



**PENGARUH *GADGET* DAN MINAT BACA
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA DI SD
GUGUS KI HAJAR DEWANTARA KECAMATAN
DUKUHWARU KABUPATEN TEGAL**

SKRIPSI

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

Oleh

Syarrofatuddini

1401416082

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**



UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



**PENGARUH *GADGET* DAN MINAT BACA
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA DI SD
GUGUS KI HAJAR DEWANTARA KECAMATAN
DUKUHWARU KABUPATEN TEGAL**

SKRIPSI

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

Oleh

Syarrofatuddini

1401416082

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengaruh *Gadget* dan Minat Baca Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal”, karya

nama : Syarrofatuiddini

NIM : 1401416082

program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1

telah di setujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Tegal, 14 Agustus 2020

Mengetahui,
Koordprodi PGSD Tegal,

Pembimbing,


Drs. Sri Yulianto, M.Pd.
NIP 19630721 1988031001


Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd.
NIP 19630923 1987031 001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengaruh *Gadget* dan Minat Baca terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal" karya,

nama : Syarofatuddini

NIM : 1401416082

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, hari Kamis, tanggal 03 September 2020.

Semarang, 03 September 2020

Panitia Ujian

Sekretaris,



Drs. Sigit Yulianto, M.Pd.
NIP 19630721 198803 1 001

Penguji I,

Dra. Marjuni, M.Pd.
NIP 19590110 198803 2 001

Penguji II,

Dra. Sri Ismi Rahayu, M.Pd.
NIP 19560414 198503 2001

Penguji III,

Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd.
NIP 19630923 198703 1 001

iii

iii

**SURAT PERNYATAAN PENGGUNAAN REFERENSI DAN SITASI
DALAM PENULISAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Syarrofatuddini

NIM : 1401416082

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar menyatakan bahwa skripsi berjudul “Pengaruh *Gadget* dan Minat Baca Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal”.

Telah memenuhi pasal 5 Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang, bahwa setiap Tugas Akhir, Skripsi/Proyek akhir, Tesis, dan Disertasi yang disusun wajib merujuk pada jurnal ilmiah dengan jumlah minimal 5 artikel dari jurnal internasional, 10 artikel dari jurnal nasional terakreditasi (sinta), dan 20 artikel dari jurnal nasional.

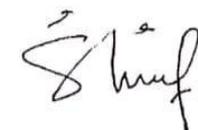
Atas pernyataan ini **Saya secara pribadi** siap menanggung risiko/sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap ketentuan Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang.

Tegal, 14 Agustus 2020

Mengetahui,
Koordprodi PGSD Tegal,


Drs. Sigit Yulianto, M.Pd
NIP. 19630721 198803 1 001

Pembuat Pernyataan,


Syarrofatuddini
NIM 1401416082

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Syarrafatuddini

NIM : 1401416082

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang

judul : Pengaruh *Gadget* dan Minat Baca terhadap Hasil Belajar IPS
Siswa di SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan
Dukuhwaru Kabupaten Tegal

Menyatakan bahwa isi skripsi ini benar-benar karya saya, 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.

Tegal, 06 Agustus 2020



Syarrafatuddini
NIM 1401416082

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. “Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri” (QS Ar-Ra’d: 11).
2. “*Gadget* memanglah benda mati yang tidak bisa bekerja tanpa campur tangan manusia, namun jika *gadget* sudah bisa memberikan manfaat, maka luasnya dunia dapat kau genggam” (Peneliti).
3. “Jika masalah datang menerpa kehidupanmu, maka jadikanlah itu penyemangatmu untuk terus bergerak” (Siti Nasiroh).
4. “Jika jendela dunia adalah dengan membaca maka bacalah apapun yang kamu lihat, kamu dengar, dan kamu alami. Dengan kata lain bacalah alam ini. Niscaya engkau akan menemukan keagungan-Nya” (Peneliti).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada

1. Kedua orang tuaku, Ibu Siti Nasiroh dan Bapak Abdul Hadi
2. Adik tunggalku, Imron Rosyadi
3. Seluruh keluarga besarku

PRAKATA

Segala puji bagi Allah atas limpahan rahmat, hidayah, serta perlindungan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh *Gadget* dan Minat Baca terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan melakukan studi.
2. Dr. Edy Purwanto, M.Si., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan dan mendukung penulis untuk melakukan penelitian ini.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan penulis untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi ini.
4. Drs. Sigit Yulianto, M.Pd., Koordinator PGSD Tegal, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan dan mendukung penelitian.
5. Drs. Acmad Junaedi, M.Pd., dosen pembimbing sekaligus dosen penguji 3 yang telah membimbing, mengarahkan, menyarankan, dan memotivasi penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Dra. Marjuni, M.Pd., dosen penguji 1 yang telah memberi masukan dan saran kepada penulis.
7. Dra. Sri Ismi Rahayu, M.Pd., dosen penguji 2 yang telah memberi masukan dan saran kepada penulis.
8. Bapak dan Ibu dosen PGSD UPP Tegal, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah banyak membekali penulis dengan

ilmu pengetahuan.

9. Staf Tendik PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah membantu dalam hal administrasi.
10. Kepala Kesatuan Bangsa, Politik, dan Perlindungan Masyarakat (Kesbangpolinmas), Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA), Kepala Dinas Pendidikan, Kepala UPPD Kecamatan Tegal Timur Kota Tegal yang telah mengizinkan pelaksanaan penelitian.
11. Kepala SD N Kalisoka 01, SD N Kalisoka 02, SD N Kalisoka 03, SD N Pedagangan 01, SD N Pedagangan 02, SD N Pedagangan 03, dan SDN Kabunan 01 Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian.
12. Guru dan siswa kelas V SD N Kalisoka 01, SD N Kalisoka 02, SD N Kalisoka 03, SD N Pedagangan 01, SD N Pedagangan 02, SD N Pedagangan 03, dan SD N Kabunan 01 yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membantu penulis dalam melakukan penelitian.
13. Saudara Wawan Rianto yang telah banyak membantu baik materi maupun motivasi.
14. Sahabat dan teman-teman satu bimbingan yang selalu menyemangati, mendoakan, dan membantu dalam menyelesaikan skripsi.
15. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Semoga semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini mendapat pahala dari Allah SWT. Penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi penulis sendiri.

Tegal, 06 Agustus 2020

Penulis

Syarrofatuddini

NIM 1401416082

ABSTRAK

Syarrofatuddini. (2020). *Pengaruh Gadget dan Minat Baca terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal*. Sarjana Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang: Drs. Ahmad Junaedi, M.Pd. 249.

Kata Kunci: *gadget*, hasil belajar IPS, minat baca

Suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa tinggi. Hasil belajar adalah hasil dari proses belajar siswa, diantaranya pelajaran IPS. Berdasarkan hasil wawancara awal, hasil belajar IPS tergolong rendah. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu penggunaan *gadget* yang sudah banyak di salahgunakan serta minat baca siswa yang rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *gadget* dan minat baca terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis *ex post facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal yang berjumlah 215 siswa. teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *probability sampling* dengan jenis *proportionate stratified random sampling*, sehingga didapatkan sampel sebanyak 140 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dokumentasi dan angket. Data penelitian dapat dianalisis dengan menggunakan analisis korelasi sederhana, analisis regresi sederhana, analisis korelasi berganda, analisis regresi berganda, koefisien determinasi dan uji F.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) ada pengaruh positif antara *gadget* terhadap hasil belajar IPS ditunjukkan dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,872 > 1,977$ dan korelasi keduanya sebesar 0,603 atau kuat. Besar sumbangan *gadget* terhadap hasil belajar IPS sebesar 13,9%; (2) ada pengaruh positif antara minat baca terhadap hasil belajar IPS ditunjukkan dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,484 > 1,977$ dan korelasi keduanya sebesar 0,541 atau sedang. Besar sumbangan minat baca terhadap hasil belajar IPS sebesar 24,2%; (3) ada pengaruh positif antara *gadget* dan minat baca terhadap hasil belajar IPS ditunjukkan dengan $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu ($23,910 > 3,062$) dan korelasi ganda dalam kategori kuat (0,714). Besar sumbangan *gadget* dan minat baca terhadap hasil belajar IPS sebesar 25,9%.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara *gadget* dan minat baca terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal sebesar 25,9%. Disarankan pada pihak sekolah dan guru untuk meningkatkan kerjasama dengan orang tua dalam rangka memerhatikan durasi penggunaan *gadget* siswa saat di rumah sehingga siswa dapat memanfaatkan *gadget* untuk menemukan ide-ide baru dan menarik serta memfasilitasi variasi buku bacaan menarik dan terkini yang dapat menambah minat baca karena berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN PENGGUNAAN REFERENSI DAN SITASI DALAM PENULISAN SKRIPSI	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	10
1.1 Latar Belakang Masalah	10
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Pembatasan Masalah	11
1.4 Rumusan Masalah	11
1.5 Tujuan Penelitian.....	12
1.6 Manfaat Penelitian.....	12
1.6.1 Manfaat Teoritis	12
1.6.2 Manfaat Praktis	12

BAB II. KAJIAN TEORI	14
2.1 Kajian Teori.....	14
2.2 Hasil Belajar IPS Siswa SD	16
2.2.1 <i>Gadget</i>	28
2.2.2 Minat Baca	41
2.3 Hubungan Antar Variabel	49
2.4 Kajian Empiris.....	51
2.5 Kerangka Berpikir	65
2.6 Hipotesis Penelitian.....	68
BAB III. METODE PENELITIAN.....	70
3.1 Desain Penelitian	70
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	72
3.3 Populasi dan Sampel.....	72
3.3.1 Populasi Penelitian	73
3.3.2 Sampel Penelitian.....	74
3.4 Variabel Penelitian.....	76
3.5 Definisi Operasional Variabel.....	77
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	78
3.7 Instrumen Pengumpulan Data.....	80
3.8 Teknik Analisis Data.....	89
3.8.1 Analisis Statistik Data.....	89
3.8.2 Uji Prasyarat Analisis	90
3.9 Uji Analisis Akhir	93
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	98
4.1 Hasil Penelitian	98
4.1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	98
4.1.2 Deskripsi Responden	99
4.1.3 Analisis Deskriptif Variabel Penelitian.....	103
4.1.4 Hasil Uji Prasyarat Analisis	111
4.1.5 Hasil Uji Hipotesis	115
4.2 Pembahasan.....	126

4.3	Implikasi Penelitian	135
4.3.1	Implikasi Teoritis	135
4.3.2	Implikasi Praktis	136
BAB V. PENUTUP		138
3.1	Simpulan.....	138
3.2	Saran	140
3.2.1	Bagi Sekolah	140
3.2.2	Bagi Guru.....	140
3.2.3	Bagi Siswa	141
3.2.4	Bagi Peneliti Selanjutnya.....	141
DAFTAR PUSTAKA RUJUKAN.....		142
LAMPIRAN-LAMPIRAN		152

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 Data Ketuntasan Penilaian Tengah Semester (PTS)	4
Tabel 2.1 Macam-macam Aplikasi dalam <i>Gadget</i>	37
Tabel 3.1 Tabel Populasi Siswa Penelitian	73
Tabel 3.2 Sampel Siswa Penelitian	76
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket <i>Gadget</i>	83
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Minat Baca.....	83
Tabel 3.5 Angket Bentuk Skala Likert.....	84
Tabel 3.6 Populasi Siswa Uji Coba.....	85
Tabel 3.7 Sampel Siswa Uji Coba.....	85
Tabel 3.8 Pedoman Kriteria Penilaian Hasil Belajar Skala 5.....	90
Tabel 3.9 Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai R.....	94
Tabel 4.1 Data Responden Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin.....	99
Tabel 4.2 Hasil Analisis Deskriptif Variabel Penelitian	100
Tabel 4.3 Rentang Nilai Indeks (<i>Three Box Methode</i>).....	102
Tabel 4.4 Nilai Indeks Variabel <i>Gadget</i>	105
Tabel 4.5 Nilai Indeks Variabel Minat Baca.....	107
Tabel 4.6 Rentang Predikat Berdasarkan KKM.....	109
Tabel 4.7 Frekuensi Nilai Rata-rata PTS	109
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Data.....	112
Tabel 4.9 Hasil Uji Linieritas Variabel X_1 dengan Y	112
Tabel 4.10 Hasil Uji Lineritas Variabel X_2 dengan Y.....	113
Tabel 4.11 Hasil Uji Multikolinieritas	114
Tabel 4.12 Hasil Uji Heteroskedastisitas	114
Tabel 4.13 Hasil Analisis Korelasi Sederhana X_1 dengan Y	116
Tabel 4.14 Hasil Analisis Korelasi Sederhana X_2 dengan Y.....	117
Tabel 4.15 Hasil Analisis Uji Regresi Sederhana X_1 dengan Y.....	117
Tabel 4.16 Hasil Analisis Uji Regresi Sederhana X_2 dengan Y.....	119
Tabel 4.17 Hasil Analisis Korelasi Ganda	121

Tabel 4.18 Hasil Analisis Regresi Berganda.....	122
Tabel 4.19 Hasil Analisis Koefisien Determinasi X_1 dengan Y	123
Tabel 4.20 Hasil Analisis Koefisien Determinasi X_2 dengan Y	124
Tabel 4.21 Hasil Analisis Koefisien Determinasi X_1 dan X_2 dengan Y	124
Tabel 4.22 Hasil Uji F	125

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	68
Gambar 3.1 Bagan Desain Penelitian.....	71
Gambar 4.1 Diagram Persentase Indeks Indikator Variabel <i>Gadget</i>	106
Gambar 4.2 Diagram Persentase Indeks Indikator Variabel Minat Baca	108

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Daftar Nilai PTS IPS Populasi Penelitian.....	153
Lampiran 2 Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur	162
Lampiran 3 Daftar Nama Siswa Sampel Uji Coba	164
Lampiran 4 Kisi-kisi Angket Penggunaan <i>Gadget</i> (Uji Coba)	166
Lampiran 5 Kisi-kisi Angket Minat Baca (Uji Coba)	168
Lampiran 6 Angket Penggunaan <i>Gadget</i> (Uji Coba)	169
Lampiran 7 Angket Minat Baca (Uji Coba)	172
Lampiran 8 Lembar Validasi Angket	176
Lampiran 9 Rekapitulasi Uji Validitas Angket Penggunaan <i>Gadget</i> (Uji Coba)	186
Lampiran 10 Hasil Uji Reliabilitas Angket Penggunaan <i>Gadget</i> (Uji Coba) ..	187
Lampiran 11 Rekapitulasi Uji Validitas Angket Minat Baca (Uji Coba)	189
Lampiran 12 Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat Baca (Uji Coba)	190
Lampiran 13 Daftar Nama Sampel Penelitian	192
Lampiran 14 Kisi-kisi Angket Penggunaan <i>Gadget</i> (Penelitian)	195
Lampiran 15 Kisi-kisi Angket Minat Baca (Penelitian)	196
Lampiran 16 Angket Penggunaan <i>Gadget</i> (Penelitian)	199
Lampiran 17 Angket Minat Baca (Penelitian)	202
Lampiran 18 Rekapitulasi Skor Angket <i>Gadget</i> dan Minat Baca	205
Lampiran 19 Daftar Nilai PTS IPS Siswa Sampel Penelitian	209
Lampiran 20 Daftar Rekap Skor Angket <i>Gadget</i> , Minat Baca dan Hasil Belajar IPS	213
Lampiran 21 Hasil Uji Normalitas	217
Lampiran 22 Hasil Uji Linieritas	218
Lampiran 23 Hasil Uji Multikolinieritas	219
Lampiran 24 Hasil Uji Heteroskedastisitas	220
Lampiran 25 Hasil Uji Korelasi Sederhana	221
Lampiran 26 Hasil Uji Regresi Sederhana	222
Lampiran 27 Hasil Uji Regresi Berganda	223

Lampiran 28 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	224
Lampiran 29 Tabel Rangkuman Referensi dan Sitasi Jurnal	225
Lampiran 30 Surat Izin Penelitian.....	240
Lampiran 31 Dokumentasi Penelitian.....	247

BAB 1

PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan ini menjabarkan mengenai hal-hal yang mendasari peneliti dalam melakukan penelitian. Pada bagian ini terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Uraian selengkapnya adalah sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan di Indonesia salah satunya adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara. Hal ini tercantum dalam pembukaan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 alinea ke-4. Demi mewujudkan tujuan pendidikan tersebut, maka kegiatan pendidikan dilaksanakan melalui tiga jalur sebagaimana yang terdapat dalam UU No. 20 tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 ayat 7 menjelaskan “Satuan Pendidikan adalah kelompok layanan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan pada jalur formal, nonformal dan informal pada setiap jenjang dan jenis pendidikan”. Sekolah menjadi bagian utama sebagai penyelenggara pendidikan utama dalam sistem pendidikan di Indonesia.

Karakteristik pembelajaran di sekolah dasar antara kelas rendah dengan kelas tinggi berbeda-beda. Karakteristik pembelajaran kelas rendah masih bersifat konkret sedangkan karakteristik pembelajaran kelas tinggi bersifat ke arah abstrak, yaitu dari hal yang konkret ke arah yang abstrak. Selain memahami karakteristik pembelajaran, guru harus memahami karakteristik siswa sekolah dasar. Karakteristik siswa sekolah dasar secara umum dikemukakan Bassett, Jacka, dan Logan (Sumantri, 2001:11) dalam Setijowati (2016:14) yaitu siswa usia sekolah dasar memiliki rasa keingintahuan dan ketertarikan yang kuat

misalnya saat mereka melihat media pembelajaran yang dibawa guru, secara tidak langsung mereka langsung menghampiri guru kemudian bertanya itu apa dan untuk apa, karakteristik siswa yang lainnya yaitu mereka senang bermain, bergembira, suka mengatur dirinya sendiri, mencoba hal-hal baru, menolak kegagalan dan lebih ke arah untuk berprestasi.

Kurikulum untuk jenjang pendidikan dasar harus memuat mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial. Hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan kesadaran, wawasan siswa, bersosialisasi, dan meningkatkan kepribadiannya sebagai manusia yang peduli dengan lingkungan sekitar. Falsafah dasar kurikulum nasional sama dengan falsafah bangsa dan negara yaitu Pancasila. Pancasila digunakan sebagai penentu keberhasilan yang akan dicapai pendidikan. Oleh karena itu, kurikulum 2013 menitikberatkan pada pemberian pendidikan karakter dalam proses pembelajaran. Salah satu materi pelajaran yang membantu mengembangkan pendidikan karakter yaitu muatan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Ilmu Pengetahuan Sosial, yang sering disingkat dengan IPS adalah ilmu pengetahuan 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 ditingkat dasar dan menengah (Susanto, 2016:137). Nilai-nilai yang wajib dikembangkan dalam pendidikan IPS yaitu: nilai-nilai edukatif, praktis, teoretis, filsafat dan kebutuhan. Selain itu muatan Ilmu Pengetahuan Sosial bernilai untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan te rampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendirinya maupun orang lain. Keberhasilan materi Ilmu Pengetahuan Sosial ini dapat dilihat dari tingkat hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa di sekolah dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh melalui kegiatan penilaian hasil belajar baik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 4 Tahun 2018 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Satuan Pendidikan dan Penilaian Hasil Belajar oleh Pemerintah Bab II Pasal 2 ayat 1 menyatakan bahwa “Penilaian hasil

belajar oleh satuan pendidikan dilaksanakan melalui USBN dan US” (Permendikbud 2018:6). Dari peraturan tersebut dapat diketahui bahwa kegiatan penilaian di sekolah pada umumnya diberikan dalam bentuk tes.

Siswanto (2017:142) menjelaskan bentuk tes dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu tes objektif dan subjektif. Hasil dari tes ini akan berbentuk skor yang ditafsirkan menjadi nilai rendah, sedang, dan tinggi. Nilai merupakan alat yang berfungsi untuk memotivasi siswa belajar dan memotivasi guru untuk mengajar lebih baik serta dapat digunakan siswa untuk menyusun rencana perbaikan (Siswanto, 2017:159). Hasil tes antara siswa satu dengan siswa lainnya berbeda-beda.

Munib (2015:45) menjelaskan “Unsur-unsur yang memengaruhi pendidikan meliputi: pendidik, peserta didik, tujuan, isi pendidikan, metode dan lingkungan”. Standar kualifikasi diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru yang menyebutkan bahwa standar kompetensi guru PAUD/TK/RA, guru kelas SD/MI, guru kelas SMP/MTs, guru SMS/MA, dan SMK/MK, meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Guru harus memiliki semua kompetensi yang diatur dalam peraturan tersebut. Sehingga hasil belajar yang diterima oleh siswa lebih maksimal. Meskipun pada dasarnya hasil belajar tinggi atau rendah dipengaruhi oleh beberapa faktor.

Rifa’i & Anni (2016:83) menyatakan faktor yang berkontribusi terhadap proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal siswa. Faktor internal yang dimiliki individu salah satunya yaitu faktor psikologis seperti intelegensi, minat, bakat, perhatian, sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi proses dan hasil belajar ialah tempat belajar, lingkungan belajar, dan suasana belajar siswa. Faktor internal salah satunya adalah minat baca dan faktor eksternal salah satunya adalah penggunaan *gadget*. Faktor-faktor inilah yang akan menentukan hasil tes yang dilakukan siswa, terutama dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan peneliti di SD N Kalisoka 01, SD N Kalisoka 02, SD N Kalisoka 03, SD N Pedagangan 01, SD N Pedagangan 02, SD N Pedagangan 03, dan SD N Kabunan 01 mendapatkan data hasil belajar sebagian besar siswa memiliki nilai mata pelajaran IPS tergolong rendah. Dikatakan rendah karena nilai yang diperoleh siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Terdapat 82 siswa atau sekitar 38,13% dari 215 siswa di tujuh SD tersebut yang belum mencapai KKM. Djamarah & Zain (2013:108) menyatakan pelaksanaan pembelajaran dikatakan berhasil apabila 75% atau lebih jumlah siswa yang mengikuti proses pembelajaran telah mencapai KKM. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai PTS Genap Tahun Pelajaran 2019/2020 kurikulum 2013 muatan pelajaran IPS pada Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1. Data Ketuntasan Penilaian Tengah Semester (PTS) Genap Muatan Pelajaran IPS Kelas V Tahun Ajaran 2019/2020 SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal.

Nama Sekolah	Nilai KKM	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	Jumlah Siswa
SD N Kalisoka 01	65	23	15	38
SD N Kalisoka 02	60	15	10	25
SD N Kalisoka 03	65	11	8	29
SD N Pedagangan 01	60	10	33	43
SD N Pedagangan 02	75	28	8	36
SD N Pedagangan 03	75	11	1	12
SD N Kabunan 01	70	35	7	42
Jumlah		133	82	215
Persentase%		61,87%	38,13%	100%

Terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPS siswa yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal seperti kurangnya motivasi belajar,

minat, perhatian dan sebagainya, sedangkan faktor eksternal karena lingkungan, sarana, fasilitas dan sebagainya. Mengapa kemampuan akademis bisa turun? Karena kalau sudah kecanduan *gadget*, anak tidak tertarik lagi menulis dan membaca yang tidak seasyik bermain *gadget* (Wijanarko, 2016:45). Hal ini yang seharusnya dapat dipahami dalam konteks pendidikan dan pembelajaran yang banyak dipengaruhi oleh bidang konsep dan praktis.

Menurut Wijanarko (2016:3) “*Gadget* atau dalam bahasa Indonesia gawai adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya”. Siswa ada yang di belikan *gadget* sendiri oleh orang tua dan ada yang masih berbarengan dengan orang tua.

Berdasarkan penelitian relevan dari Mirna Intan Sari dengan NIM 14140053 mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Tahun 2018 dengan judul penelitian *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa’adah Pujon Kabupaten Malang*. Hasil penelitian yang menyimpulkan bahwa tidak ada pengaruh yang positif signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa’adah Pujon Kabupaten Malang.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan peneliti yang dilakukan di SD N Kalisoka 01, SD N Kalisoka 02, SD N Kalisoka 03, SD N Pedagangan 01, SD N Pedagangan 02, SD N Pedagangan 03, dan SD N Kabunan 01 terkait penggunaan *gadget* siswa, diperoleh informasi bahwa penggunaan *gadget* siswa sudah banyak disalahgunakan, siswa lebih banyak bermain *gadget* daripada membaca buku. Hal ini dibuktikan dengan masih banyak siswa yang mencari jawaban dari soal yang diberikan guru dengan bantuan aplikasi *google* tanpa membaca materi pelajaran yang bersangkutan dengan soal yang diberikan.

Faktor yang kedua yaitu minat baca siswa. Minat adalah keinginan yang kuat dari dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan. Timbulnya minat dalam diri seseorang ditandai dengan adanya rasa senang atau tertarik. Kegiatan yang dapat dilakukan untuk menambah wawasan salah satunya adalah dengan

membaca. Membaca adalah salah satu kegiatan untuk memperoleh wawasan. Menurut Nurhadi (2016:2) membaca merupakan kegiatan memahami makna yang terdapat dalam tulisan. Dapat disimpulkan bahwa minat baca adalah keinginan yang timbul dari dalam diri siswa untuk memahami makna yang terdapat dalam tulisan.

Penelitian yang dilakukan oleh Sayidati Hapsari dan Lucky Rachmawati program studi ekonomi jurusan ekonomi fakultas ekonomi Universitas Negeri Surabaya dengan judul penelitian *Pengaruh Minat Baca dan Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas X IPS MA Al-Hidayah Bangkalan*. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa adanya pengaruh minat baca yang signifikan terhadap hasil belajar ekonomi peserta didik kelas X IPS MA Al-Hidayah Bangkalan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 29 peserta didik, dimana variabel hasil belajar peserta didik diketahui sebanyak 4 (13,8%) peserta didik yang hasil belajarnya di atas KKM dan sisanya sebanyak 25 (86,2%) peserta didik hasil belajarnya dibawah KKM. Pada variabel minat baca peserta didik diketahui bahwa tidak ada satupun yang berada pada kategori tinggi, sedangkan pada kategori sedang terdapat sebesar 1 (3,4%) peserta didik, dan pada kategori rendah sebesar 28 (96,6%) peserta didik. Sedangkan pada variabel penggunaan *gadget* diketahui bahwa sebanyak 26 (89,66%) peserta didik tergolong tinggi dalam penggunaan *gadget* sebanyak 3 (10,34%) peserta didik tergolong rendah dalam penggunaan *gadget* dan tidak ada peserta didik yang tergolong rendah dalam penggunaan *gadget*.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan peneliti yang dilakukan di SD N Kalisoka 01, SD N Kalisoka 02, SD N Kalisoka 03, SD N Pedagangan 01, SD N Pedagangan 02, SD N Pedagangan 03, SD N Kabunan 01 terkait minat baca siswa, ditemukan bahwa minat baca siswa masih rendah. Kegiatan membaca hanya dilakukan ketika ada permintaan dari guru, belum ada kesadaran dari diri siswa untuk membaca. Berdasarkan hasil wawancara diketahui hanya sekitar 5 dari 40 siswa yang mau membaca dengan sukarela. Minat baca ini memengaruhi hasil belajar siswa, siswa yang memiliki minat baca tinggi apabila disertai dengan aktivitas membaca yang tinggi pula akan menjadikan dirinya berilmu dan

berwawasan luas. Semakin sering siswa dibacakan atau membaca akan memiliki Critical Thinking (Kurniawan, 2018). Akan tetapi, apabila siswa tidak memiliki minat baca, dia sudah kehilangan satu pintu untuk mendapatkan pengetahuan.

Slameto (2013:97) menyatakan bahwa guru saat pembelajaran mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing dan memberikan fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa guru adalah kunci pokok terciptanya kegiatan belajar mengajar yang efektif, efisien dan bermakna sehingga dapat mencapai tujuan belajar siswa yang diharapkan. Guru melakukan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar siswa, guru juga bertugas untuk memastikan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan sehingga dapat memahami materi pelajaran dan dapat menerapkan pengetahuan yang diperoleh dari kegiatan belajar mengajar tersebut. Sehingga seiring berjalannya waktu tujuan belajar tersebut dapat tertanam dalam hatinya, dan dapat diwujudkan melalui akhlak dan kepribadian siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar memerlukan media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk mewujudkan asas kekonkritan dalam pembelajaran, sehingga media pembelajaran yang digunakan harus tepat dengan materi pelajaran yang disampaikan. Marisa, Benny, Merry, Ario dan Andayani (2017:1.6) menjelaskan bahwa media pembelajaran diartikan sebagai suatu alat yang mengandung informasi pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dalam pendidikan terdiri dari pemanfaatan audio (audio kaset/CD), media gambar diam dan media display, media video, komputer, dan pemanfaatan lingkungan dalam proses pembelajaran.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 BAB V pasal 12 ayat 1 tentang peserta didik menyatakan bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya. Hal ini membuat peserta didik memiliki kewenangan untuk dapat mengembangkan potensi yang dimiliki, misalkan dengan mencari sekolah yang favorit dengan berbagai fasilitas yang menunjang pembelajaran yang saat ini harus bisa menyesuaikan dengan perubahan zaman.

Di era globalisasi seperti sekarang ini perkembangan zaman dan perkembangan ilmu teknologi dapat diikuti oleh anak-anak sampai orang tua, hal ini membawa perubahan didalam masyarakat. Teknologi merupakan penerapan sistematis dan terstruktur dari ilmu pengetahuan yang terkumpul kedalam tugas-tugas praktik (Abdulhak & Darmawan, 2013:107). Di era globalisasi ini dimana tingkat penggunaan *gadget* semakin tinggi yang dapat menjangkau berbagai bidang, salah satunya adalah bidang pendidikan.

Teknologi yang kini banyak digunakan dikalangan masyarakat dan tak terkecuali dikalangan pelajar adalah *gadget* terutama *smartphone* dan *tablet*, hal ini selain memiliki berbagai variasi aplikasi sosial media seperti *facebook*, *whatsapp*, *youtube* dan lain-lain. Salah satu yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik yang lainnya adalah karena kebaruannya, artinya *gadget* selalu muncul perbaruan baik model variasi, *merk* maupun lainnya yang selalu berubah dari hari ke hari, yang membuat manusia lebih praktis dalam menggunakan *gadget* tersebut.

Adanya jaringan wifi di sekolah, siswa dapat memanfaatkan sebaik mungkin, dengan demikian siswa tidak hanya belajar terbatas pada buku pegangan saja, namun mereka bisa mencari informasi dari *e-book* secara gratis untuk melengkapi kegiatan belajar mengajar. Semakin luasnya pengetahuan yang dimiliki oleh siswa akan menyebabkan semakin meningkatnya kompetensi yang dikuasai oleh siswa. Hal ini disertai dengan pendapat dari Arifin (2015:15) yang menyatakan bahwa perkembangan teknologi seharusnya bisa dimanfaatkan sebaik mungkin, dengan demikian siswa tidak hanya bisa belajar terbatas pada buku pegangan saja, namun bisa belajar dengan memanfaatkan jaringan internet untuk mendapatkan *e-book* secara gratis.

Kelebihan bangsa Indonesia sangat besar apabila ditinjau dari jumlah penduduknya yang terdiri dari berbagai suku, beraneka ragam budaya dan bahasa yang perlu dilestarikan keberadaannya. Namun, kelebihan yang sangat besar secara kuantitas itu perlu diimbangi dengan kualitas yang dimiliki. Indonesia memiliki peringkat kualitas hidup ke-111 dari 189 negara menurut laporan Indeks Pembangunan Manusia 2019 yang dikeluarkan PBB. Hal tersebut menunjukkan

kualitas sumber daya manusia Indonesia berada di tingkat menengah, hal ini dikutip dari situs Human Development Indek *Ranking* 2019. Salah satu faktor penyebab Indonesia belum menempati peringkat diatas adalah karena masih rendahnya kualitas pendidikan. Keadaan tersebut diperburuk dengan masih banyaknya budaya tutur daripada budaya baca.

Saat ini gaya pembelajaran sudah ada perbedaan dengan menggunakan pola atau gaya pembelajaran yang menggunakan LCD Proyektor dengan alasan untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar, siswa dapat terhibur dengan fitur audio atau video yang disesuaikan dengan mata pelajaran yang disampaikan dan tentunya untuk menghilangkan rasa bosan dan mengantuk yang sering dialami oleh hampir semua siswa. Kegiatan ini diharapkan agar guru dapat menyampaikan tujuan belajar kepada siswa sesuai rencana pembelajaran. Tentunya dengan hasil belajar yang memuaskan.

Penggunaan *gadget* dapat membawa dampak yang positif dan negatif bagi siswa. Penggunaan *gadget* akan membawa dampak yang positif jika siswa mampu menempatkan dengan baik penggunaan *gadget* tersebut, misalnya digunakan untuk mencari tahu informasi terbaru, kemudian *gadget* bisa digunakan untuk menambah ilmu pengetahuan yang nanti akan berguna dalam proses tanya jawab di dalam kelas. Selain itu dampak positif dari penggunaan *gadget* yaitu untuk mengakses ilmu pengetahuan yang baru diperoleh dengan lebih cepat.

Penggunaan *gadget* dapat membawa dampak negatif jika siswa tidak mampu menempatkan dengan baik penggunaan *gadget* tersebut, misalnya banyak siswa yang tidak dapat membagi waktu belajar dan bermain *gadget*. Selain itu siswa lebih sering bermain *game online* daripada membuka halaman *web* yang berisi materi pelajaran. *Gadget* juga berisi *game* yang merusak, pornografi maupun ajaran yang salah, sehingga dapat menyesatkan karena semua tersedia dan dalam jangkauan akses yang sangat mudah dan cepat dalam hitungan detik saja.

Berdasarkan latar belakang masalah dan didukung dengan pendapat ahli serta diperkuat dengan hasil penelitian terdahulu, maka peneliti perlu melakukan

penelitian mengenai penggunaan *gadget*, minat baca dan hasil belajar IPS dengan judul “Pengaruh *Gadget* dan Minat Baca terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi ruang lingkup dan fokus permasalahan yang akan diteliti. Pembatasan masalah bertujuan untuk menghindari pengembangan permasalahan yang meluas. Peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

- (1) Hasil belajar siswa belum optimal, dilihat dari hasil PTS semester genap tahun ajaran 2019/2020 masih terdapat beberapa siswa yang masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
- (2) Penggunaan media yang dilaksanakan oleh guru kurang maksimal
- (3) Alat peraga yang belum lengkap di sekolah. Contohnya seperti Globe, Peta, dan sebagainya
- (4) Kurangnya minat membaca yang tumbuh di dalam diri siswa
- (5) Siswa sudah menggunakan *gadget*, akan tetapi penggunaannya masih banyak yang disalahgunakan misalnya hanya untuk bermain *game online* atau sosial media
- (6) Kurangnya minat belajar didalam diri siswa, baik ketika di rumah maupun di sekolah
- (7) Kurangnya perhatian orang tua terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa yang pada umumnya masih mendapatkan nilai dibawah KKM
- (8) Sebagian besar siswa kelas IV SD se-Gugus Sultan Agung tidak memanfaatkan waktu istirahat untuk mengunjungi perpustakaan.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari beberapa permasalahan yang ada bersifat umum dan terlalu luas, oleh sebab itu perlu adanya pembatasan masalah agar diperoleh kajian yang efektif dan mendalam. Peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

- (1) Penggunaan *gadget* yang dimaksud disini adalah intensitas dan kemanfaatan *gadget* bagi anak-anak usia sekolah dasar. Baik penggunaannya di dalam kegiatan belajar maupun saat sedang dirumah.
- (2) Minat baca yang dimaksud disini adalah kebiasaan anak-anak dalam membaca. Apakah lebih lama membaca atau lebih sering bermain *gadget* daripada membaca buku.
- (3) Hasil belajar siswa yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada aspek kognitif siswa berupa nilai Penilaian Tengah Semester Genap 2019/2020 mata pelajaran IPS kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada:

- (1) Apakah terdapat pengaruh penggunaan *gadget* dengan hasil belajar IPS Siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal?
- (2) Apakah terdapat pengaruh minat baca dengan hasil belajar IPS Siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal?
- (3) Apakah terdapat pengaruh penggunaan *gadget* dan minat baca terhadap hasil belajar IPS Siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

- (1) Menganalisis dan mendeskripsi ada tidaknya pengaruh penggunaan *gadget* dengan hasil belajar IPS Siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal
- (2) Menganalisis dan mendeskripsi ada tidaknya pengaruh minat baca dengan hasil belajar IPS Siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal
- (3) Menganalisis dan mendeskripsi ada tidaknya pengaruh penggunaan *gadget* dan minat baca dengan hasil belajar IPS Siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini mengkaji tentang pengaruh *gadget* dan minat baca terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara, sehingga diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini diharapkan pengetahuan dan referensi di bidang pendidikan dapat bertambah serta memberikan informasi tentang pengaruh *gadget* dan minat baca terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini juga dapat digunakan oleh peneliti lain untuk menambah sumber referensi dan bagi yang akan melakukan penelitian yang sama dapat memperluas dan mendalam, sehingga hasil penelitian dapat lebih maksimal.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang dapat dilakukan adalah untuk mendorong guru berkembang secara profesional yang dapat memahami tugasnya sebagai pendidik kelas dalam menerapkan berbagai strategi, metode dan teori dalam pembelajaran serta dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang muncul dikelasnya secara profesional. Selain itu manfaat praktisnya adalah sebagai berikut:

1.6.2.1 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi pihak sekolah untuk memberikan masukan terkait kebijakan tentang penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh siswa supaya dimanfaatkan untuk mencari ide-ide baru dan menarik serta mengembangkan kreativitas siswa. Selain itu sekolah perlu menyediakan fasilitas berupa kelengkapan variasi buku bacaan didalam perpustakaan maupun di ruang kelas supaya semakin meningkatnya minat baca siswa yang bermanfaat dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di sekolah.

1.6.2.2 Bagi Guru

Manfaat praktis yang dapat diperoleh guru dari hasil penelitian ini yaitu guru dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman yang baru kepada siswa terkait penggunaan *gadget* khususnya terkait manfaat *gadget* untuk menemukan ide-ide baru dan menarik. Serta meningkatnya kreativitas guru dalam menentukan variasi model buku bacaan dalam kegiatan pembelajaran yang menarik supaya meningkatnya minat baca dan hasil belajar siswa.

1.6.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman mengenai faktor yang memengaruhi hasil belajar. Serta menjadi referensi untuk peneliti lanjutan yang akan meneliti tentang pengaruh *gadget* dan minat baca terhadap hasil belajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Bagian kajian pustaka dan kerangka teoretis ini menjelaskan mengenai landasan empiris, landasan teoretis, dan kerangka teoretis penelitian. Uraian selengkapnya yaitu sebagai berikut.

2.1 Kajian Teori

Kajian teori adalah uraian tentang teori-teori yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti dan menjadi dasar dilaksanakannya penelitian. Dalam kajian teori ini akan dibahas tentang hasil belajar IPS di SD, penggunaan *gadget* siswa SD, minat baca siswa SD. Berikut ini merupakan penjabaran tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini.

2.1.1 Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar

Pada hasil belajar akan dibahas tentang: (1) pengertian belajar, (2) prinsip-prinsip belajar, (3) karakteristik siswa Sekolah Dasar (4) macam hasil belajar, (5) cara mengukur hasil belajar, (6) faktor yang memengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Kegiatan kita sehari-hari hampir tidak pernah terlepas dari yang namanya belajar, baik saat seseorang melakukan aktivitas sendiri, maupun saat sedang berkelompok. Disadari atau tidak, sesungguhnya sebagian besar aktivitas di dalam kehidupan kita merupakan kegiatan belajar. Oleh karena itu dapat dikatakan tidak ada ruang dan waktu manusia dapat melepaskan dirinya dari kegiatan belajar, dan hal ini berarti bahwa belajar tidak pernah dibatasi usia, tempat, maupun waktu, karena perubahan zaman yang menuntut terjadinya aktivitas belajar tidak pernah berhenti.

Slameto (2013:2) menjelaskan “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan”. Hal ini menunjukkan bahwa segala sesuatu yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan maupun sebagian melalui pengalamannya sendiri dapat dikatakan sebagai belajar. Selaras dengan pendapat dari Sardiman (2014:20) menyatakan bahwa belajar adalah perubahan perilaku atau penampilan seseorang, dengan serangkaian kegiatan misalnya membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya yang dilakukannya. Adapun pengertian belajar menurut Hilgard (1963) dalam Susanto (2016:3) “Belajar adalah perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan”. Dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku, proses bertambahnya pengetahuan yang baru, yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, yang awalnya tidak bisa menjadi bisa melalui interaksi dengan lingkungan. Proses perubahan yang didapatkan bisa didapat dari membaca, melihat, mendengarkan, mengamati, atau dengan melakukannya sendiri. Lingkungan yang dimaksud dapat berupa buku-buku, sekolah, keluarga, teman-teman, dan kebudayaan yang ada di sekitar.

Gagne dan Berliner (1983) dalam Rifa’i dan Anni (2016:68) “Belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman”. Hal ini sesuai dengan pendapat Gagne (1989) dalam Susanto (2016:1) “Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman-pengalaman yang selalu dilaluinya”. Menurut Rifa’i dan Anni (2016:68) “Belajar merupakan proses penting bagi perubahan tingkah laku seseorang dengan belajar yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang sudah dialami oleh seseorang”. Setelah adanya pengalaman yang dilakukan maupun diamati oleh seseorang hal inilah yang dapat mengubah perilaku seseorang.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah usaha sadar yang dilakukan individu untuk mengubah perilaku hidupnya sebagai akibat dari pengalaman-pengalaman yang didapatkan dari

lingkungan dengan cara mengamati, membaca, mendengarkan, atau melakukannya sendiri. Perubahan tersebut tidak hanya dari segi tingkah laku, akan tetapi mencakup tiga ranah: afektif, kognitif, dan psikomotorik. Jadi dapat dikatakan bahwa belajar berpengaruh terhadap keseluruhan.

2.1.1.2 Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip belajar yang dimaksud menurut para ahli masih berkaitan dengan prinsip yang dikembangkan oleh Gagne. Beberapa prinsip yang dimaksud yaitu prinsip kedekatan (*contiguity*), pengulangan (*repetition*) dan penguatan (*reinforcement*). Penjelasan prinsip tersebut sebagai berikut. Hal ini sesuai pendapat dari Rifa'i dan Anni (2016:82) menyebutkan bahwa prinsip belajar yang pertama yaitu prinsip keterdekatan. Prinsip keterdekatan adalah situasi stimulus yang hendak direspon yang diinginkan, prinsip pengulangan atau dipraktikkan artinya belajar dapat diperbaiki dan meningkatkan retensi belajar, prinsip penguatan menyatakan bahwa belajar sesuatu yang baru akan diperkuat apabila belajar yang lalu diikuti oleh perolehan hasil yang menyenangkan.

Menurut Slameto (2013:27) ada empat prinsip dalam belajar: (1) berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar, (2) sesuai hakikat belajar, (3) sesuai materi/bahan yang harus dipelajari, (4) syarat keberhasilan belajar. Prinsip tersebut bertujuan untuk acuan pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Prinsip pertama berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar. Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan intruksional. Belajar harus dapat menimbulkan penguatan dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan intruksional. Lingkungan yang lebih menantang hal ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif. Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.

Selanjutnya prinsip kedua adalah sesuai hakikat belajar. Belajar itu dilakukan secara terus menerus, maka harus bertahap menurut perkembangannya. Belajar adalah organisasi adaptasi, eksplorasi, dan discovery. Belajar adalah proses kontinguitas (hubungan antara pengertian yang satu dengan yang lain)

sehingga pengertian yang lain bisa didapatkan. Stimulus yang diberikan dapat memberikan respon yang diharapkan. Untuk menghadirkan stimulus yang kompleks perlu memilih menerapkan strategi yang tepat.

Prinsip yang ketiga yaitu sesuai dengan materi/bahan yang dipelajari. Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya. Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan intruksional yang harus dicapainya.

Prinsip belajar yang terakhir adalah syarat keberhasilan belajar. Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang. Repetisi, dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian/keterampilan/sikap itu mendalam pada siswa.

2.1.1.3 Pengertian Hasil Belajar IPS

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Pendidikan selalu berproses ada yang memberi masukan (input) berupa peserta didik kemudian dilakukan proses atau pembelajaran yang akhirnya menghasilkan keluaran lulusan (output) berupa lulusan yang memperoleh hasil belajar yang diharapkan. Winkel (1996) dalam Purwanto (2014:45) “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”. Rifa’i dan Anni (2016:71) “Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar”. Aspek-aspek perubahan tingkah laku yang diperoleh tergantung pada apa yang pelajari oleh siswa.

Hasil belajar yaitu “Perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar yang telah dilakukan” (Susanto, 2016:5). Hasil belajar dilihat dari pendapat Susanto memiliki tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan menurut Sudjana (2016:22) menjelaskan “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya atau setelah siswa melaksanakan proses belajar dan

mendapatkan pengalaman yang dilaluinya”. Lebih lanjut Nawawi (2007) dalam Susanto (2016:5) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang didapatkan dari hasil tes tentang sejumlah materi pelajaran tertentu. Hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar yang telah dilakukan di sekolah, yang biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai setelah siswa mengikuti tes yang telah ditentukan oleh sekolah.

Berdasarkan Undang-undang No. 20 pasal 37 ayat 1 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional adalah “kurikulum pembelajaran mewujudkan suasana dan proses pembelajaran yang aktif untuk mengembangkan potensi dirinya seperti keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan di masyarakat”. Keterampilan yang diperlukan dalam masyarakat termasuk dalam salah satu konsep yang terkandung dalam ilmu pengetahuan sosial. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat.

Depdikbud (2018:1) mengemukakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya. Lebih lanjut dijelaskan bahwa melalui mata pelajaran IPS di sekolah dasar para siswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial dan humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial dan lingkungannya, serta memiliki keterampilan mengkaji dan memecahkan masalah-masalah sosial tersebut.

Tujuan pembelajaran IPS salah satunya adalah untuk mengembangkan sikap belajar yang baik, serta menumbuhkan nilai-nilai sikap sosial yang merupakan unsur penting dalam hidup bermasyarakat, maka diharapkan dengan adanya pembelajaran IPS mampu mengembangkan sikap sosial anak. Faktor

keluarga, masyarakat, dan tingkah laku sangat berpengaruh besar terhadap perkembangan nilai dan sikap anak.

