingan, ada yang digunakan untuk hal positif namun ada juga untuk hal negatif
3. Berlebihan dalam menggunakan *gadget* dan akhirnya lupa waktu (durasi)
4. Sulit berkonsentrasi karena otak telah terfosir dengan layar *gadget*

Berdasarkan kajian teori tentang Intensitas Penggunaan *Gadget* menurut Helmi (2017), Dewanti,dkk (2016), dan Dyah Kartika (2018) yang telah dikaji maka dapat diambil indikator dan deskriptor dari masing – masing indikator dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.1 Indikator Intensitas Penggunaan Gadget

Variabel	Indikator	Deskriptor
Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	1. Memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada <i>smartphone</i>	1. Mengerti fungsi dari <i>smartphone</i> 2. Memanfaatkan fungsi <i>smartphone</i>
	2. Frekuensi penggunaan <i>gadget</i>	1. Tingkat keseringan untuk menggunakan <i>gadget</i>
	3. Durasi penggunaan <i>gadget</i>	1. lamanya menggunakan <i>gadget</i>
	4. Dampak penggunaan <i>gadget</i>	1. Pembelajaran menggunakan <i>gadget</i> meningkatkan motivasi/ semangat belajar. 2. Siswa teradiksi/ kecanduan sehingga malas belajar

2.1.3 Motivasi Belajar

2.1.3.1 Pengertian Motivasi

Slameto (2015: 3) mengemukakan bahwa motivasi adalah kekuatan yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya yang berasal dari dalam maupun luar diri individu. Sedangkan Sardiman (2011: 73) motivasi adalah munculnya feeling dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan akibat dari perubahan energi dalam diri seseorang.

Djiwandono (2006: 349) menyatakan bahwa motivasi merupakan suatu dorongan kebutuhan atau keinginan untuk melakukan sesuatu yang khusus atau umum. Sedangkan MC Donald (Hamalik,2015: 106) menyatakan bahwa motivasi adalah timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan akibat dari suatu perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang. Dalam rumusan tersebut ada tiga unsur yang saling berkaitan, adalah sebagai berikut :

1. Motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi yang disebabkan oleh perubahan tertentu pada sistem neurofisiologis dalam organisme manusia, misalnya karena terjadinya perubahan dalam sistem pencernaan maka timbul motif lapar, disamping itu terdapat perubahan energi yang tidak diketahui.
2. Motivasi ditandai oleh timbulnya perasaan ketegangan psikologis, lalu berupa suasana emosi, suasana emosi ini menimbulkan tingkah laku yang bermotif.
3. Motivasi ditandai oleh reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan. Pribadi yang bermotivasi memberikan respon-respon ke arah suatu tujuan tertentu untuk mengurangi ketegangan yang disebabkan oleh perubahan energi.

Hamalik (2015: 158) menyatakan bahwa ada dua prinsip yang dapat digunakan untuk meninjau motivasi, ialah: (1) Motivasi dilihat sebagai proses. Pengetahuan tentang proses ini akan membantu kita menjelaskan kelakuan yang kita amati dan untuk memperkirakan kelakuan-kelakuan lain pada seseorang; (2) Kita menentukan karakter dari proses ini dengan melihat petunjuk-petunjuk dapat dipercaya, dapat dilihat kegunaannya dalam memperkirakan dan menjelaskan tingkah laku lain. Sehingga, motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi)

seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai motivasi dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah perubahan energi pada diri seseorang yang dipengaruhi oleh kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yang di inginkan.

2.1.3.2 Pengertian Motivasi Belajar

Hamzah (2016: 23) mengemukakan bahwa motivasi belajar adalah perubahan tingkah laku pada siswa yang sedang belajar dengan berbagi indikator dan unsur yang mendukung yang berasal dari dorongan internal dan eksternal. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: 1) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil; 2) adanya kebutuhan dan dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; 4) adanya penghargaan dalam belajar; 5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; 6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan dalam diri siswa untuk menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai.

2.1.3.3 Fungsi Motivasi

Hamalik (2014: 175) mengemukakan bahwa terdapat beberapa fungsi motivasi yaitu:

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar.
- 2) Motivasi berfungsi mengarahkan perbuatan untuk pencapaian tujuan yang diinginkan.
- 3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak, sehingga besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Adapun Sardiman (2011: 85) menyatakan bahwa motivasi juga memiliki beberapa fungsi diantaranya adalah:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan yang hendak dicapai, sehingga motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Sehingga dari uraian diatas dapat dinyatakan bahwa motivasi berfungsi untuk memberikan dorongan untuk menyelesaikan masalah ataupun untuk mencapai tujuan tertentu.

2.1.3.4 Jenis – jenis Motivasi

Djiwandono (2009: 356-357) menyebutkan bahwa motivasi terbagi menjadi dua yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang berasal dari dalam diri sendiri. Untuk melakukan kegiatan mereka hanya membutuhkan sedikit dorongan dari luar, karena rasa keingintahuannya yang tinggi sudah mampu mendorongnya untuk mencapai tujuan. Sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan semua hal yang berasal dari luar diri siswa yang mampu memberikan dorongan untuk mampu menyelesaikan masalah atau pun mencapai tujuan.

Suparman (2010: 51) menyatakan bahwa ada 2 macam jenis motivasi yaitu:

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi Intrinsik adalah motivasi yang muncul dari dalam diri setiap individu seperti kebutuhan, bakat, kemauan, minat dan harapan. Misalnya, seorang anak yang membeli buku pelajaran biologi karena dia membutuhkan buku tersebut untuk menambah wawasan.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi Ekstrinsik adalah motivasi yang datang dari luar diri seseorang, timbul karena adanya stimulus (rangsangan) dari luar dirinya atau lingkungannya. Misalnya, seseorang yang mengikuti sebuah kejuaraan karena ingin mendapatkan hadiah utama yaitu uang.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar kedua motivasi ini (intrinsik dan ekstrinsik) sangatlah diperlukan. Keduanya merupakan dua hal yang saling berhubungan satu sama lain.

2.1.3.5 Faktor – faktor yang Memengaruhi Motivasi

Suparman (2010: 54) mengemukakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi yaitu :

1) Cita-cita dan aspirasi anak didik

Cita-cita akan dapat dapat memperkuat motivasi anak ,misalkan anak yang bercita-cita ingin menjadi dokter dia akan rajin belajar, menjaga kesehatan.

2) Kemampuan anak didik

Kemauan harus senantiasa di barengi dengan kemampuan untuk mencapainya, misal seseorang anak yang tidak bisa berenang tapi ia ingin menjadi juara, maka dia akan giat berlatih.

3) Kondisi anak didik

Meliputi kondisi jasmanai dan rohani.

4) Kondisi Lingkungan anak didik

Lingkungan anak berupa keluarga ,sekolah ,masyarakat ,alam sekitar.

5) Upaya guru dalam membelajarkan anak didik

Interaksi yang sehat,positif antara guru dengan peserta didik akan berpengaruh terhadap perkembangan anak didik.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kelima faktor motivasi tersebut saling berkaitan dalam mempengaruhi motivasi belajar siswa, sehingga motivasi belajar siswa dapat rendah maupun tinggi.