Pembelajaran IPS melatih keterampilan dasar pada anak, anak belajar menggunakan keterampilan dan alat-alat studi sosial. Pengetahuan konsep, teori-teori IPS yang diperoleh anak dalam kelas dapat dicocokkan sekaligus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dalam masyarakat. IPS berperan mendorong saling pengertian dan persaudaraan antar umat manusia. IPS memusatkan perhatian pada hubungan antar manusia dan pemahaman sosial. Dengan demikian IPS dapat membangkitkan kesadaran bahwa kita akan berhadapan dengan kehidupan penuh tantangan.

Ilmu Pengetahuan Sosial dapat diartikan dengan penelaahan atau kajian tentang masyarakat. Dalam mengkaji tentang masyarakat, guru dapat melakukan kajian dari berbagai ilmu sosial yang diajarkan melalui pendekatan interdisipliner yang disederhanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu ilmu-ilmu sosial sangat berperan dalam mendukung mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dengan memberikan sumbangan berupa konsep-konsep ilmu yang diubah sebagai pengetahuan yang berkaitan dengan kehidupan sosial yang harus dipelajari siswa.

Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh sebab itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis atau selalu berkembang.

Bloom (1956) dalam Rifa'i dan Anni (2016:72) mengklasifikasikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik". Ranah kognitif menggambarkan aspek intelektual seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Krathwohl (1996) dalam Purwanto (2016:51) menjelaskan "Ranah afektif terbagi menjadi lima tingkat yaitu penerimaan, partisipasi,

penilaian, organisasi, dan internalisasi”. Simpson (1974) dalam Rifa’i dan Anni (2016:75) menjelaskan “Kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotorik yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian, dan kreativitas”.

Ilmu pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran yang memadukan dengan ilmu-ilmu sosial dan mengkaji peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial yang ada di masyarakat. Pelajaran IPS di Sekolah Dasar dilaksanakan secara terpadu dengan memerhatikan karakteristik siswa dengan taraf kemampuan berpikir holistik. Standar kompetensi yang harus dikuasai siswa kelas tinggi pada mata pelajaran IPS adalah keragaman budaya, kenampakan alam, sosial, budaya, dan kegiatan ekonomi di Indonesia; perjalanan bangsa Indonesia pada masa Hindu-Budha, Islam, sampai masa kemerdekaan; dan wawasan nusantara, penduduk dan pemerintahan serta kerja keras dan tokoh kemerdekaan (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016).

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi pada individu setelah melakukan kegiatan belajar baik yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar kognitif menekankan pada hasil intelektual siswa dalam berpikir tentang mata pelajaran IPS. Dengan demikian, hasil belajar IPS adalah hasil optimal siswa baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang diperoleh siswa setelah mempelajari IPS berupa perubahan tingkah laku, pengetahuan, maupun keterampilan. Hasil belajar pada penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif.

2.1.1.4 Karakteristik Siswa Kelas V SD

Usia siswa sekolah dasar berkisar 6-12 tahun. Masa ini merupakan masa sekolah. Pada masa ini anak sudah matang untuk belajar atau sekolah. Pada masa sekolah dasar sering pula sebagai masa intelektual atau masa keserasian sekolah. Hal ini sesuai dengan pendapat Syah (2017:30-31) menyatakan bahwa usia 7-11 tahun adalah tahap perkembangan kognitif yang berupa tahap konkret operasional. Tahap ini merupakan tahap untuk mengkoordinasikan pemikiran dan idenya

dengan peristiwa tertentu kedalam sistem pemikirannya sendiri. Tahap konkret operasional ini anak sedang berada dalam intelegensi operasional yang terdapat sistem operasi kognitif yang meliputi: 1) *conservation*; 2) *addition of class*; 3) *multiplication of classes*.

Penjelasannya sebagai berikut: 1) *Conservation* (pengekaln) adalah kemampuan anak dalam memahami aspek-aspek kumulatif materi, seperti volume dan jumlah; 2) *Addition of classes* (penambahan golongan benda) yaitu kemampuan anak dalam memahami cara memadukan beberapa golongan benda yang dianggap berkelas lebih rendah; 3) *multiplication of classes* (pelipatgandaan golongan benda) yaitu kemampuan yang melibatkan pengetahuan mengenai cara mempertahankan dimensi-dimensi benda (seperti warna bunga dan tipe bunga) untuk membentuk gabungan golongan benda (seperti mawar merah, mawar putih, dan seterusnya).

Usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir. Masa ini berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira sebelas atau dua belas tahun. Masa ini ditandai dengan mulainya anak masuk sekolah. (Rita Eka Izzaty, 2008:116-117) mengemukakan bahwa masa kelas tinggi SD (9 tahun/10 tahun-13 tahun) memiliki ciri khas, antara lain: (1) adanya perhatian yang tertuju kepada kehidupan praktis sehari-hari, (2) ingin tahu, ingin belajar, dan realistis, (3) timbul minat kepada pelajaran-pelajaran khusus, (4) anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah, (5) anak-anak suka membentuk kelompok sebaya atau *peer group* untuk bermain bersama mereka membuat peraturan sendiri dalam kelompoknya.

(Mustaqim & Abdul Wahab, 2003:48) mengemukakan bahwa karakteristik masa kelas tinggi adalah sebagai berikut. (1) telah ada kesadaran terhadap kewajiban dan pekerjaan. Anak telah ada kesanggupan menjalankan tugas-tugas yang diberikan oleh orang lain walaupun tugas-tugas itu mungkin tidak disukai, (2) perasaan kemasyarakatan telah berkembang luas hingga bergaul dan bekerja sama dengan anak lain yang sebaya umurnya, (3) telah memiliki perkembangan intelektual yang cukup besar sehingga, (4) telah memiliki minat

kecakapan dan pengetahuan, dan (5) telah memiliki perkembangan jasmani yang cukup kuat untuk melakukan tugas-tugas dan kewajiban-kewajiban di sekolah.

Trianto (2010:174) menyebutkan bahwa karakteristik mata pelajaran IPS berbeda dengan disiplin ilmu-ilmu lain yang bersifat monolitik. IPS merupakan integrasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial. Rumusan IPS berdasarkan realitas dan fenomena sosial melalui metode interdisipliner.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik masa kelas tinggi adalah sebagai berikut: (1) adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, (2) amat realistis, ingin tahu, dan ingin belajar, (3) telah ada kesadaran terhadap kewajiban dan pekerjaan, (4) anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, (5) sudah ada minat terhadap hal-hal tertentu dan mata pelajaran khusus, (6) telah memiliki perkembangan jasmani yang kuat untuk melakukan tugas dan kewajiban di sekolah.

2.1.1.5 Macam Hasil Belajar

Kingsley dalam Sudjana (2016:22) membagi tiga macam hasil belajar, yakni: (1) keterampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan dan pengertian, (3) sikap dan cita-cita. Hasil belajar tidak hanya dilihat dari aspek pengetahuan akan tetapi mencakup keterampilan dan sikap yang diwujudkan dalam tingkah lakunya setiap hari dengan lingkungan disekitarnya. Sedangkan menurut Gagne dan Briggs (1979) dalam Rifa'i dan Anni (2016:77) mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam lima kategori, yaitu: (1) kemahiran intelektual (*intellectual skills*), (2) strategi kognitif (*cognitiv strategies*), (3) informasi verbal (*verbal information*), (4) kemahiran motorik (*motor skills*), dan (5) sikap (*attitude*).

Susanto (2016:6) menjelaskan “Hasil belajar meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif)”. Pemahaman dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menangkap dan memahami arti dari materi yang di pelajari, sedangkan konsep merupakan sesuatu yang tergambar dalam pikiran, suatu pemikiran, gagasan atau suatu pengertian yang didapatkan dari pengalaman yang dilihat, dirasakan, atau di dengar berdasarkan fakta-fakta yang baru saja terjadi. Jadi, pemahaman konsep adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang

diberikan guru atau seberapa jauh siswa mengerti tentang gagasan yang diberikan guru berdasarkan hasil penelitian atau observasi yang dilakukan.

Seseorang yang telah memiliki pemahaman yang jelas tentang suatu konsep atau gagasan, berarti orang tersebut telah memiliki konsep. Untuk mengukur pemahaman siswa mengenai konsep, guru dapat mengukur dengan evaluasi produk. Evaluasi produk dapat dilaksanakan dengan melaksanakan berbagai macam tes, baik tes tertulis maupun tes lisan. Dalam pembelajaran di SD, umumnya tes diselenggarakan dalam berbagai bentuk ulangan, baik ulangan harian, ulangan semesteran, maupun ulangan umum.

Macam hasil belajar yang kedua adalah keterampilan proses. Keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan proses dapat diukur dengan menggunakan rubrik penilaian. Selain kedua macam hasil belajar tersebut ada satu macam lagi hasil belajar yaitu sikap. Sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola dan teknik tertentu terhadap lingkungan sekitarnya baik berupa individu maupun objek tertentu. Sikap selalu terpacu pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang. Dalam hubungannya dengan hasil belajar siswa, maka domain kognitif. Untuk mengukur hasil belajar siswa yang berupa sikap dapat menggunakan angket atau kuesioner.

Keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu tingkat kecerdasan yang baik, pelajaran yang sesuai dengan bakat yang dimiliki, ada minat dan perhatian tinggi dalam pembelajaran, motivasi yang baik dalam belajar, cara belajar yang baik dan strategi pembelajaran yang dikembangkan guru. Orangtua, guru, lingkungan sekolah yang tertib, teratur dan disiplin merupakan pendorong dalam proses pencapaian hasil belajar yang baik.

2.1.1.6 Cara Mengukur Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Bloom (1956) dalam Arikunto (2018:130) terdiri dari tiga ranah atau domain besar yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Ranah kognitif yaitu berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang

terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotor yaitu ranah yang berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri dari gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan dan ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatis.

Hasil belajar dalam penelitian ini mengambil ranah kognitif. Ranah kognitif yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual. Ranah kognitif dalam penelitian ini diambil dari nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) Genap Tahun Ajaran 2019/2020 muatan IPS. Hasil belajar siswa dapat diketahui dari hasil evaluasi yang dilaksanakan oleh guru. Dalam pelaksanaannya, seorang guru dapat menggunakan ulangan harian, pemberian tugas, ulangan tengah semester, dan ulangan akhir semester. Dilihat dari fungsinya, jenis penilaian menurut Sudjana (2017:5) ada beberapa macam yaitu penilaian formatif, penilaian sumatif, penilaian diagnosis, penilaian selektif, dan penilaian penempatan.

Penilaian formatif adalah penilaian yang dilakukan pada akhir program belajar-mengajar untuk melihat tingkat keberhasilan program tersebut. Penilaian sumatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program misalnya akhir catur wulan, akhir semester dan akhir tahun. Penilaian diagnosis adalah penilaian yang tujuannya untuk melihat kelemahan-kelemahan siswa dan faktor penyebabnya. Penilaian selektif adalah penilaian yang tujuannya untuk keperluan seleksi. Sedangkan penilaian penempatan adalah penilaian yang tujuannya untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program belajar dan penguasaan belajar yang diprogramkan sebelum memulai kegiatan belajar untuk program tersebut.

Dilihat dari alatnya, Sudjana (2017:5) menyebutkan bahwa penilaian hasil belajar dibedakan menjadi tes dan bukan tes (nontes). Teknik tes dapat diberikan secara lisan, tulisan, maupun tindakan. Soal-soal tes ada yang disusun dalam bentuk objektif, ada juga yang disusun dalam bentuk esai atau uraian. Sedangkan

teknik bukan tes sebagai alat penilaian dapat menggunakan observasi, kuesioner, wawancara, skala, sosiometri, studi kasus, dan checklist.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam mengukur hasil belajar siswa dapat menggunakan berbagai cara sesuai dengan apa yang kita kehendaki. Melalui beberapa cara pengukuran hasil belajar tersebut, dapat diketahui keberhasilan siswa dalam memahami materi yang sudah diajarkan guru. Penelitian ini menggunakan tes sumatif yaitu berupa Penilaian Tengah Semester (PTS) yang dibuat oleh guru. Teknik tes yang digunakan dalam mengukur hasil belajar PTS yaitu tes tertulis.

Ruang lingkup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam penelitian ini adalah materi sebelum dilaksanakan Penilaian Tengah Semester (PTS) genap tahun ajaran 2019/2020.

2.1.1.7 Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Tinggi rendahnya suatu hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor baik dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa. Syah (2017:145) menggolongkan faktor yang memengaruhi belajar menjadi tiga macam yaitu faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari kondisi jasmani dan rohani siswa. Faktor ini memiliki dua aspek yaitu (1) aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah), (2) aspek psikologis meliputi intelegensi siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa dan motivasi siswa. Selanjutnya faktor eksternal, faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari lingkungan di sekitar siswa, faktor ini terdiri dari dua macam yaitu: (1) lingkungan sosial meliputi keluarga, guru dan staf, masyarakat, teman; (2) lingkungan nonsosial meliputi: rumah, sekolah, peralatan dan alam. Sedangkan faktor pendekatan belajar meliputi pendekatan tinggi, pendekatan sedang, dan pendekatan rendah.

Rifa'i dan Anni (2016:83) menjelaskan bahwa faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar adalah faktor internal (dari dalam) dan faktor eksternal (dari luar) siswa. Kondisi internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh yang meliputi; kondisi psikis, kemampuan intelektual, emosional, dan kondisi sosial, misalnya kemampuan bersosialisasi dengan

lingkungan. Sedangkan faktor eksternal seperti variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana keluarga, dan budaya belajar masyarakat akan memengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar. Belajar yang berhasil mensyaratkan pendidik memerhatikan kemampuan internal peserta didik dan situasi stimulus yang berada di luar peserta didik.

Pendapat yang dikemukakan oleh Wasliman (2007) dalam Susanto (2016:12) “Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal”. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa dalam mempengaruhi belajarnya, meliputi kecerdasan, minat, perhatian, motivasi belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar siswa yang memengaruhi hasil belajar, meliputi keluarga, sekolah dan masyarakat.

Keluarga adalah lingkungan belajar yang pertama kali dialami oleh siswa. Siswa akan menerima pendidikan awal dari orang tua kandung terutama ibu atau anggota keluarga yang lain. Keberadaan anggota keluarga tersebut akan berpengaruh terhadap perkembangan siswa dalam belajar. Hal ini dikarenakan intensitas waktu di dalam keluarga pada umumnya lebih lama dibandingkan intensitas waktu siswa di dalam keluarga pada umumnya lebih lama dibandingkan waktu siswa belajar di sekolah atau lingkungan pendidikan lain. Selain intensitas waktu, hubungan antar keluarga juga berperan penting dalam kegiatan belajar siswa. Selain kedua hal tersebut, faktor suasana rumah dan keadaan ekonomi keluarga juga turut memengaruhi proses kegiatan belajar siswa. Hal tersebut tentunya akan memengaruhi hasil belajar siswa peroleh di sekolah. Wasliman dalam Susanto (2016:13) mengemukakan bahwa sekolah adalah salah satu faktor yang menentukan hasil belajar siswa. Faktor yang memengaruhi meliputi metode mengajar guru, kurikulum yang digunakan, hubungan guru dengan siswa, hubungan antar siswa, disiplin sekolah, standar pelajaran, keadaan fisik lingkungan, kompetensi guru dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan siswa.

Berdasarkan faktor yang memengaruhi hasil belajar tersebut, semakin jelas bahwa hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu proses yang di dalamnya melibatkan sejumlah faktor yang saling memengaruhi. Tinggi rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi beberapa faktor, faktor yang datang dari diri siswa terhadap pencapaian hasil belajar siswa, seperti kecerdasan anak, minat, kondisi fisik, disiplin belajar, dan motivasi belajar. Salah satu faktor luarnya adalah sarana dan media pembelajaran yang digunakan saat di sekolah maupun di rumah. Fungsi media dalam pembelajaran menurut Marisa, Benny, Noviyanti, Ario & Andayani (2017:1.6) adalah sebagai alat untuk menyampaikan informasi dari sumber untuk diteruskan kepada penerima. Selain itu media pembelajaran digunakan untuk menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan interaktif, serta mendorong siswa untuk belajar secara lebih mandiri.

Dalam contoh berikut dapat dilihat bagaimana kreativitas seorang guru dalam memanfaatkan telepon seluler untuk proses pembelajaran bagi siswa. Teknologi yang canggih maupun sederhana, sesungguhnya dapat secara langsung menjadi alternatif sebagai alat pembelajaran.

“...dengan asumsi semakin lama teknologi semakin murah, maka ber-SMS dalam proses pembelajaran menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih funky...”

Karena itu, guru sebagai konduktor harus mampu menciptakan suasana gembira (fun). Caranya dengan mengoptimalkan fitur-fitur yang disediakan vendor ponsel dan operator GSM. Dengan fitur MMS (multimedia messaging service), siswa diminta mengirimkan foto-foto kegiatan praktik di lapangan ke ponsel guru atau adu cepat menemukan objek di suatu tempat dengan cara mengirim foto objek yang dimaksud dengan komentar secara lisan maupun tertulis. (Zulkarnaen Syri L, staf pengajar SMUN I Jatinom-Klaten, Jawa Tengah. <http://www.xphone.com>. dalam Marisa, Benny, Noviyanti, Ario & Andayani (2017:1.11).

Berdasarkan beberapa faktor tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya faktor eksternal contohnya *gadget*, lingkungan, dan sebagainya. Selain itu hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor internal misalnya minat belajar, minat baca, motivasi belajar dan lain sebagainya. Lebih lengkapnya akan dibahas berikut.

2.1.2 Gadget

Bagian ini diuraikan mengenai pengertian *gadget*, dampak penggunaan *gadget*, aplikasi *gadget*, intensitas penggunaan *gadget*, dan indikator penggunaan *gadget*.

2.1.2.1 Pengertian Gadget

Menurut Iswidharmanjaya dan Agency (2014:7) “*Gadget* adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. *Gadget* menurut istilah Inggris adalah sebuah alat elektronik kecil yang digunakan untuk fungsi tertentu. *Gadget* dalam pengertian umum diartikan sebagai alat elektronik yang banyak memiliki manfaat dan fungsi yang berbeda-beda sesuai dengan perangkatnya contoh: komputer, *handphone*, *game* dan lain-lain. *Gadget* ini banyak diketahui sebagai alat baru yang biasanya digunakan untuk hal-hal yang praktis dan berhubungan dengan komunikasi jarak jauh.

Gadget digunakan untuk mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada di luar pulau maupun yang masih satu pulau. Karena sekarang *gadget* sudah semakin banyak fungsi yang ditawarkan, alat ini kemudian semakin meluas penyebaran produksinya. Karena produksinya yang semakin meluas menyebabkan alat ini mudah didapatkan oleh siapa saja dan mudah dimiliki oleh siapapun, misalnya digunakan untuk orang tua, remaja bahkan anak-anak sudah mulai menggunakan *gadget* sejak usia dini.

Gadget ini menurut definisi yang lain menyatakan bahwa alat yang digunakan untuk memperoleh kesenangan dan kemanfaatan yang praktis jika digunakan untuk hal-hal yang memberikan manfaat maka akan menghasilkan produktivitas yang berguna untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari contohnya penggunaan *gadget* sebagai media untuk berbisnis *online* dan melakukan transaksi via *M-Banking*. Hal ini tentunya membuat hidup kita semakin lebih mudah dan praktis di dalam memenuhi kebutuhan hidup yang semakin membutuhkan banyak tenaga dan waktu untuk keluar dari rumah, dengan adanya bisnis *online* ini membuat ibu rumah tangga, mahasiswa, pelajar, dan profesi lainnya mudah untuk membeli barang yang mereka inginkan cukup

dengan memesan barang yang akan dipesan, maka kurir akan mengantarkan barang kita sampai ke rumah.

Widiawati (2014:106) menyebutkan bahwa *gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *notebook* (perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan internet). Berdasarkan definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan oleh penulis bahwa *gadget* adalah sebuah alat elektronik yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari dengan berbagai fitur aplikasi yang tersedia yang bisa dimiliki oleh siapapun. Selain itu *gadget* digunakan untuk mengirim pesan dan menerima pesan serta melakukan panggilan kepada siapapun, setiap pemakai *gadget* akan merasa senang dan tertarik untuk memilikinya dan menggunakannya, karena *gadget* ini memiliki teknologi yang baru dan memudahkan pemakainya.

Klemens (2016:13) menyebutkan bahwa *handphone* adalah alat komunikasi yang banyak ditemukan dan digunakan oleh kebanyakan orang di seluruh bagian belahan dunia. Selain berfungsi untuk melakukan panggilan dan menerima pesan, sekarang *gadget* khususnya *handphone* banyak fitur aplikasi yang semakin canggih, diantaranya adalah sebagai berikut, *instagram*, *facebook*, *whatsapp*, *imo*, *telegram*, *mesenger*, *youtube* dan lainnya.

Gadget digunakan pada usia anak-anak dapat memengaruhi perkembangan anak, sering kita temui orang tua yang memberikan *gadget* kepada anaknya sesuai dengan keinginan anak, pemberian *gadget* ini awalnya untuk mengalihkan perhatian anak agar anak-anak asyik bermain dengan *gadget* sementara ibunya melanjutkan pekerjaan rumah tangga tanpa merasa terganggu. Sedangkan bagi ibu yang merantau memberikan *gadget* kepada anak bertujuan untuk memantau aktivitas si anak dan mengetahui kabar si anak ketika jauh dari ibunya.

Awalnya tujuan mereka berhasil yaitu untuk mengalihkan perhatian dan untuk komunikasi. Akan tetapi, lambat laun anak akan bosan dan mencari situs-situs lain yang menarik perhatiannya. Dimulai dari sinilah anak-anak akan mulai mengabaikan kegiatan-kegiatan yang ada disekitarnya dan lebih terfokus ke

gadgetnya yang dapat menyebabkan anak lebih suka hidup menyendiri dan tidak peka terhadap lingkungan di sekitarnya.

Gadget sebenarnya tidak hanya menimbulkan dampak negatif bagi pengguna akan tetapi juga memberikan dampak yang positif apabila digunakan sesuai aturan diantaranya adalah pola pikir anak, hal ini dapat membantu anak mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu mengembangkan kemampuan otak kanan, selama penggunaannya dalam pengawasan yang baik dari orang tuanya.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak negatif bagi anak. Anak yang waktunya sering dihabiskan untuk bermain dengan *gadget*, akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat sedang menikmati *game online*, malas mengerjakan rutinitas sehari-hari, bahkan untuk makanpun harus disuapi oleh ibunya. Lebih menakutkan lagi apabila anak dalam bermain *gadget* sudah tidak lagi tengok kanan dan kirinya atau memperdulikan orang disekitarnya, bahkan menyapa kepada orang yang lebih tua saja sudah tidak mau. Hal ini bisa berdampak terhadap penyesuaian diri dengan lingkungan sekitar.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan kepada anak dapat menimbulkan beberapa dampak negatif diantaranya dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat melakukan berbagai tugas yang seharusnya dapat mereka kerjakan sendiri. Dampak yang selanjutnya adalah semakin mudahnya anak untuk mengakses internet dari *gadget* yang mereka miliki membuat anak lebih mudah mengakses segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Anak-anak lebih suka bermain dengan *gadgetnya* daripada bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri juga pada perkembangan fisik anak.

Pancaran cahaya yang ditimbulkan dari layar *gadget* memang tidak terlihat, efeknyapun tidak langsung terasa. Oleh karena itu orangtua harus mengawasi dan mendampingi anak saat sedang bermain *gadget* serta melakukan seleksi terhadap aplikasi dan instrumen yang digunakan oleh anak saat bermain *gadget*. Saat anak-anak sudah menjadi kebiasaan dalam bermain *gadget*, sebagai orangtua membatasi waktu anak-anak dalam bermain karena kebiasaan ini sudah

tidak bisa dipungkiri lagi, karena alasan radiasi. Sebenarnya kegiatan bermain merupakan kegiatan yang utama bagi anak yang nampak mulai sejak bayi. Kegiatan ini penting bagi perkembangan bayi. Terutama bagi perkembangan kognitif, sosial, dan kepribadian anak pada umumnya. Anak juga sudah mulai memahami hubungan antara dirinya dan lingkungan sekitar. Melalui kegiatan bermain, belajar, bergaul, dan memahami tata aturan dan kelakuan yang berlaku di masyarakat tentang tata cara pergaulan yang baik. Namun sekarang anak lebih sering bermain dengan *gadgetnya* daripada bercengkrama dengan teman sebayanya yang dapat menumbuhkan sifat individualis dan egosentris serta tidak memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar.

2.1.2.2 Dampak Penggunaan Gadget

Berdasarkan teori Kehadiran Sosial (*Social Present Teory*) yang dikembangkan oleh (Christi, dalam Kursiwi, 2016:14) menyatakan bahwa komunikasi akan efektif apabila mempunyai alat komunikasi yang sesuai dengan kehadiran sosial, yang dibutuhkan untuk keterlibatan interpersonal yang diperlukan. Layanan *fitur chatting* yang di fasilitasi oleh *handphone* memberikan serta meningkatkan efektivitas pengguna dalam berkirim pesan dan dilengkapi *emoticon* untuk membantu mengeluarkan ekspresi perasaan serta teks grafis yang dapat mengimbangi saat tatap muka. Hal tersebut merupakan salah satu contoh dampak positif penggunaan *gadget*. Berikut ini penjabaran terkait dampak negatif dan positif penggunaan *gadget*.

2.1.4.2.1 Dampak Negatif Penggunaan Gadget

Menurut Rohmah (2017:31) dampak yang ditimbulkan karena menggunakan *gadget* dapat dilihat dari berbagai aspek diantaranya, aspek kesehatan sampai aspek sosial, berikut ini dampak negatif dari penggunaan *gadget*, terdiri dari delapan dampak penggunaan *gadget* yaitu: Pertama menjadi orang yang tertutup. Seseorang yang sudah terbiasa menggunakan *gadget* dimanapun dan kapanpun atau sering disebut dengan kecanduan *gadget* akan lebih cenderung untuk menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget*, dan tidak memperdulikan lingkungan di sekitarnya. Hal ini tentunya akan menghambat

kedekatan dengan orang lain yang ada lingkungannya sendiri, baik lingkungan keluarga maupun lingkungan teman sebayanya.

Kedua membuat kesehatan terganggu. Pengguna *gadget* apabila terlalu lama dalam menggunakan maka akan menyebabkan kesehatan tubuh terganggu terutama pada bagian mata, karena terlalu sering menatap layar *gadget* dapat menyebabkan mata menjadi minus. Ketiga membuat siswa mengalami gangguan tidur. Anak yang bermain *gadget* tanpa pengawasan orang tua dapat terganggu jam tidurnya. Ketika anak sudah berada didalam kamarnya, orang tua mengira bahwa anaknya sudah tidur padahal anaknya masih bermain *gadget*. Keempat membuat siswa suka menyendiri. Anak yang suka bermain *gadget* akan merasakan bahwa bermain dengan *gadget* adalah kegiatan yang mengasyikkan, sehingga anak lebih suka bermain dirumah dan bermain *gadget* daripada bermain dengan teman sebayanya di luar rumah. Intensitas bermain dengan teman sebayanya menjadi berkurang. Jika hal ini biarkan maka akan menyebabkan anak yang suka menyendiri dan hanya bermain *gadgetnya* daripada bermain dengan teman sebayanya di lingkungan sekitarnya.

Kelima dilihat dari segi kesehatan. Menurut kesehatan dampak penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan kanker akibat radiasi, menyebabkan mata perih atau bahkan rabun akibat pencerahan yang maksimal yang dilakukan secara berkala pada saat menggunakan *gadget*. Keenam dilihat dari segi budaya. Dilihat dari segi budaya dampak yang ditimbulkan adalah luntarnya budaya asli nusantara yang mulai terkikis karena pengaruh *gadget* yang menyebar semakin meluas yang menyebabkan anak-anak lebih sering menggunakan *gadget* daripada bermain dengan teman sebayanya, saat menggunakan *gadget* anak lebih cenderung untuk mengikuti budaya-budaya barat yang masuk melalui *gadget* dengan jalan aplikasi yang sudah terdapat dalam *gadget*. Sehingga hilang rasa kecintaannya terhadap tanah air dengan bukti sering membeli barang-barang yang asli produk luar negeri daripada produknya sendiri.

Ketujuh dilihat dari segi sosial. Dilihat dari segi sosial dampak yang ditimbulkan adalah pengguna *gadget* cenderung “autis”, atau asyik dengan

gadgetnya sendiri daripada teman atau keluarganya, cenderung kurang bisa mengontrol dirinya sendiri akibat kurang bersosialisasi, cenderung cepat bosan ketika ada yang menasehati, banyak mengeluh, egois tidak terkendali, hidupnya jadi tidak teratur akibat kecanduan *gadget*. Kedelapan dilihat dari segi ekonomi. Banyak kerugian yang ditimbulkan karena menggunakan *gadget* diantaranya, adanya penipuan yang dilakukan oleh pihak-pihak tertentu demi mendapat keuntungan secara cepat, biasanya hal ini didapatkan dari pesan-pesan singkat dan telepon masuk yang menawarkan berbagai bonus hadiah dengan cara mengikuti langkah-langkah yang sudah diatur oleh pihak penipu, jika pengguna *gadget* mudah percaya dengan hal-hal yang seperti ini, maka tidak mungkin lagi akan mengalami kerugian karena sering ditipu melalui *gadget* yang digunakan. Selain itu keluarga juga mengalami keadaan ekonomi yang semakin hari semakin rugi, jika pengguna *gadget* tidak dapat mengatur waktu antara menggunakan *gadget* dan bekerja.

Lebih lanjut, menurut Wijanarko (2016:15) “Kecanduan *gadget* dapat membuat seseorang mengembangkan sifat buruk, misalnya kemalasan, kebiasaan menghindari masalah, berfantasi, tidak peduli dan kurang bertanggung jawab. Pada akhirnya merusak kepribadian”. Selain itu dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak menurut Iswidharmanjaya dan Agency (2014:15) sebagai berikut: Pertama, menjadi pribadi tertutup, saat anak kecanduan *gadget* pasti anak menganggap perangkat itu adalah bagian hidupnya. Mereka akan merasa cemas bila dijauhkan dengan *gadgetnya*. Sebagian waktunya akan digunakan untuk bermain dengan *gadget* tersebut. Hal ini dapat mengganggu kedekatan dengan orang tua, lingkungan bahkan teman sebayanya. Jika dibiarkan saja keadaan ini akan membuat anak menjadi tertutup atau introvert. Dua, kesehatan otak terganggu menurut para ahli kesehatan otak bagian depan seorang individu matang pada usia 25 tahun. Sementara otak bagian depan seorang anak sebenarnya belumlah sempurna seperti layaknya orang yang sudah dewasa. Jika anak telah bermain *gadget* lalu ia membuka informasi yang negatif misalkan materi pornografi atau kekerasan. Maka informasi itu akan terekam dalam memori otak dan sulit untuk dihapus dari pikiran bahkan untuk waktu yang lama.

Tiga, kesehatan mata terganggu kerja mata saat menggunakan *gadget* adalah memfokuskan dengan teks pada *smartphone* ataupun *tablet* hal itu jika dibiarkan akan menyebabkan sakit kepala dan tegang daerah kelopak mata. Empat, kesehatan tangan terganggu. Ketika anak memainkan *gadget* seperti video game dengan frekuensi yang tinggi biasanya akan mengalami kecapean dibagian tangan terutama bagian jari. Penyakit ini disebut oleh ahli kesehatan dengan nama “sindrom vibrasi”. Lima, menimbulkan gangguan tidur. Bagi anak yang kecanduan *gadget* tanpa adanya pengawasan orang tua ia akan selalu memainkan *gadget* itu. Bila dilakukan dan terjadi terus-menerus tanpa adanya batasan waktu maka akan mengganggu jam tidurnya.

Enam, membuat siswa suka menyendiri. Di sekolah ketika anak harus berteman dengan teman sebaya akan sulit berinteraksi ataupun berkomunikasi secara sehat. Sebab konsentrasinya hanyalah kepada *gadget* yang menyajikan fantasi yang lebih menarik daripada harus bergaul. Di kehidupan yang nyata anak kesulitan untuk fokus akhirnya jadilah anak yang suka menyendiri. Tujuh, menimbulkan perilaku kekerasan. Menurut penelitian perilaku kekerasan yang terjadi pada anak dikarenakan anak sering mengonsumsi materi kekerasan baik itu melalui *game* atau media yang menampilkan kekerasan. Delapan, semakin pudarnya kreativitas. Kecenderungan anak menjadi kurang kreatif dikarenakan ketika anak diberi tugas oleh sekolah anak hanya *browsing* internet untuk menyelesaikan tugas. Sedangkan usia anak-anak sebaiknya menggunakan kreativitas untuk proses pembelajaran hal ini dikarenakan penting untuk perkembangan di usia selanjutnya.

Sembilan, sering terpapar radiasi. Beberapa pakar kesehatan mengatakan bahwa radiasi *smartphone* menimbulkan ancaman penyakit seperti tumor otak, kanker, alzheimer dan parkinson. Sepuluh, Ancaman Cyberbullying. Cyberbullying adalah sebuah bentuk pelecehan atau bullying di dunia maya, biasanya hal ini terjadi melalui media jejaring sosial. Beberapa kasus di Indonesia bahkan beberapa pelakunya dikenai hukuman.

Selain itu bahaya yang ditimbulkan dari *gadget* terhadap daya kembang anak adalah radiasi dari penggunaan *gadget* yang tergolong gelombang RF.

Gelombang ini bukan merupakan gelombang yang sangat berbahaya dan mematikan. Tapi bukan berarti timbulnya efek samping tidak ada. Radiasi RF pada level tinggi serta intensitas yang intensif dapat merusak jaringan tubuh karena tubuh kita tidak dilengkapi sistem ketahanan untuk mengantisipasi sejumlah panas berlebih akibat radiasi RF. Radiasi RF memiliki kemampuan untuk memanaskan jaringan tubuh seperti *oven microwave* memanaskan makanan. Radiasi tersebut dapat merusak jaringan tubuh. Penelitian lain menunjukkan radiasi non ionisasi (termasuk gelombang RF) menimbulkan efek jangka panjang. Penyakit yang berpotensi timbul karena radiasi *gadget* adalah kanker, tumor otak, parkinzo, alzheimer, dan sakit kepala (Jonathan, Prayanto, & Dian, 2015:115).

2.1.4.2.2 Dampak Positif Penggunaan *Gadget*

Selain dampak negatif yang diakibatkan dari bermain *gadget*, *gadget* juga bisa memberikan dampak positif apabila digunakan anak dengan lebih bijak. Hal ini dikemukakan oleh Iswidharmanjaya dan Agency (2014:33) sebagai berikut: Merangsang untuk mengikuti perkembangan teknologi terbaru. Anak yang menggunakan *gadget* akan mengikuti perkembangan teknologi misalkan jika ada produk *gadget* yang baru dan lebih canggih tentu anak tertarik untuk memilikinya. Namun biasanya hal ini tergantung dari status ekonomi keluarga. Mendukung aspek akademis siswa, teknologi *gadget* sebenarnya dapat mendukung akademis anak. Seorang anak dapat melakukan *browsing* di *gadget* dengan mudah untuk mencari informasi perihal pengetahuan yang anak peroleh di sekolah.

Selanjutnya dampak positif penggunaan *gadget* yaitu meningkatkan kemampuan berbahasa hampir semua *game* dan aplikasi yang beredar dipasaran saat ini menggunakan petunjuk berbahasa Inggris. Oleh karena itu pemain atau pengguna dituntut untuk membaca petunjuk permainan atau informasi aplikasi agar dapat memainkan dengan baik atau menjalankan aplikasi. Manfaat penggunaan *gadget* selanjutnya yaitu meningkatkan kemampuan mengetik. Bagi anak-anak pengguna *gadget*, keterampilan mengetik merupakan hal biasa. Tidak sekedar SMS akan tetapi anak-anak pengguna *gadget* juga mahir mengetik cepat

terutama saat melakukan *chatting* ataupun hanya sekedar menulis status di media sosial.

Mengurangi Tingkat *Stress*. Pendapat ini sesuai dengan para peneliti Universitas Indiana Amerika Serikat yang mengatakan bahwa penggunaan *gadget* dapat mengurangi ketegangan. Meningkatkan keterampilan matematis. *Game* yang ada dalam *gadget* juga dapat merangsang keterampilan matematis misalnya permainan semacam tetris, marbels, atau zuma. Permainan tersebut membutuhkan kecermatan melihat bentuk bangun dan ketepatan peletakan bangun pada sebuah bidang. *Game Angri Bird*, *game* ini juga dapat merangsang matematis sekaligus fisika, yakni ketika pemain hendak melempar burung dengan ketapel maka dibutuhkan jarak tarikan dan juga percepatan tertentu agar lontaran tersebut dapat menghancurkan istana para babi hijau.

Berdasarkan beberapa dampak positif penggunaan *gadget* tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa *gadget* memiliki dampak positif antara lain: a. Membuat komunikasi menjadi lebih praktis, b. Anak yang menggunakan *gadget* cenderung lebih kreatif, c. Mudahnya akses keseluruh penjuru dunia, d. Manusia jadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan *gadget* yang menuntut mereka untuk hidup lebih baik.

2.1.2.3 Aplikasi Gadget

Aplikasi adalah perangkat lunak yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, contohnya Microsoft Word, Microsoft Excel dan lain sebagainya. Sedangkan aplikasi *gadget* adalah sebuah fitur yang terdapat dalam *handphone* yang digunakan untuk mempermudah layanan bagi para pengguna.

Sebuah fitur yang terdapat pada setiap telepon genggam, yang mempermudah pengguna untuk menggunakannya maka dibuatlah berbagai macam aplikasi yang dapat di *instal* dan *uninstal* oleh pengguna kapan saja sesuka dan seperlunya. Berikut ini adalah beberapa aplikasi yang umumnya terdapat dalam *gadget*, baik aplikasi untuk berkomunikasi, untuk mencari informasi, dan aplikasi untuk *game online* maupun *offline*.

Tabel 2.1 Macam-macam Aplikasi dalam *Gadget*

Aplikasi Komunikasi	Aplikasi <i>Browsing</i>	Aplikasi <i>Game Online/Offline</i>
Facebook	Google	COC
Blackberry Mesenger	Google Crom	Asphalt 3D
Telepon	Opera Mini	Getrix
Whatsapp	Internet	8 Ball Poll
Line	UC Browser	Piano Tiles
Instagram	Mozila Firefox	Point Blank
Mesenger		Brick Classik
Sms		PUBGI
Telegram		Mobil Legends
Twiter		Fruit Bomb

Penjelasan dari Aplikasi Komunikasi atau Jejaring Sosial adalah sebagai berikut: (1) Facebook adalah salah satu aplikasi yang terdapat didalam *gadget*. Salah satu kelebihan Facebook dibandingkan jejaring sosial lainnya adalah kemampuannya untuk tetap terhubung serta mencari teman yang “hilang” atau sudah lama tidak bertemu. Selain profil, foto, dan teman, di facebook juga tersedia fitur pesan instan, *blogging* (catatan), agenda atau *event*, grup, serta unggah foto maupun video. (2) Blackberry Mesenger menurut Salbino (2013:46) menyatakan bahwa BBM (Blackberry Mesenger) merupakan aplikasi pesan singkat yang sangat populer milik Blackberry limited. BBM di rancang untuk menjadi “*the future*” dari produk teleponnya dan terintegrasi dengan beberapa kelebihan yang dimiliki aplikasi dari Blackberry Mesenger pada perangkat Blackberry sendiri.

Selanjutnya penjelasan terkait aplikasi komunikasi dalam *gadget* yaitu (3) Telepon merupakan aplikasi yang digunakan untuk berkomunikasi melalui pesan suara yang terhubung karena adanya data atau pun pulsa dari pengguna fitur telepon digunakan untuk berkomunikasi secara langsung tanpa ada tatap muka. (4) Aplikasi *Whatsapp Mesenger* tidak begitu banyak mengurangi *memory*

internal dan memiliki menu yang sangat banyak. Dengan menggunakan *whatsapp* kita bisa langsung chat dengan orang yang sudah tercantum nomernya di kontak ponsel. Kirim pesan suara juga bisa dilakukan, *emoticon* sangat banyak sesuai dengan pilihan Anda. Kirim file, video, foto, musik bisa langsung klik bagian atas yang menunjukkan adanya pengiriman file. Salbino (2013:45) “Peta juga dapat kita tunjukkan kepada teman untuk keberadaan kita”. (5) Salbino (2013:47) menyebutkan bahwa *instagram* merupakan sebuah aplikasi sosial media dengan berbagai foto. Salah satu ciri menarik dari *instagram* adalah bahwa atas batas foto berbentuk persegi, mirip dengan gambar kodak *Instamatic* dan *polaroid*, yang sangat berbeda dengan rasio aspek 16:9 sekarang, yang biasanya digunakan oleh kamera ponsel.

Selanjutnya, (6) *Twitter* Situs jejaring sosial karya Jack Dorsey ini sangat unik. Salah satu keunikan tersebut adalah perihal *follower* (pengikut) dan *following* (mengikuti). *Twitter* adalah media sosial yang masuk ranah microblogging atau ngeblok singkat. *Update* status hanya bisa dituliskan dalam 160 karakter atau kurang. Berbicara masalah pengguna, tidak sedikit artis, seniman, figur terkenal, olahragawan, dan politisi memiliki akun *twitter*. Contohnya Justin Bieber (selebritas internasional), Sudjiwo Tedjo (seniman Indonesia) dan masih banyak lagi (Ibnu Aziz, 2012:93).

Penjelasan Aplikasi *Browsing* secara lebih lengkap yaitu sebagai berikut: *Google* adalah mesin pencari yang paling sering dipakai oleh pengguna internet. Pada awal lahirnya *google* ditahun 1997, mesin pencari ini kurang diminati oleh para pengguna internet, mereka lebih percaya dengan nama-nama besar seperti *Yahoo*, *Altavista*, *Hotbot*, *Excit*, dan *Lycos*. Lambat laun *google* mampu bersaing dan kini menjadi mesin pencari nomor satu di dunia. Fitur-fitur yang ditawarkan sangat beragam. Tak hanya pencarian situs, namun juga gambar, berita, video, buku, lokasi, blog, diskusi, dan masih banyak lagi. (Ibnu Aziz, 2012:28). Opera Mini, Salbino (2013:41) menjelaskan bahwa opera mini adalah web browser yang cukup terbilang sederhana, fitur-fiturnyapun telah mampu mewakili kebutuhan-kebutuhan para penggunanya. Aplikasi opera mini ini dikemas secara sederhana dan mudah.

Penjelasan selanjutnya yaitu tentang *Yahoo*, Ibnu Aziz (2012:29) menjelaskan bahwa hampir 90% pengguna internet memakai mesin pencari untuk mencari sesuatu di internet. Salah satu mesin pencari terbesar selain *google* adalah *Yahoo*. Layanan yang diberikan *Yahoo* dalam mesin pencari hampir sama dengan *Google*. Pencarian situs, gambar, video, lokasi, dan masih banyak lagi ditawarkan oleh *Yahoo* untuk pengguna internet yang ingin mencari sesuatu di dunia maya. *UC Browser*, menurut Salbino (2013:43) “UC Browser memiliki akselerasi penjajahan yang cepat, mekanisme siap pakai untuk mempercepat penjelajahan, perlindungan dari penipuan, serta perlindungan dari unduhan yang jahat”.

Penjelasan terkait Aplikasi *Game* adalah *Asphalt 3D* adalah *game racing* seru dan menantang ditambah dengan grafik yang keren dan kehalusan grafis 3D. Sebelum game 3D ini terbit, *game* dengan grafik 2 dimensi juga telah dibuat dengan judul yang sama tapi tanpa embel-embel HD (*High Definition*). Seperti *game racing* pada umumnya, pemain harus menyelesaikan misi untuk menjadi yang terbaik, untuk mendapatkan uang.

2.1.2.4 Intensitas Penggunaan Gadget

Intensitas penggunaan *gadget* dapat dilihat dari seberapa seringnya anak-anak menggunakan *gadget* dalam satu hari atau bisa dilihat dari tiap minggunya. Intensitas penggunaan *gadget* yang terlalu sering dapat berdampak pada acuhnya anak terhadap lingkungan meskipun hanya untuk bermain, hal ini karena anak hanya akan peduli dengan *gadgetnya*.

Pemakaian *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian *gadget* dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian *gadget*. Selanjutnya, penggunaan *gadget* dengan intensitas sedang jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2-3 kali/hari setiap penggunaan. Kemudian, penggunaan *gadget* yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit /hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian (Sari & Mitsalia, 2016, para.5).

Selain itu, (Trinika, Nurfianti, Irsan, 2015, para.6) menambahkan bahwa pemakaian *gadget* dengan intensitas yang tergolong tinggi pada anak usia dini adalah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian per harinya dan lebih dari 3 kali pemakaian per harinya. Pemakaian *gadget* yang baik pada anak usia dini adalah tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1-2 kali pemakaian per harinya.

Menurut Wijanarko (2016:6) menjelaskan di Indonesia, menurut pakar teknologi informasi dari Institut Teknologi Bandung (ITB), Dimitra Mahayana, sekitar 5-10 persen *gadget* mania terbiasa menyentuh *gadget*nya sebanyak 100-200 kali dalam sehari. Pengguna *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa akan tetapi anak-anak saja sudah banyak yang menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* oleh anak usia dini (2-6 tahun) lebih banyak digunakan untuk bermain *game*, mendengar lagu atau menonton film. Rata-rata lama penggunaannya ialah 2-3 jam.

2.1.2.5 Indikator Penggunaan Gadget

Berdasarkan pengertian tentang *gadget*, tujuan penggunaan *gadget*, aplikasi penggunaan *gadget* serta intensitas penggunaan *gadget*, maka peneliti mengembangkan komponen tersebut menjadi indikator. Pada penelitian ini, indikator penggunaan *gadget* mengambil beberapa teori dari Salbino (2013) dengan mengembangkan isi intensitas penggunaan *gadget* yang termaktub dalam WHO yang menyatakan bahwa batas penggunaan *gadget* oleh balita maksimal 1 jam, alasannya anak usia balita harus lebih banyak bergerak dan beraktivitas untuk perkembangan fisik dan motoriknya.

WHO membagi lama durasi menatap layar *gadget* ke tiga kategori usia anak, sebagaimana Kompas Tekno rangkum dari Cnet, Minggu (27 April 2019). Pertama, untuk bayi di bawah usia satu tahun, WHO menyarankan untuk tidak menatap layar sama sekali. Bayi dalam usia ini lebih banyak aktif dalam bermain di lantai. Kedua, bayi usia satu tahun masih tidak direkomendasikan untuk menonton layar *gadget*. WHO menyarankan, anak baru boleh menatap layar *gadget* pada usia 2 tahun. Tapi itupun harus kurang dari satu jam. Terakhir adalah anak usia 3-4 tahun yang juga tidak boleh menonton layar *gadget* lebih dari satu

jam. Sama seperti usia 3-4 tahun masih perlu memperbanyak aktivitas fisik sehari-hari.

Menurut psikolog anak dan pendidikan, Dianda Azani, M.Psi (2019), sekarang ini banyak anak-anak mengalami gangguan perilaku karena *gadget*. Padahal tadinya mereka adalah anak-anak normal. Hal ini dikarenakan *gadget* mengganggu tahap tumbuh kembang anak. Ujar Dianda ”*gadget* banyak menyerap atensi karena saat dimainkan, benar-benar fokus hanya pada *gadget* dan lupa dengan lingkungan sekitar. Padahal di usia tumbuh kembang waktunya anak melatih semua fisik terutama kognitif dan emosionalnya”.

Dirinya mengatakan banyak anak yang sekarang mengalami *speech delay* dan *problem attention*. Anak yang tadinya tumbuh kembangnya normal, menjadi seperti mengalami *attention-deficit/hyperactivity disorder* (ADHD) tapi sebenarnya tidak, hanya saja perilakunya bermasalah. Menurut Dianda (2019) “Mereka tetap disebut anak berkebutuhan khusus karena perilaku mereka tidak seperti anak normal. Kondisi ini baru ditemui sekarang ini dan itu banyak banget”.

Selain *gadget* faktor yang memengaruhi hasil belajar salah satunya adalah adanya minat membaca yang kurang dari dalam diri siswa. Oleh karena itu pengertian, tujuan, aspek, serta faktor yang memengaruhi minat baca akan di bahas pada bagian yang selanjutnya.

2.1.3 Minat Baca

Bagian ini diuraikan tentang pengertian minat baca, tujuan membaca, faktor yang memengaruhi minat baca, aspek-aspek minat baca, dan peranan minat baca dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.

2.1.3.1 Pengertian Minat Baca

Menurut pendapat Wakijo (2017) minat baca adalah keinginan kuat untuk aktivitas membaca yang ada pada diri seseorang tanpa ada paksaan orang lain. Siswa yang memiliki minat belajar pada mata pelajaran ekonomi akan secara sukarela turut berpartisipasi, memusatkan perhatian dan terlibat secara aktif terhadap apa yang menjadi kegemarannya. Sedangkan menurut pendapat dari

Dalman (2014:141) minat baca adalah dorongan untuk memahami kata demi kata dan isi yang terkandung dalam teks bacaan tersebut. Siswa yang memiliki semangat untuk menambah kosa kata maka akan lebih tertarik untuk membaca meskipun tanpa perintah dari orang lain.

Minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap mata pelajaran IPS akan cenderung memusatkan perhatiannya selama proses pembelajaran berlangsung, ketika siswa mampu fokus terhadap apa yang sedang ia pelajari maka materi pelajaran yang disampaikan dapat dengan mudah tersimpan di dalam ingatan siswa, hal ini akan memengaruhi tingkat kompetensi materi yang dikuasai sehingga hasil belajar yang bisa dicapai dapat lebih optimal.

Minat berasal dari dalam diri siswa yang ditandai oleh rasa gemar terhadap sesuatu. Siswa yang memiliki minat baca pada mata pelajaran IPS akan memiliki usaha yang lebih daripada siswa yang kurang berminat. Minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Minat berkontribusi terhadap pembelajaran dan pencapaian. Minat berkaitan dengan bagaimana seseorang bisa menyesuaikan dan mendapatkan motivasi untuk melakukan suatu usaha lebih terhadap apa yang menjadi kesenangannya.

Farida Rahim (2018:28) mengemukakan bahwa minat baca ialah keinginan yang kuat disertai usaha-usaha seseorang untuk membaca. Seseorang yang mempunyai minat membaca yang kuat akan diwujudkan dalam kesediaannya untuk mendapat bahan bacaan dan kemudian membacanya atas kesadaran sendiri atau dorongan dari luar.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat baca adalah suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan membaca sehingga dapat mengarahkan seseorang untuk membaca dengan kemauannya sendiri atau dorongan dari luar. Minat membaca

juga merupakan perasaan senang seseorang terhadap bacaan karena adanya pemikiran bahwa dengan membaca itu dapat diperoleh kemanfaatan bagi dirinya.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa minat baca terkandung unsur keinginan, perhatian, kesadaran dan rasa senang untuk membaca. Minat baca adalah suatu kecenderungan kepemilikan keinginan atau ketertarikan yang kuat dan disertai usaha-usaha yang terus menerus pada diri seseorang terhadap kegiatan membaca yang dilakukan secara terus menerus dan diikuti dengan rasa senang tanpa paksaan, atas keinginannya sendiri atau dorongan dari luar sehingga seseorang tersebut mengerti atau memahami yang dibacanya.

2.1.3.2 Tujuan Membaca

Menurut Dalman (2013:11) tujuan membaca pada dasarnya yaitu untuk mencari dan memperoleh pesan makna atau arti melalui bacaan. Secara umum tujuan membaca dapat dibedakan sebagai berikut: 1) Membaca untuk mendapatkan informasi. Informasi yang dimaksud disini mencakup informasi bisa tentang fakta dan kejadian sehari-hari sampai informasi tingkat tinggi tentang teori-teori serta penemuan dan temuan ilmiah yang canggih. Tujuan ini mungkin berkaitan dengan keinginan pembaca untuk mengembangkan diri; 2) Membaca dengan tujuan agar citra dirinya meningkat. Mereka ini mungkin membaca karya para penulis kenamaan, bukan karena berminat terhadap karya tersebut melainkan agar orang memberikan nilai positif terhadap diri mereka. Tentu saja kegiatan membaca bagi orang-orang semacam ini sama sekali tidak merupakan kebiasaannya, tetapi hanya dilakukan sekali-sekali di depan orang lain; 3) Membaca untuk melepaskan diri dari kenyataan. Misalnya pada saat ia merasa jenuh, sedih bahkan putus asa. Dalam hal ini membaca dapat merupakan sublimasi atau penyaluran yang positif, apalagi jika bacaan yang dipilihnya adalah bacaan yang bermanfaat yang sesuai dengan situasi yang dihadapinya; 4) Membaca untuk tujuan rekreatif. Membaca seperti ini bertujuan untuk mendapatkan kesenangan atau hiburan, seperti halnya menonton film atau bertamasya. Bacaan yang dipilih untuk tujuan ini ialah bacaan-bacaan ringan atau sejenis bacaan yang disukainya, misalnya cerita tentang cinta, detektif,

petualangan, dan sebagainya; 5) Membaca tanpa tujuan apa-apa hanya karena iseng, tidak tahu apa yang akan dilakukan; jadi, hanya sekedar untuk merintang waktu. Dalam situasi iseng itu, orang tidak memilih atau menentukan bacaan; apa saja dibaca: iklan, serta cerita pendek, berita keluarga, lelucon pendek, dan sebagainya. Kegiatan membaca seperti ini tentu lebih baik dilakukan daripada pekerjaan iseng yang merusak atau bersifat negatif, dan yang terakhir tujuan membaca yang tinggi. Tujuan membaca seperti ini ialah untuk mencari nilai-nilai keindahan atau pengalaman estetis dan nilai-nilai kehidupan lainnya. Dalam hal ini bacaan yang dipilih ialah karya bernilai sastra.

Tarigan (2015:9) mengatakan bahwa tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan. Makna atau arti (*meaning*) erat sekali berhubungan dengan maksud tujuan atau intensif kita dalam membaca. Secara lebih mendalam tujuan membaca menurut Tarigan (2015:9-10) membaca bertujuan untuk: a) menemukan yang telah diketahui oleh tokoh untuk memecahkan masalah yang dibuat oleh tokoh, b) membaca untuk memperoleh hal-hal yang menarik dalam bacaan, membaca seperti ini bertujuan untuk menemukan ide-ide baru yang terdapat dalam cerita, c) membaca untuk mengetahui alur yang terdapat dalam cerita, membaca seperti ini bertujuan untuk mencari tahu susunan atau urutan dalam cerita, d) membaca untuk menemukan dan mengetahui apa yang hendak disampaikan oleh pengarang kepada pembaca, membaca seperti ini bertujuan untuk menyimpulkan isi bacaan yang terkandung dalam teks bacaan, e) membaca untuk mengetahui apa yang tidak wajar mengenai seorang tokoh. Membaca seperti ini disebut membaca untuk mengelompokkan, f) membaca untuk menemukan apakah tokoh-tokoh berhasil hidup dengan ukuran-ukuran tertentu, hal ini bertujuan untuk menilai atau mengevaluasi apa yang telah dibaca.

2.1.3.3 Faktor yang Memengaruhi Minat Baca

Kemampuan membaca siswa tidak terlepas dari faktor yang memengaruhinya. Tampubolon (2015:241) mengelompokkan faktor yang memberikan pengaruh terhadap kemampuan membaca menjadi enam. Faktor tersebut diantaranya kompetensi kebahasaan, kemampuan mata, penentuan

informasi khusus, teknik dan metode membaca, fleksibilitas membaca, dan kebiasaan membaca. Kompetensi kebahasaan yang dimaksud yaitu penguasaan bahasa Indonesia secara keseluruhan. Tatabahasa dan kosakata merupakan hal terpenting dalam aspek ini. Dengan demikian bagian tatabahasa perlu dikuasai dengan benar. Selain kompetensi kebahasaan, kemampuan mata dalam membaca juga memengaruhi kemampuan membaca. Kemampuan mata dalam hal ini yaitu keterampilan mata mengadakan gerakan-gerakan membaca yang efisien.

Cara untuk meningkatkan kemampuan membaca diperlukan keterampilan dalam membaca efisien. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan menentukan lebih dahulu informasi penting sebelum memulai membaca. Teknik-teknik dan metode-metode membaca merupakan cara-cara membaca yang paling efisien untuk menemukan informasi utama yang diperlukan. Teknik yang umum dilakukan ialah: baca-pilih, baca-lompat, baca-layap, dan baca-tatap. Sedangkan metode yang biasanya digunakan, yaitu metode Tulis kembali, Uji dan SURTA-BAKU (Survei, Tanya, Baca, Katakan, Ulang).

Membaca memerlukan kemampuan menyesuaikan strategi membaca dengan kondisi baca. Kemampuan ini disebut fleksibilitas membaca. Strategi membaca maksudnya ialah teknik dan metode membaca, kecepatan membaca, dan gaya membaca. Sedangkan kondisi baca ialah tujuan membaca informasi fokus, dan materi bacaan dalam arti keterbacaan. Kemampuan membaca seseorang dipengaruhi oleh kebiasaan dalam membaca. Kebiasaan membaca dapat ditumbuhkan karena minat yang tinggi terhadap kegiatan membaca.

Jadi dari pendapat tersebut dapat disimpulkan, minat untuk membaca dipengaruhi oleh dua faktor sebagai berikut. (1) Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri anak itu sendiri, antara lain: kecerdasan, pengetahuan bahasa yang dimiliki, kebutuhan dasar anak, jenis kelamin, faktor psikologi anak, dan sebagainya. (2) Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri anak, antara lain: sosial ekonomi keluarga, lingkungan sekolah anak, pengaruh teman sebaya, dan sebagainya.

2.1.3.4 Aspek-aspek Minat Baca

Minat sendiri terdiri dari dua aspek, yaitu aspek kognitif dan aspek afektif. Penjelasan beberapa aspek tersebut dibahas sebagai berikut, pertama aspek kognitif, aspek kognitif didasari pada konsep perkembangan di masa anak-anak mengenai hal-hal yang menghubungkannya dengan minat. Minat pada aspek ini berpusat pada apakah hal yang diminati akan menguntungkan dan mendatangkan kepuasan pribadi. Misalnya kegiatan membaca, ketika siswa melakukan kegiatan membaca tentu saja mengharapkan sesuatu yang didapat dari proses membaca sehingga banyak manfaat yang didapat dari kegiatan membaca. Jumlah waktu yang dikeluarkan pun berbanding lurus dengan kepuasan yang diperoleh akibat membaca sehingga kegiatan membaca akan menjadi tetap, yang pada gilirannya ini akan menjadi sebuah kebutuhan yang sifatnya harus terpenuhi.

Kedua Aspek Afektif. Aspek afektif atau emosi yang mendalam merupakan konsep yang menampilkan aspek kognitif dari minat ditampilkan dalam sikap terhadap kegiatan yang diminati akan terbangun. Seperti aspek kognitif, aspek afektif dikembangkan dari pengalaman pribadi, sikap orang tua, guru, dan teman yang mendukung terhadap aktivitas yang diminati. Siswa yang memiliki minat baca yang tinggi akibat kepuasan dan manfaat yang didapat serta mendapat penguatan respons dari orang tua, teman, dan lingkungan, maka siswa ini akan memiliki ketertarikan dan keinginan sehingga mau meluangkan waktu khusus dan frekuensi yang tinggi untuk membaca.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa aspek minat membaca meliputi: (1) perasaan senang dengan kegiatan membaca, (2) kebutuhan akan kegiatan membaca, (3) keinginan mencari bahan bacaan, (4) keinginan melakukan kegiatan membaca, dan (5) ketertarikan untuk membaca.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik masa kelas tinggi adalah sebagai berikut. (1) adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, (2) amat realistis, ingin tahu, dan ingin belajar, (3) telah ada kesadaran terhadap kewajiban dan pekerjaan, (4) anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, (5) sudah ada minat terhadap hal-hal tertentu dan

mata pelajaran khusus, (6) telah memiliki perkembangan jasmani yang kuat untuk melakukan tugas dan kewajiban di sekolah.

2.1.3.5 Peranan Minat Baca dalam Pembelajaran di SD

Minat membaca merupakan sarana utama bagi seseorang yang ingin selalu berkembang dalam memperluas pengalaman dan pengetahuan, oleh sebab itu minat membaca sebaiknya ditanamkan orang tua kepada anaknya sejak usia dini. Minat membaca yang tinggi dapat mempermudah anak untuk belajar sehingga mampu menuntun mencapai cita-cita yang diharapkan. Minat membaca berperan penting dalam penyelenggaraan belajar, karena memberi dampak yang besar atas perilaku dan sikap individu dalam melakukan kegiatan belajar.

Minat baca yang kuat dalam diri siswa akan menimbulkan intensitas aktivitas membaca yang tinggi. Intensitas membaca yang tinggi, siswa akan lebih cepat memahami dan menguasai pengetahuan yang terkandung dalam buku bacaannya. Di sini terlihat jelas bahwa minat baca memiliki peran penting dalam pembelajaran di sekolah dasar, antara lain: a. untuk pemusatan pemikiran serta memunculkan rasa senang, ketertarikan dan perhatian dalam belajar, b. memperbesar daya kemampuan belajar sehingga tidak lupa dengan subjek yang dipelajarinya, c. membuat rasa kepuasan dan kesenangan tersendiri bagi siswa, d. sebagai pendorong yang kuat dalam mencapai prestasi, dan e. Menambah kegembiraan pada setiap kegiatan yang ditekuni oleh siswa.

Dalam konteks belajar di sekolah, minat dapat menjadi sumber motivasi yang kuat untuk belajar. Anak yang memiliki minat terhadap belajar, akan berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Minat dalam belajar merupakan sebuah kondisi kejiwaan yang menyertai anak didik di kelas dan dalam melakukan kegiatan belajar. Minat tidak hanya berfungsi sebagai pendorong yang kuat dalam mencapai prestasi, namun juga dapat menambah kegembiraan pada setiap yang ditekuni oleh siswa.

Bilamana siswa sudah dengan jelas memiliki tujuan belajar, maka belajar menjadi sebuah kebutuhan dan cenderung berminat terhadap belajar. Dengan demikian besar kecilnya minat siswa dalam belajar tergantung pada tujuan belajarnya. Minat siswa akan semakin tinggi bila melihat dan mengalami sendiri

kebutuhannya untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan Slameto (2013:57) mengemukakan bahwa minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Ia segan-segan untuk belajar dan ia tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat menambah kegiatan belajar. Selanjutnya Slameto (2010:180) juga menyatakan bahwa suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.

Berdasarkan uraian-uraian dan pendapat-pendapat tersebut di atas, peneliti menyimpulkan bahwa peranan minat dalam pembelajaran di Sekolah Dasar adalah sebagai berikut; (1) untuk pemusatan pemikiran serta memunculkan rasa senang, ketertarikan dan perhatian dalam belajar, (2) memperbesar daya kemampuan belajar sehingga tidak lupa dengan subjek yang dipelajarinya, (3) membuat rasa kepuasan dan kesenangan tersendiri bagi siswa, (4) sebagai pendorong yang kuat dalam mencapai prestasi, dan (5) menambah kegembiraan pada setiap kegiatan yang ditekuni oleh siswa. Berdasarkan peran minat tersebut menunjukkan bahwa untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal minat sangat diperlukan dalam semua kegiatan.

2.1.3.6 Indikator Minat Baca

Menurut Sudarsana & Bastiano (2013:4.24) secara umum minat dapat diartikan sebagai suatu kecenderungan yang menyebabkan seseorang berusaha untuk mencari ataupun mencobaktivitas-aktivitas dalam bidang tertentu. Usaha-usaha yang dilakukan sesuai dengan tujuan yang diharapkan dapat terlaksana. Sedangkan membaca merupakan kemampuan dan keterampilan untuk membuat suatu penafsiran terhadap bahan yang dibaca. Dalam kegiatan membaca terdapat aspek-aspek berpikir seperti, mengingat, mengorganisasikan, dan pada akhirnya

menerapkan apa-apa yang terkandung dalam bacaan (Sudarsana & Bastiano, 2013:4.25). Sehingga membaca membutuhkan intelektual yang tinggi.

Salah satu aspek intelektual adalah minat. Seseorang yang mempunyai minat dan perhatian yang tinggi terhadap bacaan tertentu dapat dipastikan akan memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap minat tersebut dibandingkan dengan orang yang kurang berminat terhadap topik tersebut.

Indikator yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu berdasarkan teori dari Sudarsana & Bastiano (2013:4.27) menjelaskan bahwa aspek minat membaca meliputi kesenangan membaca, kesadaran akan manfaat membaca, frekuensi membaca, dan jumlah buku bacaan yang pernah dibaca. Minat membaca adalah kekuatan yang mendorong anak untuk memperhatikan, merasa tertarik dan senang terhadap aktivitas membaca sehingga mereka mau melakukan aktivitas membaca karena kemauan sendiri.

2.1.3 Hubungan Antar Variabel

Pada teori hubungan antar variabel, akan membahas tentang: (1) hubungan *gadget* terhadap hasil belajar IPS; (2) hubungan minat baca terhadap hasil belajar IPS; (3) hubungan *gadget* dan minat baca terhadap hasil belajar IPS. Uraianya sebagai berikut:

2.1.6.1 Hubungan *Gadget* terhadap Hasil Belajar IPS

Menurut Pratama (2012) *gadget* dapat digunakan sebagai alat hiburan, berkomunikasi dan sosialisasi, belajar serta untuk berbelanja. Judhita (2011) berpendapat bahwa dalam durasi penggunaan *gadget* dapat dibagi menjadi tiga yaitu penggunaan tinggi (diatas 3 jam dalam sehari), penggunaan sedang (sekitar 3 jam dalam sehari), dan penggunaan rendah (kurang dari 3 jam dalam sehari).

Manumpil (2015) menyatakan bahwa manfaat penggunaan *gadget* masih digunakan untuk mengakses media sosial dan penggunaan *gadget* terlalu lama akan berpengaruh pada konsentrasi peserta didik. Helmi dan Nur (2017) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* mempengaruhi tinggi rendahnya hasil

belajar peserta didik. Menurut Nadhila (2013) menyatakan bahwa macam-macam *gadget* sangat banyak sesuai fungsinya seperti laptop, *handphone*, *camera digital*, *music player*, *tablet*, jam *digital* canggih dan sebagainya.

Hubungan antara *gadget* dan hasil belajar sudah ada yang melakukan penelitian diantaranya: Rachmawati (2017), Nurmalasari (2018) dan Sari (2018). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara *gadget* terhadap hasil belajar.

2.1.6.2 Hubungan Minat Baca terhadap Hasil Belajar IPS

Minat baca terkandung unsur keinginan, perhatian, kesadaran dan rasa senang untuk membaca. Minat baca adalah suatu kecenderungan kepemilikan keinginan satau ketertarikan yang kuat dan disertai usaha-usaha yang terus menerus dan diikuti dengan rasa senang tanpa paksaan, atas keinginannya sendiri atau dorongan dari luar sehingga seseorang tersebut mengerti atau memahami yang dibacanya.

Terdapat beberapa yang mengkaji tentang pengaruh minat baca terhadap hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Tantri dan Dewantara (2017); Prasetyo (2016) dan Ricardo dan Meilani (2017) hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara minat baca terhadap hasil belajar.

2.1.6.3 Hubungan *Gadget* dan Minat Baca terhadap Hasil Belajar IPS

Penggunaan *gadget* yang disesuaikan dengan intensitas yang sudah ditentukan memengaruhi terhadap hasil belajar. Hasil penelitian ini diperkuat oleh Djamarah (2011) menyatakan bahwa minat baca akan menimbulkan prestasi dan hasil belajar. Diperkuat juga dari penelitian Wakijo (2017) yang menyatakan terdapat pengaruh pemanfaatan sekolah dan minat baca siswa yang signifikan secara simultan terhadap hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII semester genap SMP Negeri 2 Metro tahun pelajaran 2016/2017.

Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan pokok dalam proses pendidikan di sekolah. Banyak sekali faktor yang berpengaruh dalam kegiatan belajar mengajar, baik itu berasal dari siswa maupun bersal dari guru. Adanya faktor ini maka perlu dikaji pada penelitian ini.

2.2 Kajian Empiris

Kajian empiris berisi beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Hasil penelitian terdahulu dapat dijadikan referensi dalam penelitian ini. Penelitian yang relevan dengan penelitian saat ini adalah sebagai berikut:

- (1) Maria Nani Baiin's (2008) melakukan penelitian dengan judul *Minat Membaca Siswa dengan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD Strada Nawar Jatisampurna Bekasi*. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap adalah Hubungan antara Minat Membaca dengan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia siswa SD Strada Nawar Jatisampurna Bekasi. Untuk itu digunakan metode Penelitian Kuantitatif dengan menggunakan jenis Penelitian Korelasional yaitu mengkorelasikan variabel minat membaca dengan prestasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada korelasi antara minat membaca dengan prestasi belajar bahasa Indonesia siswa di SD Strada Nawar Jatisampurna Bekasi, akan tetapi lemah. Hal tersebut ditunjukkan oleh koefisien korelasi product moment dengan nilai $r = 0,361$. Lemahnya hasil penelitian disebabkan karena kurang validnya instrumen penelitian, hal tersebut dapat dilihat dari 50 pernyataan, ternyata hanya 17 pernyataan yang valid, sehingga hasil korelasi minat membaca dengan prestasi belajar Bahasa Indonesia lemah.
- (2) Mersy Annum Boang Manalu (2010) melakukan penelitian dengan judul *Hubungan Antara Minat Membaca Buku-buku Sejarah Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA N 1 Tuntang Tahun Ajaran 2009/2010*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas X dan XI SMA Negeri 1 Tuntang Tahun Ajaran 2009/2010 yang berjumlah 234 siswa. Variabel dalam penelitian ini meliputi variabel bebas (X) yaitu minat membaca buku-buku sejarah dan variabel terikat (Y) yaitu prestasi belajar siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi dan angket. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskripsi persentase dan analisis statistik. Hasil penelitian menunjukkan minat membaca siswa di SMA Negeri 1 Tuntang terhadap

buku-buku sejarah dikategorikan tinggi dengan jumlah X² hitung sebesar 0,6257 X² tabel sebesar 5,99. Prestasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Tuntang dikategorikan cukup dengan nilai raport mata pelajaran Sejarah rata-rata 75. Sedangkan pengaruh antara minat membaca siswa dengan prestasi belajar siswa sebesar $r^2 = (0,356)^2 = 0,1267$ atau 12,67%. Hal ini dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} (2,19) > t_{tabel} (2,03)$, ada pengaruh yang signifikan. Saran yang penulis sampaikan berkaitan dengan isi skripsi ini adalah: (1) dalam proses belajar mengajar agar lebih dapat menggunakan buku paket yang sudah tersedia dengan semaksimal mungkin, (2) diperlukan pemberian tugas terstruktur kepada siswa.

- (3) Nurdin (2011) melakukan penelitian dengan judul *Pengaruh Minat Baca, pemanfaatan Fasilitas dan Sumber Belajar Terhadap Prestasi Belajar IPS Terpadu SMP Negeri 13 Bandar Lampung*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh minat baca, pemanfaatan fasilitas belajar, dan pemanfaatan sumber belajar terhadap hasil belajar IPS terpadu kelas VIII SMP Negeri 13 Bandar Lampung. Hal ini ditunjukkan dengan uji F yang menunjukkan bahwa F hitung $>$ F table yaitu $51,913 > 2,864$ yang berarti prestasi belajar IPS Terpadu dipengaruhi oleh minat baca, pemanfaatan fasilitas belajar, dan pemanfaatan sumber belajar.
- (4) Hery Hidayat dan Siti Aisah (2013) melakukan penelitian dengan judul *Read Interest Co-Relational With Student Study Performance In IPS Subject Grade IV (Four), In State Elementary School 1, Pagerwangi, Lembang*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan minat baca dengan kinerja belajar siswa dalam mata pelajaran IPS di SDN 01 Pagerwangi Lembang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) minat baca siswa kelas IV SDN 01 Pagerwangi Lembang sudah cukup baik, terlihat dari variasi skor minat baca sebesar 57,1%.; (2) kinerja belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPS juga sudah cukup baik, terlihat dari variasi skor kinerja belajar sebesar 48,6%. Dari data tersebut hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara minat baca dengan kinerja siswa dikelas IV SDN 01 Pagerwangi Lembang.

- (5) Angela (2013) melakukan penelitian dengan judul *Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa SD N 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Dari hasil penelitian motivasi belajar dipengaruhi 2 jenis yaitu motivasi intrinsik yang dimana seseorang siswa akan terus memfokuskan dirinya untuk selalu belajar dan itu merupakan keinginan dalam dirinya, sedangkan motivasi belajar eksterinsik adalah dorongan dalam luar seseorang dimana seseorang tidak terlalu mementingkan belajar dan bahkan seseorang tersebut akan lebih mementingkan hal lain untuk difokuskan salah satunya adalah *game online*. Ketika bermain *game online* seseorang secara tidak langsung akan mempengaruhi motivasi belajarnya yang dikarenakan waktu dan tenaga yang dipergunakan akan banyak dihabiskan untuk bermain daripada belajar.
- (6) Jamani (2013) melakukan penelitian dengan judul *Perilaku Siswa Pengguna Handphone*. Pada penelitian tersebut ditemukan bahwa siswa pengguna *handphone* dalam mengikuti pelajaran sering terlambat masuk kelas pada jam pertama. Mereka sibuk dengan kegiatan bersama *handphonenya* masing-masing sambil berjalan menuju ke kelasnya dengan masih mengaktifkan *handphonenya*.
- (7) Nafisah (2014) dosen STAIN Kudus melakukan penelitian dengan judul *Arti Penting Perpustakaan bagi Upaya Peningkatan Minat Baca Masyarakat*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa masyarakat sadar akan manfaat membaca jika perpustakaan sudah berperan secara optimal. Peran perpustakaan yang optimal perlu adanya dukungan dari kebijakan pemerintah. Pemerintah perlu membuat kebijakan dalam mengorganisasi peran perpustakaan dan penyediaan koleksi bahan pustaka.
- (8) Ahmed & Rajeb (2015) mahasiswa Cairo University dan King Abdulaziz University melakukan penelitian dengan judul *Enhancing Elementary Level EFL Students' Reading Comprehension dan Writing Skills through Extensive Reading Enrichment Program*, menyatakan: *The statistical analysis tests performed indicated marked improvement in English*

proficiency in the two experimental groups, with particular reference to reading comprehension and writing. A number of pedagogical implications and recommendations for future research are given. Hasil penelitian menyimpulkan pokok permasalahan pembelajaran berhubungan dengan kurangnya penggunaan bahasa Inggris pada siswa di kehidupannya sehari-hari. Hal tersebut memberi dampak pada kemampuan mereka dalam menguasai bahasa kedua yang digunakan setelah bahasa ibu.

- (9) Huang, Tsai, & Huang (2015) mahasiswa Chung Hua University, Taiwan melakukan penelitian dengan judul *The Relevant Factors in Promoting Reading Activities in Elementary Schools*. Menyatakan there are three key success factors in promoting reading activities: (1) teachers' emphasis on and implementation of reading activities; (2) the reading habits of parents and other family members; (3) teachers' professional knowledge and skills in guiding the students to read. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada tiga faktor kunci keberhasilan dalam menumbuhkan kegiatan membaca, yaitu: (1) penekanan guru terhadap implementasi kegiatan membaca; (2) kebiasaan membaca orang tua dan anggota keluarga lainnya; (3) guru pengetahuan dan keterampilan profesional dalam membimbing siswa untuk membaca.
- (10) Prasetyo (2016) dari Universitas Muhammadiyah Surakarta melakukan penelitian dengan judul *Hubungan antara Minat Baca dan Gaya Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Atas Di SD Muhammadiyah Baturan Tahun Ajaran 2015/2016*. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif dengan desain penelitian ex post facto. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV, V, dan VI SD Muhammadiyah Baturan. Tahun ajaran 2015/2016. Indikator yang digunakan adalah Rahim (2007), Karwati (2013), dan Winkel (2007). Hasil penelitian menyatakan bahwa: a) Ada hubungan yang positif dan signifikan antara minat baca terhadap prestasi belajar siswa kelas atas di SD Muhammadiyah Baturan, b) Ada hubungan yang positif dan signifikan antara gaya belajar terhadap prestasi

belajar siswa kelas atas di SD Muhammadiyah Baturan. Persamaan: variabel yaitu minat baca. Perbedaan yaitu objek penelitian.

- (11) Triatma (2016) dari Universitas Negeri Yogyakarta melakukan penelitian dengan judul *Minat Baca pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Delegan 2 Prambanan Sleman Yogyakarta*. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian ini adalah Kepala Sekolah SD N Delegan 2 Prambanan Sleman Yogyakarta, Pustakawan Sekolah Dasar Negeri Delegan 2 Prambanan Sleman Yogyakarta, Guru kelas VI Sekolah Dasar Negeri Delegan 2 Prambanan Sleman Yogyakarta, dan Siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri Delegan 2 Prambanan Sleman Yogyakarta. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah Rahim (2008), Somadayo (2011), Abdurrahman (2003). Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa Minat baca siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri Delegan 2 masih rendah. Persamaan: variabel yaitu minat baca. Perbedaan yaitu di objek penelitiannya. Perbedaan yaitu pada objek penelitiannya.
- (12) Nurhadiyah & Musa (2016) dari Universitas Syiah Kuala melakukan penelitian dengan judul *Dampak Rendahnya Minat Baca Dikalangan Mahasiswa PGSD Lampeuneurut Banda Aceh Serta Cara Meningkatkan*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian yaitu mahasiswa PGSD Lampeuneurut Banda Aceh yang diperoleh secara acak (random). Indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kusumardani (2003), Corow (1988) dan Achmad (1995). Hasil penelitian menyimpulkan bahwa apabila direnung minat baca itu sangat berkait dengan kualitas bangsa. Pada satu sisi rendahnya kebiasaan dan kemampuan membaca mahasiswa disebabkan oleh rendahnya minat baca, di sisi lain rendahnya kebiasaan dan kemampuan membaca tidak mengondisikan kedalaman pengetahuan dan keluasan wawasan. Di samping itu, rendahnya kebiasaan dan kemampuan membaca mahasiswa berpotensi untuk berpikir inovatif dan berkeaktifitas

rendah dan tidak berkualitas. Persamaan: variabel yaitu minat baca dan perbedaannya adalah objek penelitiannya.

- (13) Mulyani & Nurliana (2016) mahasiswi STKIP Bina Bangsa Getsempena melakukan penelitian dengan judul *Hubungan antara Minat Baca terhadap Kemampuan Membaca pada Siswa Kelas IV SD Negeri 32 Banda Aceh*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca beberapa siswa kelas IV SD Negeri 32 Banda Aceh masih rendah. Rendahnya kemampuan tersebut salah satunya dipengaruhi oleh minat baca yang masih rendah. Untuk mengurangi faktor tersebut maka perlu ditumbuhkan minat baca pada siswa sedini mungkin agar dapat mengembangkan kemampuan membaca.
- (14) European Scientific Journal internasional (2016) vol.12 No.1 melakukan penelitian dengan judul *Impact of Mobile Phone Usage on Academic Performance Among Secondary School Students in Taraba State, Nigeria* yang ditulis oleh Aisha Indo Muhammed, Phd dan timnya. Temuan dalam penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan *handphone* secara signifikan memengaruhi prestasi akademik siswa pria dan wanita di sekolah menengah. Perbedaan usia bukan merupakan factor signifikan dalam pengaruh penggunaan *handphone* pada prestasi belajar siswa. Jenis kelamin juga bukan merupakan factor signifikan dalam pengaruh penggunaan *handphone* pada prestasi belajar siswa.
- (15) Nurhaidah dan M.Insya Musa (2016) melakukan penelitian dengan judul *Dampak Rendahnya Minat Baca Di Kalangan Mahasiswa PGSD Lampeuneurut Banda Aceh serta Cara Meningkatkan*. Kesimpulan penelitian menyebutkan bahwa kurangnya minat baca telah tertutupi oleh gaya hidup mahasiswa yang global. Kehidupan global yang dimaksudkan, bebas dalam bertindak, bergaya, pergaulan sudah mengarah pada pergaulan bebas, serta penggunaan media yang salah. Kondisi ini, membuat keingintahuan dan proses berpikir mahasiswa rendah serta tidak berkualitas dan sangat buruk, dengan lebih mengutamakan gaya atau berpenampilan menarik, sementara pemikirannya kosong, tanpa dibekali pengetahuan untuk

masa depan, baik saat bekerja menjadi pegawai atau swasta di sekolah dasar.

- (16) Apri Dwi Prasetyo (2016) melakukan penelitian dengan judul *Hubungan Antara Minat Baca dan Gaya Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Atas di SD Muhammadiyah Baturan Tahun Ajaran 2015/2016 Universitas Muhammadiyah Surakarta*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat baca dan gaya belajar mempunyai hubungan atau korelasi terhadap prestasi belajar. Hal ini dapat dilihat dari persamaan regresi linier berganda yaitu $Y = 17,290 + 0,415X + 0,338X$, berdasarkan persamaan tersebut terlihat bahwa koefisien regresi dari masing- masing variabel independen bernilai positif, artinya variabel minat baca dan gaya belajar secara bersama-sama berkorelasi atau berhubungan positif terhadap prestasi belajar. 17,290, nilai konstanta positif menunjukkan hubungan positif variabel independen (minat baca dan gaya belajar).
- (17) Siswati (2016) melakukan penelitian dengan judul *Minat Membaca Pada Mahasiswa (Studi Deskriptif pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UNDIP Semester I)*. Hasil penelitian menyebutkan bahwa kebiasaan membaca mereka yang hanya satu jam dalam sehari akan menghambat pengembangan minat membaca. Apalagi, kebiasaan menonton TV yang juga besar, akan semakin menghambat keinginan untuk membaca. Selain itu di era yang memberikan kemudahan untuk melakukan browsing di internet, bermain dengan alat-alat yang menarik dan aktivitas ber-sms yang tidak pernah berhenti, maka membaca buku di pojok perpustakaan, sambil menunggu di bank atau menunggu antrian di angkutan merupakan pandangan yang sangat langka.
- (18) Tantri dan Dewantara tahun 2017 dari Universitas pendidikan Ganesha melakukan penelitian dengan judul *Keefektifan budaya literasi di SD N 03 Banjar Jawa untuk Meningkatkan Minat Baca*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitiannya adalah siswa SD N 3 Banjar Jawa. Indikator yang digunakan adalah menurut Sudiana (2017), Rahma, Pratiwi, & Lastiti (2015), dan Rahim (2011). Hasil

penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan kegiatan-kegiatan dalam budaya literasi yang sudah dibuat SD N 3 Banjar Jawa dan dari hasil angket, persentase minat baca siswa SD N 3 Banjar Jawa mengalami peningkatan. Persamaan: variabel yaitu minat baca. Perbedaan: objek penelitian.

- (19) Prasetyo (2017) dari Universitas Muhammadiyah Surakarta melakukan penelitian dengan judul *Hubungan Antara Kecanduan Gadget (Smartphone) dengan Empati pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah hubungan sebab-akibat dengan pendekatan kuantitatif. Subjek dalam penelitian adalah mahasiswa 80 fakultas psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta, yang diambil menggunakan teknik purposive sampling dengan pertimbangan kriteria yang akan dijadikan subjek penelitian ini adalah mahasiswa fakultas psikologi UMS angkatan 2013 sampai 2016 yang memiliki *gadget* dan mahasiswa aktif. Teknik analisis data yang digunakan adalah korelasi Product Moment dari Pearson. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah Baron (2005), Taufik (2012), dan Azwar (2006). Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa ada hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *gadget* dengan empati pada mahasiswa yang artinya semakin tinggi kecanduan *gadget* maka semakin rendah empati pada mahasiswa, dan sebaliknya semakin rendah kecanduan *gadget* maka semakin tinggi empati pada mahasiswa. Persamaan: variabel yaitu *gadget* perbedaan: objek penelitian.
- (20) Rachmawati dkk (2017) dari Universitas Tadulako melakukan penelitian dengan judul *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD pada Mata Kuliah Desain Media Pembelajaran*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan sampel penelitian yaitu seluruh mahasiswa pendidikan biologi angkatan 2013 FKIP UNTAD yang memiliki *gadget* berjumlah 113 mahasiswa. Indikator yang digunakan dalam penelitian adalah Winarno (2009), Dimiyati, Mudijiono (2006) dan Sudjana (2009). Hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan

bahwa nilai probabilitas ($\text{sig} = 0,000 < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan biologi di Universitas Tadulako. Persamaan: variabel yaitu penggunaan *gadget*. Perbedaan yaitu objek penelitian.

- (21) Ricardo dan Meilani (2017) dari Universitas Pendidikan Indonesia melakukan penelitian dengan judul *Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *explanatory survey* dengan subjek penelitian yaitu 47 orang siswa kelas X program Administrasi Perkantoran pada mata pelajaran mengelola peralatan kantor (penelitian populasi). Indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah Makmun (2003), Moore (2014), dan Aritonang (2008). Hasil penelitian menyebutkan bahwa minat belajar siswa pada konteks penelitian penulis (yang diukur melalui empat indikator yaitu, perhatian, keterlibatan, rasa senang, dan ketertarikan) berada pada kategori sedang. Indikator terendah adalah indikator rasa senang. Untuk meningkatkan rasa senang siswa, disarankan agar guru dapat menciptakan komunikasi yang baik dengan siswa, seperti yang diungkapkan oleh Slameto (2010), serta menggunakan metode dan media pembelajaran yang sesuai dan menarik juga bervariasi agar siswa menyukai pelajaran yang mereka pelajari (Loekmono, 1985). Persamaannya ada pada variabel penelitian yaitu hasil belajar dan perbedaannya terletak pada objek penelitiannya.
- (22) Sari & Wakijo (2017) mahasiswa Universitas Muhammadiyah Metro melakukan penelitian dengan judul *Pengaruh Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah dan Minat Baca Siswa terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII Semester Genap SMP Negeri 2 Metro Tahun Pelajaran 2016/2017*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPS Terpadu sebesar 82,3% dapat ditentukan secara bersama-sama oleh pemanfaatan perpustakaan sekolah dan minat baca melalui model regresi linier multiple.

- (23) Periyeti (2017) mahasiswa Universitas Andalas, Padang melakukan penelitian dengan judul *Usaha Meningkatkan Minat Baca Mahasiswa*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebiasaan membaca merupakan dasar yang harus dikembangkan sejak dini untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Seseorang dapat mencapai sebuah prestasi dengan membiasakan kegiatan membaca. Minat membaca di kalangan mahasiswa menjadi tolak ukur berkembangnya suatu bangsa.
- (24) Tafsanlı & Kaldırım (2017) mahasiswa Uludağ University dan Dumlupınar University, Turkey melakukan penelitian dengan judul *Examining the Reading Habits, Interests, Tendencies of the Students Studying at the Faculty of Education and Analyzing the Underlying Reason behind Their Preference*, menyatakan:

The mentioned themes herein, are formed as the following: “book type interested”, “content interested”, “topic interested”, “acquiring the reading habits”, “criteria for preferring books”, “the effect of social environment to prefer books”. While the most expressed theme is revealed as “criteria for preferring books”, the least one is about the reading habits, within the research.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat enam tema yang dibahas penelitian yaitu: jenis buku yang diminati, konten yang diminati, topik yang diminati, kebiasaan membaca, kriteria ketertarikan terhadap buku, pengaruh lingkungan sosial. Tema yang paling banyak diungkapkan adalah diungkapkan sebagai kriteria untuk ketertarikan terhadap buku. Sedangkan yang paling sedikit adalah tentang kebiasaan membaca.

- (25) M. Hafiz Al-Ayouby melakukan penelitian dengan judul *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini (2017)*. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa anak menggunakan *gadget* kebanyakan untuk bermain *game* dan menonton *film animasi*, sedangkan yang menggunakan *gadget* sebagai media pembelajaran hanya sedikit. Intensitas serta durasi pemakaiannya beragam, tergantung pengawasan dan kontrol

dari orang tua. Dampak penggunaan *gadget* dapat bersifat positif dan negatif, sesuai dengan pengawasan dan arahan orang tua. Dampak positif tersebut adalah orang tua merasa lebih mudah dalam memantau dan mengatur pergaulan anak, serta dapat memberikan hiburan bagi anak. Sedangkan dampak negatif yang dirasakan adalah anak cenderung untuk menjadi individualis dan sulit bergaul dengan teman sebayanya. Anak yang sudah kecanduan *gadget* juga menjadi sulit untuk dikontrol, dan perkembangan anak menjadi terganggu karena terlalu sering bermain *game*.

- (26) Ricardo dan Rini Intansari Meilani (2017) melakukan penelitian dengan judul *Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa*. Hasil penelitian menjelaskan bahwa berdasarkan perhitungan pengujian hipotesis diperoleh F_{hitung} sebesar 11,32, sedangkan F_{tabel} dengan tingkat kesalahan $\alpha = 0,05$ dan $dk_{reg} b/a = 1$ dan $dk_{res} = n-2 = 45$ sebesar 3,2043, artinya $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $11,32 > 3,2043$. Dapat disimpulkan bahwa “terdapat pengaruh positif dan signifikan dari minat belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran mengelola peralatan kantor kelas X program Administrasi Perkantoran”.
- (27) Puji Asmaul Chusna (2017) melakukan penelitian dengan judul *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. Kesimpulan penelitian ini adalah *gadget* memang dibutuhkan untuk sarana komunikasi terhadap segalanya. tetapi pengawasan serta bimbingan orang tua terhadap anak harus selalu dilakukan. Karena jika orangtua terlena dengan anak yang bisa bermain *gadget* lama-lama anak hanya bisa bermain *gadget* dan tidak bisa berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Sebaiknya orangtua mengenalkan *gadget* pada anak dan juga mengenalkan budaya atau tradisi dalam arti cara menghormati dan sopan santun dalam bermasyarakat. Sehingga peran anak di masa yang akan datang menjadi lebih baik.
- (28) Hapsari dan Rachmmawati (2018) dari Universitas Negeri Surabaya melakukan penelitian dengan judul *Pengaruh Minat Baca dan Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas X IPS MA Al-*

Hidayah Bangkalan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode asosiatif kausal dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian yang digunakan adalah MA Al-Hidayah Bangkalan. Indikator yang digunakan adalah menurut Nadia & Isna (2013), Suprijono & Agus (2013). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh minat baca dan penggunaan *gadget* secara bersama-sama terhadap hasil belajar ekonomi peserta didik kelas X IPS MA Al-Hidayah Bangkalan. Selain itu diketahui Koefisien Determinasi (R^2) atau R Square sebesar 0,344 (34,4%) yang artinya minat baca dan penggunaan *gadget* secara bersama-sama mempengaruhi hasil belajar. Selain itu sebanyak 0,656 (65,6%) dipengaruhi oleh variabel lain diluar variabel yang diteliti. Sehingga dapat disimpulkan bahwa minat baca dan penggunaan *gadget* bukanlah satu-satunya variabel yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik kelas X IPS MA Al-Hidayah Bangkalan, ini disebabkan masih terdapat faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar baik faktor internal maupun faktor ekstern. Persamaan: variabel yaitu penggunaan *gadget*, minat baca, dan hasil belajar. Perbedaan: objek penelitian.

- (29) Indriyani, Sofia dan Anggraini (2018) dari Universitas Lampung melakukan penelitian dengan judul *Persepsi Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, dengan subjek penelitian di Desa Jatibaru Kecamatan Tanjung Bintang. Indikator dalam penelitian adalah Sudijiono (2009), dan Simamora (2016). Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa pengetahuan orang tua mengenai *gadget* ini sudah cukup baik, dari segi pengetahuan mengenai *gadget* dan dampak positif dan negatif *gadget*. Pengetahuan yang dimiliki orang tua lebih memiliki persepsi bahwa penggunaan *gadget* ini lebih kearah negatif daripada dampak positifnya. Persamaan: variabel yaitu penggunaan *gadget*. Perbedaan: objek penelitian.
- (30) Sinta tahun 2018 dari Universitas Tanjungpura Pontianak melakukan penelitian dengan judul *Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI*. Metode penelitian yang digunakan

dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan bentuk penelitian yaitu sebab-akibat. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI". Indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah Nisa (2015), Gunarti dkk (2018) dan Susanto (2012). Hasil penelitian ini menyatakan bahwa tidak ada pengaruh penggunaan aplikasi *gadget* terhadap perkembangan sosial anak. Persamaan: variabel yaitu *gadget* perbedaan: objek penelitian.