2.1.3.6 Motivasi Belajar pada muatan pelajaran IPS

Hamzah (2016: 23) menyatakan bahwa hakikat dari motivasi belajar merupakan adanya dorongan internal maupun eksternal untuk melakukan perubahan tingkah laku, dalam hal ini perubahan pada hasil belajar muatan pelajaran IPS tema 7 subtema 3 tentang peristiwa mengisi kemerdekaan. Sebagaimana Sardiman (2016) yang menyatakan bahwa siswa dapat dikatakan memiliki motivasi belajar terutama pada muatan pelajaran IPS ditandai dengan adanya gairah, rasa senang dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran IPS serta memiliki kemauan untuk mengeksplorasi pengetahuannya tentang peristiwa mengisi kemerdekaan melalui sumber belajar yang berbeda.

Berdasarkan uraian tersebut mengetahui motivasi belajar siswa penting bagi guru, karena motivasi merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan belajar sehingga siswa dapat ditandai dengan memahami materi terkait mengisi peristiwa kemerdekaan pada tema 7 muatan pelajaran IPS. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ade Irma Sari (2014) rendahnya motivasi berprestasi dapat diketahui dari partisipasi siswa saat mengikuti pelajaran di kelas, sehingga guru harus jeli dalam hal motivasi ini agar siswa mampu belajar dengan baik untuk memahami materi mengisi peristiwa kemerdekaan.

2.1.3.7 Indikator Motivasi Belajar

Hamzah (2016: 31) menyatakan bahwa indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil

2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3. Adanya harapan dan cita – cita masa depan
4. Adanya penghargaan dalam belajar
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi memiliki 6 indikator. Keenam indikator ini yang akan dikembangkan menjadi deskriptor yang akan digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa kelas V SDN Gugus Drupadi Kota Semarang.

Tabel 2.2 Indikator Motivasi Belajar siswa

Variabel	Indikator	Deskriptor
Motivasi Belajar Siswa	1. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	1. Bertanya saat merasa tidak jelas 2. <i>Menjawab pertanyaan guru</i>
	2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	1. Semangat mengikuti pelajaran 2. Mendengarkan saat guru menjelaskan
	3. Adanya harapan dan cita – cita masa depan	1. Keinginan mendapat juara kelas 2. Keinginan berprestasi di luar sekolah

Variabel	Indikator	Deskriptor
	4. Adanya penghargaan dalam belajar	1. Pemberian pujian 2. Pemberian hadiah
	5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	1. Kompetisi dan kooperasi 2. Penggunaan metode dan strategi pembelajaran
	6. Adanya lingkungan belajar kondusif	1. Ketersediaan sarana dan sumber belajar yang memadai 2. Kondisi lingkungan belajar

2.1.4 Hasil Belajar

2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Proses belajar yang diikuti oleh siswa akan mendapatkan hasil yang disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan peserta didik yang diperoleh setelah mengalami kegiatan belajar. Hasil belajar tersebut sesuai dengan apa yang dipelajari oleh siswa.

Menurut Rifa'i (2012: 69) hasil belajar merupakan peserta didik yang mengalami perubahan perilaku yang diperoleh mengalami kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan keluaran dari setiap bidang ilmu pengetahuan, baik bidang eksak maupun sosial yang terdapat pada setiap jenjang pendidikan. Hasil belajar

merupakan keluaran dari proses pembelajaran sehingga dapat dijadikan tolak ukur dan evaluasi pelaksanaan pembelajaran. Semakin tinggi hasil belajar maka pembelajaran yang telah dilaksanakan semakin baik.

Menurut Susanto (2016: 5), hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar terjadi pada diri siswa.

Poerwanti (2008: 7.5) menyebutkan bahwa hasil belajar siswa diklasifikasikan ke dalam tiga ranah, yaitu.

1. Ranah kognitif atau pengetahuan, mencakup kecerdasan bahasa dan kecerdasan logika-matematika.
2. Ranah sikap, merupakan aspek dan nilai atau yang mencakup kecerdasan antar pribadi dan kecerdasan intra pribadi, atau disebut juga kecerdasan emosional.
3. Ranah psikomotor, merupakan keterampilan atau yang mencakup kecerdasan kinestetik, kecerdasan visual-spasial, dan kecerdasan musikal.

Menurut Hamdani (2011: 151-152), menyebutkan bahwa pada ranah kognitif dari taksonomi *Bloom* revisi memiliki dua dimensi, yaitu dimensi kognitif dan dimensi pengetahuan. Berikut ini adalah dimensi proses kognitif berisikan 6 kategori yang terdiri dari.

1) Mengingat

Proses mengingat adalah menggunakan memori jangka panjang untuk mengambil pengetahuan yang dibutuhkan. Pengetahuan mengingat penting

sebagai bekal untuk belajar yang bermakna dan menyelesaikan masalah karena pengetahuan tersebut dipakai dalam tugas yang lebih kompleks.

2) Memahami

Mengkonstruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulisan ataupun grafis, yang disampaikan melalui pengajaran buku, atau layar komputer.

3) Mengaplikasikan

Mengaplikasikan berarti menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu.

4) Menganalisis

Menganalisis ini adalah proses memecah-mecah materi jadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antar bagian dan antar setiap bagian dan struktur keseluruhannya.

5) Mengevaluasi

Mengevaluasi adalah membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar. Kriteria yang digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi.

6) Mencipta

Mencipta melibatkan proses menyusun bagian - bagian menjadi sebuah keseluruhan yang koheren atau fungsional.

Menurut Aderson dan Krathwool (dalam Hamdani, 2011:153-154), mengemukakan urutan tingkatan dari ranah sikap yaitu.

1. Tingkat menerima (*receiving*), yaitu membangkitkan kesadaran tentang adanya stimulus tertentu yang mengandung estetika sebagai proses pembentukan sikap dan perilaku.
2. Tingkat tanggapan (*responding*), yaitu: (1) Tanggapan dilihat dari segi pendidikan diartikan sebagai perilaku baru dari sasaran siswa sebagai manifestasi dari pendapatnya, yang timbul akibat adanya rangsangan saat belajar; (2) Tanggapan dilihat dari segi psikologi perilaku (*behavior psychology*) adalah segala perubahan perilaku organisme yang terjadi atau timbul karena rangsangan.
3. Tingkat menilai dapat diartikan sebagai pengakuan secara objektif (jujur) bahwa siswa itu objektif, sistem atau benda tertentu mempunyai manfaat, dan kemauan untuk menerima suatu objek atau kenyataan setelah seseorang itu sadar bahwa objek tersebut memiliki nilai atau kekuatan yang dapat dinyatakan dalam sikap yang positif atau negatif.
4. Tingkat organisasi (*organization*) dapat diartikan sebagai memilih nilai yang baik untuk diterapkan serta kemungkinan untuk mengorganisasikan nilai – nilai, menentukan hubungan antar nilai, dan menerima bahwa suatu nilai itu lebih dominan dibanding nilai yang lain apabila kepadanya diberikan berbagai nilai.
5. Tingkat karakterisasi (*characterization*), merupakan sikap dan perbuatan secara konsisten dilakukan oleh seseorang selaras dengan nilai-nilai yang dapat diterimanya, sehingga sikap dan perbuatan itu seolah-olah menjadi ciri-ciri pelakunya.

Kawasan psikomotor adalah kawasan yang berhubungan dengan seluk beluk yang terjadi karena adanya koordinasi otot-otot oleh pikiran sehingga diperoleh tingkat keterampilan fisik tertentu. Berikut adalah kelompok-kelompok dalam kawasan psikomotor.

1. Gerakan seluruh badan (*gross body movement*), yaitu perilaku seseorang dalam suatu kegiatan yang memerlukan gerakan fisik secara menyeluruh
2. Gerakan yang terkoordinasi (*coordination movements*), yaitu gerakan yang dihasilkan dari perpaduan antara fungsi salah satu lebih indra manusia dengan salah satu anggota badan
3. Komunikasi non verbal (*nonverbal communication*), yaitu hal-hal yang berkenaan dengan komunikasi yang menggunakan simbol-simbol atau isyarat, misalnya isyarat tangan, anggukan kepala, ekspresi wajah
4. Kebolehan dalam berbicara (*speech behavior*), yang berhubungan dengan koordinasi gerakan tangan atau anggota badan lainnya dengan ekspresi dan kemampuan berbicara (Hamdani, 2011:153-154).

Menurut Susanto (2014: 5) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan perilaku yang terjadi karena adanya proses belajar dan pembelajaran yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada penelitian ini peneliti berfokus pada hasil belajar kognitif muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tema 7 Subtema 3 tentang Mengisi Peristiwa Kemerdekaan.

2.1.5 Hakikat IPS

2.1.5.1 Pengertian IPS di Sekolah Dasar

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat sekolah dasar dan menengah. Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik, semua dipelajari dalam ilmu sosial ini. Namun Nursid Sumaatmadja (dalam Abdul Aziz 2009:1.9) menyebutkan bahwa IPS untuk SD merupakan perpaduan pengetahuan sosial khususnya geografi dan sejarah.

Pembelajaran bermakna seharusnya disesuaikan dengan tahap perkembangan anak, sebagaimana yang disampaikan Targana Adi Saputra (2014) yang berpendapat bahwa anak kelas awal SD sebaiknya dilakukan pembelajaran tematik sesuai dengan tahap perkembangannya. Pembelajaran tematik memberikan pengalaman bermakna dengan menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran yang dikemas dalam pembelajaran terpadu. Model pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran yang pengembangannya dimulai dengan menentukan topik tertentu sebagai tema atau topik sentral, setelah tema ditetapkan maka selanjutnya tema itu dijadikan dasar untuk menentukan dasar sub-sub tema yang terkait.

IPS adalah ilmu pengetahuan yang memberikan wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik khususnya tingkat dasar dan menengah

dengan mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah. IPS adalah integrasi dari beberapa disiplin ilmu, kegiatan manusia dan lingkungan sosial yang dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap serta nilai-nilai untuk menjadi masyarakat yang bertanggung jawab kepada bangsa dan negara. Pendapat ini diperkuat oleh pendapat beberapa ahli.

Menurut Zuraik, hakikat IPS penciptaan nilai – nilai untuk mengembangkan insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, melalui pembinaan masyarakat secara baik. Hakikat IPS di sekolah dasar adalah pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin dengan memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai medianya. Pendidikan IPS berorientasi pada , dan kecakapan – kecakapan dasar siswa yang berpijak pada kenyataan kehidupan sosial; kemasyarakatan sehari – hari dan memenuhi kebutuhan bagi kehidupan sosial siswa dimasyarakat, sehingga tidak hanya memberikan ilmu pengetahauna semata. (Susanto, 2016: 137-138).

Hakikat IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya. Pendidikan IPS ini dihadapkan pada upaya peningkatan kualitas pendidikan khususnya kualitas sumber daya manusia, sehingga eksistensi pendidikan IPS benar-benar dapat mengembangkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis. Banks menekankan begitu pentingnya pendidikan IPS diterapkan di sekolah-sekolah,

mulai dari tingkat dasar sampai ke perguruan tinggi, terutama di sekolah dasar dan menengah (Susanto, 2016:140-141). IPS juga diartikan sebagai bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau suatu perpaduan (Sardjiyo, 2009: 1.26)

2.1.5.2 Tujuan IPS di Sekolah Dasar

Tujuan utama pembelajaran IPS tidak hanya sekadar membekali siswa dalam aspek pengetahuan saja namun juga mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat (Uno, 2016).

Tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar secara keseluruhan adalah sebagai berikut

1. Peserta didik dibekali dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat.
2. Peserta didik dibekalidengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
3. Peserta didik dibekalidengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.

4. Peserta didik dibekalidengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
5. Peserta didik dibekalidengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi (Sardjiyo, 2013: 1.28).

Sardjiyo (2009:1.29) menyebutkan bahwa dalam Kurikulum IPS 2006, telah ditetapkan tujuan mata pelajaran IPS yaitu sebagai berikut (1) mengenalkan konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan; (2) Kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial yang harus dimiliki siswa; (3) Berkomitmen dan sadar terhadap nilai-nilai sosial sertakemanusiaan; (4) Mampu berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat local, nasional, dan global.

2.1.5.3 Ruang Lingkup Pembelajaran IPS

IPS sebagai program pendidikan tidak hanya menyajikan pengetahuan sosial semata-mata, melainkan harus pula membina peserta didik menjadi warga masyarakat dan warga negara memiliki tanggung jawab atas kesejahteraan bersama dalam arti yang seluas-luasnya. Oleh karena itu, peserta didik yang dibinanya tidak hanya cukup berpengetahuan dan kerkemampuan berpikir tinggi, melainkan harus pula memiliki kesadaran yang tinggi serta tanggung jawab yang kuat terhadap kesejahteraan masyarakat, bangsa dan negara. Dengan demikian, pokok bahasan yang disajikan tidak hanya terbatas pada materi yang bersifat pengetahuan,

melainkan meliputi nilai-nilai yang wajib melekat pada diri peserta didik tadi sebagai warga masyarakat dan warga negara.

Sebagai bidang pengetahuan, ruang lingkup IPS, yaitu kehidupan manusia dalam masyarakat atau manusia sebagai anggota masyarakat atau dapat juga dikatakan manusia dalam konteks sosial. Selanjutnya, IPS sebagai program pendidikan, ruang lingkungannya sama dengan yang telah diutarakan di atas, namun ditambah dengan nilai-nilai yang menjadi karakter program pendidikan. IPS sebagai bidang pengetahuan, bisa saja dinyatakan sebagai bidang yang “bebas nilai”. Namun sebagai bidang pendidikan, IPS itu tidak hanya terkait pada nilai, bahkan wajib mengembangkan nilai tersebut.

IPS sebagai program pendidikan, ruang lingkungannya sama yakni berhubungan dengan manusia sebagai anggota masyarakat dan dilengkapi dengan nilai-nilai yang menjadi karakteristik program pendidikannya. Untuk itu IPS sebagai program pendidikan tidak hanya terkait dengan nilai tapi wajib mengembangkan nilai tersebut. Nilai-nilai yang harus dikembangkan dalam IPS menurut Nursid Sumaatmadja (dalam Abdul Aziz, 2011:1.10) meliputi

1. Nilai Edukatif

Salah satu tolok ukur keberhasilan pelaksanaan pendidikan IPS, yaitu adanya perubahan perilaku sosial peserta didik ke arah yang lebih baik, perilaku itu meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Peningkatan perilaku kognitif di sini, tidak hanya terbatas makin meningkatnya pengetahuan sosial, melainkan

meliputi pula nalar sosial dan kemampuan mencari alternatif-alternatif pemecahan masalah sosial.