- (31) Nurmalasari & Wulandari tahun 2018 dari STMIK Nusa Mandiri Jakarta melakukan penelitian dengan judul *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan subjek penelitian adalah siswa/i kelas VIII dan IX SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah Harfiyanto dkk (2015), Hidayat & Junianto (2017), Mujib (2013). Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa semakin sering menggunakan *gadget* akan berpengaruh terhadap konsentrasi belajar yang mempengaruhi nilai prestasi siswa, persamaan: variabel yaitu penggunaan *gadget*. Perbedaan yaitu di objek penelitiannya.
- (32) Sukarno & Hardinto (2018) dari Universitas Malang melakukan penelitian dengan judul *Pengaruh Penggunaan Gadget, Minat Belajar dan Kecerdasan Emosional terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IIS Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 1 Kepanjen*. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan subjek penelitian yaitu siswa Kelas XI IIS pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Kepanjen yang menggunakan *gadget*. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah Oetomo (2002), Djali (2009) dan Daniel (2003). Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa 1) Terdapat pengaruh yang signifikan variabel penggunaan *gadget* (X1) terhadap hasil belajar siswa kelas XI IIS di SMAN 1 Kepanjen; 2) Terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel minat belajar siswa (X2) terhadap hasil belajar siswa kelas XI IIS di SMAN 1 Kepanjen; 3) Terdapat pengaruh yang signifikan variabel kecerdasan

emosional (X3) terhadap hasil belajar siswa kelas XI IIS di SMAN 1 Kepanjen; 4) Terdapat pengaruh yang signifikan variabel penggunaan *gadget* (X1), minat belajar (X2), dan kecerdasan emosional (X3) terhadap hasil belajar siswa kelas XI IIS di SMAN 1 Kepanjen. Persamaan: variabel yaitu penggunaan *gadget*.

- (33) Sari (2018) dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang melakukan penelitian dengan judul *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah kuantitatif deskriptif dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon dengan jumlah keseluruhan sebanyak 40 siswa. Indikator yang digunakan adalah Agusli (2008), Susanto (2013) dan Mudjiono (2006). Hasil penelitian menyimpulkan bahwa tidak ada pengaruh signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon dan tidak ada pengaruh yang positif signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon. Persamaan penelitian yaitu variabel penggunaan *gadget* dan hasil belajar. Perbedaannya di objek penelitiannya.
- (34) Maulita Indriyani, Ari Sofia¹ dan Gian Fitria Angraini (2018) melakukan penelitian dengan judul *Persepsi Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan orang tua mengenai *gadget* ini sudah cukup baik, dari segi pengetahuan mengenai *gadget* dan dampak positif dan negatif *gadget*. Pengetahuan yang dimiliki orang tua lebih memiliki persepsi bahwa penggunaan *gadget* ini lebih kearah negatif daripada dampak positifnya.
- (35) Ade Asih Susiari Tantri dan I Putu Mas Dewantara (2018) melakukan penelitian dengan judul *Keefektifan Budaya Literasi Di SD N 3 Banjar Jawa untuk Meningkatkan Minat Baca* . kesimpulan penelitian tersebut adalah program budaya literasi sangat penting dilakukan di sekolah dasar. Program budaya literasi yang dikerjakan serius, berkelanjutan, dan didukung oleh semua warga sekolah akan mampu meningkatkan minat baca siswa.

Membiasakan membaca sejak dini akan menghasilkan budaya. Jika sudah menjadi budaya, maka SDM bangsa Indonesia akan meningkat. SDM meningkat, bangsa Indonesia juga akan semakin maju.

Penelitian yang telah dipaparkan merupakan penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian-penelitian di atas memiliki kesamaan dengan penelitian ini yaitu meneliti tentang *gadget*, minat baca, dan hasil belajar siswa. Namun, penelitian-penelitian di atas memiliki perbedaan pada tempat penelitian, subjek penelitian, dan pada sebagian penelitian tersebut terdapat beberapa variabel yang berbeda dengan penelitian ini. Penelitian-penelitian yang telah diteliti sebelumnya, peneliti gunakan sebagai bahan pengembangan dalam melaksanakan penelitian.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan simpulan sementara tentang hubungan antar variabel dari berbagai teori yang telah diidentifikasi (Sugiyono, 2016:92). Kerangka berpikir dalam penelitian ini ialah susunan yang menggambarkan pengaruh *gadget* dan minat baca terhadap hasil belajar IPS. Penelitian ini memiliki tiga variabel yaitu *gadget*, minat baca, dan hasil belajar yang memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lainnya.

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa setelah kegiatan belajar yang dijadikan sebagai acuan keberhasilan perkembangan potensi siswa. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar, siswa harus mencapai hasil belajar dengan batas yang telah ditetapkan oleh lembaga sekolah. Batas minimum yang harus dicapai siswa dikenal sebagai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Dalam mencapai sebuah hasil belajar yang optimal atau mencapai KKM yang telah ditentukan, seorang siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut ada yang berasal dari dalam diri siswa (*internal*) maupun dari luar diri siswa (*eksternal*). Faktor internal meliputi faktor jasmaniah,

kelelahan dan faktor psikologis seperti intelegensi, bakat, minat, dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari faktor keluarga, sekolah dan masyarakat. Dari faktor yang memengaruhi hasil belajar yang ada, salah dua faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa adalah *gadget* dan minat baca. *Gadget* termasuk dalam faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar sedangkan minat baca termasuk faktor internal yang memengaruhi hasil belajar siswa.

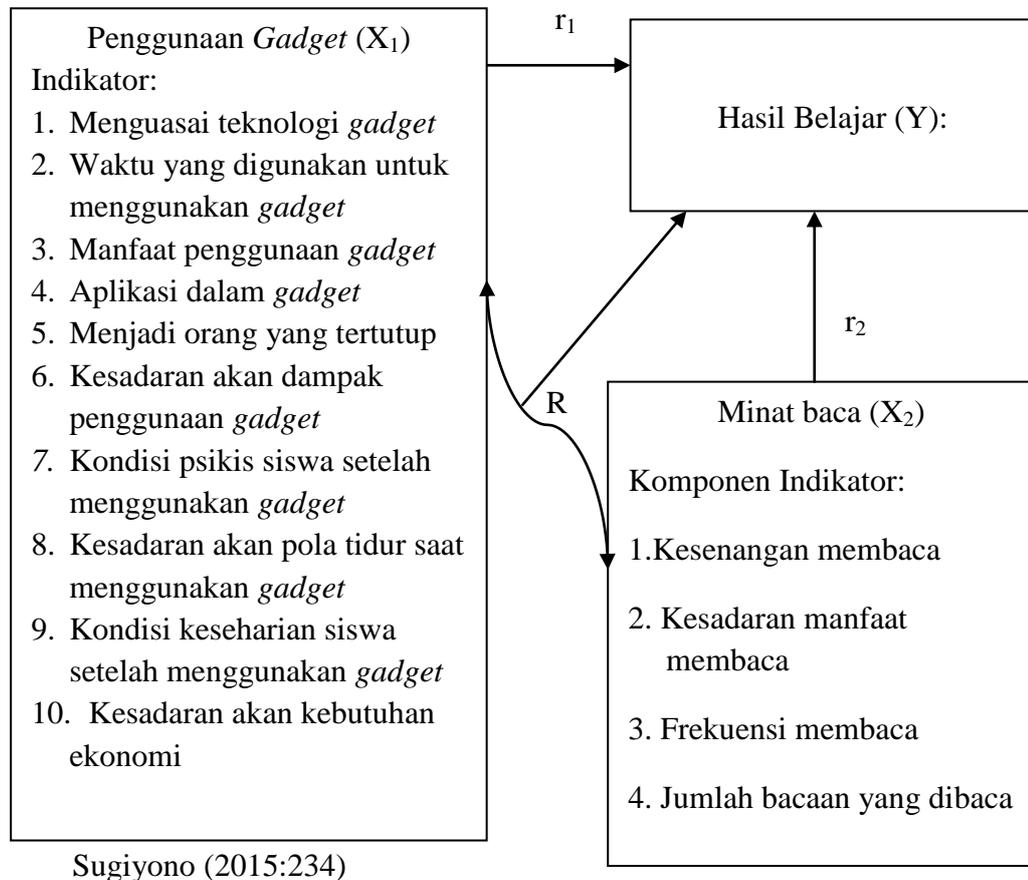
Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial berkaitan erat dengan penggunaan *gadget*. *Gadget* adalah alat yang digunakan untuk tujuan tertentu, biasa digunakan untuk berkomunikasi, mencari informasi baru, memperoleh ide baru, bisnis, berdiskusi dan lain sebagainya. Siswa akan lebih bijak menggunakan *gadget* jika siswa menguasai teknologi *gadget* dalam pemakaiannya sehingga tidak disalahgunakan untuk hal-hal yang tidak diperbolehkan. Siswa akan lebih bijak menggunakan *gadget* jika dapat mengatur waktu penggunaan *gadget* dengan tepat. Selain itu siswa akan lebih bijak dalam menggunakan *gadget* jika siswa mengetahui manfaat dari penggunaan *gadget*, serta mengetahui aplikasi yang terdapat dalam *gadget*. Hal ini diharapkan agar siswa tidak menjadi pribadi yang tertutup karena menggunakan *gadget* terlalu lama atau karena belum menyadari akan dampak penggunaan *gadget*.

Selain itu kondisi psikis siswa setelah menggunakan *gadget* juga perlu diperhatikan baik bagi orang tua maupun guru sehingga siswa merasa mendapatkan perhatian dari orang-orang disekitarnya. Siswa akan lebih bijak menggunakan *gadget* jika memiliki kesadaran akan pola tidur saat menggunakan *gadget* dengan baik, serta memerhatikan kondisi kesehariannya setelah menggunakan *gadget* supaya tidak merugikan dirinya sendiri dan orang lain karena menggunakan *gadget*. Terakhir siswa akan lebih bijak menggunakan *gadget* jika kesadaran akan kebutuhan ekonomi diperhatikan oleh dirinya sendiri.

Semakin tinggi kebijakan siswa dalam menggunakan *gadget* maka semakin tinggi pula kepekaan siswa dalam mengatur waktu, manfaat menggunakan *gadget* dan lain sebagainya berdasarkan beberapa indikator tersebut. Sebaliknya jika kebijakan siswa dalam menggunakan *gadget* rendah maka siswa tidak akan memerhatikan waktu bermain dengan *gadget* sehingga

lupa dengan waktunya untuk belajar. Selain itu siswa juga tidak memerhatikan manfaat apa saja yang dapat diperoleh karena menggunakan *gadget*. Siswa menggunakan *gadget* hanya untuk bermain dengan dunianya sendiri bersama teman-teman di sosial media yang siswa temukan di halaman akun pribadinya. Sehingga hal ini dapat mengganggu hasil belajar di sekolah.

Faktor lain yang memengaruhi hasil belajar adalah minat baca. Minat baca adalah keinginan yang kuat seseorang untuk membaca. Keinginan tersebut tidak sebatas rasa tertarik, tetapi diikuti usaha yang kuat. Minat membaca merupakan kecenderungan yang ada dalam diri seseorang terhadap suatu bacaan. Jika siswa memiliki minat baca yang tinggi, maka kegiatan membaca akan dilakukan tanpa ada paksaan. Aspek minat membaca meliputi kesenangan membaca, kesadaran akan manfaat membaca, frekuensi membaca, dan jumlah buku bacaan yang pernah dibaca. Semakin tinggi minat baca siswa maka semakin tinggi pula minat siswa untuk belajar. Siswa yang memiliki minat baca yang tinggi akan memperoleh hasil belajar yang tinggi. Sebaliknya jika minat baca rendah maka semakin rendah pula hasil belajar yang diperoleh siswa. Keterkaitan antara penggunaan *gadget* dan minat baca terhadap hasil belajar siswa dapat digambarkan dalam kerangka berfikir melalui bagan berikut.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

Keterangan:

X_1 = Penggunaan *Gadget*

X_2 = Minat Baca

Y = Hasil Belajar

Bagan kerangka berpikir tersebut menunjukkan hasil belajar (Y) sebagai variabel terikat. Penggunaan *gadget* (X_1) dan minat baca (X_2) sebagai variabel bebas. Penggunaan *gadget* dan Minat Baca merupakan faktor yang memengaruhi hasil belajar IPS siswa.

2.4 Hipotesis Penelitian

Arikunto (2014:66) menyatakan ada dua hipotesis, yaitu hipotesis kerja yang menyatakan ada hubungan antar variabel, dan hipotesis nihil yang

menyatakan tidak adanya hubungan antar variabel. Berdasarkan kerangka pikir yang telah diuraikan tersebut, hipotesis yang diajukan penulis dalam penelitian ini adalah hipotesis kerja terlihat adanya hubungan yang positif antara minat baca dengan hasil belajar IPS siswa kelas V SD di gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal. Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, maka diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H₀₁ : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD di Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal. ($\rho=0$)

H_{a1} : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD di Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal. ($\rho\neq 0$)

H₀₂ : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan minat baca siswa terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD di Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal. ($\rho=0$)

H_{a2} : Terdapat pengaruh yang signifikan minat baca siswa terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD di Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal. ($\rho\neq 0$)

H₀₃ : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* dan minat baca terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD di Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal. ($\rho=0$)

H_{a3} : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* dan minat baca terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD di Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal. ($\rho\neq 0$).

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab metode penelitian menjelaskan desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, definisi operasional variabel, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, dan teknik analisis data. Berikut penjelasan setiap bagian dalam metode penelitian.

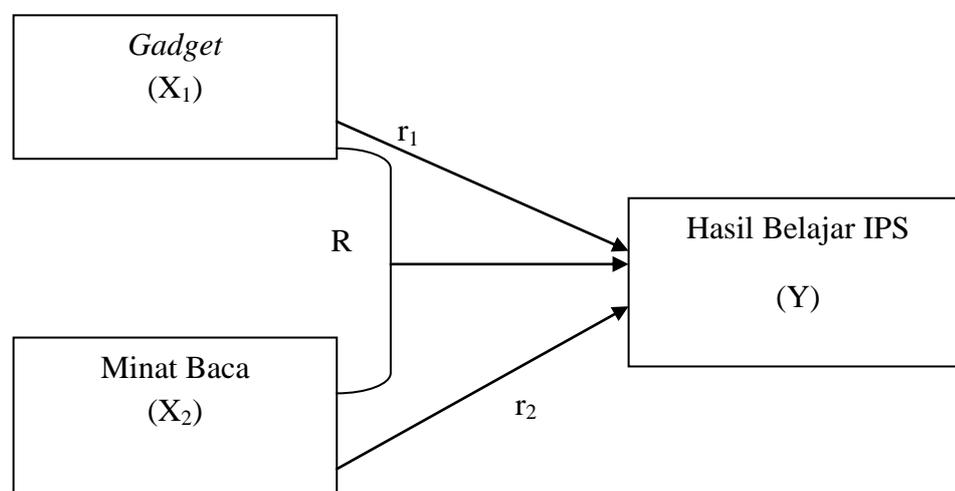
3.1 Desain Penelitian

Berdasarkan permasalahan dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti berusaha untuk mendapatkan informasi dan hasil uji perbedaan mengenai pengaruh *gadget* terhadap minat baca dan hasil belajar IPS kelas V SD gugus Ki Hajar Dewantara sehingga penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, hal ini sesuai dengan pendapat dari Creswell (2017:4) yaitu penelitian kuantitatif merupakan pendekatan untuk menguji objektif dengan menguji hubungan antar variabel. Sedangkan menurut Sugiyono (2015:13) menyebutkan bahwa metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara *random*, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metode penelitian kuantitatif menggunakan instrumen angket yang sudah divalidkan oleh ahli sesuai dengan variabel. Variabel ini pada gilirannya dapat diukur dengan menggunakan instrumen sehingga data jumlah dapat dianalisis dengan menggunakan prosedur statistik dengan cara survei.

Sedangkan menurut kehadiran variabel, penelitian ini tergolong penelitian kuantitatif deskriptif, penelitian kuantitatif deskriptif adalah penelitian yang menjelaskan fenomena-fenomena yang ada dengan menggunakan angka-angka

untuk mencadangkan karakteristik individu atau kelompok. Jadi pada penelitian ini peneliti akan menggunakan metode kuantitatif yang ingin mendapatkan data yang akurat, berdasarkan fenomena yang empiris dan dapat diukur.

Secara sederhana penelitian *expost facto* menyelidiki permasalahan dengan mempelajari atau meninjau variabel-variabel (Sudaryono, Margono, & Rahayu, 2017:11). Thoifah (2015:160) menegaskan penelitian *expost facto* meneliti hubungan sebab akibat yang tak dapat dimanipulasi atau diberi perlakuan oleh peneliti. Penelitian ini merupakan penelitian terhadap tiga variabel yang terdiri dari dua variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu *gadget* dan minat baca sehingga sebagai variabel bebas tidak dapat dimanipulasi. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar IPS. Hasil belajar diperoleh dari nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) genap muatan pelajaran IPS siswa kelas V tahun pelajaran 2019/2020 pada ranah kognitif. Desain penelitian ini dapat dilihat melalui bagan dibawah ini.



Sumber: Thoifah, 2015:173

Gambar 3.1 Bagan Desain Penelitian

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Pada bab ini menjelaskan mengenai tempat dan waktu penelitian. Uraian selengkapnya sebagai berikut.

3.2.1 Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah letak dimana peneliti akan melakukan pengumpulan data atau informasi yang dibutuhkan berkaitan dengan permasalahan yang peneliti lakukan. Adapun lokasi penelitian ini berada di SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal, dimana sekolah ini merupakan salah satu gugus yang akan peneliti lakukan terkait dengan masalah yang akan diteliti. Alasan dipilih lokasi ini adalah pengaruh yang besar daripada penggunaan *gadget* terhadap anak usia dini apalagi berkaitan dengan minat baca dan hasil belajarnya di sekolah. Hasil wawancara dengan salah satu guru kelas di salah satu SD gugus Ki Hajar Dewantara yang bertepatan di SD N Kalisoka 03 mengatakan bahwa minat baca dan hasil belajar siswa yang menurun dikarenakan penggunaan *gadget* di usia anak-anak yang sudah bisa bermain *gadget*. Oleh sebab itu peneliti perlu melakukan penelitian di beberapa SD yang ada di gugus Ki Hajar Dewantara berdasarkan masalah yang saat ini terjadi.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam waktu sembilan bulan. Penyusunan proposal dilaksanakan pada bulan Desember 2019 sampai Februari 2020. Uji coba instrumen penelitian dilaksanakan pada minggu ketiga bulan Februari 2020. Penelitian dilaksanakan pada minggu kedua bulan Juni 2020. Analisis data dilaksanakan pada bulan Juni 2020. Penyusunan laporan dilaksanakan pada bulan Juli sampai Agustus 2020. Sidang skripsi dilaksanakan pada bulan September 2020. Revisi dan penjilidan dilaksanakan pada bulan September 2020.

3.3 Populasi dan Sampel

Dalam bagian ini membahas terkait populasi dan sampel dalam penelitian. Berikut penjelasannya.

3.3.1 Populasi

Populasi menurut Anggoro (2010:4.2) adalah “Himpunan yang lengkap dari satuan-satuan atau individu-individu yang karakteristiknya ingin kita ketahui”. Objek merupakan suatu benda, apakah itu benda hidup atau benda mati. Benda hidup misalnya manusia, binatang, dan tumbuhan. Sedangkan benda mati misalnya air, udara, tempat, kantor, perusahaan, dan lain-lain.

Sedangkan menurut Sugiyono (2015:117) Populasi diartikan sebagai “wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Kualitas dan karakteristik tersebut disesuaikan dengan keperluan penelitian. Pemilihan objek/subjek ditentukan berdasarkan kualitas yang sesuai dengan tujuan penelitian dan kemanfaatan penelitian.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa populasi adalah semua subyek penelitian. Populasi memiliki parameter, yakni besaran yang terukur yang menunjukkan ciri dari populasi itu, diantara istilah yang sering digunakan adalah besaran rata-rata, bentangan rata-rata, simpangan variasi, simpangan baku sebagai parameter populasi. Parameter suatu populasi tertentu adalah tetap nilainya, apabila nilainya berubah maka berubah pula populasinya.

Dalam penelitian yang akan menjadi populasi penelitian adalah seluruh sekolah di gugus Ki Hajar Dewantara, yang dijabarkan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

No.	Nama sekolah	Kelas	Jumlah siswa
1.	SDN Kabunan 01	V	42 siswa
2.	SDN Pedagangan 01	V	43 siswa
3.	SDN Pedagangan 02	V	36 siswa
4.	SDN Pedagangan 03	V	12 siswa
5.	SDN Kalisoka 01	V	38 siswa
6.	SDN Kalisoka 02	V	25 siswa
7.	SDN Kalisoka 03	V	19 siswa
Jumlah			215Siswa

3.3.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2015:116) menyebutkan sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh jumlah populasi tersebut. Sampel adalah bagian lebih kecil dari populasi namun dapat mewakili seluruh populasi. Sedangkan menurut Arikunto (2014:120) menyebutkan bahwa untuk populasi yang kurang dari 100, lebih baik mengambil dari keseluruhan populasi tersebut. Selanjutnya jika subyeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% dan bisa juga lebih. Pengambilan sampel harus representatif (mewakili), karena apa yang dipelajari dari sampel akan diberlakukan untuk populasi. Data yang diperoleh dari sampel dapat diberlakukan untuk populasi penelitian.

Sugiyono (2015:118) menyatakan bahwa teknik sampling adalah teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *probability sampling* dengan jenis *proportionate stratified random sampling*. Sugiyono (2015:120) mengemukakan bahwa *probability sampling* merupakan teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel yang dapat memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel penelitian. Adapun *proportionate stratified random sampling* adalah cara pengambilan sampel dari populasi yang dilakukan dengan acak dan berstrata secara proporsional (Riduwan, 2013:13). Teknik ini digunakan karena populasi memiliki anggota yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional. Penelitian dilaksanakan di SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal yang terdiri dari tujuh sekolah dasar, dan tiap-tiap sekolah memiliki jumlah siswa yang berbeda-beda. Oleh karena itu untuk memudahkan dalam pengambilan sampel secara merata peneliti menggunakan *proportionate stratified random sampling*.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus *Slovin* dengan taraf kesalahan 5%. Berikut ini merupakan rumus *Slovin* (Thoifah, 2015:18) yang digunakan untuk menghitung sampel penelitian adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N \cdot (e)^2 + 1}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e² = batas ketelitian yang diinginkan

Penerapan rumus untuk menghitung sampel dengan jumlah populasi 215 adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} n &= \frac{N}{N \cdot (e)^2 + 1} \\ n &= \frac{215}{215 \cdot (0,05)^2 + 1} \\ n &= \frac{215}{0,5375 + 1} \\ n &= 139,8383 \\ n &= 140 \end{aligned}$$

Thoifah (2015:19) menyatakan bahwa perhitungan yang menghasilkan suatu pecahan lebih baik dibulatkan ke atas agar sampel yang diambil lebih aman. Oleh karena itu, sampel yang akan diambil adalah sebanyak 140 siswa. Sampel yang diambil dalam penelitian ini berupa sampel proporsi, karena populasi di masing-masing sekolah berbeda. Arikunto (2014:182) menyatakan bahwa ada saatnya banyaknya subjek yang terdapat pada masing-masing wilayah tidak sama, supaya dapat memperoleh sampel yang representatif, pengambilan subjek dari masing-masing wilayah ditentukan sebanding dengan banyaknya subjek dalam masing-masing wilayah. Berikut ini merupakan rumus pengambilan sampel (Thoifah, 2015:18) adalah sebagai berikut:

$$ni = \frac{Ni}{N} \cdot n$$

Keterangan:

ni = jumlah sampel menurut stratum

n = jumlah sampel seluruhnya

Ni = jumlah populasi menurut stratum

N = jumlah populasi seluruhnya

Dengan menggunakan rumus tersebut, dapat dilihat sampel di setiap sekolah seperti pada Tabel 3.2 berikut:

Tabel 3.2 Sampel dalam Penelitian

No.	Nama Sekolah	Populasi	Sampel
1.	SD N Kalisoka 01	38	$38/215 \times 140 = 24,74 = 25$
2.	SD N Kalisoka 02	25	$25/215 \times 140 = 16,27 = 16$
3.	SD N Kalisoka 03	19	$19/215 \times 140 = 12,37 = 12$
4.	SD N Pedagangan 01	43	$43/215 \times 140 = 28,00 = 28$
5.	SD N Pedagangan 02	36	$36/215 \times 140 = 23,44 = 23$
6.	SDN Pedagangan 03	12	$12/215 \times 140 = 7,813 = 8$
7.	SD N Kabunan 01	42	$42/215 \times 140 = 27,34 = 28$
Jumlah		140	140

Sumber: Data dari Guru dan Siswa SD N Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal (27 Januari 2020)

3.4 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2015:60) menyebutkan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja, yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian baru ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Misalnya objek yang menjadi perhatian peneliti adalah manusia. Manusia memiliki beberapa ciri contohnya seperti jenis kelamin, tinggi badan, intelegensi, motivasi adalah contoh dari variabel. Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah:

3.4.1 Variabel bebas (independen)

Sugiyono (2015:61) menjelaskan variabel bebas dapat disebut juga variabel stimulus, prediktor, dan independen. Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau menimbulkan variabel terikat (Thoifah, 2015:165). Sudaryono, dkk. (2013:23) menjelaskan variabel bebas adalah variabel yang menjelaskan variabel lainnya. Variabel bebas dalam penelitian adalah pengaruh penggunaan *gadget* (X_1) dan minat baca (X_2).

3.4.2 Variabel terikat (dependen)

Sugiyono (2015:61) menjelaskan variabel terikat dapat disebut variabel *output*, kriteria, konsekuen, dan dependen. Thoifah (2015:165) menerangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi adanya variabel bebas. Variabel terikat adalah variabel yang dijelaskan oleh variabel bebas (Sudaryono, dkk., 2013:23). Variabel terikat (dependen) dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS (Y) siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal. Hasil belajar IPS tersebut berupa nilai PTS genap siswa kelas V tahun pelajaran 2019/2020 pada ranah kognitif. Dalam penelitian yang termasuk variabel terikat adalah hasil belajar siswa.

3.5 Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda tentang judul penelitian ini, maka di bawah ini akan dikemukakan definisi dari tiap-tiap istilah yang terdapat pada judul penelitian ini.

3.5.1 Variabel Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil suatu proses aktivitas belajar yang membawa perubahan tingkah laku pada diri siswa yang meliputi aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap. Selanjutnya, aspek-aspek tersebut dievaluasikan dan diaktualisasikan dalam angka atau nilai yang dapat dilihat dalam buku rapor siswa. Data hasil belajar IPS siswa diambil dari hasil belajar

Penilaian Tengah Semester (PTS) genap siswa kelas V tahun pelajaran 2019/2020 di SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal.

3.5.2 Variabel Penggunaan Gadget

Penggunaan *gadget* adalah aktifitas yang dilakukan siswa dengan menggunakan *gadget* yang dimiliki dalam kesehariannya. Penggunaan *gadget* bisa berbentuk intensitas dan manfaat penggunaan. Siswa menggunakan *gadget* dengan bijak apabila memanfaatkan *gadget* untuk kepentingan yang positif. Penggunaan *gadget* dapat diukur melalui indikator berikut: 1) menguasai teknologi *gadget*, 2) waktu yang digunakan untuk menggunakan *gadget*, 3) manfaat penggunaan *gadget*, 4) aplikasi dalam *gadget*, 5) menjadi orang yang tertutup, 6) kesadaran akan dampak penggunaan *gadget*, 7) kondisi psikis siswa setelah menggunakan *gadget*, 8) kesadaran akan pola tidur saat menggunakan *gadget*, 9) kondisi kesehatan siswa setelah menggunakan *gadget*, 10) kesadaran akan kebutuhan ekonomi siswa dan keluarga karena menggunakan *gadget*. Dalam penelitian ini, pengambilan data tentang penggunaan *gadget* siswa dengan menggunakan angket atau kuesioner kepada siswa.

3.5.3 Variabel Minat Baca

Minat baca adalah dorongan atau keinginan yang kuat dari seseorang untuk membaca dengan penuh kesadaran yang disertai dengan perasaan senang. Minat baca yang dimiliki siswa berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis. Minat baca siswa dapat diukur melalui indikator berikut: 1) kesenangan membaca, 2) kesadaran manfaat membaca, 3) frekuensi membaca, 4) jumlah bacaan yang dibaca. Dalam penelitian ini, pengambilan data tentang minat baca siswa dengan menggunakan angket atau kuesioner kepada siswa.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2015:308) menyatakan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Menurut Riduwan (2015:69) menyebutkan bahwa metode pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang

digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, angket atau kuesioner, dan dokumentasi. Uraianya sebagai berikut:

3.6.1 Wawancara

Menurut Riduwan (2015:74) “Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya”. Wawancara bisa dilakukan secara lisan dan tatap muka. Wawancara dapat dilakukan, baik secara terstruktur maupun tidak terstruktur. Sugiyono (2015:197) menjelaskan “Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas, dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya”. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Wawancara tidak terstruktur dalam penelitian ini berisi pertanyaan-pertanyaan tentang informasi dan data awal penelitian. Peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur dengan narasumber guru kelas V dengan cara menjawab pertanyaan berkaitan dengan variabel penelitian, untuk menemukan permasalahan, mendapatkan informasi, dan data awal penelitian.

3.6.2 Angket atau Kuesioner

Sugiyono (2015:199) menyebutkan “Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data di mana partisipan/responden menjawab pertanyaan atau pernyataan kemudian setelah diisi dengan lengkap mengembalikan kepada peneliti”. Sedangkan Anggoro (2010:33) menjelaskan bahwa kuesioner sebagai alat pengumpul data pada umumnya terdiri dari beberapa pertanyaan dan pernyataan tertulis yang digunakan untuk mengumpulkan informasi penelitian yang dikehendaki. Tujuan penyebaran angket adalah untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dan responden tidak merasa khawatir apabila memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam mengisi daftar pertanyaan maupun pernyataan.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup dan angket terbuka. Angket tertutup yang berisi pernyataan tertulis yang harus dijawab oleh responden dengan memberi tanda centang (√) pada jawaban yang

dianggap paling sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Sedangkan angket terbuka adalah angket yang disajikan dalam bentuk sederhana sehingga responden dapat memberikan jawaban sesuai dengan kehendak dan keadaannya (Riduwan, 2015:71). Angket terbuka disebut juga angket tidak berstruktur.

Penelitian ini menggunakan skala *Likert* dengan rentang 4. Responden pada penelitian ini adalah siswa kelas V sekolah dasar gugus Ki Hajar Dewantara kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal yang menjadi sampel penelitian. Angket digunakan untuk mengetahui bagaimana intensitas penggunaan *gadget* dan minat baca siswa kelas V Sekolah Dasar gugus Ki Hajar Dewantara kecamatan Dukuhwaru kabupaten Tegal.

3.6.3 Dokumentasi

Menurut Arikunto (2014:201) “Dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya”. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data nilai prestasi belajar siswa, yaitu nilai PTS genap dari mata pelajaran IPS siswa kelas V tahun pelajaran 2019/2020 dan daftar nama siswa kelas V sekolah dasar gugus Ki Hajar Dewantara kecamatan Dukuhwaru kabupaten Tegal.

3.7 Instrumen Pengumpulan Data

Pada suatu penelitian, dibutuhkan instrumen penelitian sebagai alat untuk memperoleh data penelitian. Sugiyono (2015:148) menyatakan “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik, fenomena ini disebut variabel penelitian”. Apabila variabel penelitiannya ada tiga maka, maka jumlah instrumen yang digunakan juga tiga (Riduwan. 2015:78).

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Instrumen penelitian berupa pedoman wawancara tidak terstruktur dan angket. Pedoman wawancara tidak terstruktur digunakan untuk menemukan permasalahan, memperoleh informasi, dan data awal penelitian. Pada instrumen

angket, terdapat indikator-indikator yang akan dikembangkan menjadi butir-butir pernyataan. Angket digunakan untuk mengukur intensitas penggunaan *gadget* dan minat baca siswa kelas V sekolah dasar gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal yang terpilih menjadi sampel. Uraian mengenai instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

3.7.1 Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur

Peneliti menggunakan pedoman wawancara sebagai alat untuk memperlancar kegiatan wawancara. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam wawancara tidak terstruktur disampaikan secara bebas dan tidak tersusun sistematis. Pertanyaan disampaikan dengan menyesuaikan keadaan ketika wawancara berlangsung, pertanyaan berkembang menyesuaikan jawaban responden. Pedoman wawancara dalam penelitian ini berisi pokok-pokok permasalahan yang akan ditanyakan meliputi perizinan penelitian, kurikulum, hasil belajar IPS, aktivitas siswa, pengelolaan kelas, metode dan media, serta sarana dan prasarana. Pedoman wawancara ini ditujukan kepada guru kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal untuk memperoleh informasi awal dalam melakukan penelitian. Pedoman wawancara digunakan saat melakukan studi pendahuluan.

3.7.2 Lembar Angket

Lembar angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup yaitu siswa telah disediakan sehingga responden bisa memilih. Sedangkan dalam angket *gadget* disediakan jawaban yang berisi uraian apabila terdapat jawaban yang tidak sesuai dengan pilihan jawaban.

Dalam penelitian ini, angket memerlukan pernyataan positif dan pernyataan negatif yang dikembangkan dari variabel penggunaan *gadget* dan minat baca. Angket ini berupa pernyataan tertulis yang harus dijawab oleh responden dengan memberi tanda cek (✓) pada jawaban yang dianggap paling sesuai dengan keadaan sebenarnya. Angket diberikan kepada siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal untuk mendapatkan data variabel *gadget* dan minat baca. Kisi-kisi angket *gadget* disusun berdasarkan indikator-indikator tentang penggunaan *gadget* dan kisi-kisi

angket minat baca disusun berdasarkan indikator-indikator tentang minat baca. Uraianya sebagai berikut.

3.7.2.1. Instrumen Variabel *Gadget*

Indikator yang digunakan untuk membuat angket variabel *gadget* berdasarkan teori Iswidharmanjaya & Agency (2014:15-75) dan Wijanarko & Setiawati (2016:47-52). Penelitian ini mengembangkan 10 indikator yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Pengembangan indikator *gadget* dalam penelitian ini yaitu menguasai teknologi *gadget*, waktu yang digunakan untuk menggunakan *gadget*, manfaat penggunaan *gadget*, aplikasi dalam *gadget*, menjadi orang yang tertutup, kesadaran akan dampak penggunaan *gadget*, kondisi psikis siswa setelah menggunakan *gadget*, kesadaran akan pola tidur saat menggunakan *gadget*, kondisi keseharian siswa setelah menggunakan *gadget*, dan kesadaran akan kebutuhan ekonomi. Indikator pada angket *gadget* dikembangkan menjadi butir-butir pernyataan. Untuk memperoleh data yang valid maka peneliti menyusun kisi-kisi dalam menggunakan lembar angket *gadget*. Kisi-kisi instrumen angket *gadget* dalam penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Penggunaan *Gadget*

Sub Variabel	Indikator	No. Item		Jumlah Item
		Positif	Negatif	
Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	Menguasai teknologi <i>gadget</i>	1, 9		2
	Waktu yang digunakan untuk menggunakan <i>gadget</i>	2	10	2
	Manfaat penggunaan <i>gadget</i>	3,11, 23	21	4
	Aplikasi dalam <i>gadget</i>	4,12,18		3
Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	Menjadi orang yang tertutup	5	13	2
	Kesadaran akan dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap budaya Indonesia	6	14, 20	3
	Kondisi psikis siswa setelah menggunakan <i>gadget</i>	7	15, 19	3

Sub Variabel	Indikator	No. Item		Jumlah Item
		Positif	Negatif	
	Kesadaran akan pola tidur saat menggunakan <i>gadget</i>	8	16	2
	Kondisi kesehatan siswa setelah menggunakan <i>gadget</i>		17, 22	2
	Kesadaran akan kebutuhan ekonomi siswa dan keluarga karena menggunakan <i>gadget</i>		24, 25	2
Jumlah		12	13	25

Sumber: dikembangkan dari teori Iswidharmanjaya & Agency (2014:15-75) dan Wijanarko & Setiawati (2016:47-52)

3.7.2.2 Instrumen Variabel Minat Baca

Indikator yang digunakan untuk membuat minat baca berdasarkan teori Sudarsana dan Bastiano (2013:4.27). Pengembangan indikator minat baca dalam penelitian ini yaitu melaksanakan kegiatan membaca dengan senang, membaca berbagai jenis buku bacaan, mengutamakan kegiatan membaca daripada kegiatan lain, memahami isi buku bacaan, melakukan kegiatan membaca di kelas, melakukan kegiatan membaca diluar jam belajar, variasi buku bacaan, dan peminjaman buku bacaan. Untuk memperoleh data yang valid maka peneliti menyusun kisi-kisi dalam menggunakan lembar angket minat baca. Kisi-kisi instrumen angket minat baca dalam penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Minat Baca

No.	Komponen	Indikator	Pernyataan		Jumlah Butir
			Positif	Negatif	
1.	Kesenangan Membaca	Melaksanakan kegiatan membaca dengan senang	1, 17	9	3
		Membaca berbagai jenis buku bacaan	2, 8, 30	18	4
2.	Kesadaran manfaat membaca	Mengutamakan kegiatan membaca daripada kegiatan lain	3, 11, 26, 31,	19, 34	6

No.	Komponen	Indikator	Pernyataan		Jumlah Butir
			Positif	Negatif	
		Memahami isi buku bacaan	4, 12, 20	27,	4
3.	Frekuensi membaca	Melakukan kegiatan membaca di kelas	5, 13	21, 28,	4
		Melakukan kegiatan membaca diluar jam pembelajaran	6, 22, 29	14, 32	5
4.	Jumlah bacaan yang dibaca	Variasi buku bacaan	7, 15, 30, 33	23, 35	6
		Peminjaman buku bacaan	8, 16	24	3
	Jumlah		23	12	35

Sumber: dikembangkan menurut Sudarsana & Bastiano (2013: 4.27)

Angket dalam penelitian ini berbentuk checklist. Siswa sebagai responden diberikan perintah untuk memberikan tanda cek (\surd) pada kolom yang tersedia sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Tingkatan nilai untuk setiap alternatif jawaban menggunakan skala Likert. Thoifah (2015:40) menyatakan “Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang kejadian sosial”. Variabel *gadget* menggunakan angket tertutup dan terbuka sedangkan variabel minat baca hanya menggunakan angket tertutup sehingga menggunakan skala Likert dengan skala empat jawaban yang dimodifikasi berupa pernyataan positif dan pernyataan negatif. Penyekoran menggunakan skala Likert dapat dilihat pada Tabel 3.5 berikut.

Tabel 3.5 Angket Bentuk Skala Likert

Jawaban	Skor Pernyataan Positif	Skor Pernyataan Negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak Pernah	1	4

Sumber: Sugiyono, 2015:135

Melalui skala Likert, variabel yang akan diukur dalam penelitian ini dijabarkan menjadi indikator variabel. Indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak guna menyusun item-item dapat berbentuk pernyataan (Sugiyono, 2015:135). Keuntungan menggunakan bentuk checklist ialah singkat dalam

pembuatannya, hemat kertas, mudah mentabulasikan data, dan secara visual lebih menarik (Sugiyono, 2015:139). Angket yang telah disusun dilakukan uji coba terlebih dahulu. Uji coba dilakukan untuk mengetahui pernyataan yang disusun memenuhi syarat atau tidak. Jumlah populasi siswa uji coba diperoleh dari hasil pengurangan jumlah populasi penelitian masing-masing sekolah dengan sampel penelitian setiap sekolah. Hal ini sesuai dengan Sugiyono (2015:177) yang berpendapat “instrumen dicobakan pada sampel dari mana populasi itu diambil”. Jumlah anggota sampel yang digunakan untuk pengujian sekitar 30 orang (Sugiyono, 2015:177). Rincian populasi siswa untuk uji coba angket adalah sebagai berikut.

Tabel 3.6 Populasi Siswa Uji Coba

No.	Nama Sekolah	Jumlah siswa Kelas V	Sampel Penelitian	Populasi Uji Coba
1	SD N Kalisoka 01	38	25	$38 - 25 = 13$
2	SD N Kalisoka 02	25	16	$25 - 16 = 9$
3	SD N Kalisoka 03	19	12	$19 - 12 = 7$
4	SD N Pedagangan 01	43	28	$43 - 28 = 15$
5	SD N Pedagangan 02	36	23	$36 - 23 = 13$
6	SD N Pedagangan 03	12	8	$12 - 8 = 4$
7	SD N Kabunan 01	42	28	$42 - 28 = 14$
Jumlah		215	140	75

Berdasarkan Tabel 3.6, dapat diketahui bahwa populasi siswa uji coba berjumlah 75 siswa. Pengambilan sampel untuk siswa uji coba harus proporsional, sehingga penghitungannya sama seperti pada pengambilan sampel penelitian. Uraian penghitungan pengambilan sampel uji coba tertera pada Tabel 3.7 berikut:

Tabel 3.7 Sampel Siswa Uji Coba

No.	Nama Sekolah	Populasi Siswa Uji Coba	Sampel Siswa Uji Coba
1	SD N Kalisoka 01	13	$13/75 \times 30 = 5,2 = 5$
2	SD N Kalisoka 02	9	$9/75 \times 30 = 3,6 = 4$
3	SD N Kalisoka 03	7	$7/75 \times 30 = 2,8 = 3$
4	SD N Pedagangan 01	15	$15/75 \times 30 = 6,0 = 6$

No.	Nama Sekolah	Populasi Siswa Uji Coba	Sampel Siswa Uji Coba
5	SD N Pedagangan 02	13	$13/75 \times 30 = 5,2 = 5$
6	SD N Pedagangan 03	8	$8/75 \times 30 = 3,2 = 3$
7	SD N Kabunan 01	28	$28/75 \times 30 = 11,2 = 11$
Jumlah		75	37

Menurut Thoifah (2015:19) perhitungan yang menghasilkan pecahan sebaiknya dibulatkan ke atas. Berdasarkan Tabel 3.7 dapat diketahui bahwa penarikan sampel uji coba terdiri dari 37 siswa. Angket yang telah dibuat dilakukan uji validitas dan reliabilitas, diharapkan instrumen yang diajukan menjadi valid dan reliabel. Apabila tidak memenuhi syarat valid dan reliabel, maka tidak akan diikutsertakan dalam instrumen. Berikut penjelasan uji validitas dan reliabelitas instrumen.

3.7.3 Uji Validitas Instrumen

Arikunto (2013:211) menjelaskan “Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan instrumen. Instrumen dikatakan valid apabila instrumen yang akan diujikan memiliki ketepatan terhadap yang hendak di ukur”. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui seberapa cermat suatu angket sebelum digunakan. Untuk mengetahui apakah angket penggunaan *gadget* dan minat baca mampu menghasilkan data yang tepat dan akurat sesuai dengan ukurnya, maka angket tersebut harus valid. Instrumen penelitian harus memiliki validitas internal dan validitas eksternal, penjelasannya sebagai berikut:

3.7.3.1 Validitas Internal

Penelitian yang mempunyai validitas internal, bila data yang dihasilkan merupakan fungsi dari rancangan dan instrumen yang digunakan. Sugiyono (2015:176) menyatakan “Validitas internal yang berupa test harus memenuhi *construct validity* (validitas konstruksi) dan *content validity* (validitas isi)”. Sedangkan untuk instrumen yang nontest yang digunakan untuk mengukur sikap cukup memenuhi validitas konstruk. Validitas dalam penelitian ini diuji dengan pengujian konstruksi dari para ahli (*judgment experts*), penilai ahli 1 oleh Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd. sebagai dosen pembimbing dan penilai ahli 2 oleh salah

satu guru kelas V Sukaesih, S.Pd. Uji tersebut dilakukan dengan melihat kesesuaian antara instrumen penelitian dengan aspek-aspek yang akan diukur berdasarkan teori yang digunakan. Setelah pengujian konstruk dari ahli selesai, maka diteruskan dengan uji coba instrumen penelitian.

3.7.3.2 Validitas Eksternal

Sugiyono (2015:174) menjelaskan bahwa instrumen yang mempunyai validitas eksternal apabila didalam kriteria disusun berdasarkan fakta-fakta empiris yang telah ada. Instrumen diuji dengan cara membandingkan antara kriteria yang ada pada instrumen dengan kenyataan yang ada didalam kehidupan. Peneliti melakukan uji coba instrumen terlebih dahulu kepada sampel siswa uji coba. Data hasil uji coba angket kemudian ditabulasikan, tujuannya untuk menghitung hasil uji coba. Penghitungan hasil uji coba dalam penelitian ini menggunakan teknik *Cronbach's Alpha* pada SPSS versi 22.

Langkah-langkah uji validitas yaitu *Analyze – Scale – Reliability Analysis*. Pada kotak dialog klik *Reliability Analysis* masukan semua item ke kotak *Items – pilih Statistics – pada Descriptives for pilih Scale of item deleted – Continue - klik OK*. Hasil pengujian validitas dapat dilihat pada *output item – Total Statistic* pada kolom *Corrected item – Total Correction*. Kriteria pengambilan keputusannya apabila nilai *Corrected Item – Total Correction* > nilai r_{tabel} (Sarwono, 2015:263). Menurut Sarwono (2015:249) ketentuan item pertanyaan valid atau tidak valid, jika r_{hitung} bernilai positif maka item tersebut valid, jika r_{hitung} bernilai negatif maka item tersebut tidak valid dan harus dihilangkan. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item tersebut dinyatakan valid. Untuk tingkat signifikansi 5% maka nilai r_{tabel} sebesar 0,03.

Berdasarkan hasil pengujian validitas dengan menggunakan SPSS versi 22 pada angket *gadget*, terdapat beberapa item yang valid dan yang tidak valid. Pada angket *gadget* dari 25 item yang telah diujicobakan, terdapat 21 item pernyataan yang valid yaitu item nomor 1, 2, 3, 5, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, dan 25. Item pernyataan yang tidak valid sebanyak 4 yaitu nomor 4, 6, 7, dan 21. Angket *gadget* yang valid sudah mewakili semua indikator angket. Rekapitulasi hasil uji validitas uji coba angket *gadget* terdapat dalam Lampiran 8.