Proses peningkatan perilaku sosial melalui pembinaan nilai edukatif, tidak hanya terbatas pada perilaku kognitif, melainkan lebih mendalam lagi berkenaan dengan perilaku afektifnya. Melalui pendidikan IPS, perasaan, kesadaran, penghayatan, sikap, kepedulian, dan tanggung jawab sosial peserta didik ditingkatkan. Kepedulian dan tanggung jawab sosial, secara nyata dikembangkan dalam pendidikan IPS untuk mengubah perilaku peserta didik bekerja sama, gotong royong, dan membantu pihak-pihak yang membutuhkan. Pengembangan perilaku psikomotor, tidak terbatas hanya keterampilan fisik dalam memanipulasi alat dan media pengajaran IPS, melainkan yang terutama mengembangkan keterampilan sosial.

2. Nilai Praktis

Pelajaran dan pendidikan tidak memiliki makna yang baik, jika tidak memiliki nilai praktis. pokok bahasan IPS tidak hanya tentang pengetahuan yang konseptual-teoretis belaka, melainkan digali dari kehidupan sehari-hari, mulai dari di lingkungan keluarga, pasar, jalan, tempat bermain dan seterusnya. Nilai praktis itu disesuaikan dengan tingkat umum dan kegiatan peserta didik sehari-hari. Pembelajaran pada pendidikan IPS diproses secara menarik, tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari, dan secara langsung ataupun tidak langsung bernilai praktis serta strategis membina SDM sesuai dengan kenyataan hidup hari ini, terutama untuk masa-masa yang akan datang.

3. Nilai Teoritis

Pendidikan IPS tidak hanya menyajikan dan membahas kenyataan, fakta, dan data yang terlepas-lepas, melainkan lebih jauh dari pada itu menelaah keterkaitan suatu aspek kehidupan sosial dengan yang lainnya. Peserta didik dibina dan dikembangkan kemampuan nalarinya ke arah dorongan mengetahui sendiri kenyataan atau *sense of reality* dan dorongan menggali sendiri di lapangan atau *sense of discovery*. Kemampuan menyelidiki dan meneliti dengan mengajukan berbagai pernyataan atau *sense of inquiry* mereka dibina serta dikembangkan. Kemampuan mereka mengajukan “hipotesis” dan dugaan-dugaan terhadap suatu persoalan, juga berkembang. Dengan perkataan lain, kemampuan mereka “berteori” dalam pendidikan IPS, harus dibina dan dikembangkan dalam menghadapi kehidupan sosial yang berkembang dan berubah.

4. Nilai Filsafat

Pembahasan ruang lingkup IPS secara bertahap dan keseluruhan sesuai dengan perkembangan kemampuan peserta didik, dapat mengembangkan kesadaran mereka selaku anggota masyarakat atau sebagai makhluk sosial. Melalui proses yang demikian, peserta didik dikembangkan kesadaran dan penghayatannya terhadap keberadaannya di tengah-tengah masyarakat, bahkan juga di tengah-tengah alam raya ini.

Kesadarannya terhadap keberadaan tadi, mereka disadarkan pula tentang peranannya masing-masing terhadap masyarakat, bahkan terhadap alam lingkungan secara keseluruhan. Kemampuan mereka merenungkan keberadaan dan peranannya di masyarakat ini, makin dikembangkan. Atas kemampuan mereka berfilsafat, tidak

luput dari jangkauan pendidikan IPS. Dengan demikian, nilai filsafat yang demikian berfaedah dalam kehidupan bermasyarakat, tidak luput dari perhatian pendidikan IPS.

5. Nilai Ketuhanan

Pendidikan IPS dengan ruang lingkup dan aspek kehidupan sosial yang begitu luas cakupannya, menjadi landasan kuat penanaman dan pengembangan nilai Ketuhanan yang menjadi kunci kebahagiaan manusia lahir-batin. Nilai Ketuhanan menjadi landasan moral SDM setiap hari, terutama untuk masa yang akan datang. Materi dan proses pembelajaran pada pendidikan IPS, wajib berlandaskan nilai Ketuhanan (Taneo, 2010: 1.36-1.44).

2.1.6 Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Motivasi Belajar

Siswa

Intensitas penggunaan *gadget* merupakan faktor eksternal yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Intensitas penggunaan *gadget* yaitu suatu kadar/ tingkatan/ dan seberapa sering seseorang menggunakan *gadget* untuk. Penggunaan *gadget* tidak sekadar untuk komunikasi dan bermain, namun juga untuk belajar (Rosiyanti, dkk 2018: 5). Sejalan dengan hal tersebut, intensitas penggunaan *gadget* dapat, membantu siswa mencari informasi, mengaktifkan siswa untuk mencari dan menyelesaikan masalahnya, menambah sumber belajar yang menarik dan mudah, memberikan dorongan untuk belajar setiap saat.

Peneliti memprediksi bahwa ada hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa. Intensitas penggunaan *gadget* yang bijak

merupakan salah satu faktor penting yang mampu mendorong siswa untuk belajar. Hal ini karena *gadget* sebagai sumber belajar yang mampu digunakan dimanapun dan sangat praktis membantu siswa mencari informasi yang dibutuhkan dan memecahkan masalah. Semakin bijak intensitas penggunaan *gadget* akan semakin baik motivasi siswa untuk belajar.

2.1.7 Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Hasil Belajar

Muatan Pembedajaran IPS

Intensitas penggunaan *gadget* merupakan faktor eksternal yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Intensitas penggunaan *gadget* yaitu suatu kadar/ tingkatan/ dan seberapa sering seseorang menggunakan *gadget* untuk menyatakan bahwa penggunaan *gadget* tidak sekadar untuk komunikasi dan bermain, namun juga untuk belajar (Rosiyanti, dkk 2018: 5). Sejalan dengan hal tersebut, intensitas penggunaan *gadget* dapat, membantu siswa mencari informasi, mengaktifkan siswa untuk mencari dan menyelesaikan masalahnya, menambah sumber belajar yang menarik dan mudah, memberikan dorongan untuk belajar setiap saat sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Peneliti memprediksi bahwa ada hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa. Semakin bijak intensitas penggunaan *gadget* maka akan semakin baik hasil belajar siswa. Apabila siswa kelas V SDN Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang melakukan intensitas penggunaan *gadget* dengan bijak maka akan meningkatkan hasil belajar siswa.

2.1.8 Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS

Slameto (2015: 3) mengemukakan bahwa motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Sehingga motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan anak dalam proses belajar, khususnya untuk memaksimalkan hasil belajar IPS kelas V SDN Gugus Drupadi Kota Semarang. Adanya keinginan dan dorongan belajar ini akan membuat siswa lebih bersungguh – sungguh dalam belajar sehingga menghasilkan hasil yang memuaskan.

Peneliti memprediksi bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas V SDN Gugus Drupadi Kota Semarang

2. 2 Kajian Empiris

Penelitian ini juga didasarkan pada hasil penelitian sebelumnya yang meneliti tentang pengaruh *gadget* terhadap prestasi siswa, serta motivasi siswa dalam belajar. Beberapa penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu :

1. Jurnal penelitian nasional yang ditulis Nurmalasari dan Devi Wulandari dalam jurnal ilmu pengetahuan dan teknologi komputer Vol, 3 No. 3 Februari 2018 “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMP N Satu Atap Pakisjaya Karawang” menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar

yang signifikan antara siswa yang menggunakan *gadget* dengan siswa yang tidak.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Rachmawati, Amram Rade, Muhammad Jamhari, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Tadulak, dengan judul “Pengaruh Penggunaan *gadget* terhadap Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD Pada mata kuliah Desain Media Pembelajaran” menyatakan bahwa nilai probabilitas (sig) = $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan biologi di Universitas Tadulako.
3. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Penelitian yang dilakukan oleh Maya Ferdiana Rozalia SD Volume 5, Nomor 2, September 2017 dengan judul, “Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar” menyatakan bahwa intensitas pemanfaatan *gadget* tergolong pada kategori sedang dengan presentase 67% yaitu sebanyak 144 siswa. Hasil penelitian pada variabel prestasi belajar secara umum siswa kelas V SDN Se-Gugus VIII Kecamatan Blimbing Kota Malang tergolong pada kategori cukup. Intensitas pemanfaatan *gadget* tidak berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Namun jika dilihat dari tanda negatif pada rhitung, jika semakin tinggi intensitas pemanfaatan *gadget* maka prestasi siswa dapat menurun.
4. Penelitian oleh Sri Yekti Widadi, Inge Ajeng Pramudita dalam jurnal keperawatan silampari Volume 2, No 1, Desember 2018 yang berjudul “Gambaran Motivasi Belajar pada Siswa Pengguna *Smartphone* di SMP Negeri

4 Garut” menyatakan bahwa penggunaan smartphone mempengaruhi motivasi belajar siswa, hal tersebut ditunjukkan dengan siswa tekun dalam belajar karena didukung oleh peraturan ketat, lingkungan yang baik serta perhatian guru cukup baik, walaupun ada siswa yang motivasi belajarnya masih kurang karena masih banyak pada saat jam istirahat ada yang bermain smartphone yang kemungkinan besar akan mempengaruhi proses belajar. Sedangkan setengah dari siswa (50,6%) jarang menggunakan smartphone dan hampir setengah siswa (41,6%) memiliki motivasi belajar cukup di SMP Negeri 4 Garut.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Aminah Ekawati dalam Jurnal Ilmiah Kependidikan Vol. 9. No 2 (2014) 1-10 yang berjudul ” Pengaruh Motivasi dan Minat terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VII di SMP N 13 Banjarmasin” menyatakan bahwa hasil persamaan regresi, hasil belajar = $10,971 + 0,194$ motivasi + $0,290$ minat, artinya 1 satuan motivasi naik akan mempengaruhi hasil belajar sebesar 0,194 dan 1 satuan minat naik akan mempengaruhi hasil belajar sebesar 0,290. Artinya motivasi sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, ketika motivasi siswa tinggi maka hasil belajar siswa juga tinggi, dan begitu sebaliknya.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Rina Sartika, Agustina, Irfani Basri tahun 2015 yang berjudul “Hubungan motivasi belajar dan keaktifan dalam kegiatan ekstrakurikuler terhadap hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas X SMA Negeri 10 Padang” hasil penelitiannya adalah hubungan motivasi belajar dan keaktifan dalam kegiatan ekstrakurikuler secara bersama-sama terhadap hasil

belajar bahasa Indonesia dapat dinyatakan dengan persamaan regresi $\hat{Y} = 19,67 + 0,74X_1 + 0,09X_2$.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Anike Putri, Emilia Dewiwati Pelipa (2015) dari STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Sintang Indoonesia. Penelitian tentang “Hubungan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa IPA di sekolah dasar”. Berdasarkan hasil penelitian tentang hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Merpak Kecamatan Kelam Permai Tahun ajaran 2014/2015 dapat disimpulkan bahwa: (1) Motivasi belajar pada siswa pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar Negeri 02 Merpak rata-ratanya adalah 77,52 yang termasuk dalam kategori kuat; (2) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar Negeri 02 Merpak Kecamatan Kelam rata-ratanya adalah 73,91 yang termasuk dalam kategori baik serta (3) Terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar Negeri 02 Merpak.
8. Penelitian yang dilakukan oleh Hsiang-Yung Feng, Jin-Jun Fan, Hui-Zhen Yang (2013), dari Nasional Inggris University, National Pingtung Institute of Commerce, TAIWAN. “The Relationship of Learning Motivation and Achievement In EFL” Hasil penelitian menunjukkan: Banyak penelitian di EFL telah menekankan pentingnya motivasi belajar siswa atau metode pengajaran; tetapi mereka mengabaikan dampak selanjutnya dari prestasi belajar, dan bahkan jenis kelamin perbedaan belajar. makalah ini adalah untuk memahami pembelajaran motivasi dan prestasi dalam penelitian EFL, terutama perbedaan

gender. Kuesioner yang digunakan dalam pengumpulan data. metode statistik termasuk regresi Analisis ini digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini dan untuk memperjelas relative kontribusi variabel tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar adalah kunci faktor dalam belajar bahasa Inggris sebagai bahasa asing dan ada beberapa perbedaan di gender bagi motivasi belajar siswa. Namun, prestasi EFL belajar dipengaruhi oleh motivasi dan pengalaman belajar sebelumnya belajar, dan memiliki perbedaan gender pada mereka.

9. Penelitian yang dilakukan oleh Elis Warti dalam jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut, yang berjudul “Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur” hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif antara motivasi belajar siswa dengan hasil belajar matematika siswa. Dengan persamaan regresi $Y=a+bx=29,65 +0,605x$. Koefisien korelasi (r)=0,974 signifikan pada 0,05. Hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk para pendidik khususnya guru matematika.
10. Penelitian yang dilakukan oleh Jordan Efraim Palar, Franly Onibala, Wenda Oroh dalam jurnal keperawatan (e-Kp) Volume 6 Nomor 2, 2018 yang berjudul “Hubungan Peran Keluarga Dalam Menghindari DampakNegatif Penggunaan *Gadget* Pada Anak DenganPerilaku Anak Dalam Penggunaan *Gadget*Di Desa Kiawa 2 Barat KecamatanKawangkoan Utara”hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan antara peran keluarga dalam menghindari dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak dengan perilaku anak dalam penggunaan *gadget*.

11. Jurnal Kedokteran Diponegoro yang dilakukan oleh Ahmad Ramadhan Asif , Farid Agung Rahmadi Volume 6, Nomor 2, April 2017 yang berjudul “Hubungan Tingkat Kecanduan *Gadget* Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun” hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun.
12. Penelitian dilakukan oleh Ramdhan Witarsa, Rina Sri Mulyani Hadi, Nurhananik, Neneng Rini Haerani PEDAGOGIK Vol. VI, No. 1, Februari 2018 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar” hasil penelitian menunjukkan bahwa lamanya durasi menggunakan gadget membuat anak kecanduan dan jika dilakukan setiap hari membuat anak berkembang kearah pribadi yang antisosial.
13. Penelitian yang dilakukan oleh Khalida Rozana Ulfah, Anang Santoso, Sugeng Utaya dalam jurnal Pendidikan: *Teori, Penelitian, dan Pengembangan* Volume: 1 Nomor: 8 Bulan Agustus Tahun 2016 yang berjudul “Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS” hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar IPS.
14. Penelitian yang dilakukan oleh *Dinie Ratri Desiningrum1, Yeniar Indriana, dan Siswati* dalam “Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia” yang berjudul “Intensi penggunaan gadget dan kecerdasan emosional pada remaja awal” hasil penelitian menunjukkan bahwa intensi penggunaan *gadget* berkorelasi negatif dengan kecerdasan emosional remaja di dua SMPIT di Semarang.
15. Penelitian yang dilakukan oleh Muflih Muflih , Hamzah Hamzah , dan Wayan Agus Puniawan dalam *dea Nursing Journal* yang berjudul “Penggunaan

Smartphone Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di Sma Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta” hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan signifikan antara penggunaan *smartphone* dengan tingkat ketergantungan *smartphone* dan juga ada hubungan signifikan antara tingkat ketergantungan *smartphone* dengan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta dengan resiko sebesar 3 kali.