Pada angket minat baca, dari 35 pernyataan yang telah diujicobakan terdapat 30 item yang dinyatakan valid yaitu item 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 26, 28, 29, 30, 31, dan 34. Item pernyataan yang tidak valid sebanyak 5 yaitu 25, 27, 32, 33, dan 35. Angket minat baca yang valid sudah mewakili semua indikator angket. Rekapitulasi hasil uji validitas uji coba angket minat baca terdapat dalam Lampiran 8.

3.7.4 Uji Reliabilitas

Prayitno (2018:25) menyatakan bahwa “uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui keajekan alat ukur, apakah alat ukur tersebut dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut di ulang”. Uji reliabilitas dilakukan setelah uji validitas, instrumen yang masuk pengujian adalah instrumen yang valid saja dan untuk menentukan apakah instrumen reliabel atau tidak menggunakan batasan 0,6. Menurut Sekaran (1992) dalam Prayitno (2018:25) reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan diatas 0,8 adalah baik. Widoyoko (2017:157) menjelaskan bahwa reliabilitas berasal dari kata *reliable* artinya dapat dipercaya. Instrumen dikatakan reliabel apabila hasil yang diberikan tetap meskipun diujikan berulang-ulang.

Pengujian reliabilitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus *Alfa Conbach*. Metode ini cocok digunakan untuk skor berbentuk skala (1-4). Pada penelitian ini, uji reliabilitas menggunakan bantuan SPSS 22 adapun langkah yang digunakan yaitu *Analyze > scale > realibility Analyze* dengan taraf signifikasi 5%. Pada kotak dialog *Reability Analysis*, item-item yang valid dimasukkan pada kotak *Items*. Selanjutnya pada *Statistic* bagian *Descriptive For* pilih *Scale Item Deleted* kemudian *Continue*, pada *Model* pilih *Alpha* lalu OK. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel Reability Statistic pada bagian *Cronch's Alpha*. Sebelum melakukan perhitungan dengan menu tersebut, data yang dimasukkan hanya data item yang valid. Riduwan (2015:118) menyatakan bahwa kriteria pengambilan keputusan yaitu jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti instrumen reliabel, dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti instrumen tidak reliabel.

3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis digunakan untuk menguji hipotesis yang sudah dirumuskan dalam rumusan masalah di proposal. Menurut Sugiyono (2015:333) menjelaskan bahwa jika jenis penelitiannya kuantitatif dan data juga kuantitatif maka teknik analisis data menggunakan metode statistik yang tersedia. Analisis data yang dilakukan untuk menguji hipotesis yang diajukan kemudian dapat ditarik kesimpulannya. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa analisis data berkaitan dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian, hubungan antar bagian, dan hubungannya dengan keseluruhan, dengan kata lain analisis data adalah teknik untuk mencari pola. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik statistik deskriptif. Teknik pengolahan data dan analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis deskriptif, uji prasyarat analisis, dan analisis akhir. Uraianya sebagai berikut.

3.8.1 Analisis Statistik Deskriptif

Analisis Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiyono, 2015:207). Analisis statistik deskriptif berfungsi untuk mengetahui gambaran umum data hasil penelitian terkait variabel penelitian. Tujuannya agar tiap-tiap variabel penelitian lebih mudah dipahami.

Penelitian ini terdapat tiga variabel yang akan diteliti yaitu penggunaan *gadget* sebagai variabel bebas (X_1), minat baca sebagai variabel bebas (X_2), dan hasil belajar IPS siswa kelas V sebagai variabel terikat (Y). Analisis deskriptif pada variabel penggunaan *gadget* (X_1) dan minat baca (X_2) dilakukan dengan menggunakan teknik analisis indeks. Ferdinand (2014:231) menjelaskan fungsi analisis indeks yaitu untuk menggambarkan persepsi umum responden mengenai sebuah variabel yang diteliti. Melalui analisis indeks akan diperoleh nilai indeks yang dapat memberikan keterangan tentang karakteristik responden. Penelitian ini menggunakan skala jawaban 4, maka nilai indeks dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\text{Nilai indeks} = ((\%F1 \times 1) + (\%F2 \times 2) + (\%F3 \times 3) + (\%F4 \times 4)) / 4$$

Keterangan:

F1 = Frekuensi responden yang menjawab 1

F2 = Frekuensi responden yang menjawab 2

F3 = Frekuensi responden yang menjawab 3

F4 = Frekuensi responden yang menjawab 4

(Ferdinand, 2014:231)

Analisis deskriptif pada variabel hasil belajar IPS siswa kelas V sebagai variabel terikat menggunakan tabel pedoman konversi skala 5. Tabel ini berfungsi untuk menentukan kriteria hasil belajar siswa kelas V. Kriteria penilaian hasil belajar siswa kelas V pada nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) genap tahun pelajaran 2019/2020. Nilai didapatkan dari masing-masing guru kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal. Analisis deskriptif pada hasil belajar siswa akan disajikan dengan tabel pedoman konversi skala-5 beserta kriteria penilaian hasil belajar untuk menyajikan data hasil belajar secara lebih jelas menggunakan kriteria penilaian acuan patokan (Siswanto, 2017:165). Pedoman tersebut dijabarkan melalui Tabel 3.8 berikut.

Tabel 3.8 Pedoman Kriteria Penilaian Hasil Belajar Skala-5

Tingkat Penguasaan Kompetensi	Hasil Penilaian	
	Nilai	Kualifikasi
90 - 100	A	Sangat memuaskan
80 – 89	B	Memuaskan
65 – 79	C	Cukup
55 – 64	D	Kurang
Di bawah 55	E	Sangat kurang

Sumber: Siswanto, 2017:165

3.8.2 Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis dilakukan untuk menguji data yang sudah didapatkan, sehingga bisa diuji hipotesisnya. Penelitian ini adalah penelitian

tentang pengaruh dua variabel bebas terhadap satu variabel terikat sehingga analisis akhir yang digunakan adalah analisis regresi ganda. Uji prasyarat analisis terdiri dari uji asumsi dasar dan uji asumsi klasik. Uji asumsi dasar yang digunakan untuk mengetahui analisis regresi ganda adalah uji normalitas dan uji linieritas. Kemudian pada uji asumsi klasik meliputi uji multikolinieritas, dan heteroskedastisitas, uraian selengkapnya yaitu sebagai berikut:

3.8.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Sugiyono (2015:241) menyatakan bahwa untuk menggunakan statistik parametris mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang dianalisis harus berdistribusi normal, sehingga perlu dilakukan uji normalitas terlebih dahulu. Sedangkan Prayitno (2018:73) menjelaskan bahwa uji normalitas data merupakan hal yang penting karena dengan data yang terdistribusi normal maka data dianggap dapat mewakili populasi. Penelitian ini menggunakan *uji liliefors* menurut Prayitno (2018:73) menyebutkan bahwa karena uji normalitas data dengan metode uji Lilifors maka dengan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*. Pengujian normalitas menggunakan program SPSS versi 22 untuk memudahkan dalam menghitung data. Langkah yang digunakan yaitu klik *Analyze > NonparametricTests > Legacy Dialogs> 1 Sample K-S*. Pada kotak dialog *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test* masukan variabel *gadget* dan minat baca ke kotak *Test Variabel List>klik OK*. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dengan membaca nilai pada signifikansi (*Asymp Sis 2-tailed*). Jika nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dengan membaca pada nilai signifikansi (*Asymp Sis 2-tailed*). Jika nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal Prayitno (2018:77).

3.8.2.2 Uji Linieritas

Prayitno (2018:78) menjelaskan bahwa uji linieritas digunakan untuk mengetahui linieritas data, apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak. Pengujian dilakukan dengan mencari persamaan garis regresi variabel

bebas terhadap variabel terikat. Uji linieritas digunakan sebagai analisis korelasi pearson. Peneliti menggunakan bantuan SPSS 22 untuk menguji linieritas. Menjelaskan langkah-langkahnya yaitu sebagai berikut: klik *Analyze > Compare Means > Means*. Masukkan variabel hasil belajar (Y) kedalam kotak *Dependent List*, sementara variabel *gadget* atau minat baca dimasukkan pada kotak *Independent List*. Klik tombol options lalu pilih *Test for Linearity*. Pilih *Continue >* klik OK. Hasil uji linieritas dilihat pada *output ANOVA Table* pada kolom *Sig.* baris *Linearity*. Dua variabel dikatakan memiliki hubungan yang linier apabila nilai signifikansi (kolom *Deviation for Linearity*) lebih dari 0,05, atau jika (kolom *F Linearity*) kurang dari 0,05, akan dikatakan linear Prayitno (2018:78) Setelah data yang diperoleh dinyatakan normal dan linier, maka selanjutnya dilakukan uji multikolinieritas, dan heteroskedastisitas serta uji hipotesis.

3.8.2.3 Uji Multikolinieritas

Prayitno (2018:134) menyebutkan bahwa Multikolinieritas yaitu keadaan pada model regresi ditemukan dimana adanya korelasi yang sempurna atau mendekati sempurna antarvariabel independent. Uji multikolinieritas yang umum digunakan adalah dengan melihat nilai *Tolerance* dan *Varian Inflation Factor* (VIF). Menjelaskan langkah-langkah uji multikolinieritas adalah klik *Analyze > Regression > Linear*. Selanjutnya pada kotak *Linear Regression*, masukan variabel hasil belajar ke kotak *Dependent*, sementara variabel *gadget* dan minat baca dimasukkan ke kotak *Independent (s)*. Klik *Statistics* maka akan terbuka kotak dialog *Linear Regression Atatistics* beri tanda centang () pada *Collinearity diagnostics > Continue > OK*. Hasil uji multikolinieritas dapat dilihat pada *Output Coefficients* pada kolom *Variant Inflation Factor* (VIF) dan *Tolerance*. Suatu model regresi dikatakan bebas dari multikolinieritas adalah ketika nilai VIF kurang dari ($VIF < 10$) dan mempunyai angka *Tolerance* lebih dari 0,1 ($Tolerance > 0,1$) pendapat dari Prayitno (2018:134).

3.8.2.4 Uji Heteroskedastisitas

Prayitno (2018:136) menyatakan “Uji heteroskedastisitas adalah keadaan di mana terjadi ketidaksamaan varian dari residual untuk satu pengamatan ke pengamat yang lain pada model regresi”. Terdapat beberapa metode pengujian

yang digunakan pada uji heteroskedastisitas, yaitu uji *Glesjer* dan dengan melihat pola titik-titik pada *scatterlots regresi*. Pada penelitian ini uji heteroskedastisitas dilakukan dengan uji *Glesjer* yaitu dengan cara meregresikan antara variabel independen dengan nilai absolut residualnya. Langkah yang digunakan yaitu klik *Analyze > Regression > Linear*. Pada kotak diaolog *Linear Regression*, masukkan variabel hasil belajar *Regression*, masukkan variabel hasil belajar ke kotak *Dependent*, kemudian variabel *gadget* dan minat baca di masukkan ke kotak *Independent(s)*. Klik *Save*, terbuka kotak dialog *Linear Regression Save*. Pada *Residual* beri tanda centang pada *Unstandardized* > klik *Continue* > klik OK. Jika nilai signifikansi antara variabel *independen* dengan *absolut residual* lebih dari 0,05, maka tidak terjadi masalah heteroskedastisitas, (Priyatno , 2018:141).

3.8.3 Analisis Akhir (Uji Hipotesis)

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis korelasi sederhana, analisis regresi sederhana, analisis korelasi berganda, analisis regresi berganda, analisis koefisien determinan, dan uji koefisien secara bersama-sama (Uji F). Hal ini digunakan agar penelitian dapat menggambarkan pengaruh penggunaan *gadget* dan minat baca terhadap hasil belajar IPS Pada siswa. Uraianannya sebagai berikut:

3.8.3.1 Analisis Korelasi Sederhana

Prayitno (2018:87) menyebutkan bahwa analisis korelasi sederhana digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel dan untuk menentukan arah hubungan yang terjadi. Analisis korelasi menggunakan korelasi *Pearson Product Moment*. Nilai korelasi berkisar antara 1 sampai -1. Apabila nilai semakin mendekati 1 atau -1 berarti hubungan antara dua variabel semakin kuat, sebaliknya nilai mendekati 0 berarti hubungan antara dua variabel dua semakin lemah. Nilai positif menunjukkan hubungan searah (X naik, maka Y naik), begitu juga sebaliknya nilai negatif menunjukkan hubungan terbalik (X naik, maka Y turun). Sugiyono (2016:242) memberikan pedoman pada interpretasi korelasi dengan nilai R berkisar antara 0 sampai 1, seperti tabel berikut:

Tabel 3.9 Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai R

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Sumber: Sugiyono (2016:242)

Penghitungan analisis korelasi sederhana menggunakan SPSS 22. Langkah-langkahnya sebagai berikut: klik *Analyze > Correlation > Bivariate*. Pada kotak dialog Bivariate Correlation, masukkan variabel *gadget* atau minat baca dan hasil belajar IPS ke kotak *Variables* lalu klik *OK*. Jika signifikansi $> 0,05$ berarti H_0 diterima, sedangkan jika signifikansi $\leq 0,05$ berarti H_0 ditolak (Priyatno, 2018:93).

3.8.3.2 Analisis Regresi Sederhana

Riduwan (2015:147) “Regresi sederhana adalah suatu proses memperkirakan secara sistematis tentang apa yang paling mungkin terjadi di masa yang akan datang. Perkiraan tersebut berdasarkan informasi masa lalu dan sekarang yang dimiliki, agar kesalahannya dapat diperkecil”. Regresi juga dapat diartikan sebagai usaha memperkirakan sesuatu perubahan. Pengujian analisis regresi sederhana menggunakan uji analisis regresi linier sederhana. Analisis regresi linier sederhana adalah analisis untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara satu variabel independen (X) dengan satu variabel dependen (Y). Analisis ini bertujuan untuk mengetahui arah hubungan antara variabel dependen dengan variabel independen, bagaimana pengaruh (positif atau negatif), dan seberapa besar pengaruhnya (Priyatno, 2018:93).

Regresi sederhana merupakan suatu proses memprediksi perubahan yang terjadi pada variabel tertentu karena dipengaruhi variabel lain (Thoifah, 2015:220). Analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara satu variabel independen dengan satu variabel dependen (Priyatno, 2018:93). Persamaan regresi sederhana dirumuskan sebagai berikut.

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Variabel dependen (nilai yang diprediksikan)

X = Variabel independen

a = Konstanta (nilai Y apabila X = 0)

b = Koefisien regresi (nilai peningkatan ataupun penurunan)

(Priyatno, 2018:103)

Peneliti menggunakan bantuan SPSS 22 untuk menghitung analisis regresi sederhana. Langkahnya yaitu: klik *Analyze > Regression > Linear*. Untuk mengetahui regresi variabel *gadget* (X_1) dan hasil belajar (Y), maka pada kotak dialog *Linear Regression*, masukkan variabel *gadget* (X_1) ke kotak *Independent(s)* dan masukkan hasil belajar (Y) ke kotak *Dependent* lalu klik *OK*. Hal yang sama dilakukan untuk mengetahui analisis regresi variabel minat baca (X_2) dengan variabel hasil belajar (Y). Kemudian masukkan variabel hasil belajar (Y) ke kotak *Dependent* dan variabel minat baca (X_2) pada kotak *Independent(s)* lalu klik *OK*. Dasar pengambilan keputusan uji hipotesis, yaitu: jika signifikansi $\leq 0,05$, H_0 ditolak dan jika signifikansi $> 0,05$ H_0 diterima (Priyatno, 2018:105).

3.8.3.3 Analisis Korelasi Berganda

Riduwan (2015:141) “Analisis korelasi ganda ini berfungsi untuk mencari besarnya pengaruh dan hubungan yang terjadi antara dua variabel independen (X) atau lebih secara simultan (bersama-sama) dengan variabel dependen (Y)”. Korelasi berganda dilambangkan (R). Nilai R berkisar antara 0 sampai 1. Jika mendekati 1, artinya hubungan makin kuat, tetapi jika mendekati 0, artinya hubungan makin lemah. Hasil analisis korelasi berganda dengan bantuan SPSS 22 dapat dilihat dalam tabel *Model Summary* kolom R, sama seperti uji korelasi sederhana, hasil uji korelasi berganda juga harus dilakukan pengujian signifikansi (Priyatno, 2018:114).

3.8.3.4 Analisis Regresi Berganda

Riduwan (2015:155) menjelaskan “Analisis regresi ganda ialah suatu alat analisis peramalan nilai pengaruh dua variabel bebas atau lebih untuk membuktikan ada tidaknya hubungan fungsi kausal antara dua variabel bebas atau

lebih (X_1), (X_2), (X_3),(X_n) dengan satu variabel terikat”. Sedangkan menurut Priyatno (2018:107) “Analisis regresi linear berganda merupakan analisis untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan secara parsial atau simultan antara dua atau lebih variabel independen terhadap variabel dependen”. Dapat disimpulkan bahwa analisis regresi berganda ini dapat dilakukan bila jumlah variabel independennya minimal dua. Pada penelitian ini, analisis digunakan untuk mengetahui pengaruh *gadget* dan minat baca secara bersama-sama terhadap hasil belajar IPS siswa.

Perhitungan analisis regresi berganda bantuan program SPSS 22 dengan langkah sebagai berikut: klik *Analyze > Regression > Linear*. Pada kotak dialog *Linear Regression*, masukkan variabel hasil belajar (Y) pada kotak *Dependent* masukkan variabel *gadget* (X_1) serta variabel minat baca (X_2) ke kotak *Independent(s)* lalu klik *OK* (Prayitno, 2018:112-113). Hasilnya dapat dilihat pada output *Linear Regression*.

3.8.3.5 Analisis Koefisien Determinasi (R^2)

“Analisis determinasi digunakan untuk menunjukkan koefisien determinasi digunakan untuk menunjukkan koefisien determinasi dan untuk mengetahui persentase pengaruh variabel *independent* secara serentak terhadap variabel *dependent*” (Prayitno, 2018:100). Jika R^2 sama dengan 0, maka tidak ada sedikitpun persentase pengaruh yang diberikan variabel *independent* terhadap variabel *dependent*, atau variasi variabel *independent* yang digunakan dalam model tidak menjelaskan sedikitpun variasi variabel *dependent*. Sebaliknya apabila R^2 sama dengan 1, maka presentase pengaruh yang diberikan variabel *independent* terhadap variabel *dependent* adalah sempurna, atau variasi variabel *independent* yang digunakan dalam menjelaskan 100% variasi *dependent*. Penghitungan analisis determinasi dibantu SPSS 22 dengan langkah: klik *Analyze > Regression > Linear*. Masukkan variabel *gadget* dan minat baca ke kotak *Independent* dan hasil belajar ke kotak *Dependent* lalu klik *OK*. Besar koefisien determinasi dapat dilihat pada output *Model Summary* kolom *R Square*.

3.8.3.6 Uji Koefisien Regresi Secara Bersama-Sama (Uji F)

Uji koefisien regresi secara bersama-sama digunakan untuk mengetahui variabel *independent* secara bersama-sama berpengaruh secara signifikan terhadap variabel *dependent*. Analisis ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* dan minat baca secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa. Penghitungan uji F dalam penelitian ini dibantu dengan program SPSS 22 yang dapat dilihat pada *output* ANOVA pada kolom F. Kriteria pengujiannya yaitu jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_0 diterima artinya tidak ada pengaruh bersama antara variabel bebas secara keseluruhan terhadap variabel terikat, sedangkan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak artinya ada pengaruh bersama antara variabel bebas secara keseluruhan terhadap variabel terikat (Priyatno, 2018:120). Uji koefisien secara bersama-sama dilakukan untuk menguji hipotesis yang terakhir.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bagian temuan dan pembahasan ini memaparkan tentang hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasannya. Peneliti melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan *gadget* dan minat baca terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal. Setelah penelitian dilakukan, semua data yang diperoleh selama penelitian dikumpulkan kemudian di hitung, diolah, dan dianalisis menggunakan bantuan program SPSS versi 22. Uraian mengenai temuan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

4.1 Hasil Penelitian

Bagian ini akan menjelaskan mengenai gambaran umum objek penelitian, deskripsi responden, analisis deskriptif variabel penelitian, hasil uji prasyarat analisis, dan hasil uji hipotesis. Uraian selengkapnya sebagai berikut.

4.1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan terhadap siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal yang terdiri dari tujuh SD dengan banyak populasi sejumlah 215 siswa. Tidak semua populasi dijadikan sampel penelitian, dari populasi diambil sampel untuk dijadikan responden sebanyak 140 siswa. Ketujuh SD yang dijadikan tempat penelitian di Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal terdiri dari SD Pedagangan 01, SD N Pedagangan 02, SD N Pedagangan 03, SD N Kalisoka 01, SD N Kalisoka 02, SD N Kalisoka 03 dan SD N Kabunan 01.

Lokasi penelitian berada di Kecamatan Dukuhwaru. Letak beberapa SD di Gugus Ki Hajar salah satunya ada yang berdekatan seperti di SD Kalisoka 01 dan SD N

Kalisoka 02 yang berhadap-hadapan, sedangkan yang lainnya lokasi cukup jauh. SD N Kalisoka 01 dan SD N Kalisoka 02 beralamat di jalan Tengiri No. 04, SD Kalisoka 03 beralamat di jalan Kakap No. 02, SD Pedagangan 01 beralamat di jalan raya Slawi Dukuhwaru, SD N Pedagangan 02 beralamat di jalan Pisang No. 02, SD N Pedagangan 03 beralamat di jalan Belimbing, SD N Kabunan 01 beralamat di jalan Blanak No. 05.

4.1.2 Deskripsi Responden

Responden dalam penelitian ini berjumlah 140 siswa. Berdasarkan jenis kelamin, responden terdiri 95 siswa laki-laki dan 120 siswi perempuan. Secara terperinci jenis kelamin pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.1 Data Responden Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Nama Sekolah	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1	SD N Kalisoka 01	18	20	38
2	SD N Kalisoka 02	15	10	25
3	SD N Kalisoka 03	6	13	19
4	SD N Pedagangan 01	17	26	43
5	SD N Pedagangan 02	12	24	36
6	SD N Pedagangan 03	7	5	12
7	SD N Kabunan 01	20	22	42
Jumlah		95	120	215
Persentase		44%	56%	100%

Sumber: Data Penelitian 2020

4.1.3 Analisis Deskriptif Variabel Penelitian

Analisis deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran tentang hasil pengumpulan suatu data dari tiap-tiap variabel yang diteliti, sehingga lebih mudah dipahami. Analisis tersebut menggambarkan mengenai ringkasan data-data penelitian yang dilihat dari nilai minimum, nilai maksimum, nilai maksimum, SUM, nilai rata-rata (mean), standar deviasi. Hasil perhitungan analisis deskriptif dapat dilihat pada *output Descriptive Statistics*. Berdasarkan perhitungan, hasil analisis deskriptif statistik variabel hasil belajar IPS (Y), *gadget* (X_1), dan minat baca (X_2) dapat disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Hasil Analisis Deskriptif Variabel Penelitian

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std Deviation
Hasil Belajar IPS	140	40	100	72,97	13,267
<i>Gadget</i>	140	33	70	57,14	6,296
Minat Baca	140	57	110	83,99	10,267

Berdasarkan hasil perhitungan data yang telah disajikan dalam tabel 4.2, dapat dijelaskan selengkapnya sebagai berikut:

- 1) Variabel hasil belajar IPS (Y) dengan sampel 140 siswa diperoleh hasil nilai terendahnya (*minimum*) sebesar 40; nilai tertinggi (*maximum*) sebesar 100; nilai rata-rata (*mean*) sebesar 72,97; simpangan (*std.deviation*) sebesar 13,267.
- 2) Variabel *Gadget* (X_1) dengan sampel 140 siswa diperoleh hasil nilai terendahnya (*minimum*) sebesar 33; nilai tertinggi (*maximum*) sebesar 70; nilai rata-rata (*mean*) sebesar 57,14; dan simpangan (*std.deviation*) sebesar 6,296.
- 3) Variabel Minat Baca (X_2) dengan sampel 140 siswa diperoleh hasil nilai terendahnya (*minimum*) sebesar 57; nilai tertinggi (*maximum*) sebesar 110; nilai rata-rata (*mean*) sebesar 83,99; dan simpangan (*std.deviation*) sebesar 10,267.

Selanjutnya dilakukan analisis deskriptif terhadap kriteria penilaian hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan pedoman tabel rentang predikat sesuai KKM yang ditentukan satuan pendidikan dan menggunakan teknik analisis indeks untuk variabel *gadget* dan minat baca. Perhitungan nilai indeks diperoleh melalui perhitungan nilai indeks tiap indikator penelitian. Adapun langkah-langkah menentukan nilai indeks suatu variabel penelitian yaitu sebagai berikut:

- (1) Menghitung skor jawaban responden dan mentabulasikan data.

Peneliti menghitung dan menilai skor hasil angket yang telah diisi responden sesuai dengan pedoman penskoran. Pedoman yang digunakan dalam penskoran angket penelitian ini menggunakan skala likert, yaitu selalu,

sering, kadang-kadang, dan tidak pernah. Setiap alternatif jawaban memiliki skor yang berbeda-beda sesuai dengan sifat pernyataan. Pernyataan yang bersifat positif memiliki skor 4 untuk jawaban selalu, 3 untuk jawaban sering, 2 untuk jawaban kadang-kadang, dan 1 untuk jawaban tidak pernah. Sebaliknya pada pernyataan yang bersifat negatif memiliki skor 1 untuk jawaban selalu, 2 untuk jawaban sering, 3 untuk jawaban kadang-kadang, dan 4 untuk jawaban tidak pernah.

- (2) Menghitung persentase frekuensi jawaban responden.

Jawaban setiap responden memiliki persentase yang berbeda-beda, sehingga diperlukan cara untuk menghitung persentase jawaban tersebut. Rumus persentase frekuensi jawaban responden yaitu sebagai berikut.

$$\%F_a = n_a / N \times 100\%$$

Keterangan:

$\%F_a$ = persentasi frekuensi jawaban responden yang memberi skor 1, 2, 3 dan 4.

Persentase dapat ditulis $\%F_1$, $\%F_2$, $\%F_3$, $\%F_4$.

n_a = jumlah responden yang memberi skor 1, 2, 3, atau 4.

a = skor 1, 2, 3, atau 4.

N = total jumlah responden

- (3) Menghitung nilai indeks item pernyataan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai Indeks Pernyataan} = ((\%F_1 \times 1) + (\%F_2 \times 2) + (\%F_3 \times 3) + (\%F_4 \times 4)) / 4$$

Keterangan:

F_1 = Frekuensi responden yang menjawab 1

F_2 = Frekuensi responden yang menjawab 2

F_3 = Frekuensi responden yang menjawab 3

F_4 = Frekuensi responden yang menjawab 4

(Ferdinand, 2014:292)

- (4) Menghitung nilai indeks setiap indikator

Rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata nilai indeks yang terdapat dalam satu indikator yaitu sebagai berikut.

$$\text{Nilai Indeks Indikator} = (\text{Indeks pernyataan 1}) + (\text{Indeks pernyataan 2}) + \dots \\ (\text{Indeks pernyataan n}) / n$$

(5) Menentukan nilai indeks setiap variabel.

Cara menentukan nilai indeks tiap variabel yaitu merata-rata nilai indeks indikator yang ada pada suatu variabel yaitu sebagai berikut.

$$\text{Nilai Indeks Variabel} = (\text{Indeks indikator 1}) + (\text{Indeks indikator 2}) + \dots \\ (\text{Indeks indikator n}) / n$$

Keterangan:

%Fa = persentasi frekuensi jawaban responden yang memberi skor 1, 2, 3 dan 4.

Persentase dapat ditulis %F1, %F2, %F3, %F4.

na = jumlah responden yang memberi skor 1, 2, 3, atau 4.

a = skor 1, 2, 3, atau 4.

N = total jumlah responden

(6) Menafsirkan nilai indeks variabel dengan kriteria Three Box Method. Penelitian ini menggunakan Skala Likert dengan angket tertutup sehingga alternatif jawaban hanya ada 4, yaitu jawaban 1, jawaban 2, jawaban 3, sampai jawaban 4, maka tidak ada alternatif jawaban 0 (nol). Menurut Ferdinand (2014:232) angket dengan jawaban tidak dimulai dari 0, maka angka indeks yang dihasilkan dimulai dari angka 10 sampai 100, maka rentang angka indeks yaitu 90. Rentang 90 tersebut dibagi menjadi tiga kotak aturan (Three Box Method), sehingga di hasilkan kriteria penafsiran nilai indeks sebagai berikut.

Tabel 4.3 Rentang Nilai Indeks (*Three Box Method*)

Rentang Nilai	Kategori
10,00 – 40,00	Rendah
40,01 – 70,00	Sedang
70,01 – 100,00	Tinggi

Sumber:Ferdinand (2014:232)

4.1.3.1 Analisis Deskriptif Variabel Penggunaan Gadget

Penggunaan *gadget* merupakan faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar IPS siswa. Data variabel *gadget* diukur menggunakan angket tertutup dan terbuka. Angket tertutup menggunakan empat alternatif jawaban, yaitu selalu, sering, kadang-kadang, dan tidak pernah. Angket terbuka berisi uraian siswa terkait penggunaan *gadget* apabila tidak ditemukan jawaban sesuai pilihan. Akan tetapi kolom jawaban lain tersebut tidak diisi oleh siswa karena pilihan jawaban sudah sesuai dengan keadaan siswa dan sudah mewakili pilihannya. Angket *gadget* berjumlah 21 pernyataan yang merupakan penjabaran dari sepuluh indikator, yaitu menguasai teknologi *gadget*, waktu yang digunakan untuk menggunakan *gadget*, manfaat penggunaan *gadget*, aplikasi dalam *gadget*, menjadi orang yang tertutup, kesadaran akan penggunaan *gadget* terhadap budaya Indonesia, kondisi psikis siswa setelah menggunakan *gadget*, kesadaran akan pola tidur saat menggunakan *gadget*, kondisi kesehatan siswa setelah menggunakan *gadget*, kesadaran akan kebutuhan ekonomi siswa dan keluarga karena menggunakan *gadget*, kesadaran akan kebutuhan ekonomi siswa dan keluarga karena menggunakan *gadget*. Cara menghitung nilai indeks variabel *gadget* adalah sebagai berikut.

- (1) Menghitung skor jawaban responden dan membuat rekapitulasinya dalam tabulasi data hasil penelitian pada angket *gadget*.
- (2) Menghitung persentase frekuensi jawaban responden. Cara penghitungannya adalah sebagai berikut.

Item pernyataan nomor 1

- (i) Skor 1 dipilih oleh 18 responden

$$\begin{aligned} \%F_1 &= n_1 / N \times 100\% \\ &= 18 / 140 \times 100\% \\ &= 12,86\% \end{aligned}$$

- (ii) Skor 2 dipilih oleh 95 responden

$$\begin{aligned} \%F_2 &= n_2 / N \times 100\% \\ &= 95 / 140 \times 100\% \\ &= 67,86\% \end{aligned}$$

(iii) Skor 3 dipilih oleh 20 responden

$$\begin{aligned} \%F_3 &= n_3 / N \times 100\% \\ &= 20 / 140 \times 100\% \\ &= 14,29\% \end{aligned}$$

(iv) Skor 4 dipilih oleh 7 responden

$$\begin{aligned} \%F_4 &= n_4 / N \times 100\% \\ &= 7 / 140 \times 100\% \\ &= 5,00\% \end{aligned}$$

Hasil perhitungan frekuensi jawaban responden kemudian dihitung menggunakan bantuan program Microsoft Excel dan hasilnya ditabulasikan pada Tabel 4.4 indeks variabel *gadget*.

(3) Menghitung nilai indeks item pernyataan

Nilai indeks item pernyataan 1

$$\begin{aligned} &= ((\%F_1 \times 1) + (\%F_2 \times 2) + (\%F_3 \times 3) + (\%F_4 \times 4)) / 4 \\ &= ((12,86\% \times 1) + (67,86\% \times 2) + (14,29\% \times 3) + (5,00\% \times 4)) / 4 \\ &= 52,86\% \end{aligned}$$

Jadi, nilai indeks item pernyataan nomor 1 adalah 52,86%

(4) Menghitung nilai indeks setiap indikator

Indikator pertama pada variabel *gadget* yaitu menguasai teknologi *gadget*, yang terdiri dari pernyataan nomor 1 dan 9. Perhitungannya adalah sebagai berikut.

Nilai indeks indikator pertama

$$\begin{aligned} &= ((\text{indeks pernyataan 1}) + (\text{indeks pernyataan 9})) / 2 \\ &= ((52,86\%) + (54,29\%)) / 2 \\ &= 53,57\% \end{aligned}$$

(5) Menghitung nilai indeks setiap variabel

Nilai indeks variabel dihitung menggunakan rata-rata nilai indeks pada indikator. Variabel *gadget* terdiri dari empat indikator. Selanjutnya, dihitung dengan bantuan program Microsoft Excel, sehingga diketahui indeks variabel *gadget*. Uraian selengkapnya mengenai nilai indeks variabel penggunaan *gadget* dapat dilihat pada Tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.4 Nilai Indeks Variabel Penggunaan *Gadget*

No.	Indikator	No. Item	Indeks (dalam%)	
			Item	Indikator
1.	Menguasai teknologi <i>gadget</i>	1	52,86%	53,57%
		6	54,29%	
2.	Waktu yang digunakan untuk menggunakan <i>gadget</i>	2	55,36%	64,73%
		7	74,11%	
3.	Manfaat penggunaan <i>gadget</i>	3	63,57%	61,43%
		8	66,43%	
		19	82,68%	
4.	Aplikasi dalam <i>gadget</i>	9	69,11%	84,91%
		15	39,29%	
5.	Menjadi orang yang tertutup	4	45,54%	66,16%
		10	90,18%	
6.	Kesadaran akan dampak penggunaan <i>gadget</i>	11	81,43%	68,93%
		17	81,61%	
7.	Kondisi psikis siswa setelah menggunakan <i>gadget</i>	12	85,89%	60,98%
		16	77,50%	
8.	Kesadaran akan pola tidur saat menggunakan <i>gadget</i>	5	41,43%	71,96%
		13	84,11%	
9.	Kondisi keseharian siswa saat menggunakan <i>gadget</i>	14	54,46%	40,80%
		18	83,93%	
10.	Kesadaran akan kebutuhan ekonomi	20	83,39%	65,09%
		21	46,79%	
Indeks Variabel <i>Gadget</i>				65,40%

Sumber: Data diolah dengan *Microsoft Excel* 2010

(6) Menafsirkan nilai indeks variabel dengan kriteria *Three Box Method*.

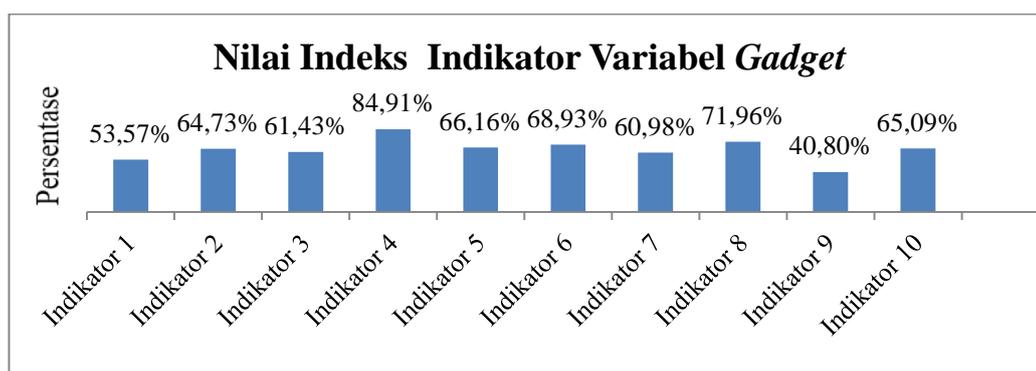
Berdasarkan Tabel 4.4, dapat diketahui bahwa nilai indeks variabel *gadget* adalah 65,40%. Berdasarkan kriteria *Three Box Method*, nilai 65,40% berada pada rentang 40,01 – 70,00 yang termasuk dalam kategori “sedang”. Artinya, responden mempunyai persepsi yang sedang terhadap item pernyataan variabel *gadget*.

Indikator *gadget* terdiri dari sepuluh indikator, nilai indeks tiap indikator, yaitu: menguasai teknologi *gadget* sebesar 53,57%, waktu yang digunakan untuk menggunakan *gadget* sebesar 64,73%, manfaat penggunaan *gadget* sebesar

61,43%, aplikasi dalam *gadget* sebesar 84,91%, menjadi orang yang tertutup sebesar 66,16%, kesadaran akan dampak penggunaan *gadget* sebesar 68,93%, kondisi psikis siswa setelah menggunakan *gadget* sebesar 60,98%, kesadaran akan pola tidur saat menggunakan *gadget* sebesar 71,96%, kondisi keseharian siswa setelah menggunakan *gadget* sebesar 40,80% dan kesadaran akan kebutuhan ekonomi sebesar 65,09%.

Nilai indeks indikator yang tertinggi di antara sepuluh indikator terdapat pada indikator “aplikasi dalam *gadget*” sebesar 84,91%, sedangkan nilai indeks indikator terendah ada pada indikator “kondisi keseharian siswa setelah menggunakan *gadget*” dengan nilai 40,80%. Nilai indeks pernyataan pada variabel *gadget* yang tertinggi terdapat pada item pernyataan nomor 10 “saya lebih suka bermain *gadget* daripada kumpul bersama keluarga” yaitu sebesar 90,18%, sedangkan nilai terendah berada pada item pernyataan nomor 15 “*gadget* membuat saya menemukan ide-ide baru dan menarik” dengan nilai 39,29%.

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan oleh peneliti dengan bantuan program *Microsoft Excel* 2010 tentang seberapa tinggi tingkat variabel *gadget* pada penelitian ini, diperoleh persentase hasil nilai indeks indikator variabel *gadget* dapat dilihat pada Gambar 4.1 berikut.



Gambar 4.1 Diagram Persentase Indeks Indikator Variabel *Gadget*

4.1.3.2 Analisis Deskriptif Variabel Minat Baca

Cara menghitung nilai indeks variabel minat baca sama dengan cara menghitung nilai indeks variabel *gadget*. Penjabaran selengkapnya mengenai nilai indeks variabel minat baca dapat dilihat pada Tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5 Nilai Indeks Variabel Minat Baca

No.	Indikator	No. Item	Indeks (dalam %)	
			Item	Indikator
1.	Melaksanakan kegiatan membaca dengan senang	1	73,04%	71,73%
		17	72,68%	
		9	82,32%	
2.	Membaca berbagai jenis buku bacaan	2	77,14%	73,26%
		10	63,57%	
		30	69,11%	
		18	83,21%	
3.	Mengutamakan kegiatan membaca daripada kegiatan lain	3	69,46%	71,99%
		11	72,50%	
		26	81,79%	
		25	68,57%	
		19	77,14%	
4.	Memahami isi buku bacaan	4	63,39%	67,90%
		12	71,61%	
		20	69,46%	
		27	67,14%	
5.	Melakukan kegiatan membaca di kelas	5	73,39%	69,87%
		13	63,93%	
		21	73,39%	
		28	68,75%	
6.	Melakukan kegiatan membaca diluar jam belajar	6	66,43%	70,54%
		22	65,00%	
		29	76,25%	
		14	74,46%	
7.	Variasi buku bacaan	7	72,14%	60,82%
		15	70,89%	
		23	77,86%	
8.	Peminjaman buku bacaan	8	62,50%	69,70%
		16	68,04%	
		24	78,57%	
Indeks Variabel Minat Baca		69,48%		

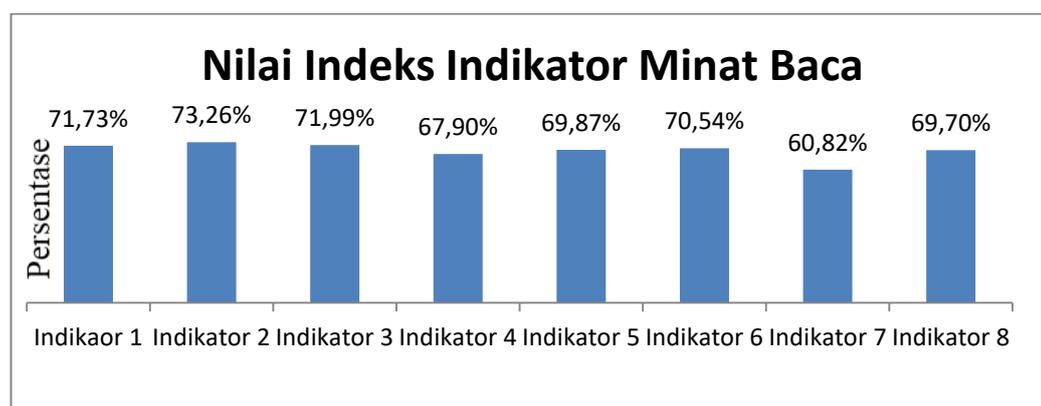
Sumber: Data diolah dengan bantuan program *Microsoft Excel 2010*

Berdasarkan tabel analisis nilai indeks variabel minat baca, dapat disimpulkan bahwa nilai indeks sebesar 69,48%. Berdasarkan kriteria *Three Box*

Method nilai 69,48% berada pada rentang 40,01–70,00 yang termasuk dalam kategori “sedang”. Artinya, responden memiliki persepsi yang sedang pada item pernyataan variabel minat baca.

Nilai indeks indikator tertinggi terdapat pada indikator “membaca berbagai jenis buku bacaan” dengan nilai indeks sebesar 73,26%. Indikator terendah terdapat pada indikator “variasi buku bacaan” dengan nilai 60,82%. Nilai indeks pernyataan pada variabel minat baca yang tertinggi terdapat pada pernyataan nomor 18 “saya kurang bersemangat membaca buku IPS” yaitu dengan nilai 83,21%. Sedangkan, nilai terendah berada pada item pernyataan nomor 8 “saya berkunjung ke perpustakaan untuk membaca buku” dengan nilai 62,50%.

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan bantuan program *Microsoft Excel* 2010 diperoleh persentase hasil seperti pada Gambar 4.2 berikut.



Gambar 4.2 Diagram Persentase Indeks Indikator Variabel Minat Baca

Berdasarkan perbandingan nilai indeks variabel *gadget* dan minat baca, dapat disimpulkan bahwa variabel minat baca memiliki nilai indeks lebih tinggi sebesar 69,48% jika dibandingkan dengan nilai indeks variabel *gadget* sebesar 65,40%.

4.1.3.3 Analisis Deskriptif Variabel Hasil Belajar IPS

Analisis deskriptif hasil belajar digunakan untuk menggambarkan data hasil belajar IPS pada Penilaian Tengah Semester (PTS) genap tahun pelajaran 2019/2020 kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal. Analisis deskriptif pada hasil belajar IPS akan disajikan dengan

tabel rentang predikat sesuai KKM yang ditentukan satuan pendidikan. Uraian rentang predikat penilaian hasil belajar IPS tertera pada Tabel 4.6 berikut.

Tabel 4.6 Rentang Predikat Berdasarkan KKM

KKM Satuan Pendidikan	70	
Panjang Interval	30/3 = 10	
Rentang Predikat	A (Sangat Baik)	$89 < A \leq 100$
	B (Baik)	$79 < B \leq 89$
	C (Cukup)	$70 \leq C \leq 79$
	D (Perlu Bimbingan)	$70 < D$

Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Hasil penelitian yang dilanjutkan dengan perhitungan jumlah siswa setiap tingkat penguasaannya, maka diperoleh hasil tingkat penguasaan siswa dari yang menguasai nilai 89 ke atas sampai siswa yang mendapatkan nilai 70 ke bawah. Analisis deskriptif kriteria hasil belajar IPS dapat dilihat pada Tabel 4.7 berikut.

Tabel 4.7 Frekuensi Nilai Rata-Rata Penilaian Tengah Semester Genap

Tingkat Penguasaan dan Predikat	Nilai PTS	Frekuensi	Persentase (%)
$89 < A \leq 100$ (Sangat Baik)	91, 94, 94, 94, 100, 100, 100, 100, 100, 100	10	7,14%
$79 < B \leq 89$ (Baik)	80, 80, 80, 80, 80, 80, 80, 81, 81, 81, 81, 81, 81, 81, 81, 81, 82, 83, 83, 83, 83, 83, 84, 86, 86, 87, 87, 87, 87, 87, 87, 89, 89, 89, 89, 89, 89, 89	41	29,28%
$70 \leq C \leq 79$ (Cukup)	70, 70, 70, 70, 71, 71, 71, 71, 73, 73, 73, 73, 73, 73, 73, 73, 73, 74, 74, 74, 75, 75, 75, 77, 77, 77, 78, 78, 78, 78, 78, 78, 78, 79	37	26,42%
$70 < D$ (Perlu Bimbingan)	40, 40, 40, 43, 44, 52, 52, 53, 53, 53, 54, 54, 55, 57, 57, 57, 57, 58, 58, 60, 60, 60, 60, 60, 61, 61, 61, 61, 61, 61, 61, 62, 63, 63, 63, 63, 63, 64, 64, 64, 65, 65, 65, 65, 66, 67, 67, 67, 68, 68, 69	52	37,14%
Jumlah	10.116	140	100%

Sumber: Data Penelitian 2020

Berdasarkan Tabel 4.7, dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar IPS pada Penilaian Tengah Semester (PTS) yang didapatkan dari siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal memiliki empat predikat. Uraian selengkapnya adalah sebagai berikut.

(1) Predikat Sangat Baik

Terdapat 10 siswa yang mendapatkan nilai dengan predikat sangat baik, yaitu 1 siswa dengan nilai 91; 3 siswa dengan nilai 94; dan 6 siswa dengan nilai 100.

(2) Predikat Baik

Terdapat 41 siswa yang mendapatkan nilai dengan predikat baik, yaitu 7 siswa dengan nilai 80; 12 siswa dengan nilai 81; 1 siswa dengan nilai 82; 5 siswa dengan nilai 83; 1 siswa dengan nilai 84; 2 siswa dengan nilai 86; 6 siswa dengan nilai 87; dan 7 siswa dengan nilai 89.