16. Penelitian oleh Dinie Ratri Desiningrum¹, Yeniar Indriana², Siswati dalam Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia yang berjudul “Intensi penggunaan gadget dan kecerdasan emosional pada remaja awal” hasil penelitian menunjukkan bahwa intensi penggunaan *gadget* berkorelasi negatif dengan kecerdasan emosional remaja di dua SMPIT di Semarang.
17. Penelitian oleh Yuliani Nurani, Niken Pratiwi, dan Nila Kusumaningtyas, dalam Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies IJECES 7 (2) (2018) yang berjudul “The Use of Smartphones as Self Assessment for Teaching Skills” hasil penelitian menunjukkan bahwa the use of smartphones is very efficient and practical, because almost all students have the *gadget*.
18. Penelitian oleh Nirwana, A. Musda Mappoleonro, dan Chairunnisad dalam Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies IJECES 7 (2) (2018) yang berjudul “The Effect of Gadget Toward Early Childhood Speaking Ability” hasil penelitian menunjukkan bahwa in this study indicates that the use of gadget can delay the children speaking ability, especially children aged 3-4 years.

19. Penelitian oleh Slamet Firdaus, Wiwi Isnaeni & Ellianawati dalam *Journal of Primary Education* JPE 7 (3) (2018) : 324 – 331 yang berjudul ” Motivation and Learning Achievement of Primary Students in Theme-Based Learning using Blended Learning Model” hasil penelitian menunjukkan bahwa there is an increase in motivation and learning outcomes of students after experiencing thematic learning based on blended learning model.
20. Penelitian oleh Dewi Prastiwi, Sri Haryani & Lisdiana dalam *Journal of Primary Education* JPE 7 (2) (2018) : 195 – 203 yang berjudul “The Effectiveness of Guided Inquiry with Mind Mapping to Improve Science Process Skills and Learning Motivation” hasil penelitian menunjukkan bahwa the higher the score of students' science process skills the higher the student learning motivation.
21. Penelitian oleh Ade Irma Nursalina dan Tri Esti Budiningsih dalam *Educational Psychology Journal* 3 (1) (2014) yang berjudul “ Hubungan Motivasi Berprestasi dengan Minat Membaca pada Anak” hasil penelitian menunjukkan bahwa semakin tinggi motivasi berprestasi maka semakin tinggi pula minat membaca dan sebaliknya semakin rendah tingkat motivasi berprestasi maka semakin rendah pula minat membaca anak.
22. Penelitian oleh Rio Intan Oktaviantoro, Munisah, dan Kurnia Bektiningsih dalam *joyful learning jurnal* JLJ 6 (4) (2017) yang berjudul “ Hubungan Motivasi dan Disiplin Belajar dengan Hasil Belajar IPS Kelas V” hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dan disiplin belajar dengan hasil belajar IPS kelas V.

23. Penelitian oleh Eka Mustika Sunanja, Mulawarman & Edy Purwanto dalam jurnal *Bimbingan dan Konseling* 8 (1) (2019) : 32 – 36 yang berjudul “The Impact of Loneliness to Problematic Smartphone Use with Self Perception as a Mediator” hasil penelitian menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kesepian siswa maka semakin tinggi tingkat masalah yang disebabkan akibat penggunaan *smartphone/ problematic smartphone use*.
24. Penelitian oleh Muniroh Munawar dan Putri RA Zuhri dalam *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies IJECES* 7 (2) (2018) yang berjudul “ The Influence of Gadgets on Early Childhood Social Development in Hidayatullah Islamic Kindergarten School Semarang (Quantitative Research of Causal Relationship in Group A aged 4-5 years old Hidayatullah Islamic Kindergarten School Semarang)” hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini di TK Islam Hidayatullah berdampak negatif pada perkembangan sosialnya.
25. Penelitian yang dilakukan oleh Tania Clara Dewanti, Widada, Triyono dalam jurnal *Kajian Bimbingan dan Konseling* Vol 1, No. 3, 2016, hlm. 126—131 yang berjudul “Hubungan Keterampilan Sosial dan Penggunaan Gadget Smartphone dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang” hasil penelitian menunjukkan ada korelasi sebesar $R = 0,769$, $p = 0,000 < 0,05$ artinya ada hubungan antara keterampilan sosial dan penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar siswa SMA N 9 Malang.

Berdasarkan penelitian di atas yang menyatakan bahwa terdapat hubungan positif antara penggunaan *gadget* dengan hasil belajar IPS siswa, dan juga

penelitian yang menyatakan hubungan positif antara motivasi belajar dengan hasil belajar IPS siswa dijadikan pijakan untuk memperkuat deskripsi, asumsi, dan prediksi peneliti di dalam penelitian yang akan dilakukan dengan judul “Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Gugus Drupadi Kota Semarang”.

2.3 Kerangka Berpikir

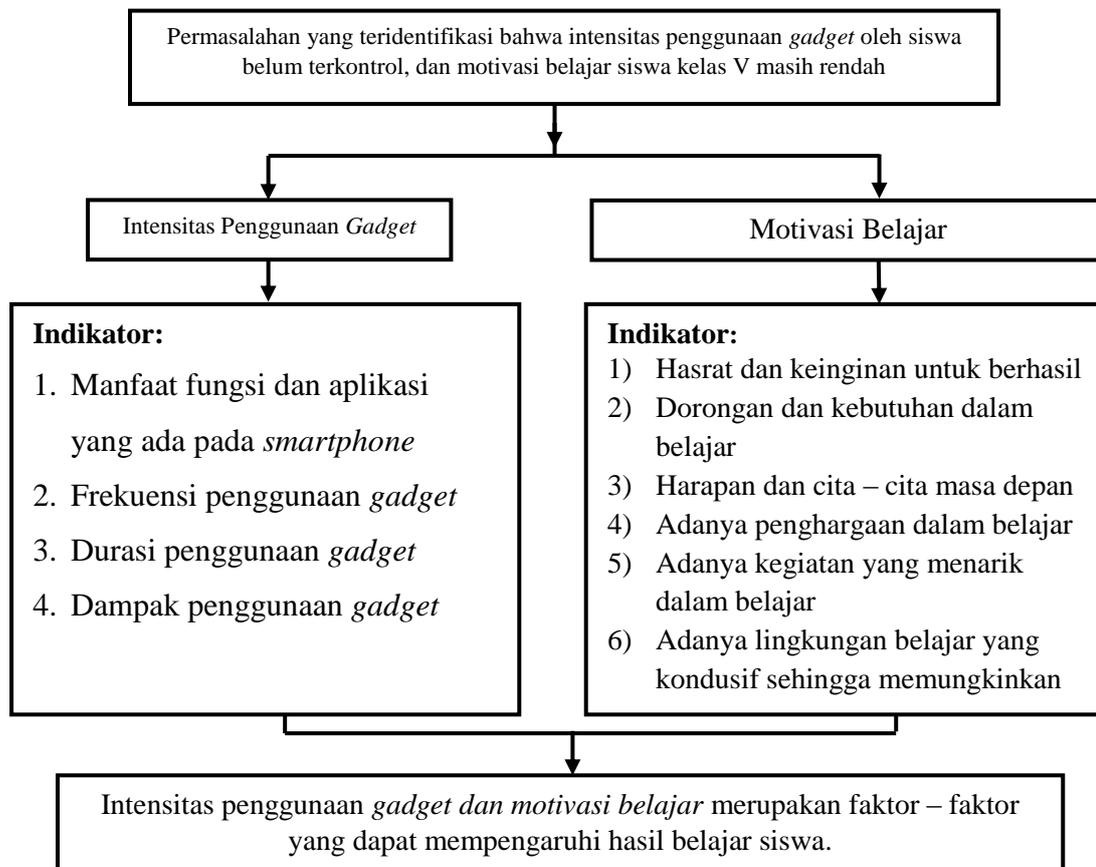
Berdasarkan kajian teoritis dan empiris yang sudah diuraikan sebelumnya maka peneliti menyusun rancangan penelitian dengan kerangka berpikir sebagai berikut. Hasil belajar yang baik tidak sekadar mendengarkan penjelasan dari guru, namun ada banyak faktor yang mendukung proses pembelajaran sehingga hasil belajarnya menjadi baik. Faktor pendukung hasil belajar siswa ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor eksternal adalah faktor yang diperoleh dari luar diri siswa satu diantaranya adalah fasilitas sebagai komponen pendukung proses pembelajaran. Komponen pendukung tersebut satu diantaranya adalah penggunaan *gadget*. *Gadget* atau *handphone (smartphone)* bukan hanya sekadar alat komunikasi, jaman sekarang sudah menjadi tren atau gaya hidup. *Gadget* dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial, sehingga seringkali disalahgunakan oleh siswa (Manumpil, Ismanto, & Onibala, 2015).