(3) Predikat Cukup

Terdapat 37 siswa yang mendapatkan nilai dengan predikat cukup, yaitu 4 siswa dengan nilai 70; 4 siswa dengan nilai 71; 11 siswa dengan nilai 73; 3 siswa dengan nilai 74; 3 siswa dengan nilai 75; 3 siswa dengan nilai 77; 8 siswa dengan nilai 78; dan 1 siswa dengan nilai 79.

(4) Predikat Perlu Bimbingan

Terdapat 52 siswa yang mendapatkan nilai dengan predikat perlu bimbingan, yaitu 3 siswa dengan nilai 40; 1 siswa dengan nilai 43; 2 siswa dengan nilai 52; 3 siswa dengan nilai 53; 2 siswa dengan nilai 54; 1 siswa dengan nilai 55; 4 siswa dengan nilai 57; 2 siswa dengan nilai 58; 6 siswa dengan nilai 60; 7 siswa dengan nilai 61; 1 siswa dengan nilai 62; 5 siswa dengan nilai 63; 3 siswa dengan nilai 64; 4 siswa dengan nilai 65; 1 siswa dengan nilai 66; dan 3 siswa dengan nilai 67; 2 siswa dengan nilai 68; 1 siswa dengan nilai 69

Berdasarkan perhitungan nilai maksimal dari seluruh siswa yaitu 14.000 karena nilai maksimal yang bisa didapatkan siswa adalah 100 dan jumlah responden sejumlah 140. Berdasarkan perhitungan Tabel 4.7 total nilai hasil belajar IPS sebesar 10.116, sehingga dapat dihitung rata-rata Penilaian Tengah Semester (PTS) genap yaitu $10.116 / 14000 \times 100 = 72,25$. Berdasarkan kriteria

skor nilai, hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal termasuk dalam predikat cukup.

4.1.4 Hasil Uji Prasyarat Analisis

Hasil uji prasyarat analisis dalam penelitian ini terdiri dari uji normalitas, linieritas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas. Uraian selengkapnya sebagai berikut.

4.1.4.1 Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji prasyarat analisis yang pertama dilakukan. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada *output Test of Normality* pada kolom *Kolmogorov-Smirnov*. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05, apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi tidak normal (Prayitno, 2010:71). Hasil uji normalitas disajikan pada tabel 4.8 berikut.

Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Data

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar IPS	,079	140	,032	,980	140	,039
Minat Baca	,074	140	,059	,984	140	,095
Gadget	,087	140	,012	,973	140	,008

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil perhitungan Tabel 4.8, dapat diketahui nilai signifikansi variabel hasil belajar IPS sebesar 0,032, variabel *gadget* sebesar 0,012, dan variabel minat baca sebesar 0,059. Semua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa ketiga variabel tersebut berdistribusi normal.

4.1.4.2 Uji Linieritas

Uji prasyarat analisis yang kedua adalah uji linieritas. Uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah kedua variabel memiliki hubungan yang linier atau tidak. Hasil uji linieritas dapat dilihat pada *output ANOVA Table* kolom *Linearity*. Dua variabel dikatakan linier, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 (Priyatno, 2010:73). Hasil uji linieritas dapat dilihat pada Tabel 4.9 berikut.

Tabel 4.9 Hasil Uji Linieritas *Gadget* dengan Hasil Belajar IPS
ANOVA Table

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)		12813,793	30	427,126	26,3	,000
Hasil Belajar IPS * Gadget	Between Groups	12581,676	1	12581,6	777,549	,000
	Linearity Deviation from Linearity	232,117	29	8,004	,495	,984
	Within Groups	1763,750	109	16,181		
Total		14577,543	139			

Berdasarkan perhitungan Tabel 4.9, diperoleh nilai signifikansi variabel *gadget* dan hasil belajar IPS sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data variabel *gadget* dan variabel hasil belajar IPS mempunyai hubungan yang linier.

Tabel 4.10 Hasil Uji Linieritas Minat Baca dengan Hasil Belajar IPS

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)		3294,358	30	109,812	1,061	,398
Hasil Belajar IPS * Minat Baca	Between Groups	873,428	1	873,428	8,438	,004
	Linearity Deviation from Linearity	2420,931	29	83,480	,806	,743
	Within Groups	11283,18	109	103,515		
Total		14577,54	139			

Berdasarkan perhitungan Tabel 4.10, diperoleh nilai signifikansi variabel minat baca dan hasil belajar IPS sebesar 0,004. Nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data variabel minat baca dan hasil belajar IPS memiliki hubungan yang linier.

4.1.4.3 Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan linier antar variabel bebas dalam model regresi. Hasil uji multikolinieritas dapat dilihat pada *output Coefficient* dari nilai VIF. Apabila nilai VIF lebih kurang dari 5, maka variabel tersebut tidak memiliki masalah multikolinieritas antar variabel bebas dalam model regresi (Priyatno, 2010:81). Hasil uji multikolinieritas disajikan pada Tabel 4.11 berikut.

Tabel 4.11 Hasil Uji Multikolinieritas

Coefficients ^a							
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
Minat Baca	-,092	,041	-,071	-2,231	,027	,964	1,038
Penggunaan Gadget	,966	,033	,916	28,946	,000	,964	1,038

Berdasarkan perhitungan Tabel 4.11, dapat diketahui bahwa nilai VIF adalah sebesar 1,038. Nilai tersebut menunjukkan nilai VIF kurang dari 5 sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini tidak ditemukan adanya masalah multikolinieritas pada model regresi.

4.1.4.4 Uji Heteroskedastisitas

Uji heterokedastisitas merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya ketidaksamaan varian dari residual pada model regresi. Prasyarat yang harus dipenuhi dalam model regresi yaitu tidak adanya masalah heteroskedastisitas. Uji heteroskedastisitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Spearman's rho* yang dapat mengkorelasikan nilai residual (*Unstandardized residual*) dengan tiap-tiap variabel bebas. Hasil uji heterokedastisitas dapat dilihat pada *output Correlations*. Apabila nilai signifikansi korelasi kurang dari 0,05

maka pada model regresi terjadi masalah heteroskedastisitas (Priyatno, 2010, h.84). Hasil uji heterokedastisitas dapat dilihat pada Tabel 4.12 berikut.

Tabel 4.12 Hasil Uji Heterokedastisitas

			Correlations		
			Unstandardized Residual	Gadget	Minat baca
Spearman's rho	Unstandardized Residual	Correlation Coefficient	1,000	,186*	-,005
		Sig. (2-tailed)	.	,028	,953
		N	140	140	140
	Gadget	Correlation Coefficient	,186*	,110	1,000
		Sig. (2-tailed)	,028	,195	.
		N	140	140	140
Minat baca	Correlation Coefficient	-,005	1,000	,110	
	Sig. (2-tailed)	,953	.	.	
	N	140	140	133	

Berdasarkan perhitungan pada Tabel 4.12, dapat diketahui bahwa korelasi antara variabel *gadget* dan *Unstandardized residual* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,028 sedangkan korelasi antara variabel minat baca dan *Unstandardized residual* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,953. Kedua nilai signifikansi korelasi lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa pada model regresi tidak ditemukan adanya masalah heteroskedastisitas.

Berdasarkan hasil uji prasyarat yang telah dilakukan yaitu uji normalitas, linieritas, multikolinieritas, dan heterokedastisitas dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini berdistribusi normal, linier, tidak terjadi masalah multikolinieritas, dan tidak terjadi masalah heteroskedastisitas, sehingga dapat dilanjutkan ke uji hipotesis.

4.1.5 Hasil Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan uji hipotesis berupa uji korelasi sederhana, regresi sederhana, korelasi ganda, regresi berganda, analisis koefisien determinasi,

dan uji koefisien regresi secara bersama-sama (uji F) dengan bantuan program SPSS versi 22. Uraian selengkapnya mengenai uji hipotesis adalah sebagai berikut.

4.1.5.1 Analisis Korelasi Sederhana

Analisis korelasi sederhana digunakan untuk mencari hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) dan untuk mengetahui arah hubungan yang terjadi. Analisis ini dilakukan dengan teknik *Pearson Product Moment*. Perhitungan uji korelasi sederhana menggunakan bantuan program SPSS versi 22. Korelasi antara dua variabel dapat diketahui dengan melihat nilai signifikansi dan nilai *Pearson Correlation*. Untuk mengetahui tingkat hubungan yang terjadi antara dua variabel, dapat dilihat pada tabel pedoman interpretasi koefisien korelasi menurut Sugiyono (2016:242) yang telah dijelaskan sebelumnya. Hasil perhitungan analisis korelasi *Product Moment Pearson* dapat dilihat pada Tabel 4.13 berikut.

Tabel 4.13 Hasil Analisis Korelasi Sederhana Variabel X_1 dengan Y

		Correlations	
		Gadget	Hasil Belajar IPS
Gadget	Pearson Correlation	1	,603**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	140	140
Hasil Belajar IPS	Pearson Correlation	,603**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	140	140

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan perhitungan Tabel 4.13, dapat diketahui bahwa nilai korelasi sederhana antara *gadget* dan hasil belajar IPS adalah sebesar 0,603. Langkah selanjutnya yaitu menentukan r_{tabel} yang dapat dilihat pada Tabel r (*Pearson Product Moment*) uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05 dengan $N = 140$. Nilai r_{tabel} yang didapatkan adalah sebesar 0,165, sehingga dapat disimpulkan bahwa $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ ($0,603 > 0,165$) sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian, terdapat

korelasi positif antara *gadget* dan hasil belajar IPS. Selanjutnya, variabel *gadget* dan hasil belajar IPS memiliki hubungan yang dikategorikan kuat karena nilai $r_{hitung} = 0,603$ berada di rentang antara $0,60 - 0,799$.

Selanjutnya akan dipaparkan hasil analisis korelasi sederhana antara variabel minat baca dengan hasil belajar IPS pada Tabel 4.14 berikut.

Tabel 4.14 Hasil Analisis Korelasi Sederhana X_2 dengan Y

		Correlations	
		Minat Baca	Hasil Belajar IPS
Minat Baca	Pearson Correlation	1	,541**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	140	140
Hasil Belajar IPS	Pearson Correlation	,541**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	140	140

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan Tabel 4.14, dapat diketahui bahwa nilai korelasi minat baca dan hasil belajar IPS adalah sebesar 0,541. Langkah selanjutnya yaitu menentukan r_{tabel} yang dapat dilihat pada Tabel r (*Pearson Product Moment*) uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05 dengan $N = 140$. Nilai r_{tabel} yang didapatkan adalah sebesar 0,165, sehingga dapat disimpulkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,541 > 0,165$) sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian, terdapat korelasi positif antara minat baca dan hasil belajar IPS. Selanjutnya, variabel minat baca dan hasil belajar IPS memiliki hubungan yang dikategorikan sedang karena nilai $r_{hitung} = 0,541$ berada di rentang antara $0,40 - 0,599$.

4.1.5.2 Analisis Regresi Sederhana

Analisis regresi sederhana merupakan analisis regresi yang hanya melibatkan satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Perhitungan uji analisis regresi sederhana menggunakan bantuan program SPSS versi 22. Pengujian koefisien regresi menggunakan uji T. Hasil pengolahan regresi dapat dilihat pada Tabel 4.15 berikut.

Tabel 4.15 Hasil Analisis Uji Regresi Sederhana Variabel X_1 dengan Y

Coefficients ^a						
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	41,027	4,544		9,030	,000
	Gadget	,547	,062	,603	8,872	,000

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan bantuan program SPSS versi 22 maka dapat dianalisis sebagai berikut.

(1) Hipotesis

H_{01} : Tidak terdapat pengaruh positif antara penggunaan *gadget* dengan hasil belajar IPS siswa SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal ($\rho=0$)

H_{a1} : Terdapat pengaruh positif antara penggunaan *gadget* dengan hasil belajar IPS siswa SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal ($\rho \neq 0$)

(2) Kriteria Pengambilan Keputusan

Apabila nilai $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Namun, apabila $-t_{tabel} \leq -t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima (Priyatno, 2010:10).

(3) Pengambilan Keputusan

Berdasarkan kolom *sig.* Pada tabel *Coefficients* diketahui bahwa nilai signifikansinya 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H_{01} ditolak. Tabel *Coefficients* menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 8,872$. Setelah mengetahui t_{hitung} , langkah selanjutnya yaitu menentukan t_{tabel} . Nilai t_{tabel} untuk uji dua sisi dengan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (df) $n-k-1 = 140-2-1 = 137$, dicari di *Ms. Excel* dengan cara ketik pada *cell* kosong =TINV(0,05;137) sehingga diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 1,977. Hasil pengujian menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,872 > 1,977$), signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), hal ini menunjukkan bahwa H_{01} ditolak. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif antara *gadget* terhadap hasil belajar IPS.

Selanjutnya data dimasukkan ke dalam persamaan regresi sederhana, yaitu $Y' = a + bX_1$ dapat dilihat pada tabel *Coefficients* pada *Unstandardized Coefficients*. Persamaan regresi sebagai berikut.

$$Y' = a + bX_1$$

$$Y' = 41,027 + 0,547 X_1$$

Keterangan:

Y' = hasil belajar IPS

X_1 = *gadget*

a = konstanta (nilai Y' apabila $X = 0$)

b = koefisien regresi (nilai peningkatan ataupun penurunan)

Berdasarkan persamaan regresi tersebut dapat dijelaskan bahwa konstanta (a) sebesar 41,027 yang artinya jika penggunaan *gadget* (X_1) nilainya 0, maka hasil belajar IPS (Y') nilainya 41,027. Koefisien regresi variabel penggunaan *gadget* sebesar 0,547. Artinya jika penggunaan *gadget* mengalami kenaikan 1, maka hasil belajar IPS akan mengalami peningkatan 0,547. Koefisien bernilai positif artinya terdapat hubungan yang positif antara penggunaan *gadget* dan hasil belajar IPS. Semakin baik penggunaan gadget, maka semakin meningkat hasil belajar IPS siswa tersebut.

Adapun hasil *output* uji regresi sederhana variabel minat baca terhadap hasil belajar IPS dapat dilihat pada Tabel 4.16 berikut.

Tabel 4.16 Hasil Uji Regresi Sederhana Variabel X_2 dengan Y

Coefficients ^a						
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	38,443	4,523		8,498	,000
	Minat Baca	,513	,054	,628	9,484	,000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar IPS

(1) Hipotesis

H_{02} : Tidak terdapat pengaruh positif antara minat baca dengan hasil belajar IPS siswa SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal ($\rho=0$).

H_{a2} : Terdapat pengaruh positif antara minat baca dengan hasil belajar IPS SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal ($\rho\neq 0$).

(2) Kriteria Pengambilan Keputusan

Apabila nilai $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Namun, apabila $-t_{tabel} \leq -t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima (Priyatno, 2010:10).

(3) Pengambilan Keputusan

Berdasarkan kolom *sig.* Pada tabel *Coefficients* diketahui bahwa nilai signifikansinya 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H_{02} ditolak. Tabel *Coefficients* menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 9,484$. Setelah mengetahui t_{hitung} , langkah selanjutnya yaitu menentukan t_{tabel} . Nilai t_{tabel} untuk uji dua sisi dengan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (df) $n-k-1 = 140-2-1 = 137$, dicari di *Ms. Excel* dengan cara ketik pada *cell* kosong =TINV(0,05;137) sehingga diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 1,977. Hasil pengujian menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,484 > 1,977$) dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, hal ini menunjukkan bahwa H_{02} ditolak. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif antara minat baca terhadap hasil belajar IPS.

Selanjutnya data dimasukkan ke dalam persamaan regresi sederhana, yaitu $Y' = a + bX_2$ dapat dilihat pada tabel *Coefficients* pada *Unstandardized Coefficients*. Persamaan regresi sebagai berikut.

$$Y' = a + bX_2$$

$$Y' = 38,443 + 0,513 X_2$$

Keterangan:

Y' = hasil belajar IPS

X_2 = minat baca

a = konstanta (nilai Y' apabila $X = 0$)

b = koefisien regresi (nilai peningkatan ataupun penurunan)

Berdasarkan persamaan regresi tersebut dapat dijelaskan bahwa konstanta (a) sebesar 38,443 yang artinya jika minat baca (X_2) nilainya 0, maka hasil belajar IPS (Y') nilainya 38,443. Koefisien regresi variabel minat baca sebesar 0,513. Artinya jika minat baca mengalami kenaikan 1, maka hasil belajar IPS akan mengalami peningkatan 0,513. Koefisien bernilai positif artinya terdapat hubungan yang positif antara minat baca dan hasil belajar IPS. Semakin baik minat baca, maka semakin meningkat hasil belajar IPS siswa tersebut.

4.1.5.3 Analisis Korelasi Ganda

Analisis korelasi ganda digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel bebas atau lebih terhadap variabel terikat secara serentak. *Output* analisis korelasi ganda variabel *gadget* dan minat baca terhadap hasil belajar IPS dapat dilihat pada Tabel 4.17 berikut.

Tabel 4.17 Hasil Analisis Korelasi Ganda

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.714 ^a	.510	.502	5,668

a. Predictors: (Constant), *Gadget*, Minat Baca

Berdasarkan perhitungan Tabel 4.18, dapat diketahui bahwa nilai r_{hitung} pada *output Model Summary* sebesar 0,714. Langkah selanjutnya yaitu menentukan r_{tabel} yang dapat dilihat pada tabel r (*Pearson Product Moment*) uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05 dengan $N = 140$. Nilai r_{tabel} yang diperoleh adalah sebesar 0,165, sehingga dapat disimpulkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian, terdapat korelasi positif antara *gadget* dan minat baca dengan hasil belajar IPS. Selanjutnya, nilai korelasi ganda berada pada rentang 0,60 – 0,799, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi hubungan yang kuat antara ketiga variabel tersebut.

4.1.5.4 Analisis Regresi Berganda

Analisis regresi berganda digunakan untuk memprediksi nilai variabel terikat (Y) apabila variabel bebas (X) mengalami kenaikan atau penurunan dan untuk mengetahui arah hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat tersebut. Analisis regresi berganda digunakan untuk menjawab hipotesis nomor 3. Hasil analisis regresi berganda variabel *gadget* dan minat baca terhadap hasil belajar IPS dapat dilihat pada Tabel 4.18 berikut.

Tabel 4.18 Hasil Analisis Regresi Berganda

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	25,512	4,680		5,451	,000
1 Minat Baca	,358	,056	,438	6,394	,000
<i>Gadget</i>	,353	,062	,389	5,667	,000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar IPS

Berdasarkan perhitungan Tabel 4.18, maka persamaan regresi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

(1) Hipotesis

H_{03} : Tidak terdapat pengaruh positif antara penggunaan *gadget* dan minat baca dengan hasil belajar IPS siswa SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal ($\rho=0$)

H_{a3} : Terdapat pengaruh positif antara penggunaan *gadget* dan minat baca dengan hasil belajar IPS siswa SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal ($\rho \neq 0$)

Untuk mengetahui analisis persamaan regresi berganda, nilai-nilai pada tabel *Coefficient* pada *Unstandardized Coefficient B*: constant, *gadget* dan minat baca, selanjutnya dimasukkan ke dalam rumus berikut.

$$Y' = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

Keterangan:

Y' = hasil belajar IPS

X_1 dan X_2 = *gadget* dan minat baca

a = konstanta (nilai Y apabila $X_1, X_2 = 0$)

b_1, b_2 = koefisien regresi (nilai peningkatan ataupun penurunan)

Selanjutnya data dimasukkan ke dalam persamaan regresi berganda, yaitu $Y' = a + b_1X_1 + b_2X_2$ dapat dilihat pada tabel *Coefficients* pada *Unstandardized Coefficient* B. Koefisien regresi diperoleh nilai konstanta (a) sebesar 25,512, nilai koefisien regresi (b_1) sebesar 0,353, dan nilai koefisien regresi (b_2) sebesar 0,358. Nilai a merupakan besarnya nilai Y' apabila $X = 0$, sedangkan nilai b_1 merupakan besarnya nilai koefisien regresi Y' atas X_1 dan b_2 merupakan besarnya nilai koefisien regresi Y' atas X_2 . Hasil perhitungan regresi berganda menggambarkan hubungan variabel X_1 dan X_2 terhadap Y' . Persamaan regresinya sebagai berikut.

$$Y' = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

$$Y' = 25,512 + 0,353X_1 + 0,358X_2$$

Berdasarkan persamaan tersebut, dapat diartikan konstanta (a) sebesar 25,512, artinya apabila penggunaan *gadget* dan minat baca siswa nilainya 0, maka hasil belajar IPS nilainya positif, yaitu sebesar 25,512. Koefisien regresi (b_1) sebesar 0,353. Artinya, jika penggunaan *gadget* mengalami peningkatan sebesar 1 maka hasil belajar IPS siswa akan mengalami peningkatan sebesar 0,353. Koefisien regresi (b_2) sebesar 0,358. Artinya, apabila minat baca mengalami peningkatan sebesar 1 maka hasil belajar IPS siswa akan mengalami peningkatan sebesar 0,358. Koefisien bernilai positif, artinya terjadi hubungan yang positif antara *gadget* dan minat baca terhadap hasil belajar IPS. Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif antara *gadget* dan minat baca dengan hasil belajar IPS siswa SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal.

4.1.5.5 Analisis Koefisien Determinasi

Analisis koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui persentase sumbangan pengaruh variabel bebas (X) secara serentak terhadap variabel terikat (Y). Pada perhitungan analisis koefisien determinasi, peneliti menggunakan bantuan program SPSS versi 22 dan besar koefisien determinasi dapat dilihat pada

output *Model Summary* kolom *R Square*. Output analisis koefisien determinasi antara *gadget* dan hasil belajar IPS dapat dilihat pada Tabel 4.19 berikut.

Tabel 4.19 Hasil Analisis Koefisien Determinasi X_1 terhadap Y

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,372 ^a	,139	,132	7,197

a. Predictors: (Constant), *Gadget*

Berdasarkan perhitungan Tabel 4.19, dapat diketahui bahwa analisis koefisien determinasi yang terdapat pada kolom *R Square* menunjukkan seberapa besar persentase sumbangan pengaruh variabel *gadget* terhadap hasil belajar IPS. Nilai *R Square* sebesar 0,139 artinya persentase sumbangan pengaruh variabel *gadget* terhadap hasil belajar IPS sebesar $0,139 \times 100\% = 13,9\%$. Dengan demikian, pengaruh *gadget* terhadap hasil belajar IPS sebesar 13,9% dan sisanya sebesar 86,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Tabel 4.20 Hasil Analisis Koefisien Determinasi X_2 terhadap Y

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,492 ^a	,242	,236	6,929

a. Predictors: (Constant), Minat Baca

Berdasarkan perhitungan Tabel 4.20, dapat diketahui bahwa analisis koefisien determinasi yang terdapat pada kolom *R Square* menunjukkan seberapa besar persentase sumbangan pengaruh variabel minat baca terhadap hasil belajar IPS. Nilai *R Square* sebesar 0,242 artinya persentase sumbangan pengaruh minat baca terhadap hasil belajar IPS sebesar $0,242 \times 100\% = 24,2\%$. Dengan demikian, pengaruh minat baca terhadap hasil belajar IPS sebesar 24,2% dan sisanya sebesar 75,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Tabel 4.21 Hasil Analisis Koefisien Determinasi X_1 dan X_2 terhadap Y

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,509 ^a	,259	,248	6,920

a. Predictors: (Constant), Minat Baca, Gadget

Berdasarkan perhitungan Tabel 4.21, dapat diketahui bahwa analisis koefisien determinasi yang terdapat pada kolom *R Square* menunjukkan seberapa besar persentase sumbangan pengaruh *gadget* dan minat baca terhadap hasil belajar IPS. Nilai *R Square* sebesar 0,259 artinya persentase sumbangan pengaruh *gadget* dan minat baca terhadap hasil belajar IPS sebesar $0,259 \times 100\% = 25,9\%$. Dengan demikian, pengaruh *gadget* dan minat baca terhadap hasil belajar IPS sebesar 25,9% dan sisanya sebesar 74,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

4.1.5.6 Uji Koefisien Regresi Secara Bersama-sama (Uji F)

Uji F digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas secara bersama-sama berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat. Uji F dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS versi 22. Hasil uji F dapat dilihat pada hasil analisis regresi berganda pada tabel *output ANOVA* kolom F. Dasar pengambilan keputusan menurut adalah apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_0 diterima artinya tidak ada pengaruh antara dua variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat. Sebaliknya, jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak artinya ada pengaruh antara dua variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat. Hasil uji F dapat dilihat pada Tabel 4.22 berikut.

Tabel 4.22 Hasil Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2290,140	2	1145,070	23,910	,000 ^b
	Residual	6561,082	137	47,891		
	Total	8851,221	139			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar IPS

Berdasarkan perhitungan Tabel 4.22, dapat diketahui bahwa nilai F_{hitung} sebesar 23,910. Langkah selanjutnya adalah menentukan F_{tabel} , dengan menggunakan derajat kebebasan (df 1) yaitu jumlah variabel - 1 atau $3 - 1 = 2$, dan df 2 ($n-k-1$) atau $140 - 2 - 1 = 137$. Hasil yang diperoleh untuk F_{tabel} adalah 3,062 dengan mencari di Ms Excel menggunakan rumus $=FINV(0,05;2;137)$. Berdasarkan perhitungan tersebut, nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($23,910 > 3,062$) sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif antara *gadget* dan minat baca secara bersama-sama dengan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal.

4.2 Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh *gadget* dan minat baca dengan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian *ex post facto*. Pengaruh penggunaan *gadget* dan minat baca terhadap hasil belajar IPS dapat diketahui dengan melakukan serangkaian uji seperti analisis deskriptif variabel, uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas, linieritas, multikolinieritas, dan heterokedastisitas, serta uji analisis akhir atau uji hipotesis. Penjelasan selengkapnya mengenai masing-masing uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Pertama, penulis melakukan analisis deskriptif setiap variabel penelitian yang terdiri dari variabel *gadget* dan minat baca sebagai variabel bebas, serta variabel hasil belajar IPS sebagai variabel terikat. Analisis tersebut bertujuan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul. Analisis deskriptif menghasilkan data mengenai variabel *gadget* siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal yang termasuk dalam kategori sedang. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai indeks pada variabel *gadget* sebesar 65,40%. Berdasarkan kriteria pada *Three Box Method*,

nilai indeks 65,40% berada pada rentang 40,01-70,00 yang termasuk dalam kategori sedang. Artinya responden memiliki persepsi yang sedang pada item pernyataan variabel *gadget*. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa mengakui *gadget* dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

Berdasarkan hasil penelitian dari sepuluh indikator dan 21 pernyataan, persepsi siswa dihitung menggunakan nilai indeks, hasil tertinggi dari variabel *gadget* terletak pada indikator “aplikasi dalam *gadget*” sebesar 84,91%. Sedangkan, nilai indeks yang terendah pada variabel *gadget* terdapat pada indikator “kondisi keseharian siswa setelah menggunakan *gadget*” sebesar 40,80%. Penelitian menunjukkan bahwa nilai indeks pernyataan yang tertinggi pada variabel *gadget* terdapat pada item pernyataan nomor 10 “Saya lebih suka bermain *gadget* daripada kumpul bersama keluarga”. Sedangkan, nilai indeks pernyataan yang terendah sebesar 39,29% terdapat pada pernyataan nomor 15 “*Gadget* membuat saya dapat menemukan ide-ide baru dan menarik”.

Analisis deskriptif pada variabel minat baca siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal termasuk dalam kategori sedang. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata nilai indeks pada variabel minat baca sebesar 69,48%. Nilai indeks 69,48% berdasarkan kriteria *Three Box Method* berada pada rentang 40,01 – 70,00 yang termasuk dalam kategori sedang. Artinya responden memiliki persepsi yang sedang pada item pernyataan variabel minat baca. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa mengakui minat baca merupakan salah satu hal yang dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

Berdasarkan hasil penelitian dari delapan indikator dan 30 pernyataan. Nilai indeks paling tinggi pada variabel minat baca terdapat pada indikator “membaca berbagai jenis buku bacaan” sebesar 73,26%. Sedangkan nilai indeks paling rendah terdapat pada indikator “variasi buku bacaan” sebesar 60,82%. Penelitian menunjukkan bahwa nilai indeks pernyataan pada variabel minat baca yang tertinggi terdapat pada item pernyataan nomor 18 “saya kurang bersemangat membaca buku IPS” sebesar 83,21%. Sedangkan, nilai indeks pernyataan terendah sebesar 62,50% terdapat pada pernyataan nomor 8 “saya berkunjung ke perpustakaan untuk membaca buku”.

Analisis deskriptif pada variabel hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal termasuk dalam predikat cukup. Berdasarkan perhitungan nilai maksimal dari seluruh siswa yaitu 14.000 karena nilai maksimal yang bisa didapatkan siswa adalah 100 dan jumlah responden sejumlah 140. Berdasarkan perhitungan Tabel 4.7 total nilai hasil belajar IPS sebesar 10.116, sehingga dapat dihitung rata-rata Penilaian Tengah Semester (PTS) genap yaitu $10.116 / 14.000 \times 100 = 72,25$. Berdasarkan kriteria skor nilai, hasil belajar siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal termasuk dalam kategori cukup.

Setelah melakukan analisis deskriptif, penulis melakukan uji prasyarat analisis. Pertama, penulis melakukan uji normalitas data untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan pengujian menggunakan *uji Lilliefors* dengan bantuan program SPSS versi 22 diperoleh nilai signifikansi variabel hasil belajar IPS sebesar 0,032, variabel *gadget* sebesar 0,012, dan variabel minat baca sebesar 0,059. Semua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa ketiga variabel tersebut berdistribusi normal.

Kedua, penulis melakukan uji linieritas untuk mengetahui linieritas data, yaitu apakah kedua variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikan. Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 22, nilai signifikansi variabel *gadget* dan variabel hasil belajar IPS sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data variabel *gadget* dan hasil belajar IPS memiliki hubungan yang linier. Berdasarkan perhitungan uji linieritas variabel minat baca dan hasil belajar IPS sebesar 0,004. Nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data variabel minat baca dan hasil belajar IPS memiliki hubungan yang linier. Berdasarkan uji linieritas yang telah dilakukan tersebut, dapat disimpulkan bahwa antar variabel *gadget* dan variabel hasil belajar IPS mempunyai hubungan yang linier serta variabel minat baca dan variabel hasil belajar IPS mempunyai hubungan yang linier. Jadi, variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini mempunyai hubungan yang linier.

Ketiga, penulis melakukan uji multikolinieritas untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan linier antar variabel bebas dalam model regresi. Berdasarkan perhitungan menggunakan bantuan program SPSS versi 22, dapat diketahui bahwa nilai VIF adalah sebesar 1,038. Nilai tersebut menunjukkan nilai VIF kurang dari 5 sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini tidak ditemukan adanya masalah multikolinieritas pada model regresi.

Keempat, penulis melakukan uji heteroskedastisitas untuk mengetahui ada atau tidaknya ketidaksamaan varian dari residual pada model regresi. Berdasarkan perhitungan menggunakan bantuan program SPSS versi 22, dapat diketahui bahwa korelasi antara variabel *gadget* dan *Unstandardized residual* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,028 dan variabel minat baca dengan *Unstandardized residual* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,953. Kedua nilai signifikansi korelasi lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa pada model regresi tidak ditemukan adanya masalah heteroskedastisitas.

4.2.1 Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar IPS

Iswidharmanjaya & Agency (2014:7) menjelaskan bahwa *gadget* merupakan sebuah alat elektronik yang fungsi utamanya yaitu untuk membantu pekerjaan manusia. Sekarang sudah banyak *gadget* yang memiliki fitur aplikasi tambahan baik berupa permainan maupun pencarian.

Berdasarkan hasil analisis indeks menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal termasuk dalam kategori sedang. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata nilai indeks variabel *gadget* sebesar 65,40%. Berdasarkan kriteria *Three Box Method*, nilai 65,40% berada pada rentang 40,01 – 70,00 yang termasuk dalam kategori sedang. Artinya, responden mempunyai persepsi yang sedang terhadap item pernyataan variabel *gadget*. Berdasarkan temuan penelitian, nilai indeks item pernyataan variabel *gadget* yang paling rendah terdapat pada pernyataan “*Gadget* membuat saya dapat menemukan ide-ide baru dan menarik” dengan skor 39,29%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* siswa banyak yang belum digunakan untuk menambah kreativitas sehingga siswa tidak dapat menemukan ide-ide baru dan menarik lainnya yang pada dasarnya dapat kita temukan

diberbagai aplikasi *gadget*. Misalnya melalui aplikasi youtube siswa dapat mengakses konten-konten menarik terkait kerajinan atau langkah-langkah membuat suatu produk tertentu yang berhubungan dengan mata pelajaran atau pun diluar pelajaran dengan tampilan yang lebih menyenangkan.

Siswa sudah menguasai teknologi terkait aplikasi yang terdapat dalam *gadget* tentu akan menggunakan *gadget* sesuai dengan kebutuhan dan digunakan hanya untuk kepentingan belajar atau hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya sendiri, misalnya digunakan untuk mencari pengetahuan baru melalui aplikasi *google* atau *youtube*. Menurut Ibnu Aziz (2012:28) menyebutkan bahwa aplikasi *google* tidak hanya digunakan untuk pencarian situs, akan tetapi bisa digunakan untuk mencari gambar, berita, video, buku, lokasi, *blog*, diskusi, dan masih banyak lagi.

Selain indeks item terendah yaitu pada item pernyataan No. 15. Item pernyataan No. 5 termasuk dalam kategori terendah kedua yaitu “Saya tidur di atas jam 22.00 WIB dan bangun jam 05.30 WIB karena bermain *gadget*”. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa lebih lama menggunakan waktunya untuk bermain *gadget* sehingga saat dibangunkan untuk bangun pagi saja rasanya berat karena tidur larut malam dan melupakan besok harus bersekolah. Sedangkan, nilai indeks yang terendah pada variabel *gadget* terdapat pada indikator “kondisi keseharian siswa setelah menggunakan *gadget*” sebesar 40,80%. Hal tersebut menunjukkan bahwa kondisi siswa dalam keseharian setelah menggunakan *gadget* perlu ditingkatkan, baik dilakukan oleh guru kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal maupun orang tua siswa. Siswa membutuhkan perhatian dari guru dan orangtua karena adanya harapan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan hasil analisis korelasi sederhana (R) diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,603. Nilai koefisien korelasi tersebut adalah positif. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya hubungan positif antara *gadget* dengan hasil belajar IPS. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi penggunaan *gadget*, maka akan semakin tinggi pula hasil belajar IPS jika *gadget* digunakan untuk belajar. Karena nilai korelasi terletak diantara rentang 0,60 –

0,799, dapat disimpulkan bahwa terjadi hubungan yang kuat antara *gadget* terhadap hasil belajar IPS.

Berdasarkan hasil uji regresi sederhana yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,872 > 1,977$) dengan nilai signifikansi 0,000 ($0,000 < 0,05$) sehingga H_0 ditolak. Artinya, terdapat pengaruh positif antara *gadget* dengan hasil belajar IPS. Sementara itu, koefisien determinasi antara kedua variabel tersebut menunjukkan nilai *R Square* sebesar 0,139. Hal tersebut berarti persentase sumbangan pengaruh variabel *gadget* terhadap hasil belajar IPS sebesar 13,9%. *Gadget* hanya memengaruhi sebesar 13,9%, hal ini dikarenakan hasil belajar IPS tidak hanya dipengaruhi oleh *gadget*, namun ada faktor-faktor lain yang turut berpengaruh terhadap hasil belajar IPS.

Penelitian yang dilakukan oleh Rachmawati (2017) dari Universitas Tadulako dengan judul “*Pengaruh Penggunaan gadget terhadap hasil belajar Mahasiswa pendidikan Biologi angkatan 2013 FKIP UNTAD Pada Mata Kuliah Desain Media Pembelajaran*” mendukung hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan kesamaan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperkuat oleh teori para ahli, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal tahun pelajaran 2019/2020 dalam menggunakan *gadget* memiliki pengaruh terhadap mata pelajaran IPS. Adanya perhatian yang tinggi terhadap penggunaan *gadget* dapat meningkatkan siswa untuk mencapai hasil belajar IPS yang optimal. Peran guru senantiasa diperlukan untuk memberi perhatian kepada siswa agar dapat memanfaatkan dengan baik dalam menggunakan *gadget* sehingga hasil belajar IPS yang diperoleh dapat meningkat.

4.2.2 Pengaruh Minat Baca terhadap Hasil Belajar IPS

Kegiatan membaca menjadi salah satu bagian dalam kegiatan apersepsi sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai. Minat baca siswa ditumbuhkan dari dalam maupun luar. Membaca merupakan proses untuk mengenali, memahami, dan menginterpretasi lambang-lambang yang bisa mempunyai arti. Kemampuan dan kemauan membaca akan mempengaruhi pengetahuan dan keterampilan

seseorang. Seseorang yang banyak membaca memiliki kualitas yang lebih dari orang yang sedikit membaca.

Sudarsana & Bastiano (2010:4.24) menyatakan “Minat mengandung arti keinginan memperhatikan atau melakukan sesuatu”. Individu yang memiliki minat terhadap sesuatu akan melakukan aktivitas secara terus menerus. Aktivitas yang diminati akan dilakukan dengan penuh kesenangan tanpa paksaan. Dengan demikian hasil yang dicapai akan lebih baik jika dibandingkan seseorang yang tidak memiliki minat. Hal ini berhubungan dengan pembelajaran IPS yang kebanyakan berisi bacaan-bacaan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat baca siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal termasuk dalam kategori sedang. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata nilai indeks variabel minat baca sebesar 69,48%. Berdasarkan kriteria *Three Box Method*, nilai 69,48% berada pada rentang 40,01 – 70,00 yang termasuk dalam kategori sedang. Artinya, responden mempunyai persepsi yang sedang terhadap item pernyataan variabel minat baca. Berdasarkan temuan penelitian, nilai indeks indikator variabel minat baca yang paling tinggi terdapat pada indikator “membaca berbagai jenis buku bacaan” sebesar 73,26%. Siswa yang memiliki minat baca yang tinggi akan senantiasa memiliki keinginan sendiri dan semangat yang tinggi untuk membaca berbagai jenis buku bacaan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Susanto (2016:58) menjelaskan bahwa minat merupakan ketertarikan terhadap suatu objek atau kegiatan yang disebabkan dorongan atau faktor dalam diri individu. Minat tidak datang begitu saja, diperlukan pembiasaan untuk mendapatkannya. Membaca sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai diharapkan menjadi salah satu langkah yang dilakukan oleh pemerintah dalam rangka membiasakan siswa untuk membaca sehingga semakin tinggi minat baca semakin tinggi pula hasil belajar IPS siswa.

Sementara itu, pada indikator minat baca “variasi buku bacaan” hanya mendapatkan nilai indeks sebesar 60,82%. Sedangkan, nilai indeks item terendah berada pada item pernyataan nomor 8 “saya berkunjung ke perpustakaan untuk membaca buku” dengan nilai 62,50%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih

dikatakan rendah saat berkunjung ke perpustakaan untuk membaca buku. Hal tersebut menunjukkan bahwa berbagai jenis buku bacaan perlu ditambah dan difasilitasi. Baik penambahan varian buku bacaan di perpustakaan maupun di rumah. penambahan varian buku bacaan diharapkan menjadikan siswa lebih bersemangat membaca karena berbagai bacaan dapat siswa temukan baik saat di rumah maupun di perpustakaan. Hal ini perlu menjadi pertimbangan orangtua agar lebih memperhatikan kebutuhan bacaan siswa daripada kebutuhan yang lain.

Berdasarkan hasil analisis korelasi sederhana (R) diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,541. Nilai koefisien korelasi tersebut adalah positif. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya hubungan positif antara minat baca dengan hasil belajar IPS. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi minat baca, maka akan semakin tinggi pula hasil belajar IPS. Karena nilai korelasi terletak diantara rentang 0,40 – 0,599, dapat disimpulkan bahwa terjadi hubungan yang sedang antara minat baca terhadap hasil belajar IPS.

Berdasarkan hasil uji regresi sederhana yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,484 > 1,977$) dengan nilai signifikansi 0,000 ($0,000 < 0,05$) sehingga H_0 ditolak. Artinya, terdapat pengaruh antara minat baca dengan hasil belajar IPS. Sementara itu, koefisien determinan antara kedua variabel tersebut menunjukkan nilai *R Square* sebesar 0,242. Hal tersebut berarti persentase sumbangan pengaruh variabel minat baca terhadap hasil belajar IPS sebesar 24,2%. Minat baca hanya memengaruhi sebesar 24,2%, hal ini dikarenakan hasil belajar IPS tidak hanya dipengaruhi oleh minat baca, akan tetapi ada faktor-faktor lain yang turut berpengaruh terhadap hasil belajar IPS.

Penelitian yang dilakukan oleh Mulyani & Nurliana (2016) mahasiswa STKIP Bina Bangsa Getsempena dengan judul “*Hubungan antara Minat Baca terhadap Kemampuan Membaca pada Siswa Kelas IV SD Negeri 32 Banda Aceh*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca beberapa siswa kelas IV SD Negeri 32 Banda Aceh masih rendah. Rendahnya kemampuan tersebut salah satunya dipengaruhi oleh minat baca yang masih rendah. Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian penulis. Berdasarkan hasil perhitungan korelasi regresi linier, maka hasil koefisien korelasi yang didapat antara minat

baca terhadap kemampuan membaca r^2 sebesar 0,024. Maka angka koefisien tersebut berada pada rentang nilai antara 0,000 sampai dengan 0,200. Dengan demikian koefisien korelasi tersebut memberikan petunjuk bahwa kedua variabel antara minat baca terhadap kemampuan membaca siswa kelas IV SD Negeri 32 Banda Aceh mempunyai korelasi yang sangat rendah.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperkuat oleh teori para ahli, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal tahun pelajaran 2019/2020 memiliki minat baca yang sedang terhadap mata pelajaran IPS. Hasil belajar IPS akan baik apabila minat baca siswa tinggi. Peran guru senantiasa diperlukan untuk menumbuhkan semangat siswa untuk membaca saat pembelajaran. Peran orangtua senantiasa diperlukan untuk membiasakan anaknya membaca buku di rumah sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa khususnya hasil belajar IPS.

4.2.3 Pengaruh *Gadget* dan Minat Baca terhadap Hasil Belajar IPS

Sudjana (2017:22) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia mendapatkan pengalaman belajar. Terdapat banyak faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa baik faktor internal maupun faktor eksternal. Beberapa faktor yang memengaruhi hasil belajar dalam penelitian ini yaitu *gadget* dan minat baca. Kedua faktor tersebut merupakan faktor yang berasal dari dalam dan luar diri siswa. *Gadget* berkaitan dengan alat yang digunakan siswa saat di luar sekolah bermanfaat untuk menerima dan memberikan informasi, komunikasi, bisnis, diskusi, permainan sosial media dan sebagainya. Sedangkan minat baca adalah kegiatan yang ditumbuhkan dari dalam diri siswa untuk membaca yang mengandung aspek kognitif dan afektif.

Hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini merupakan hasil belajar yang diperoleh dari nilai hasil PTS genap pada mata pelajaran IPS tahun pelajaran 2019/2020. Hasil temuan menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar IPS PTS siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal adalah sebesar 72,97. Berdasarkan kriteria skor nilai, hasil belajar siswa tersebut termasuk dalam predikat cukup.

Gadget dan minat baca secara bersama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewanantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan hasil uji F yang menunjukkan bahwa nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($23,910 > 3,062$) sehingga H_0 ditolak. Hal tersebut berarti *gadget* dan minat baca secara bersama-sama berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewanantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal. Sementara itu, hasil analisis korelasi ganda menunjukkan nilai R sebesar 0,714 dan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,714 > 0,165$), sehingga H_0 ditolak. Hal tersebut berarti, terdapat korelasi positif antara *gadget* dan minat baca secara bersama-sama dengan hasil belajar IPS. Nilai korelasi ganda berada pada rentang 0,60 – 0,799, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi hubungan yang kuat antara ketiga variabel tersebut. Selain itu, hasil analisis koefisien determinasi menunjukkan nilai *R Square* sebesar 0,259. Artinya persentase sumbangan pengaruh antara *gadget* dan minat baca terhadap hasil belajar IPS sebesar 25,9% dan sisanya sebesar 74,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Hasil belajar IPS tidak hanya dipengaruhi oleh dua faktor yaitu *gadget* dan minat baca, akan tetapi masih terdapat faktor-faktor lain yang turut berpengaruh. Berdasarkan hasil penelitian, *gadget* dan minat baca termasuk dua faktor yang memengaruhi hasil belajar IPS. Menurut Wasliman (2007) dalam Susanto (2016:12) terdapat dua faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal, antara lain kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, kondisi fisik dan kesehatan, keluarga, sekolah, dan masyarakat. *Gadget* termasuk faktor dari luar sedangkan minat baca termasuk faktor dari dalam diri siswa.

4.3 Implikasi Penelitian

Penelitian ini memiliki implikasi baik secara teoritis maupun secara praktis. Uraian selengkapnya yaitu sebagai berikut.

4.3.1 Implikasi Teoritis

Susanto (2016:5) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang terjadi pada diri siswa sebagai gambaran dari hasil kegiatan belajarnya. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa sebagai akibat dari pengalaman belajarnya. Setiap siswa memiliki hasil belajar yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor. Wasliman (2007) dalam Susanto (2016:12) mengemukakan bahwa terdapat dua faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa, meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Gadget adalah salah satu faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar IPS. Minat baca juga merupakan faktor internal yang dapat memengaruhi hasil belajar IPS, sehingga penggunaan *gadget* harus diperhatikan saat siswa di rumah oleh orangtuanya dan minat baca harus diperhatikan dalam kegiatan pembelajaran.

Minat baca merupakan dorongan untuk memahami kata demi kata dan isi yang terkandung dalam teks bacaan tersebut, sehingga pembaca dapat memahami hal-hal yang dituangkan dalam bacaan itu (Dalman 2014:142). Hasil belajar diperlihatkan siswa setelah mereka menempuh pengalaman belajarnya (Sudjana 2016:2). Implikasi yang dapat diperoleh berdasarkan pemaparan teori beberapa ahli adalah penggunaan *gadget* siswa yang tinggi akan mempengaruhi hasil belajar IPS. Berdasarkan penelitian minat baca siswa masih dikatakan cukup sehingga berhubungan dengan hasil belajar IPS.