Selain faktor eksternal, faktor internal juga menjadi hal penting dalam proses pembelajaran terlebih untuk mendorong kemauan untuk belajar yang paling utama adalah motivasi diri. Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku” Uno (2015: 23). Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian

hasil belajar. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya usaha yang tekun dan didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik (Sardiman, 2016: 85).

Intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terutama hasil belajar IPS. Wasliman (dalam Susanto, 2014: 12) mengatakan bahwa hasil belajar siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Sedangkan faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Berikut merupakan bagan hubungan antara intensitas penggunaan *gadget*, motivasi belajar, dan hasil belajar IPS berdasarkan teori yang telah dijelaskan.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

2. 4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan” Sugiyono (2015: 96). Hipotesis dalam penelitian ini menggunakan hipotesis asosiatif yaitu hipotesis yang menunjukkan dugaan tentang hubungan dua variabel atau lebih. Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu.

1. H_{o1} : Tidak ada hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Gugus Drupadi Kota Semarang
 H_{a1} : Ada hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Gugus Drupadi Kota Semarang
2. H_{o2} : Tidak ada hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Gugus Drupadi Kota Semarang.
 H_{a2} : Ada hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Gugus Drupadi Kota Semarang.
3. H_{o3} : Tidak ada hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Gugus Drupadi Kota Semarang
 H_{a3} : “Ada hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Gugus Drupadi Kota Semarang”

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data hasil penelitian, pengujian hipotesis dan pembahasan yang tertera pada BAB IV maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa :

1. Tingkat intensitas penggunaa *gadget* siswa kelas V SDN Gugus Drupadi Kota Semarang memiliki rata – rata 102,41. Adapun intensitas penggunaan gadget oleh siswa termasuk dalam kategori baik sebesar 85,92% artinya sebanyak 116 siswa mempunyai intensitas penggunaan *gadget* yang baik, kategori cukup sebesar 14, 07% artinya sebanyak 19 siswa mempunyai intensitas penggunaan *gadget* yang cukup.
2. Tingkat motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Gugus Drupadi Kota Semarang memiliki rata – rata 96. Adapun motivasi belajar yang dimiliki siswa termasuk ke dalam kategori sangat baik sebesar 8,15% artinya sebanyak 11 siswa memnpunyai motivasi belajar yang baik. Sedangkan kategori baik sebesar 85, 19% artinya sebanyak 115 siswa mempunyai motivai belajar yang baik, dan kategori cukup sebesar 6, 67% artinya 9 siswa mempunyai motivasi belajar yang cukup.
3. Siswa kelas V SD Negeri Gugus Drupadi Kota Semarang mempunyai rata – rata hasil belajar muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu 85,73. Adapun hasil muatan pelajarn IPS termasuk ke dalam kategori baik 51% artinya sebanyak 51 siswa memiliki hasil belajar cukup, 48% artinya 48

anak kategori baik, dan 18% artinya 18 anak kategori sangat baik. Hal ini dapat diartikan bahwa siswa dapat menguasai materi muatan pelajaran IPS dengan baik tetapi masih perlu ditingkatkan.

4. Ada hubungan yang positif dan signifikan antara variabel intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar IPS kelas V SDN Gugus Drupadi Kota Semarang, ditunjukkan koefisien r_{hitung} 0,405 dan r_{tabel} 0,1422 ($0,405 > 0,1422$). Hal ini berarti jika intensitas penggunaan *gadget* baik maka hasil belajar siswa juga baik.
5. Ada hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Gugus Drupadi Kota Semarang, yang ditunjukkan dengan r_{hitung} 0,300 dan r_{tabel} 0,1422 ($0,300 > 0,1422$). Hal ini berarti dengan memiliki motivasi yang baik dalam pembelajaran maka hasil belajar yang diperoleh siswa akan baik.
6. Ada hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar secara bersama – sama dengan hasil belajar IPS kelas V SDN Se- Gugus Drupadi Kota Semarang, yang ditunjukkan dengan r_{hitung} 0,469 dan r_{tabel} 0,1422 ($0,469 > 0,1422$). Hal ini berarti intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar secara bersama mempengaruhi hasil belajar siswa.
7. Kontribusi intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar secara bersama terhadap hasil belajar belajar siswa sebesar 23,1% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor yang lain.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang ada maka peneliti dapat memberikan saran :

1. Bagi Guru

Guru hendaknya selain memberikan penugasan yang melibatkan gadget sebagai media untuk menyelesaikan tugas, juga memberikan nasihat terkait dampak positif maupun negatif saat kita secara intens menggunakan gadget, dan memberikan penekanan bahwa sebaiknya tidak lebih dari 3 jam siswa menggunakan gadget, sehingga siswa dapat mengontrol dirinya sendiri untuk menggunakan gadget sesuai dengan kebutuhannya.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melaksanakan penelitian serupa diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini, baik sebagai penelitian pengembangan, maupun terkait intensitas penggunaan gadget, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa, sehingga dapat menemukan hal – hal baru yang bermanfaat bagi dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola dan Nugraha. 2013. Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi. International Conference on Indonesian Studies : “Ethnicity and Globalization”. (362-371).
- Arikunto, Suharsimi.2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rienka Cipta.
- Aryati, dkk. 2017. Hubungan Antara Pola Pemanfaatan Smartphone dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Se-Kecamatan Banguntapan Bantul. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan*. (1-6)
- Asif, R . A., Rahmadi, F. A.(2017). Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*.6 (2): 155
- Asmani, Jamal. Ma'mur.2011. *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*. Yogyakarta: Diva Press
- Asrul., Ridlo, Saiful., Susilo. (2918). Creative Thinking Analysis, Motivation and Concept Mastery on Learning of Cooperative Discovery Model in Elementary School. *Journal of Primary Education* . 7 (1) : 54
- APJII. (2018). Indonesia Internet Users. Laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Diakses pada 23 Desember 2018 dari <http://apjii.or.id/v2/read/page/halaman-data/9/statistik-html>
- Dewanti,dkk. 2016. Hubungan Keterampilan Sosial dan Penggunaan Gadget Smartphone dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*. 1(3):126-131.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Djiwandono, W. E.S. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo

- Ekawati, Aminah. (2014). Pengaruh Motivasi Dan Minat Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Vii Di Smpn 13 Banjarmasin. *Lentera Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 9.(2): 1-10
- Firdaus, Slamet., Isnaen, Wiwi., Ellianawati. (2018). Motivation and Learning Achievement of Primary Students in Theme-Based Learning using Blended Learning Model. *Journal of Primary Education*. 7 (3) : 324 – 331
- Gifary,dkk. 2017. Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi (Studi Pada Pengguna Smartphone di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Sosioteknologi*. 14(2):170-178.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Setia Pustaka
- Harfiyanto, D., Cahyo, B. U., & Tjaturahono, B. (2015). Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA N 1 Semarang. *Journal of Educational Social Studies*, 4(1).
- Hasanah, N., & Kumalasari, D. (2015). Penggunaan Handphone Dan Hubungan Teman Pada Perilaku Sosial Siswa Smp Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 55–70. <https://doi.org/10.21831/HSJPI.V2I1.4613>
- Heriyati. 2017. Pengaruh Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematik. *Jurnal Formatif*. 7(1): 22-32.
- Hidayat, A. R., & Junianto, E. (2017). Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya Dengan Metode TAM | Hidayat | Jurnal Informatika. *Jurnal Informatika*, 4(2), 163–173. Retrieved from <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ji/article/view/2096>

- Iswidharmanjaya, Derry.2014. Bila Si Kecil Bermain Gadget, panduan Bagi Orang tua untuk Memahami Faktor – faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget. Yogyakarta : Bisakimia
- Kartika, Dyah.2018. *Gadget No Buku Yes*.Surabaya : PUSTAKA SAGA
- Manumpil, B.(2015). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Journal Universitas Sam Ratulangi*. <http://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/artickel/viewFile/7646/7211/>.Diakses 23 Desember 2018
- M, Sundus.2018.The impact of using gadget on childern. *Journal of depression and anxiety*.7:296.
- Muflih, Muflih., Hamzah, Hamzah., Puniawan, W.A., (2017). Penggunaan Smartphone Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di Sma Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta. *Idea Nursing Journal*.8 (1) : 16
- Nirwana., Mappapoleonro, A.M., Chairunnisa. (2018). The Effect of Gadget Toward Early Childhood Speaking Abilit. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*. 7 (2) : 90
- Nurani, Yuliani., Pratiwi, Niken., Kusumaningtyas, Nila.(2018) The Use of Smartphones as Self Assessment for Teaching Skills. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*.IJECES. 7 (2) : 143
- Nurmalasari dan Wulandari, Devi. 2018. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer*. 3(2) : 111-118.
- Oktavianoro, R . I., Munisah., Bektiningsih, Kurniana.(2017). HUBUNGAN MOTIVASI DAN DISIPLIN BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR IPS KELAS V. *Joyful Learning Journal*. 6 (4) : 254
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 21 Tahun 20116. Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. 2016: Jakarta*

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2016. Tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. 2016: Jakarta

Priyatno, Dwi. 2016. Belajar Alat Analisis Data dan Cara Pengolahannya dengan SPSS. Yogyakarta: Gava Media.

Pusari, R . W., Karmila, Mila. (2018). The Effectivity of Language Games Method and Learning Motivation Toward the Language Competence of Early Children. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*. 7 (1) : 52

Puspa, A . K., Loebis, Rozalina., Nuswantoro, Djohar. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Penurunan Kualitas Penglihatan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Global Medical and Health Communication*. 6(1) : 30

Rachmawati, Putri., Rede, Amram., Jamhari, Mohammad.(2017). Pengaruh Penggunaan Gadget Desain Pembelajaran. *e-JIPBIOL*.5(1): 35-40

Rosiyanti, Hastri., Muthmainnah, R . N. (2018). Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematik*. 4 (1) : 29

Rostikawati Y, Rahayu A.A, Handayani N.S., (2018) Penggunaan Gawai Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa IKIP Siliwangi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*. 1 (2):157

Rozalia, F.M.(2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan*. 5(2) : 1

Rahmawati, Anik, dkk. 2018. Adolescent Lifestyle of Gadget Users in Kudus City. *Journal of Educational Social Studies*. 7(1):51-58.

Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2012. Psikologi Pendidikan. Semarang: UNNES Press.

- Rohmah, A . N., Yuyarti., (2015). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ips Melalui Model Team Assisted Individualization Berbantuan Multimedia. *Joyful Learning Journal*. 4 (2) : 6
- Rosiyanti, H dan Rachmita Nurul M.2018. Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Kuliah Matematika Dasar.*Jurnal Fibonacci : Pendidikan Matematika dan Matematika*.4(1) : 29.
- Rozalia. 2017. Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Se- Gugus VIII Kecamatan Blimbing Kota Malang. Prosiding Seminar Nasional KSDP Prodi S1 PGSD Konstelasi Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia di Era Globalisasi. 263-268
- Saputra, P. A., Yanuarita, Putri., (2017). Hubungan Fasilitas Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V. *Joyful Learning Journal*. 6 (1) : 40
- Sardiman. 2011. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardjiyo, dkk. 2013. *Pendidikan IPS di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Saroinsong, W. P. (2016). Gadget Usage Inhibited Interpersonal Intelligence Of Children On Ages 6-8 Years Old. *Jurnal Tekpen*, 1(4). Retrieved From <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jtp/article/view/1138>
- Slameto. 2013. Belajar dan Faktor yang Mempengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N. 2009. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya

- Sujianti.(2018). Hubungan Lama Dan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Islam Al Irsyad 01 Cilacap. *Jurnal Kebidanan*. 8 (1) : 6
- Sukarno, Zulfikar Adilla dan Hardinto, Prih. 2018. Pengaruh Penggunaan Gadget, Minat Belajar dan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IIS Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Kepanjen. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 11(1):9-11.
- Susanto, Ahmad. 2013. Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana
- Syah, Muhibbin. 2007. Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Taneo, Silvester Petrus. 2010. Kajian IPS SD. Jakarta: Dirjendikti Depdiknas.
- Triyono, Widada, Dewanti, C.T. 2016. Hubungan Keterampilan Sosial dan Penggunaan Gadget Smartphone dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*. 1 (3) : 126
- Ulfah, K.R., Santoso, Anang., Utaya, Sugeng. (2016). Hubungan Motivasi Dengan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan*. 1 (8) : 1607—1611
- Uno, Hamzah. 2016. Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara
- Undang – undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 Tentang Hak dan Kewajiban Warga Negara*
- Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.2003: Jakarta*
- Widadi, Y. S dan Pramudita, A . I. (2018). Gambaran Motivasi Belajar pada Siswa Pengguna Smartphine di SMP Negeri 4 Garut. *Jurnal Keperawatan silampari*. 2 (1):1

Widoyoko, S Eko Putro. 2016. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Winkel. (2011). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi

Wahab, Abdul. Aziz. 2009. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Zuhri, RA,. dan Munawar, Muniroh. 2018. The Influence of Gadgets on Early Childhood Social Development in Hidayatullah Islamic Kindergarten School. *IJECES*. 7 (2) : 1