4.3.2 Implikasi Praktis

Hasil belajar IPS kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal dapat ditingkatkan secara optimal dengan upaya berikut.

4.3.2.1 Memerhatikan Penggunaan Gadget

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *gadget* mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar IPS sebesar 13,9%. Berdasarkan hasil tersebut, agar hasil belajar IPS dapat meningkat lebih baik lagi, guru memberikan pengetahuan tentang manfaat *gadget* yang dapat menumbuhkan kreativitas siswa serta menambah ide-ide baru yang menarik sehingga dapat dimanfaatkan untuk belajar. Sedangkan untuk orangtua lebih memerhatikan waktu anak bermain *gadget* terutama saat jam tidur di malam hari, sehingga siswa dapat bangun lebih pagi dan tidak terlambat untuk masuk sekolah tepat waktu.

4.3.2.2 Meningkatkan Minat Baca

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat baca mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar IPS sebesar 24,2%. Berdasarkan hasil tersebut, agar hasil belajar IPS dapat meningkat lebih baik lagi, sekolah perlu memberikan fasilitas berupa variasi buku bacaan baik buku cerita, buku cerita yang bergambar dan sebagainya. Hal ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa dalam meningkatkan minat baca dan menjadikan siswa lebih sering berkunjung ke perpustakaan untuk membaca buku.

BAB V

PENUTUP

Penelitian dengan judul “Pengaruh *Gadget* dan Minat Baca terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal” telah selesai dilakukan. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat dibuat simpulan dan saran dalam penelitian ini. Uraian selengkapnya sebagai berikut.

5.1 Simpulan

Simpulan merupakan jawaban dari rumusan masalah yang telah dirumuskan oleh peneliti sebelumnya. Berdasarkan analisis data, uji hipotesis, dan hasil pembahasan yang telah dipaparkan, peneliti dapat menyimpulkan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan. Uraian selengkapnya mengenai simpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Ada pengaruh positif antara *gadget* dengan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal tahun pelajaran 2019/2020. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil perhitungan analisis regresi sederhana dengan perolehan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,872 > 1,977$) dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), hal ini menunjukkan bahwa H_{01} ditolak. Artinya, terdapat pengaruh positif antara *gadget* terhadap hasil belajar IPS. Besarnya pengaruh *gadget* terhadap hasil belajar IPS siswa tergolong sedang, nilai korelasi sederhana yang diperoleh sebesar 0,603 dan berada di rentang antara 0,60 – 0,799, sehingga hubungan antara kedua variabel tergolong kuat. Arah hubungan adalah positif, karena nilai R positif. Artinya, semakin tinggi penggunaan *gadget*, maka hasil belajar IPS semakin meningkat jika digunakan dengan baik. Sementara itu,

didapatkan nilai *R Square* sebesar 0,139. Hal tersebut berarti persentase sumbangan pengaruh variabel *gadget* terhadap hasil belajar IPS sebesar 13,9%. Kontribusi variabel *gadget* terhadap hasil belajar IPS sebesar 13,9%, sisanya sebesar 86,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

- (2) Ada pengaruh positif antara minat baca dengan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal tahun pelajaran 2019/2020. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil perhitungan analisis regresi sederhana dengan perolehan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,557 > 1,978$) dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,004 < 0,05$), hal ini menunjukkan bahwa H_{01} ditolak. Artinya, terdapat pengaruh positif antara minat baca terhadap hasil belajar IPS. Besarnya pengaruh minat baca terhadap hasil belajar IPS siswa tergolong sedang, nilai korelasi sederhana yang diperoleh sebesar 0,541 dan berada di rentang antara 0,40 – 0,599, sehingga hubungan antara kedua variabel tergolong sedang. Arah hubungan adalah positif, karena nilai R positif. Artinya, semakin tinggi minat baca, maka hasil belajar IPS semakin meningkat. Sementara itu, didapatkan nilai *R Square* sebesar 0,242. Hal tersebut berarti persentase sumbangan pengaruh variabel minat baca terhadap hasil belajar IPS sebesar 24,2%. Kontribusi variabel minat baca terhadap hasil belajar IPS sebesar 24,2%, sisanya sebesar 75,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.
- (3) Ada pengaruh positif antara *gadget* dan minat baca dengan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal tahun pelajaran 2019/2020. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil uji F, didapatkan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($23,910 > 3,062$) sehingga H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh positif antara *gadget* dan minat baca terhadap hasil belajar IPS. Berdasarkan hasil perhitungan dari analisis korelasi berganda, didapatkan nilai R sebesar 0,714. Hal tersebut berarti korelasi antara *gadget* dan minat baca terhadap hasil belajar IPS tergolong kuat karena nilai korelasi berganda berada pada rentang 0,60 – 0,799. Sementara itu, didapatkan nilai *R Square* sebesar 0,259. Hal tersebut berarti

persentase sumbangan pengaruh *gadget* dan minat baca terhadap hasil belajar IPS sebesar 25,9% dan sisanya sebesar 74,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh mengenai “Pengaruh *Gadget* dan Minat Baca terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal”, terdapat beberapa saran yang diberikan oleh peneliti. Uraian selengkapnya mengenai saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

5.2.1 Bagi Sekolah

Sekolah dapat mengadakan pelatihan untuk orangtua siswa dengan berbagai narasumber terkait penggunaan *gadget*. Hal ini bertujuan untuk menambah wawasan pengetahuan orangtua agar dapat menumbuhkan ide-ide baru dan menarik yang ada dalam diri anak, cara mengawasi intensitas anak dalam menggunakan *gadget*, dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget*. Sehingga orang tua menjadi lebih bijak dalam memberikan kebebasan kepada anak dalam menggunakan *gadget*. Selain itu sekolah diharapkan dapat memfasilitasi siswa dalam meningkatkan minat baca misalnya dengan menyediakan variasi buku bacaan yang menarik misalnya dengan menyediakan buku-buku cerita, cerita bergambar dan lain sebagainya yang diharapkan siswa menjadi lebih sering berkunjung ke perpustakaan untuk membaca buku.

5.2.2 Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman yang baru kepada siswa terkait penggunaan *gadget* khususnya terkait manfaat *gadget* untuk menemukan ide-ide baru dan menarik. Hal ini bisa dilakukan dengan memberikan tugas berupa cara membuat sebuah kerajinan dari barang bekas ataupun yang sumbernya dari alam semesta sehingga menjadikan siswa dapat berkarya sesuai dengan daya kreativitas masing-masing. Selain itu guru

diharapkan mampu memberikan berbagai varian bacaan kepada siswa, baik berupa bacaan yang didapatkan dari surat kabar, majalah dan lain-lain, sehingga pengalaman membaca siswa lebih luas dan kegiatan belajar mengajar tidak membosankan.

5.2.3 Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat menggunakan *gadget* dengan sebaik-baiknya, tidak melupakan waktu untuk belajar, waktu untuk makan dan waktu istirahat didalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat memperoleh keseimbangan dalam mengatur waktu setiap hari serta dapat meningkatkan hasil belajar di sekolah dan dapat berbuat baik dengan orangtua dan sekitarnya. Memanfaatkan *gadget* untuk belajar dan membaca hal-hal yang dapat menambah pengetahuan, memperoleh ide-ide, serta komunikasi dengan teman menjadi lebih mudah, bisa digunakan untuk berdiskusi tentang materi pembelajaran yang pernah dipelajari. Selain itu, siswa diharapkan lebih sering berkunjung ke perpustakaan daripada bermain dengan teman untuk hal-hal yang tidak bermanfaat serta dapat meningkatkan minat baca baik di sekolah maupun di rumah.

5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti faktor-faktor lain yang juga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar IPS selain *gadget* dan minat baca, sehingga dapat menambah pengetahuan baru mengenai peningkatan hasil belajar IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Pers.
- Abdulhak & Darmawan. 2013. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Adriani, M & Klemens. 2016. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Status Gizi Baik dan Kurang*.
- Ahmed, RAI & Rajab. 2015. *Jurnal Internasional Universitas Cairo. Enhancing Elementary Level EFL Students Reading Comprehension and Writing Skills Through Extensive Reading Enrichment Program*. Diakses melalui <https://www.researchgate.net/publication/277670715> (diunduh 28 Juli 2019).
- Al-ayubi, M.H. 2017. *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*. Diakses melalui <https://digilib.unila.ac.id> (diunduh 08 Januari 2020).
- Angela. 2013. *Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Negeri 015 Kelurahan Sidomulya Kecamatan Samarinda Ilir*. Diakses melalui <https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id> (diunduh 18 Januari 2020).
- Anggoro, M., & Toha. 2010. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arifin, B.S. 2015. *Psikologi Sosial*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aziz, I. 2012. *Situs Internet untuk Anak-anak*. Yogyakarta: Idea World Kidz
- Baiin., Maria, Nani, Asih, Y. 2008. *Hubungan Minat Membaca Siswa dengan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD Strada Nawas Jatisampurna*

Bekasi. Diakses melalui <https://lib.atmajaya.ac.id/default.aspx?tabID=61&src=k&id=151160> (diunduh 15 Mei 2019)

Creswell, J.W. 2017. *Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran Edisi 4*. Jakarta: Pustaka.

Dalman. 2014. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Darmawan. 2012. *Pendidikan Teknologi dan Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Dewantara, I.P.M & Tantri A, A.S. 2017. *Keefektifan Budaya Literasi di SD N 03 Banjar Jawa untuk Meningkatkan Minat Baca*. Diakses melalui: <https://ejournal.undiksha.ac.id> (diunduh 17 Mei 2019).

Djamarah & Bahri, S. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah, S.B & Zain A. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineko Cipta.

Ferdinand, A. 2014. *Metode Penelitian Manajemen*. Semarang: Undip Press.

Garcia, L.L. AM Dulik, AM , Conley. K. E Barvon, JM Taurer, S.A.Karaberick, and J.M Harackiewick. 2010. *Measing situational interest in academic domains. Educational and psychological measurement*. XX(X) Page: 43-44.

Hapsari, S & Rachmawati, L. 2018. *Pengaruh Minat Baca dan Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas X IPS MA AL-Hidayah Bangkalan*. Diakses melalui: <https://repository.ar-raniry.ac.id> (diunduh 17 Juli 2020).

Hapsari, S. & Rachmmawati. 2018. *Pengaruh minat baca dan penggunaan gadget terhadap hasil belajar Ekonomi Peserta didik kelas X IPS MA Al-Hidayah Bangkalan*. Diakses melalui: <https://repository.ar.roniry.ac.id> (diunduh 17 Mei 2019).

- Hidayat, H & Aisyah, S. 2013. *Read Interest Correlation with Students Study Performance in IPS Subject Grade IV (Four) in State Elementary School 1 Pagerwangi Lembang*. Diakses melalui [https://paper.researchbib.com /view/paper/2532](https://paper.researchbib.com/view/paper/2532) (diunduh 27 Juli 2019).
- Huang., Tsai., & Hwang. 2015. *The Relevan Factor's Promoting Reading Activities In Elementary Schools*. Diakses melalui <https://www.researchgate.net/publication/267811279> (diunduh 27 Juli 2019).
- Indriyani, M., Sofia, A., Anggraini. 2018. Universitas Lampung. *Persepsi Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*. Diakses melalui: <https://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/IJECI/article/view/16887> (diunduh 18 Mei 2019).
- Intansari., R, & Ricardo. 2015. Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. Diakses melalui: <https://ejournal.upi.ed>. (diunduh 27 Juli 2020).
- Iswidharmanjaya, D & Agency, B. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- Jamani, H. 2018. *Penggunaan Handphone Studi Kasus pada Siswa SMP Negeri 4 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya*. Diakses melalui <https://www.neliti.com> (diunduh 18 Januari 2020).
- Jonathan, Prayanto, & Dian. 2015. *Pentingnya Peran Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*. Diakses melalui: <https://ojs.uho.ac.id/index.php/smartpaud/article/view/5922>. (diunduh 15 Mei 2019).
- Juditha, Cristiany. 2011. *Pengaruh Penggunaan Jejaring Sosial Facebook terhadap Perilaku Remaja Di Kota Makassar*. Diakses melalui: <https://digilib.unisayogya.ac.id> (diunduh 17 Mei 2019).

- Kursiwi, “*Dampak Penggunaan Penggunaan Gadget terhadap Interaksi sosial Mahasiswa Semester V Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Kegunaan (FITK) UIN Syarif Hidayatulloh Jakarta*”. Skripsi S1 Kearsipan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatulloh Jakarta, 2016. Hlm:14.
- Kursiwi. 2016. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V Tarbiyah. Diakses melalui: <https://repository.uinjkt.ac.id> (diunduh 15 Mei 2019)
- M. Indriyani. 2017. *Persepsi Orangtua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*. Diakses melalui: <https://jurnal.fkip.unila.ac.id/article>. (diunduh 27 Juli 2020).
- Manumpil, M & Beauty. 2015. *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado*. Diakses melalui: <https://repository.ar-raniry.ac.id> (diunduh 17 Mei 2019).
- Marisa., Benny AP., Merry N., Ario., & Andayani. 2017. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Mersy, A.B. 2010. *Hubungan Antara Minat Membaca Buku-buku Sejarah terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Siswa di SMP N 1 Tuntang Tahun Pelajaran 2009/2010*. Diakses melalui: <https://lib.unnes.ac.id> (diunduh 17 Mei 2019).
- Mirna, I.S. 2017. *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa’adah Pujon Kabulen Malang*. Diakses melalui: <https://etheses.uin.malang.ac.id> (diunduh 15 Mei 2019).
- Mulyani, M & Nurliana. 2016. STKIP Bina Bangsa Getsempena. *Hubungan Antara Minat Baca terhadap Kemampuan Membaca pada Siswa Kelas IV SDN 32 Banda Aceh*. Diakses melalui

<https://tunasbangsa.stkipgetsempena.ac.id/?journal=home&page=article&op=view&path%5B%5D=46> (diunduh 19 Mei 2019).

Munib, A., Budiyono, & Suryana, S. 2016. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS

Musa, MI. 2016. *Dampak Rendahnya Minat Baca dari Kalangan Mahasiswa PGSD Lampeuneurut Banda Aceh serta Cara Meningkatkan*. Diakses melalui <https://erepository.unsyiah.ac.id> (diunduh 17 Mei 2019).

Nafisah, A. 2014. *Arti Penting Perpustakaan Bagi Upaya Peningkatan Minat Baca Masyarakat*. Diakses melalui <https://journal.iainkudus.ac.id> (diunduh 15 Mei 2019).

Nurdin, N. 2011. *Pengaruh Minat Baca, Pemanfaatan Fasilitas dan Sumber Belajar terhadap Prestasi Belajar IPS Terpadu smp n 13 Bandar Lampung*. Diakses melalui <https://jurnal.uny.ac.id/index.php/jep/article/view/710> (diunduh 18 Juni 2019).

Nurhadi. 2016. *Teknik Membaca*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Nurhaidah, & Musa Insya M. *Dampak Rendahnya Minat Baca di Kalangan Mahasiswa PGSD Lampeurent Banda Aceh serta Cara Meningkatkan*. Diakses melalui: <https://fsd.unsyiah.ac.id/ida.pgsd>. (diunduh 27 Juli 2020).

Nurmalasari, N & Wulandari. 2018. STMIK Nusa Mandiri Jakarta. *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang*. Diakses melalui: <https://jurnal.nusamandiri.ac.id/index.php/jtik/view/350> (diunduh 18 Mei 2019).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru. Diakses melalui <https://disdik.sambas.go.id> (diunduh 15 Mei 2019).

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah. 2013. Jakarta. Diakses melalui <https://bsnp-indonesia.org> (diunduh 30 Desember 2019).
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta. Diakses melalui: <https://disdik.sambas.go.id> (diunduh 15 Mei 2019).
- Peraturan Pemerintah Pendidikan Dan Kebudayaan Tentang Penilaian Hasil Belajar Oleh Satuan Pendidikan. 2018. Jakarta. Diakses melalui <http://psmk.kemdikbud.go.id/konten/2205/permendikbud-nomor-4-tahun2018-tentang-penilaian-hasil-belajar-oleh-satuan-pendidikan-pdf> (diunduh 18 Mei 2019).
- Periyeti. 2017. Universitas Andalas Padang. *Usaha Meningkatkan Minat Baca Mahasiswa*. Diakses melalui <https://journal.unilak.ac.id> (diunduh 18 Januari 2020).
- Prasetyo, AD. 2016. *Hubungan Antara Minat Baca dan Gaya Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Atas di SD Muhammadiyah Baturan Tahun Ajaran 2015/2016*. Diakses melalui: <https://eprints.ums.ac.id> (diunduh 17 Mei 2019).
- Prasetyo, R.A. 2017. *Hubungan antara Kecanduan Gadget (Smartphone) dengan Empati pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta*. Diakses melalui: <https://eprints.ums.ac.id> (diunduh 19 Mei 2019).
- Priyatno, D. 2018. *SPSS Panduan Mudah Olah Data bagi Mahasiswa & Umum*. Yogyakarta. Andi.
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Rachmawati. 2017. *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD pada Mata Kuliah Media Pembelajaran*. Diakses melalui: <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/indesk.php/Ebiol/article/9350/7429> (diunduh 17 Mei 2019).
- Rahim, Farida. 2018. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ricardo & Meilani, R.I. 2017. Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. Diakses melalui: <https://ejournal..upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/8108> (diunduh 15 Mei 2019).
- Riduwan. 2015. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa'i, A. & Anni, C.T. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Salbino, S. 2013. *Pengaruh Gadget Bagi Pemula*. Jogjakarta.
- Salbino, Sharief. 2013. *Buku Pintar Gadget Android untuk Pemula*. Jakarta: Kunci Komunikasi.
- Sari & Mitsalia. 2016. *Pengaruh Penggunaan Gadget pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. Diakses melalui: <https://osf.io/65mk4/download> (diakses 17 Mei 2017).
- Sari, M.I. 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang*. Skripsi. Diakses melalui: <https://etheses.uin-malang.ac.id> (diunduh 26 Juli 2019).
- Setijowati, U. 2017. *Strategi Pembelajaran SD (Implementasi KTSP dan Kurikulum 2013)*. Yogyakarta: K-Media.

- Sinta, S. 2018. *Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI*. Diakses melalui: <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article.view.23853> (diunduh 18 Mei 2019).
- Siswanto. 2017. *Penilaian dan Pengukuran Sikap dan Hasil Belajar Peserta Didik*. Klaten: Bosscript.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudarsana, U & Bastiano. 2013. *Pembinaan Minat Baca*. Banten: Universitas Terbuka.
- Sudaryono. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarno, Z.A & Hardinto, P. 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget, Minat Belajar dan Kecerdasan Emosioanl terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IIS pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN Kepanjen*. Diakses melalui: <https://jurnal2.um.ac.id/index.php/jpe/view/3034> (diunduh 20 Mei 2019).
- Susanto A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Media Group.
- Susiarti,. A. A, & Dewantara, M,. I,. P. 2017. *Keefektifan Budaya Literasi di SD N Banjar Jawa untuk Meningkatkan Minat Baca*. Diakses melalui: <https://www.researchgate.net3235>. (diunduh 27 Juli 2020).
- Syah, M. 2017. *Psikologi Belajar*. Depok: Rajawali Pers.

- Tarigan. Henry Guntur. 2015. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tavsanlı, O.F. 2017. Universitas Uludag Istanbul. *Examining the Reading Habits, Interests, Tendencies of the Students Studying at the Faculty of Education and Analyzing the Underlying Reason behind Their Preferences*. Diakses melalui <https://www.researchgate.net/publication/316114492> (diunduh 27 Mei 2019).
- Thoifah, I. 2015. *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani.
- Tria P.S. Mitsalia, A. 2016. *Pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial*. Diakses melalui <https://ejournal.stikespku.ac.id> (diunduh 16 Februari 2020).
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Triatma, IN. 2016. Minat Baca pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Delegan 2 Prambanan Sleman Yogyakarta. Diakses melalui: <https://journal.students.uny.ac.id> (diunduh 19 Mei 2019).
- Trinika, Y., Nurfianti., dan A, Irsan. 2015. *Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015*. Diakses melalui: <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jmkeperawatFK/article/view/11001> (diunduh 17 Mei 2019).
- Undang- undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 alinea ke-4 Tentang Tujuan Pendidikan Indonesia.

- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 10 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2017. Jakarta: Diakses Melalui <http://simkeu.kemdikbud.go.id> (diunduh 15 Mei 2019).
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 7 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Diakses melalui <https://kelembagaan.risetdikti.go.id> (diunduh 15 Mei 2019).
- Undang-undang No.20 Tahun 2003 Pasal 37 Ayat 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Diakses melalui <https://simkeu.kemdikbud.go.id> (diunduh 17 September 2020).
- Wakijo., Sari. 2017. *Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah dan Minat Baca Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Metro Tahun Pelajaran 2017*. Diakses melalui: <https://fkip.ummetro.ac.id> (diunduh 17 Mei 2019).
- Widiawati, I, Sugiman, H & Edy. 2014. *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur.
- Widoyoko, E.P. 2017. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: UNY Press.
- Wijanarko, Jarot & Setiawati, Ester. 2016. *Ayah Baik – Ibu Baik Parenting Era Digital Pengaruh Gadget dan Perilaku terhadap Kemampuan Anak*. Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia.
- Zaria. 2016. Jurnal Internasional European Scientific. *Impact of Mobile Phone Usage in Academic Performance Anong Secon Dary School Students in Taraba State, Nigeria*. Diakses melalui <https://ejournal.org/index.php/esj/article/download/6911/6630> (diunduh 08 Januari 2020).

LAMPIRAN

Lampiran 1

**DATA NILAI PTS IPS 2019/2020 SISWA SD GUGUS KI HAJAR
DEWANTARA KECAMATAN DUKUHWARU KABUPATEN TEGAL**



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD DIKBUD KECAMATAN DUKUHWARU
SD NEGERI KALISOKA 01
Jalan Tengiri 04 Kalisoka Dukuhwaru Kode Pos 52451

DAFTAR NAMA SISWA KELAS V SD NEGERI KALISOKA 01

No	Nama Siswa	PTS	No	Nama Siswa	PTS
1	Ahmad Dedi F	63	20	Meilani Sugiarto	58
2	Ahmad Wahyu R	64	21	Mia Suci Ramadhan	64
3	Amiril Mu'minin	52	22	Mohammad Duta S	54
4	Arifin Ilham	66	23	Muhammad Shidqi	63
5	Arkhan Zahri Robbani	75	24	Muhammad Rizqi Nur H	68
6	Azizah Febiyani	77	25	Najwa Dwi Maharani	78
7	Diva Nur Aviani	63	26	Nanda Tegar Wijaya	77
8	Dwika Rehan P	63	27	Narizka Ramadani	84
9	Eka Aurellia Agustin	57	28	Naysila Rahma	83
10	Fahmi Candra S	64	29	Naziatul Aulia	81
11	Farel Aditya Moreno	68	30	Nia Suci Ramadani	80
12	Farkhatun	82	31	Rafi Ramadhani Arasqi	60
13	Fatimatuzzahra	80	32	Revan Tri Agustino	74
14	Hendrik Gunawan	70	33	Rodaton Nazilah	60
15	Indra Mustikaresi	57	34	Roro Sa'diah	57
16	Laelatul Asmi	77	35	Savela Tri Handoyo	69
17	M. Maulana Sastra	75	36	Sukma Amelia	58
18	Marlina Astiani	78	37	Tunibah	63
19	Maulida Zahratunnisa	59	38	Wulandari	65

Tegal, 7 Juli 2020

Mengetahui,
Kepala SD Negeri Kalisoka 01,



Joko W. Harno, S.Pd
NIP 19610414 198012 1 002

Guru Kelas V,

Indah Renggoningsih, S.Pd
NIP 19640904 198508 2 001



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
UPTD DIKBUD KECAMATAN DUKUHWARU
 SD NEGERI KALISOKA 02

Jalan Tengiri 04 Kalisoka Dukuhwaru Kode Pos 52451

DAFTAR NAMA SISWA KELAS V SD NEGERI KALISOKA 02

No	Nama Siswa	PTS	NO	Nama Siswa	PTS
1	Adib Ainul Fadilah	78	14	Laelatul Istiqomah	61
2	Adityo Fahrezi	57	15	Lintang Puspitasari	61
3	Ais Aziz	78	16	M. Alfian Zikri Septian	61
4	Aissyah Oilvya R	61	17	M. Raihan Rahardi	65
5	Akhmad Ramadhon	52	18	Maulidah Nur Afiyah	57
6	Aza Balqisah Anjani	57	19	M. Galang Samudra	61
7	Davit Permana R	57	20	Naela Fitri Rachmadani	78
8	Destianah Safinatun N	43	21	Naeli Fitri Rachmadani	65
9	Devi Tunnisa	52	22	Nazril Arif	74
10	Fahri Mulyadi	61	23	Rizal Kusuma Wadana	57
11	Faris Prayoga	48	24	Silvi Setiawan	57
12	Ferdi Setaiawan	78	25	Virly Maghfiroh	52
13	Geral Ovtavianus S	61			

Tegal, 07 Juli 2020



Guru Kelas V

Arsyika Tahta Aulia, S.Pd.



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
 DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UPTD DIKBUD KECAMATAN DUKUHWARU
 SD NEGERI KALISOKA 03
 Jalan Kakap 02 Kalisoka Dukuhwaru Kode Pos 52451

DAFTAR NAMA SISWA KELAS V SD NEGERI KALISOKA 03

No	Nama Siswa	PTS
1	Soleh Hasan Saputra	63
2	Ade Firmansyah	44
3	Desviani Oktarianti	64
4	Deswita Tri Mulyana	62
5	Dewi Nurnabilah	68
6	Dzaky Tegar Al Ghufron	48
7	Ika Sintia Wulandari	64
8	Muhamad Hilmy	67
9	Naila Azmi Kirani	70
10	Mia Isma Safitri	71
11	Putri Amalia Cahyarani	74
12	Qolbi Arya Pradita	55
13	Rayfan Satria	71
14	Rifki Verdi Setiawan	67
15	Riska Alya Rahma W	75
16	Rodotun Nisa Askia	70
17	Siti Mulia Adha	70
18	Virdiana Maysa	64
19	Ica Aulia	73

Tegal, 04 Agustus 2020

Guru Kelas V,

Sukesni, S.Pd.SD

NIP 19600621 198405 2 001



Mengetahui,
 Kepala SD Negeri Kalisoka 03,

Sunanda, S.Pd

NIP 19630115 198405 1 005



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
 DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UPTD DIKBUD KECAMATAN DUKUHWARU
 SD NEGERI PEDAGANGAN 01
 Jalan Raya Slawi Dukuhwaru Kode Pos 52451

DAFTAR NAMA SISWA KELAS V SD NEGERI PEDAGANGAN 01

No	Nama Siswa	PTS
1	Anggita Dwi H	53
2	Akhmad Jati Fadian	53
3	Airin Nazwa Chairunnisa	53
4	Arif Farhan Ariyanto	53
5	Cahya Iza Azahra	87
6	Dani Fadlurrohman	80
7	Faiz Bintang Saputra	73
8	Glovana Happy Permata	53
9	Ifa Zahrani	40
10	Inayatun Nashiha Sugianti	60
11	Jevand Cavalera	40
12	Karina Yuliaza Savira	60
13	Kavita Arziani	40
14	Lizzi Zianita Abigall	67
15	Mohammad Agus Ramadhani	87
16	Nur Izzah Putri Nayia	87
17	Salsa Amelia	40
18	Syawal Raffi Gunawan	87
19	Waldatul Janah	87
20	Muhammad Bilal Irwansyah	40
21	Aira Dafina Ashar Putri Komala	67
22	Bahar Anugrah Gusti	87
23	Muhamad Ikhwan	60



Mengetahui,
 Kepala SD Negeri Pedagangan 01,

Hartanto, S.Pd
 NIP 1966028 199001 1 002

Tegal, 06 Juli 2020

Guru Kelas VA

Eri Siswo Siswanto, S.Pd.SD
 NIP 19650821 199211 2 001



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD DIKBUD KECAMATAN DUKUHWARU
 SD NEGERI PEDAGANGAN 01
 Jalan Raya Slawi Dukuhwaru Kode Pos 52451

DAFTAR NAMA SISWA KELAS V SD NEGERI PEDAGANGAN 01

No	Nama Siswa	PTS
1	Aliyah Rosma N	92
2	Azam Alfikri	92
3	Ceren Siviana R. J	80
4	Calisma Juliana F	75
5	Dzalfa Naura Z. B	87
6	Elvia Sabiya N	78
7	Fazzabih Hida Abi	88
8	Gendis Bunga S	88
9	Jihan Dwi Istiqomah	82
10	Khairul Hanif M	79
11	M. Iqbal Rizkyawan	78
12	Miftakhul Arif	83
13	M. Ian Muzandi	82
14	Mutiara Aghin A	83
15	Nur Istiqomah	77
16	Viona Gita Safira	86
17	M. Arsyad Yufika A	78
18	Raihan Dede	82
19	M. Fahriz Praditya	84
20	Asyifa Lutfi A	86

Mengetahui,
 Kepala SD Negeri Pedagangan 01,

 Hartanto, S.Pd

NIP 1966028 199001 1 002

Tegal, 27 Juni 2020

Guru Kelas VB

Sudiro S.Pd.SD

NIP 19601106 198201 1 006



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
 DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UPTD DIKBUD KECAMATAN DUKUHWARU
 SD NEGERI PEDAGANGAN 02
 Jalan Pisang 02 Pedagangan Dukuhwaru Kode Pos 52451

DAFTAR NAMA SISWA KELAS V SD NEGERI PEDAGANGAN 02

No	Nama Siswa	PTS	No	Nama Siswa	PTS
1	Ade Kiran Naufah	73	19	Mei Nur Amaliyah	79
2	Fathan Alfahrizai	79	20	Mohamad Adiaqso	79
3	Adinda Rihzu Zuliyanti	73	21	Muh. Sholeh Aristiono	79
4	Ahmad Zahrul Wathoni	81	22	Muh. Ibnu Setiawan	79
5	Ahmad Jundi Yulloh	81	23	Muhammad Rizqi	73
6	Annisa Fitria Miftahany	81	24	Mutiara Az Zahra	91
7	Angellisa	73	25	Narendha Srinata P	79
8	Bayu Yanuar Subekti	81	26	Rasya Dewa Bagus W	86
9	Defani Putri Ramdhani	79	27	Rizki Kurniawan	71
10	Felicia Wijna Ariiqoh	73	28	Salsa Nabila	79
11	Hanifatul Hasna	81	29	Sevina Sindy Aryani	81
12	Ibrahim Maufiq	79	30	Shola Nafisa Azzahra	79
13	Ilma Zulfatun Aeni	71	31	Usesa Alfina Sari	81
14	Khansa Haura D	73	32	Wulan Aulia Khastuti	73
15	Khariyah Ramadhani	81	33	Ganis Adisli	73
16	Khofifah Trisna Yuliani	73	34	Putri Ayu Wardhanni	81
17	Laelatus Safa Atussyifa	86	35	Naylendra Maharani H	79
18	Marcel Agustin	81	36	Anisatussorayaa	79

Tegal, 16 Juni 2020

Mengetahui,
 Kepala SD Negeri Pedagangan 02,



Heniyah, S.Pd
 NIP 19640706 198405 2 002

Guru Kelas V,

Nur Aripriyah, S.Pd
 NIP 19790701 200801 2 007



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
 DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UPTD DIKBUD KECAMATAN DUKUHWARU
 SD NEGERI PEDAGANGAN 03
 Jalan Blimbing Pedagangan Dukuhwaru Kode Pos 52451

DAFTAR NAMA SISWA KELAS V SD NEGERI PEDAGANGAN 03

No	Nama Siswa	PTS
1	Adibatul Ifazah	80
2	Ahmad Taufik Fadhilah	78
3	Farid Ali Muhammad	80
4	Mahendra Sukma Alief	80
5	Mohammad Ananda Putra Gusnaeni	81
6	Muhammad Zaeni Malik	74
7	Naufal Akmaluza Ramadhan	81
8	Ramandhika Aditya	78
9	Marchel Adhli Rizquna	79
10	Aisyah Putri Alensa	80
11	Secillia Dwi Saputri	79
12	Malina Rizqi Putri Hakim	80

Tegal, ~~20~~ Juni 2020

Mengetahui,

Kepala SD Negeri Pedagangan 03,



Kalmah, S.Pd SD

NIP. 19620227 198608 2 002

Guru Kelas V,

Sri Mulyani Hudiyah S.Pd SD

NIP 196800821 200701 2 011



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD DIKBUD KECAMATAN DUKUHWARU
 SD NEGERI KABUNAN 01
 Jalan Blanak Kabunan Dukuhwaru Kode Pos 52451

DAFTAR NAMA SISWA KELAS V SD NEGERI KABUNAN 01

No	Nama Siswa	PTS
1	Adi Nur Faizin	89
2	Ali Ridho Janaki	100
3	Alina Audia	94
4	Amira Indah Purnama	100
5	Andre Firmansyah	89
6	Anggi Dwi Cahyani	89
7	Aris Setiya Pratama	89
8	Aura Mekar Dwiseh Idah L	89
9	Ayu Andika Lestari	94
10	Dimas Azmi Irfani	83
11	Indra Setiawan	83
12	M. Husen Laitupa	100
13	Mohamad Zaky Ardiansya	89
14	Nando Ramadhan Septian	100
15	Nayla Aurellia Agustina	100
16	Priska Richie Purnomo	83
17	Sarah Puji Astuti	89
18	Satria Mandala	83
19	Silvia Cahyaningrum	94
20	Sulastri Nurjanah	89
21	Youan Marlenzha Letik	100


 Kepala SD Negeri Kabunan 01,
 Siti Muti, S.Pd., M.Pd.
 NIP 19650815 198608 2 001

Tegal, 07 Juli 2020

Guru Kelas V,



Siti Chelyda, S.Pd

NIP 19710910 200501 2 015



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD DIKBUD KECAMATAN DUKUHWARU
 SD NEGERI KABUNAN 01
 Jalan Blanak Kabunan Dukuwaru Kode Pos 52451

DAFTAR NAMA SISWA KELAS V SD NEGERI KABUNAN 01

No	Nama Siswa	PAS
1.	Adendang Sayang	74
2.	Aditya Dwi Ramadhany	85
3.	Afifah Rizki Asih	59
4.	Ahmad Zibran Mustofa	86
5.	Ali Mutaqim	92
6.	Dede Khozidah	84
7.	Feri Nur Wediansyah	87
8.	Ika Mutiyasih	64
9.	Jelita Devina Ahmad	83
10.	Kharobi Fadli	88
11.	Khusnul Khotimah	85
12.	Mozha Multi Kalista	90
13.	Muhammad Risky Maulana	87
14.	Naila Isnati	83
15.	Novelia Sarah.A	91
16.	Rafi Nurokhman .H	64
17.	Romi Mangku Alam	75
18.	Septiana Putri Ramadhani	80
19.	Sylfia Aluna Faki	75
20.	Vanza Ramadhani	87
21.	Willy yudha Pratama	84

Tegal, Maret 2020

Mengetahui,
Kepala SDN Kabunan 01



W. Lestari, S.Pd., M.Pd.
NIP 19650815 198608 2 001

Guru Kelas V

Endang Sri Lestari, S.Pd.SD
NIP 19650620 199203 2 007

Lampiran 2

PEDOMAN WAWANCARA TIDAK TERSTRUKTUR

Hari/ Tanggal : Senin-Rabu, 06-08 April 2019

Narasumber : Guru kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara

Tempat : SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru
Kabupaten Tegal

No.	Aspek yang ditanyakan	Pertanyaan	Jawaban
1.	Perizinan dan Kurikulum Sekolah	Permintaan izin kepada pihak sekolah untuk melaksanakan penelitian	Diizinkan oleh pihak sekolah
		Kurikulum apa yang digunakan pada kelas V?	Kurikulum 2013
		Berapa jumlah siswa kelas V?	Berbeda-beda setiap SD
2.	Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial	Bagaimana hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V?	Hasil belajar IPS di kelas V belum optimal, masih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah KKM.
		Apa saja faktor yang memengaruhi hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V?	Terdapat banyak faktor yang memengaruhi hasil belajar, salah satunya adalah penggunaan gadget dan minat baca siswa
3.	Penggunaan <i>Gadget</i>	Menurut Bapak/Ibu, tanggapan mengenai penggunaan <i>gadget</i> siswa bagaimana?	Siswa sudah banyak menggunakan gadget, baik gadget milik orangtua maupun milik sendiri
		Bagaimana penggunaan <i>gadget</i> siswa saat di sekolah?	Siswa tidak diperbolehkan membawa gadget ke sekolah, akan tetapi ada salah satu yang berani membawa gadget ke sekolah

No.	Aspek yang ditanyakan	Pertanyaan	Jawaban
		Bagaimana upaya bapak/ibu dalam memperhatikan penggunaan <i>gadget</i> siswa saat di sekolah, supaya siswa tetap disiplin menjalankan tata tertib?	Guru terkadang melakukan pemeriksaan tas siswa sebelum atau saat jam pelajaran
		Apakah penggunaan gadget berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V?	Penggunaan gadget siswa sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.
4.	Minat Baca	Bagaimana pendapat bapak/ibu terkait minat baca siswa kelas V?	Minat baca siswa masih tergolong rendah, mereka lebih sering bermain daripada membaca buku di perpustakaan.
		Berkaitan tentang minat baca siswa yang rendah, bagaimana tindakan yang dilakukan Bapak/Ibu dalam memberikan arahan kepada siswa agar siswa memiliki keinginan membaca yang tinggi?	Tindakan yang dilakukan guru ialah dengan memberikan tugas dalam bentuk teks bacaan atau dengan membuat tugas kliping.
		Apakah minat baca berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V?	Minat baca sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, jika siswa memiliki minat baca yang tinggi maka hasil belajar akan maksimal.

Lampiran 3

DAFTAR NAMA SISWA SAMPEL UJI COBA

No.	Nama Siswa	Asal Sekolah
1.	Ahmad Dedi F	SD N Kalisoka 01
2.	Ahmad Wahyu R	SD N Kalisoka 01
3.	Amiril Mu'minin	SD N Kalisoka 01
4.	Arifin Ilham	SD N Kalisoka 01
5.	Arkhan Zahri Robbani	SD N Kalisoka 01
6.	Adib Ainul Fadilah	SD N Kalisoka 02
7.	Adityo Fahrezi	SD N Kalisoka 02
8.	Ais Aziz	SD N Kalisoka 02
9.	Aissyah Oilvya R	SD N Kalisoka 02
10.	Soleh Hasan Saputra	SD N Kalisoka 03
11.	Ade Firmansyah	SD N Kalisoka 03
12.	Desviani Oktarianti	SD N Kalisoka 03
13.	Anggita Dwi H	SD N Pedagangan 01
14.	Akhmad Jati Fadlan	SD N Pedagangan 01
15.	Airin Nazwa Chairunnisa	SD N Pedagangan 01
16.	Aliyah Rosma N	SD N Pedagangan 01
17.	Azam Alfikri	SD N Pedagangan 01
18.	Ceren Siviana R. J	SD N Pedagangan 01
19.	Ade Kiran Naufah	SD N Pedagangan 02
20.	Fathan Alfahrizai	SD N Pedagangan 02
21.	Adinda Rihzu Zuliyanti	SD N Pedagangan 02
22.	Ahmad Zahrul Wathoni	SD N Pedagangan 02
23.	Ahmad Jundi Yulloh	SD N Pedagangan 02
24.	Adibatul Ifazah	SD N Pedagangan 03
25.	Ahmad Taufik Fadhilah	SD N Pedagangan 03
26.	Farid Ali Muhammad	SD N Pedagangan 03
27.	Adi Nur Faizin	SD N Kabunan 01
28.	Ali Ridho Janaki	SD N Kabunan 01
29.	Alina Audia	SD N Kabunan 01
30.	Amira Indah Purnama	SD N Kabunan 01
31.	Andre Firmansyah	SD N Kabunan 01
32.	Anggi Dwi Cahyani	SD N Kabunan 01
33.	Adendang Sayang	SD N Kabunan 01
34.	Aditya Dwi Ramadhany	SD N Kabunan 01

No.	Nama Siswa	Asal Sekolah
35.	Afifah Rizki Asih	SD N Kabunan 01
36.	Ahmad Zibran Musthofa	SD N Kabunan 01
37.	Ali Mutaqim	SD N Kabunan 01

Lampiran 4

Kisi-kisi Angket Uji Coba Penggunaan *Gadget*

Sub Variabel	Indikator	No. Item		Jumlah Item
		Positif	Negatif	
Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	Kepemilikan <i>gadget</i>	1, 9		2
	Waktu yang digunakan untuk menggunakan <i>gadget</i>	2,	10	2
	Manfaat penggunaan <i>gadget</i>	3, 11, 21, 23		4
	Aplikasi dalam <i>gadget</i>	4, 12, 18		3
Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	Menjadi orang yang tertutup	5,	13	2
	Kesadaran akan dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap budaya Indonesia	6,	14, 20	3

Sub variabel	Indikator	No. Item		Jumlah Item
		Positif	Negatif	
	Kondisi psikis siswa setelah menggunakan <i>gadget</i>	7,	15, 19	3
	Kesadaran akan pola tidur saat menggunakan <i>gadget</i>	8,	16	2
	Kondisi kesehatan siswa setelah menggunakan <i>gadget</i>		17, 22	2
	Kesadaran akan kebutuhan ekonomi siswa dan keluarga karena menggunakan <i>gadget</i>		24, 25	2
Jumlah		13	12	25

Sumber: dikembangkan dari teori Iswidharmanjaya & Agency (2014:15-75) dan Wijanarko & Setiawati (2016:47-52)

Lampiran 5

Kisi-Kisi Angket Uji Coba Minat Baca

No	Komponen	Indikator	Pernyataan		Jumlah Butir
			Positif	Negatif	
1.	Kesenangan Membaca	Melaksanakan kegiatan membaca dengan senang	1, 17	9	3
		Membaca berbagai jenis buku bacaan	2, 8, 30	18	4
2.	Kesadaran manfaat membaca	Mengutamakan kegiatan membaca daripada kegiatan lain	3, 11, 26, 31,	19, 34	6
		Memahami isi buku bacaan	4, 12, 20	27,	4
3.	Frekuensi membaca	Melakukan kegiatan membaca di kelas	5, 13	21, 28,	4
		Melakukan kegiatan membaca diluar jam pembelajaran	6, 22, 29	14, 32	5
4.	Jumlah bacaan yang dibaca	Variasi buku bacaan	7, 15, 30, 33	23, 35	6
		Peminjaman buku bacaan	8, 16	24	3
		Jumlah	23	12	35

Sumber: dikembangkan menurut Sudarsana & Bastiano (2013: 4.27)

Lampiran 6

Angket Penggunaan *Gadget* (Uji Coba)

Nama :

No. absen :

Asal sekolah :

Petunjuk bagian pengisian angket:

- Tulislah identitas pada kolom yang sudah disediakan.
- Bacalah setiap pernyataan secara teliti.
- Berilah tanda centang (√) pada salah satu kolom pilihan diantara empat pilihan dibawah ini yang sesuai dengan keadaan diri kalian sendiri saat ini.
- Jika jawaban tidak ada dalam pilihan, maka tulislah jawaban Anda pada kolom yang tersedia

Keterangan pilihan jawaban:

- SL (Selalu) = Jika selalu dilakukan setiap hari
 SR (Sering) = Jika sering dilakukan dan kadang-kadang tidak dilakukan
 KD (Kadang-kadang) = Jika jarang dilakukan dan sering tidak dilakukan
 TP (Tidak Pernah) = Jika tidak pernah dilakukan

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SL	SR	KD	TP	Jawaban lain
1.	Saya mempunyai <i>gadget</i> sendiri					
2.	Saya menggunakan <i>gadget</i> dalam sehari sebanyak 2 kali pemakaian dengan durasi kurang dari 30 menit					
3.	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk keperluan belajar					
4.	Dengan menggunakan <i>gadget</i> saya dapat menambah informasi dan pengetahuan baru					
5.	Karena asyik bermain <i>gadget</i> terlalu lama, saya menjadi malas untuk bermain dengan teman					
6.	Saya sering membeli barang-					

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SL	SR	KD	TP	Jawaban Lain
	barang yang dari luar negeri daripada produk Indonesia melalui aplikasi yang ada di <i>gadget</i>					
7.	Saya merasa cepat bosan jika ada yang menasehati untuk belajar					
8.	Saya tidur di atas jam 22.00 WIB dan bangun jam 05.30 WIB karena bermain <i>gadget</i>					
9.	<i>Gadget</i> yang saya gunakan milik orangtua					
10.	Saya menggunakan <i>gadget</i> dalam sehari sebanyak lebih dari 2 kali pemakaian dengan durasi lebih dari 30 menit					
11.	Saat di rumah, saya mudah berkomunikasi dengan teman-teman melalui <i>gadget</i>					
12.	Dengan menggunakan <i>gadget</i> saya dapat memberikan dan menerima informasi					
13.	Saya lebih suka bermain <i>gadget</i> daripada kumpul bersama keluarga					
14.	Saya lebih senang menonton film-film yang berasal dari negara lain daripada film yang hasil karya anak negeri sendiri					
15.	<i>Gadget</i> membuat saya kurang bersemangat belajar					
16.	<i>Gadget</i> membuat saya lupa waktu untuk tidur yang membuat saya mengantuk saat belajar					

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SL	SR	KD	TP	Jawaban Lain
17.	Karena menggunakan <i>gadget</i> terlau lama, membuat mata saya sering sakit					
18.	<i>Gadget</i> membuat saya dapat menemukan ide-ide baru dan menarik					
19.	<i>Gadget</i> mempengaruhi nilai ujian saya					
20.	<i>Gadget</i> mempengaruhi gaya bicara saya.					
21.	Karena menggunakan <i>gadget</i> saya menjadi juara di kelas dengan masuk sepuluh besar diantara teman satu kelas					
22.	Karena menggunakan <i>gadget</i> saya menjadi lupa waktu untuk makan					
23.	Dengan menggunakan <i>gadget</i> saya menjadi lebih kreatif					
24.	Karena menggunakan <i>gadget</i> saya pernah ditipu melalui pesan singkat atau telepon					
25.	Uang saku yang diberikan orangtua, saya gunakan untuk membeli pulsa/kuota					

Lampiran 7

Angket Minat Baca (Uji Coba)

Nama :

No. absen :

Asal sekolah :

Petunjuk bagian pengisian angket:

- Tuliskan identitas pada kolom yang sudah disediakan.
- Bacalah setiap pernyataan secara teliti.
- Berilah tanda centang (√) pada salah satu kolom pilihan diantara empat pilihan dibawah ini yang sesuai dengan keadaan diri kalian sendiri saat ini.

Keterangan jawaban:

- SL (Selalu) : jika selalu dilakukan setiap hari
 SR (Sering) : jika sering dilakukan dan kadang-kadang tidak dilakukan
 KD (Kadang-kadang) : jika jarang dilakukan dan sering tidak dilakukan
 TP (Tidak Pernah) : jika tidak pernah dilakukan

No.	Pernyataan	Pilihan jawaban			
		SL	SR	KD	TP
1.	Saya senang membaca buku pelajaran				
2.	Saya senang mengoleksi buku pelajaran				
3.	Saya lebih senang membaca buku pelajaran daripada bermain <i>gadget</i>				
4.	Saya senang menceritakan kembali kepada orang lain mengenai bacaan yang sudah saya baca				
5.	Saya bersemangat saat menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan isi bacaan				
6.	Saya membaca buku bacaan di perpustakaan saat tidak ada pelajaran				
7.	Saya suka membaca buku cerita				
8.	Saya berkunjung ke perpustakaan untuk membaca buku				

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SL	SR	KD	TP
9.	Saya bosan ketika membaca buku pelajaran				
10.	Saya suka membaca sumber buku bacaan apapun karena hobi membaca				
11.	Saat waktu luang, saya senang membaca buku				
12.	Saya mudah menjawab pertanyaan dalam buku bacaan				
13.	Saya lebih suka membaca buku saat istirahat daripada membeli jajan				
14.	Saat jam istirahat, saya lebih memilih bermain daripada membaca				
15.	Saya suka membaca buku yang sampulnya menarik dan isinya bergambar				
16.	Saya meminjamkan buku cerita yang saya punya ke teman saya				
17.	Saya membaca buku karena kemauan saya sendiri				
18.	Saya kurang bersemangat membaca buku IPS				
19.	Saya lebih suka bermain game daripada membaca buku bacaan				
20.	Saya bersemangat membaca buku IPS				
21.	Karena ada perintah dari guru untuk membaca materi yang ada di buku pelajaran, saya bermain-main sendiri sebelum bacaan terselesaikan				
22.	Saat di rumah, saya membaca buku pelajaran atau buku cerita sebelum tidur				
23.	Saya malas membaca buku ensiklopedia				
24.	Saya menolak ajakan teman untuk membaca buku di perpustakaan				
25.	Ketika mempunyai uang lebih, saya membeli buku cerita atau pelajaran daripada <i>kuota</i>				
26.	Saat hari libur, saya membaca buku selain materi pelajaran sekolah				
27.	Saya sulit memahami isi buku bacaan yang saya baca				

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SL	SR	KD	TP
28.	Saya bosan membaca buku pelajaran ketika guru tidak masuk kelas				
29.	Saya membaca buku bacaan setelah pulang sekolah daripada bermain				
30.	Saya suka membeli buku bacaan untuk di rumah				
31.	Saya bersemangat ketika guru menunjuk saya untuk membaca buku bacaan di depan kelas				
32.	Saya lebih suka bermain daripada membaca buku, ketika guru tidak masuk kelas				
33.	Saya senang membaca buku bacaan tentang tokoh pahlawan				
34.	Saat waktu luang di rumah, saya lebih memilih tidur daripada membaca buku				
35.	Saya bosan melihat bacaan-bacaan pada buku IPS				

Lampiran 8

Lembar Validasi Angket Penggunaan *Gadget* dan Minat Baca

Penilai : Drs. Ahmad Junaedi. M.Pd

Status : Dosen Pembimbing

Petunjuk:

1. Sebagai pedoman untuk mengisi tabel validasi ini, ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan, antara lain:
 - a. Validitas Isi
 - 1) Angket sudah sesuai kisi-kisi.
 - 2) Angket dirumuskan dengan singkat.
 - b. Bahasa Angket
 - 1) Angket menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.
 - 2) Kalimat angket tidak menimbulkan penafsiran ganda.
 - 3) Rumusan kalimat angket komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti dan menggunakan kata-kata yang dikenal siswa.
2. Berilah tanda centang (\surd) pada kolom yang disediakan sesuai dengan pendapat Bapak.

Keterangan:

TR : dapat digunakan tanpa revisi

R : harus revisi kembali

LEMBAR VALIDASI ANKET PENGGUNAAN GADGET

No.	Validitas Isi				Bahasa						Kesimpulan	
	Sesuai Kisi-kisi		Singkat dan Jelas		Sesuai Kaidah		Menimbulkan Penafsiran Ganda		Komunikatif		TR	R
	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
1.	√		√		√			√	√		√	
2.	√		√		√			√	√		√	
3.	√		√		√			√	√		√	
4.	√		√		√			√	√		√	
5.	√		√		√			√	√		√	
6.	√		√		√			√	√		√	
7.	√		√		√			√	√		√	
8.	√		√		√			√	√		√	
9.	√		√		√			√	√		√	
10.	√		√		√			√	√		√	
11.	√		√		√			√	√		√	
14.	√		√		√			√	√		√	
15.	√		√		√			√	√		√	
16.	√		√		√			√	√		√	
17.	√		√		√			√	√		√	
18.	√		√		√			√	√		√	

No.	Validitas Isi				Bahasa						Kesimpulan	
	Sesuai Kisi-kisi		Singkat dan Jelas		Sesuai Kaidah		Menimbulkan Penafsiran Ganda		Komunikatif		TR	R
	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
19.	√		√		√			√	√		√	
20.	√		√		√			√	√		√	
21.	√		√		√			√	√		√	
22.	√		√		√			√	√		√	
23.	√		√		√			√	√		√	
24.	√		√		√			√	√		√	
25.	√		√		√			√	√		√	

Tegal, 10 Februari 2020

Penilai Ahli



Drs. Ahmad Junaedi. M.Pd

NIP. 19630923 198703 1 001

LEMBAR VALIDITAS ANGKET MINAT BACA

No	Validitas Isi				Bahasa						Kesimpulan	
	Sesuai Kisi-kisi		Singkat dan Jelas		Sesuai Kaidah		Menimbulkan Penafsiran Ganda		Komunikatif		TR	R
	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
1.	√		√		√			√	√		√	
2.	√		√		√			√	√		√	
3.	√		√		√			√	√		√	
4.	√		√		√			√	√		√	
5.	√		√		√			√	√		√	
6.	√		√		√			√	√		√	
7.	√		√		√			√	√		√	
8.	√		√		√			√	√		√	
9.	√		√		√			√	√		√	
10.	√		√		√			√	√		√	
11.	√		√		√			√	√		√	
12.	√		√		√			√	√		√	
13.	√		√		√			√	√		√	
14.	√		√		√			√	√		√	
15.	√		√		√			√	√		√	
16.	√		√		√			√	√		√	

No.	Validitas Isi				Bahasa						Kesimpulan	
	Sesuai Kisi-kisi		Singkat dan Jelas		Sesuai Kaidah		Menimbulkan Penafsiran Ganda		Komunikatif		TR	R
	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
17.	√		√		√			√	√		√	
18.	√		√		√			√	√		√	
19.	√		√		√			√	√		√	
20.	√		√		√			√	√		√	
21.	√		√		√			√	√		√	
22.	√		√		√			√	√		√	
23.	√		√		√			√	√		√	
24.	√		√		√			√	√		√	
25.	√		√		√			√	√		√	
26.	√		√		√			√	√		√	
27.	√		√		√			√	√		√	
28.	√		√		√			√	√		√	
29.	√		√		√			√	√		√	
30.	√		√		√			√	√		√	
31.	√		√		√			√	√		√	

No.	Validitas Isi				Bahasa						Kesimpulan	
	Sesuai Kisi-kisi		Singkat dan Jelas		Sesuai Kaidah		Menimbulkan Penafsiran Ganda		Komunikatif		TR	R
	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
32.	√		√		√			√	√		√	
33.	√		√		√			√	√		√	
34.	√		√		√			√	√		√	
35.	√		√		√			√	√		√	

Tegal, 10 Februari 2020

Penilai Ahli



Drs. Ahmad Junaedi. M.Pd

NIP.19630923 198703 1 001

LEMBAR VALIDASI ANGKET PENGGUNAAN GADGET

No.	Validitas Isi				Bahasa						Kesimpulan	
	Sesuai Kisi-kisi		Singkat dan Jelas		Sesuai Kaidah		Menimbulkan Penafsiran Ganda		Komunikatif		TR	R
	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
1.	√		√		√			√		√		
2.	√		√		√			√		√		
3.	√		√		√			√		√		
4.	√		√		√			√		√		
5.	√		√		√			√		√		
6.	√		√		√			√		√		
7.	√		√		√			√		√		
8.	√		√		√			√		√		
9.	√		√		√			√		√		
10.	√		√		√			√		√		
11.	√		√		√			√		√		
12.	√		√		√			√		√		
13.	√		√		√			√		√		
14.	√		√		√			√		√		
15.	√		√		√			√		√		
16.	√		√		√			√		√		

No.	Validitas Isi				Bahasa						Kesimpulan	
	Sesuai Kisi-kisi		Singkat dan Jelas		Sesuai Kaidah		Menimbulkan Penafsiran Ganda		Komunikatif		TR	R
	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
17.	√		√		√			√	√		√	
18.	√		√		√			√	√		√	
19.	√		√		√			√	√		√	
20.	√		√		√			√	√		√	
21.	√		√		√			√	√		√	
22.	√		√		√			√	√		√	
23.	√		√		√			√	√		√	
24.	√		√		√			√	√		√	
25.	√		√		√			√	√		√	

Tegal, 10 Februari 2020

Penilai Ahli



Sukesi, S.Pd.SD

NIP 19600621 198405 2 001

LEMBAR VALIDITAS ANGKET MINAT BACA

No	Validitas Isi				Bahasa						Kesimpulan	
	Sesuai Kisi-kisi		Singkat dan Jelas		Sesuai Kaidah		Menimbulkan Penafsiran Ganda		Komunikatif		TR	R
	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
1.	√		√		√			√	√		√	
2.	√		√		√			√	√		√	
3.	√		√		√			√	√		√	
4.	√		√		√			√	√		√	
5.	√		√		√			√	√		√	
6.	√		√		√			√	√		√	
7.	√		√		√			√	√		√	
8.	√		√		√			√	√		√	
9.	√		√		√			√	√		√	
10.	√		√		√			√	√		√	
11.	√		√		√			√	√		√	
12.	√		√		√			√	√		√	
13.	√		√		√			√	√		√	
14.	√		√		√			√	√		√	
15.	√		√		√			√	√		√	
16.	√		√		√			√	√		√	

No.	Validitas Isi				Bahasa						Kesimpulan	
	Sesuai Kisi-kisi		Singkat dan Jelas		Sesuai Kaidah		Menimbulkan Penafsiran Ganda		Komunikatif		TR	R
	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
17.	√		√		√			√		√		
18.	√		√		√			√		√		
19.	√		√		√			√		√		
20.	√		√		√			√		√		
21.	√		√		√			√		√		
22.	√		√		√			√		√		
23.	√		√		√			√		√		
23.	√		√		√			√		√		
24.	√		√		√			√		√		
25.	√		√		√			√		√		
26.	√		√		√			√		√		
27.	√		√		√			√		√		
28.	√		√		√			√		√		
29.	√		√		√			√		√		
30.	√		√		√			√		√		
31.	√		√		√			√		√		

No.	Validitas Isi				Bahasa						Kesimpulan	
	Sesuai Kisi-kisi		Singkat dan Jelas		Sesuai Kaidah		Menimbulkan Penafsiran Ganda		Komunikatif		TR	R
	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
32.	√		√		√			√		√		
33.	√		√		√			√		√		
34.	√		√		√			√		√		
35.	√		√		√			√		√		

Tegal, 10 Februari 2020

Penilai Ahli



Sukesi, S.Pd.SD

NIP 19600621 198405 2 001

Lampiran 9

REKAPITULASI UJI VALIDITAS ANGKET PENGGUNAAN *GADGET* (UJI COBA)

$$r_{\text{tabel}} = 0,324$$

taraf signifikansi 0,05

$$N = 37$$

Nomor Item	Pearson Correlation	Kriteria
1.	,463	Valid
2.	,429	Valid
3.	,425	Valid
4.	,071	Tidak Valid
5.	,329	Valid
6.	,299	Tidak Valid
7.	,177	Tidak Valid
8.	,453	Valid
9.	,403	Valid
10.	,514	Valid
11.	,553	Valid
12.	,388	Valid
13.	,514	Valid
14.	,548	Valid
15.	,606	Valid
16.	,473	Valid
17.	,473	Valid
18.	,453	Valid
19.	,422	Valid
20.	,548	Valid
21.	,187	Tidak Valid
22.	,548	Valid
23.	,512	Valid
24.	,363	Valid
25.	,453	Valid

Lampiran 10

HASIL UJI RELIABILITAS ANKET *GADGET* (UJI COBA)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	37	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	37	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,794	25

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item01	65,7838	73,230	,422	,787
Item02	65,6486	70,845	,343	,787
Item03	64,8378	70,084	,324	,788
Item04	64,9459	76,219	-,006	,801
Item05	65,5135	71,146	,199	,798
Item06	65,1622	72,640	,199	,795
Item07	65,0541	74,886	,095	,797
Item08	66,2973	72,159	,395	,786
Item09	65,7027	70,437	,299	,790
Item10	64,0270	71,694	,462	,784
Item11	65,1351	67,120	,455	,780
Item12	64,8649	70,953	,288	,790
Item13	64,0270	71,694	,462	,784
Item14	64,5135	69,479	,478	,780
Item15	64,5676	67,641	,533	,776
Item16	64,5946	69,470	,380	,785
Item17	65,7838	73,230	,422	,787
Item18	66,2973	72,159	,395	,786
Item19	64,8378	69,862	,314	,789

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item20	64,5135	69,479	,478	,780
Item21	65,3784	74,520	,089	,799
Item22	64,5135	69,479	,478	,780
Item23	64,5405	67,644	,405	,783
Item24	64,6216	71,797	,272	,790
Item25	66,2973	72,159	,395	,786

Lampiran 11

**REKAPITULASI UJI VALIDITAS
ANGKET MINAT BACA (UJI COBA)**

Rtabel = 0,324

Taraf signifikansi = 0, 05

N = 37

Nomor Item	Pearson Correlation	Kriteria
1.	,490	Valid
2.	,496	Valid
3.	,359	Valid
4.	,329	Valid
5.	,470	Valid
6.	,476	Valid
7.	,546	Valid
8.	,367	Valid
9.	,727	Valid
10.	,602	Valid
11.	,482	Valid
12.	,518	Valid
13.	,339	Valid
14.	,550	Valid
15.	,402	Valid
16.	,639	Valid
17.	,426	Valid
18.	,452	Valid

Nomor Item	Pearson Correlation	Kriteria
19.	,549	Valid
20.	,387	Valid
21.	,350	Valid
22.	,357	Valid
23.	,336	Valid
24.	,362	Valid
25.	,512	Valid
26.	,512	Valid
27.	-,065	Tidak Valid
28.	,449	Valid
29.	,421	Valid
30.	,704	Valid
31.	,249	Tidak Valid
32.	-,259	Tidak Valid
33.	,506	Valid
34.	,220	Tidak Valid
35.	-,109	Tidak Valid

Lampiran 12
HASIL UJI RELIABILITAS ANGGKET MINAT BACA (UJI COBA)

Case Processing Summary

	N	%
Valid	37	100,0
Cases Excluded ^a	0	,0
Total	37	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,843	34

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item01	94,4054	137,637	,421	,837
Item02	94,5676	136,974	,423	,837
Item03	94,8108	139,713	,305	,840
Item04	95,0541	140,275	,283	,841
Item05	94,4595	137,477	,423	,837
Item07	94,7838	138,119	,416	,837
Item08	95,0811	136,743	,474	,836
Item09	94,6216	138,131	,272	,842
Item10	94,9189	130,465	,670	,829
Item11	94,7027	134,326	,531	,834
Item12	94,7027	136,604	,437	,837
Item13	95,1622	135,973	,454	,836
Item14	94,9730	139,194	,276	,841
Item15	94,7297	135,036	,471	,835
Item16	94,9459	139,608	,366	,839
Item17	94,5946	132,192	,570	,832
Item18	94,3514	138,734	,390	,838

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item19	94,5676	137,474	,381	,838
Item20	94,8649	135,787	,481	,835
Item21	94,3784	138,853	,350	,839
Item22	94,6757	139,059	,282	,841
Item23	94,5405	139,255	,302	,840
Item24	94,5135	139,090	,270	,841
Item25	94,6216	138,908	,326	,840
Item26	94,8378	135,640	,439	,836
Item27	94,8108	147,658	-,108	,849
Item28	94,0541	141,164	,407	,839
Item29	95,0270	136,971	,349	,839
Item30	95,0811	130,743	,644	,829
Item31	94,8649	141,509	,185	,844
Item32	95,0270	153,416	-,324	,860
Item33	94,8378	135,195	,443	,836
Item34	94,5405	141,811	,187	,843
Item35	94,5135	148,535	-,148	,851

Lampiran 13**DAFTAR NAMA SAMPEL PENELITIAN**

No	Nama Siswa	Nama Sekolah
1	Ahmad Dedi F	SD N Kalisoka 01
2	Ahmad Wahyu R	SD N Kalisoka 01
3	Amiril Mu'minin	SD N Kalisoka 01
4	Arifin Ilham	SD N Kalisoka 01
5	Arkhan Zahri Robbani	SD N Kalisoka 01
6	Azizah Febiyani	SD N Kalisoka 01
7	Diva Nur Aviani	SD N Kalisoka 01
8	Dwika Rehan P	SD N Kalisoka 01
9	Eka Aurellia Agustin	SD N Kalisoka 01
10	Fahmi Candra S	SD N Kalisoka 01
11	Farel Aditya Moreno	SD N Kalisoka 01
12	Farkhatun	SD N Kalisoka 01
13	Fatimatuzzahra	SD N Kalisoka 01
14	Hendrik Gunawan	SD N Kalisoka 01
15	Indra Mustikaresi	SD N Kalisoka 01
16	Laelatul Asmi	SD N Kalisoka 01
17	M. Maulana Sastra	SD N Kalisoka 01
18	Marlina Astiani	SD N Kalisoka 01
19	Maulida Zahratunnisa	SD N Kalisoka 01
20	Meilani Sugiarto	SD N Kalisoka 01
21	Mia Suci Ramadhan	SD N Kalisoka 01
22	Mohammad Duta S	SD N Kalisoka 01
23	Muhammad Shidqi	SD N Kalisoka 01
24	Muhammad Rizqi Nur H	SD N Kalisoka 01
25	Najwa Dwi Maharani	SD N Kalisoka 01
26	Adib Ainul Fadilah	SD N Kalisoka 02
27	Adityo Fahrezi	SD N Kalisoka 02
28	Ais Aziz	SD N Kalisoka 02
29	Aissyah Oilvya R	SD N Kalisoka 02
30	Akhmad Ramadhon	SD N Kalisoka 02
31	Aza Balqisah Anjani	SD N Kalisoka 02
32	Davit Permana R	SD N Kalisoka 02
33	Destianah Safinatun N	SD N Kalisoka 02
34	Devi Tunnisa	SD N Kalisoka 02
35	Fahri Mulyadi	SD N Kalisoka 02

No	Nama Siswa	Nama Sekolah
36	Faris Prayoga	SD N Kalisoka 02
37	Ferdi Setaiawan	SD N Kalisoka 02
38	Geral Ovtavianus S	SD N Kalisoka 02
39	Laelatul Istiqomah	SD N Kalisoka 02
40	Lintang Puspitasari	SD N Kalisoka 02
41	M. Alfian Zikri Septian	SD N Kalisoka 02
42	Soleh Hasan Saputra	SD N Kalisoka 03
43	Ade Firmansyah	SD N Kalisoka 03
44	Desviani Oktarianti	SD N Kalisoka 03
45	Deswita Tri Mulyana	SD N Kalisoka 03
46	Dewi Nurnabilah	SD N Kalisoka 03
47	Dzaky Tegar Al Ghufron	SD N Kalisoka 03
48	Ika Sintia Wulandari	SD N Kalisoka 03
49	Muhamad Hilmy	SD N Kalisoka 03
50	Naila Azmi Kirani	SD N Kalisoka 03
51	Mia Isma Safitri	SD N Kalisoka 03
52	Putri Amalia Cahyarani	SD N Kalisoka 03
53	Qolbi Arya Pradita	SD N Kalisoka 03
54	Anggita Dwi H	SD N Pedagangan 01
55	Akhmad Jati Fadlan	SD N Pedagangan 01
56	Airin Nazwa Chairunnisa	SD N Pedagangan 01
57	Arif Farhan Ariyanto	SD N Pedagangan 01
58	Cahya Iza Azahra	SD N Pedagangan 01
59	Dani Fadlurrohman	SD N Pedagangan 01
60	Faiz Bintang Saputra	SD N Pedagangan 01
61	Glovana Happy Permata	SD N Pedagangan 01
62	Ifa Zahrani	SD N Pedagangan 01
63	Inayatun Nashiha Sugianti	SD N Pedagangan 01
64	Jevand Cavalera	SD N Pedagangan 01
65	Karina Yuliaza Savira	SD N Pedagangan 01
66	Kavita Arziani	SD N Pedagangan 01
67	Lizzi Zianita Abigall	SD N Pedagangan 01
68	Aliyah Rosma N	SD N Pedagangan 01
69	Azam Alfikri	SD N Pedagangan 01
70	Ceren Siviana R. J	SD N Pedagangan 01
71	Calisma Juliana F	SD N Pedagangan 01
72	Dzalfa Naura Z. B	SD N Pedagangan 01
73	Elvia Sabiya N	SD N Pedagangan 01

No	Nama Siswa	Nama Sekolah
74	Fazzabih Hida Abi	SD N Pedagangan 01
75	Gendis Bunga S	SD N Pedagangan 01
76	Jihan Dwi Istiqomah	SD N Pedagangan 01
77	Khairul Hanif M	SD N Pedagangan 01
78	M. Iqbal Rizkyawan	SD N Pedagangan 01
79	Miftakhul Arif	SD N Pedagangan 01
80	M. Ian Muzandi	SD N Pedagangan 01
81	Mutiara Aghin A	SD N Pedagangan 01
82	Ade Kiran Naufah	SD N Pedagangan 02
83	Fathan Alfahrizai	SD N Pedagangan 02
84	Adinda Rihzu Zuliyanti	SD N Pedagangan 02
85	Ahmad Zahrul Wathoni	SD N Pedagangan 02
86	Ahmad Jundi Yulloh	SD N Pedagangan 02
87	Annisa Fitria Miftahany	SD N Pedagangan 02
88	Angellisa	SD N Pedagangan 02
89	Bayu Yanuar Subekti	SD N Pedagangan 02
90	Defani Putri Ramdhani	SD N Pedagangan 02
91	Felicia Wijna Ariiqoh	SD N Pedagangan 02
92	Hanifatul Hasna	SD N Pedagangan 02
93	Ibrahim Maufiq	SD N Pedagangan 02
94	Ilma Zulfatun Aeni	SD N Pedagangan 02
95	Khansa Haura D	SD N Pedagangan 02
96	Khariyah Ramadhani	SD N Pedagangan 02
97	Khofifah Trisna Yuliani	SD N Pedagangan 02
98	Laelatus Safa Atussyifa	SD N Pedagangan 02
99	Marcel Agustin	SD N Pedagangan 02
100	Mei Nur Amaliyah	SD N Pedagangan 02
101	Mohamad Adiaqso	SD N Pedagangan 02
102	Muh. Sholeh Aristiono	SD N Pedagangan 02
103	Muh. Ibnu Setiawan	SD N Pedagangan 02
104	Muhammad Rizqi	SD N Pedagangan 02
105	Adibatul Ifazah	SD N Pedagangan 03
106	Ahmad Taufik Fadhilah	SD N Pedagangan 03
107	Farid Ali Muhammad	SD N Pedagangan 03
108	Mahendra Sukma Alief	SD N Pedagangan 03
109	Mohammad Ananda Putra Gusnaeni	SD N Pedagangan 03
110	Muhammad Zaeni Malik	SD N Pedagangan 03

No	Nama Siswa	Nama Sekolah
111	Naufal Akmaluza Ramadhan	SD N Pedagangan 03
112	Ramandhika Aditya	SD N Pedagangan 03
113	Adi Nur Faizin	SD N Kabunan 01
114	Ali Ridho Janaki	SD N Kabunan 01
115	Alina Audia	SD N Kabunan 01
116	Amira Indah Purnama	SD N Kabunan 01
117	Andre Firmansyah	SD N Kabunan 01
118	Anggi Dwi Cahyani	SD N Kabunan 01
119	Aris Setiya Pratama	SD N Kabunan 01
120	Aura Mekar Dwiseh Idah L	SD N Kabunan 01
121	Ayu Andika Lestari	SD N Kabunan 01
122	Dimas Azmi Irfani	SD N Kabunan 01
123	Indra Setiawan	SD N Kabunan 01
124	M. Husen Laitupa	SD N Kabunan 01
125	Mohamad Zaky Ardiansya	SD N Kabunan 01
126	Nando Ramadhan Septian	SD N Kabunan 01
127	Adenda Sayang	SD N Kabunan 01
128	Aditya Dwi Ramadhany	SD N Kabunan 01
129	Afifah Rizki Asih	SD N Kabunan 01
130	Ahmad Zibran Mustofa	SD N Kabunan 01
131	Ali Mutaqim	SD N Kabunan 01
132	Dede Khozidah	SD N Kabunan 01
133	Feri Nur Wediansyah	SD N Kabunan 01
134	Ika Mutiyasih	SD N Kabunan 01
135	Jelita Devina Ahmad	SD N Kabunan 01
136	Kharobi Fadli	SD N Kabunan 01
137	Khusnul Khotimah	SD N Kabunan 01
138	Mosha Multi Kalista	SD N Kabunan 01
139	Muhammad Risky Maulana	SD N Kabunan 01
140	Naila Isnati	SD N Kabunan 01

Lampiran 14

KISI-KISI ANGKET PENGGUNAAN *GADGET* (PENELITIAN)

Sub Variabel	Indikator	No. Item		Jumlah Item
		Positif	Negatif	
Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	Kepemilikan <i>gadget</i>	1, 9		2
	Waktu yang digunakan untuk menggunakan <i>gadget</i>	2,	10	2
	Manfaat penggunaan <i>gadget</i>	3, 11, 23		3
	Aplikasi dalam <i>gadget</i>	12, 18		2
Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	Menjadi orang yang tertutup	5,	13	2
	Kesadaran akan dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap budaya Indonesia		14, 20	2

Sub variabel	Indikator	No. Item		Jumlah Item
		Positif	Negatif	
	Kondisi psikis siswa setelah menggunakan <i>gadget</i>		15, 19	2
	Kesadaran akan pola tidur saat menggunakan <i>gadget</i>	8	16	2
	Kondisi kesehatan siswa setelah menggunakan <i>gadget</i>		17, 22	2
	Kesadaran akan kebutuhan ekonomi siswa dan keluarga karena menggunakan <i>gadget</i>		24, 25	2
Jumlah		10	11	21

Lampiran 15

KISI-KISI ANGKET MINAT BACA (PENELITIAN)

No	Komponen	Indikator	Pernyataan		Jumlah Butir
			Positif	Negatif	
1.	Kesenangan Membaca	Melaksanakan kegiatan membaca dengan senang	1, 17	9	3
		Membaca berbagai jenis buku bacaan	2, 8, 30	18	4
2.	Kesadaran manfaat membaca	Mengutamakan kegiatan membaca daripada kegiatan lain	3, 11, 26	19	4
		Memahami isi buku bacaan	4, 12, 20		3
3.	Frekuensi membaca	Melakukan kegiatan membaca di kelas	5, 13	21, 28	4
		Melakukan kegiatan membaca diluar jam pembelajaran	6, 22, 29	14	4
4.	Jumlah bacaan yang dibaca	Variasi buku bacaan	7, 15, 30, 33	23	5
		Peminjaman buku bacaan	8, 16	24	3
Jumlah			22	8	30

Lampiran 16**ANGKET PENGGUNAAN GADGET (PENELITIAN)**

Nama :

No. absen :

Asal sekolah :

Petunjuk bagian pengisian angket:

- Tulislah identitas pada kolom yang sudah disediakan.
- Bacalah setiap pernyataan secara teliti.
- Berilah tanda centang (√) pada salah satu kolom pilihan diantara empat pilihan dibawah ini yang sesuai dengan keadaan diri kalian sendiri saat ini.
- Jika jawaban tidak ada dalam pilihan, maka tulislah jawaban Anda pada kolom yang tersedia

Keterangan pilihan jawaban:

- SL (Selalu) = Jika selalu dilakukan setiap hari
 SR (Sering) = Jika sering dilakukan dan kadang-kadang tidak dilakukan
 KD (Kadang-kadang) = Jika jarang dilakukan dan sering tidak dilakukan
 TP (Tidak Pernah) = Jika tidak pernah dilakukan

No .	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SL	SR	KD	TP	Jawaban lain
1.	Saya mempunyai <i>gadget</i> sendiri					
2.	Saya menggunakan <i>gadget</i> dalam sehari sebanyak 2 kali pemakaian dengan durasi kurang dari 30 menit					
3.	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk keperluan belajar					
4.	Karena asyik bermain <i>gadget</i> terlalu lama, saya menjadi malas untuk bermain dengan teman					
5.	Saya tidur di atas jam 22.00 WIB dan bangun jam 05.30 WIB karena bermain <i>gadget</i>					
6.	<i>Gadget</i> yang saya gunakan milik orangtua					

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SL	SR	KD	TP	Jawaban Lain
7.	Saya menggunakan <i>gadget</i> dalam sehari sebanyak lebih dari 2 kali pemakaian dengan durasi lebih dari 30 menit					
8.	Saat di rumah, saya mudah berkomunikasi dengan teman-teman melalui <i>gadget</i>					
9.	Dengan menggunakan <i>gadget</i> saya dapat memberikan dan menerima informasi					
10.	Saya lebih suka bermain <i>gadget</i> daripada kumpul bersama keluarga					
11.	Saya lebih senang menonton film-film yang berasal dari negara lain daripada film yang hasil karya anak negeri sendiri					
12.	<i>Gadget</i> membuat saya kurang bersemangat belajar					
13.	<i>Gadget</i> membuat saya lupa waktu untuk tidur yang membuat saya mengantuk saat belajar					
14.	Karena menggunakan <i>gadget</i> terlalu lama, membuat mata saya sering sakit					
15.	<i>Gadget</i> membuat saya dapat menemukan ide-ide baru dan menarik					
16.	<i>Gadget</i> mempengaruhi nilai ujian saya					

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SL	SR	KD	TP	Jawaban Lain
17.	<i>Gadget</i> mempengaruhi gaya bicara saya.					
18.	Karena menggunakan <i>gadget</i> saya menjadi lupa waktu untuk makan					
19.	Dengan menggunakan <i>gadget</i> saya menjadi lebih kreatif					
20.	Karena menggunakan <i>gadget</i> saya pernah ditipu melalui pesan singkat atau telepon					
21.	Uang saku yang diberikan orangtua, saya gunakan untuk membeli pulsa/kuota					

Lampiran 17**ANGKET MINAT BACA (PENELITIAN)**

Nama :

No. absen :

Asal sekolah :

Petunjuk bagian pengisian angket:

- Tuliskan identitas pada kolom yang sudah disediakan.
- Bacalah setiap pernyataan secara teliti.
- Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan diantara empat pilihan dibawah ini yang sesuai dengan keadaan diri kalian sendiri saat ini.

Keterangan jawaban:

- SL (Selalu) : jika selalu dilakukan setiap hari
 SR (Sering) : jika sering dilakukan dan kadang-kadang tidak dilakukan
 KD (Kadang-kadang) : jika jarang dilakukan dan sering tidak dilakukan
 TP (Tidak Pernah) : jika tidak pernah dilakukan

No.	Pernyataan	Pilihan jawaban			
		SL	SR	KD	TP
1.	Saya senang membaca buku pelajaran				
2.	Saya senang mengoleksi buku pelajaran				
3.	Saya lebih senang membaca buku pelajaran daripada bermain <i>gadget</i>				
4.	Saya senang menceritakan kembali kepada orang lain mengenai bacaan yang sudah saya baca				
5.	Saya bersemangat saat menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan isi bacaan				
6.	Saya membaca buku bacaan di perpustakaan saat tidak ada pelajaran				
7.	Saya suka membaca buku cerita				
8.	Saya berkunjung ke perpustakaan untuk membaca buku				

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SL	SR	KD	TP
9.	Saya bosan ketika membaca buku pelajaran				
10.	Saya suka membaca sumber buku bacaan apapun karena hobi membaca				
11.	Saat waktu luang, saya senang membaca buku				
12.	Saya mudah menjawab pertanyaan dalam buku bacaan				
13.	Saya lebih suka membaca buku saat istirahat daripada membeli jajan				
14.	Saat jam istirahat, saya lebih memilih bermain daripada membaca				
15.	Saya suka membaca buku yang sampulnya menarik dan isinya bergambar				
16.	Saya meminjamkan buku cerita yang saya punya ke teman saya				
17.	Saya membaca buku karena kemauan saya sendiri				
18.	Saya kurang bersemangat membaca buku IPS				
19.	Saya lebih suka bermain game daripada membaca buku bacaan				
20.	Saya bersemangat membaca buku IPS				
21.	Karena ada perintah dari guru untuk membaca materi yang ada di buku pelajaran, saya bermain-main sendiri sebelum bacaan terselesaikan				
22.	Saat di rumah, saya membaca buku pelajaran atau buku cerita sebelum tidur				
23.	Saya malas membaca buku ensiklopedia				
24.	Saya menolak ajakan teman untuk membaca buku di perpustakaan				
25.	Ketika mempunyai uang lebih, saya membeli buku cerita atau pelajaran daripada <i>kuota</i>				
26.	Saat hari libur, saya membaca buku selain materi pelajaran sekolah				

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SL	SR	KD	TP
27.	Saya bosan membaca buku pelajaran ketika guru tidak masuk kelas				
28.	Saya membaca buku bacaan setelah pulang sekolah daripada bermain				
29.	Saya suka membeli buku bacaan untuk di rumah				
30.	Saya senang membaca buku bacaan tentang tokoh pahlawan				

Lampiran 18

**REKAPITULASI SKOR ANGKET PENGGUNAAN *GADGET*
DAN MINAT BACA**

No. Responden	Penggunaan <i>Gadget</i>	Minat Baca
1	64	86
2	56	78
3	56	90
4	59	85
5	63	85
6	63	75
7	64	89
8	63	77
9	44	66
10	56	81
11	63	73
12	47	75
13	57	97
14	56	83
15	57	85
16	67	57
17	54	86
18	65	97
19	57	81
20	57	80
21	70	89
22	58	89
23	49	98
24	64	70
25	60	83
26	54	91
27	57	102
28	62	83
29	60	99
30	54	110
31	48	84
32	56	100
33	56	99

No. Responden	Penggunaan Gadget	Minat Baca
34	57	102
35	59	91
36	56	92
37	51	78
38	67	73
39	61	106
40	56	91
41	68	92
42	56	78
43	65	73
44	58	106
45	59	91
46	59	80
47	51	82
48	43	93
49	63	104
50	58	87
51	53	86
52	64	86
53	58	95
54	52	99
55	60	76
56	56	75
57	53	92
58	55	93
59	44	99
60	54	74
61	55	81
62	38	75
63	60	71
64	56	72
65	49	77
66	59	97
67	66	87
68	56	82
69	47	60
70	54	88

No. Responden	Penggunaan Gadget	Minat Baca
71	59	99
72	42	77
73	57	88
74	63	90
75	60	99
76	58	70
77	61	83
78	59	93
79	60	100
80	65	87
81	63	100
82	60	70
83	56	110
84	65	81
85	66	77
86	48	72
87	56	73
88	61	77
89	57	97
90	58	89
91	53	84
92	55	63
93	55	88
94	64	96
95	61	79
96	66	73
97	62	87
98	63	77
99	58	94
100	61	83
101	62	83
102	63	74
103	58	88
104	61	77
105	62	67
106	63	77
107	53	73

No. Responden	Penggunaan Gadget	Minat Baca
108	56	105
109	55	91
110	60	77
111	42	80
112	57	90
113	56	104
114	55	88
115	64	84
116	58	82
117	70	91
118	64	95
119	57	75
120	52	74
121	56	88
122	56	94
123	62	97
124	33	72
125	53	83
126	55	77
127	52	72
128	61	82
129	56	80
130	55	73
131	60	77
132	42	72
133	57	80
134	56	83
135	55	78
136	64	79
137	58	76
138	70	75
139	64	69
140	55	77

Lampiran 19

**DAFTAR NILAI PTS IPS PADA SAMPEL PENELITIAN
PENILAIAN TENGAH SEMESTER
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

No.	Nama Siswa	Nama Sekolah	Nilai
1	Ahmad Dedi F	SD N Kalisoka 01	63
2	Ahmad Wahyu R	SD N Kalisoka 01	64
3	Amiril Mu'minin	SD N Kalisoka 01	52
4	Arifin Ilham	SD N Kalisoka 01	66
5	Arkhan Zahri Robbani	SD N Kalisoka 01	75
6	Azizah Febiyani	SD N Kalisoka 01	77
7	Diva Nur Aviani	SD N Kalisoka 01	63
8	Dwika Rehan P	SD N Kalisoka 01	63
9	Eka Aurellia Agustin	SD N Kalisoka 01	57
10	Fahmi Candra S	SD N Kalisoka 01	64
11	Farel Aditya Moreno	SD N Kalisoka 01	68
12	Farkhatun	SD N Kalisoka 01	82
13	Fatimatuzzahra	SD N Kalisoka 01	80
14	Hendrik Gunawan	SD N Kalisoka 01	70
15	Indra Mustikaresi	SD N Kalisoka 01	57
16	Laelatul Asmi	SD N Kalisoka 01	77
17	M. Maulana Sastra	SD N Kalisoka 01	75
18	Marlina Astiani	SD N Kalisoka 01	78
19	Maulida Zahratunnisa	SD N Kalisoka 01	59
20	Meilani Sugiarto	SD N Kalisoka 01	58
21	Mia Suci Ramadhan	SD N Kalisoka 01	64
22	Mohammad Duta S	SD N Kalisoka 01	54
23	Muhammad Shidqi	SD N Kalisoka 01	63
24	Muhammad Rizqi Nur H	SD N Kalisoka 01	68
25	Najwa Dwi Maharani	SD N Kalisoka 01	78
26	Adib Ainul Fadilah	SD N Kalisoka 02	78
27	Adityo Fahrezi	SD N Kalisoka 02	57
28	Ais Aziz	SD N Kalisoka 02	78
29	Aissyah Oilvya R	SD N Kalisoka 02	61
30	Akhmad Ramadhon	SD N Kalisoka 02	52
31	Aza Balqisah Anjani	SD N Kalisoka 02	57
32	Davit Permana R	SD N Kalisoka 02	57
33	Destianah Safinatun N	SD N Kalisoka 02	43

No.	Nama Siswa	Nama Sekolah	Nilai
34	Devi Tunnisa	SD N Kalisoka 02	52
35	Fahri Mulyadi	SD N Kalisoka 02	61
36	Faris Prayoga	SD N Kalisoka 02	48
37	Ferdi Setaiawan	SD N Kalisoka 02	78
38	Geral Ovtavianus S	SD N Kalisoka 02	61
39	Laelatul Istiqomah	SD N Kalisoka 02	61
40	Lintang Puspitasari	SD N Kalisoka 02	61
41	M. Alfian Zikri Septian	SD N Kalisoka 02	61
42	Soleh Hasan Saputra	SD N Kalisoka 03	63
43	Ade Firmansyah	SD N Kalisoka 03	44
44	Desviani Oktarianti	SD N Kalisoka 03	64
45	Deswita Tri Mulyana	SD N Kalisoka 03	62
46	Dewi Nurnabilah	SD N Kalisoka 03	68
47	Dzaky Tegar Al Ghufron	SD N Kalisoka 03	48
48	Ika Sintia Wulandari	SD N Kalisoka 03	64
49	Muhamad Hilmy	SD N Kalisoka 03	67
50	Naila Azmi Kirani	SD N Kalisoka 03	70
51	Mia Isma Safitri	SD N Kalisoka 03	71
52	Putri Amalia Cahyarani	SD N Kalisoka 03	74
53	Qolbi Arya Pradita	SD N Kalisoka 03	55
54	Anggita Dwi H	SD N Pedagangan 01	53
55	Akhmad Jati Fadlan	SD N Pedagangan 01	53
56	Airin Nazwa Chairunnisa	SD N Pedagangan 01	53
57	Arif Farhan Ariyanto	SD N Pedagangan 01	53
58	Cahya Iza Azahra	SD N Pedagangan 01	87
59	Dani Fadlurrohman	SD N Pedagangan 01	80
60	Faiz Bintang Saputra	SD N Pedagangan 01	73
61	Glovana Happy Permata	SD N Pedagangan 01	53
62	Ifa Zahrani	SD N Pedagangan 01	40
63	Inayatun Nashiha Sugianti	SD N Pedagangan 01	60
64	Jevand Cavalera	SD N Pedagangan 01	40
65	Karina Yuliaza Savira	SD N Pedagangan 01	60
66	Kavita Arziani	SD N Pedagangan 01	40
67	Lizzi Zianita Abigall	SD N Pedagangan 01	67
68	Aliyah Rosma N	SD N Pedagangan 01	92
69	Azam Alfikri	SD N Pedagangan 01	92
70	Ceren Siviana R. J	SD N Pedagangan 01	80
71	Calisma Juliana F	SD N Pedagangan 01	75

No.	Nama Siswa	Nama Sekolah	Nilai
72	Dzalfa Naura Z. B	SD N Pedagangan 01	87
73	Elvia Sabiya N	SD N Pedagangan 01	78
74	Fazzabih Hida Abi	SD N Pedagangan 01	88
75	Gendis Bunga S	SD N Pedagangan 01	88
76	Jihan Dwi Istiqomah	SD N Pedagangan 01	82
77	Khairul Hanif M	SD N Pedagangan 01	79
78	M. Iqbal Rizkyawan	SD N Pedagangan 01	78
79	Miftakhul Arif	SD N Pedagangan 01	83
80	M. Ian Muzandi	SD N Pedagangan 01	82
81	Mutiara Aghin A	SD N Pedagangan 01	83
82	Ade Kiran Naufah	SD N Pedagangan 02	73
83	Fathan Alfahrizai	SD N Pedagangan 02	79
84	Adinda Rihzu Zuliyanti	SD N Pedagangan 02	73
85	Ahmad Zahrul Wathoni	SD N Pedagangan 02	81
86	Ahmad Jundi Yulloh	SD N Pedagangan 02	81
87	Annisa Fitria Miftahany	SD N Pedagangan 02	81
88	Angellisa	SD N Pedagangan 02	73
89	Bayu Yanuar Subekti	SD N Pedagangan 02	81
90	Defani Putri Ramdhani	SD N Pedagangan 02	79
91	Felicia Wijna Ariiqoh	SD N Pedagangan 02	73
92	Hanifatul Hasna	SD N Pedagangan 02	81
93	Ibrahim Maufiq	SD N Pedagangan 02	79
94	Ilma Zulfatun Aeni	SD N Pedagangan 02	71
95	Khansa Haura D	SD N Pedagangan 02	73
96	Khariyah Ramadhani	SD N Pedagangan 02	81
97	Khofifah Trisna Yuliani	SD N Pedagangan 02	73
98	Laelatus Safa Atussyifa	SD N Pedagangan 02	86
99	Marcel Agustin	SD N Pedagangan 02	81
100	Mei Nur Amaliyah	SD N Pedagangan 02	79
101	Mohamad Adiaqso	SD N Pedagangan 02	79
102	Muh. Sholeh Aristiono	SD N Pedagangan 02	79
103	Muh. Ibnu Setiawan	SD N Pedagangan 02	79
104	Muhammad Rizqi	SD N Pedagangan 02	73
105	Adibatul Ifazah	SD N Pedagangan 03	80
106	Ahmad Taufik Fadhilah	SD N Pedagangan 03	78
107	Farid Ali Muhammad	SD N Pedagangan 03	80
108	Mahendra Sukma Alief	SD N Pedagangan 03	80

No.	Nama Siswa	Nama Sekolah	Nilai
109	Mohammad Ananda Putra Gusnaeni	SD N Pedagangan 03	81
110	Muhammad Zaeni Malik	SD N Pedagangan 03	74
111	Naufal Akmaluza Ramadhan	SD N Pedagangan 03	81
112	Ramandhika Aditya	SD N Pedagangan 03	78
113	Adi Nur Faizin	SD N Kabunan 01	89
114	Ali Ridho Janaki	SD N Kabunan 01	100
115	Alina Audia	SD N Kabunan 01	94
116	Amira Indah Purnama	SD N Kabunan 01	100
117	Andre Firmansyah	SD N Kabunan 01	89
118	Anggi Dwi Cahyani	SD N Kabunan 01	89
119	Aris Setiya Pratama	SD N Kabunan 01	89
120	Aura Mekar Dwiseh Idah L	SD N Kabunan 01	89
121	Ayu Andika Lestari	SD N Kabunan 01	94
122	Dimas Azmi Irfani	SD N Kabunan 01	83
123	Indra Setiawan	SD N Kabunan 01	83
124	M. Husen Laitupa	SD N Kabunan 01	100
125	Mohamad Zaky Ardiansya	SD N Kabunan 01	89
126	Nando Ramadhan Septian	SD N Kabunan 01	100
127	Adenda Sayang	SD N Kabunan 01	74
128	Aditya Dwi Ramadhany	SD N Kabunan 01	85
129	Afifah Rizki Asih	SD N Kabunan 01	59
130	Ahmad Zibran Mustofa	SD N Kabunan 01	86
131	Ali Mutaqim	SD N Kabunan 01	92
132	Dede Khozidah	SD N Kabunan 01	84
133	Feri Nur Wediansyah	SD N Kabunan 01	87
134	Ika Mutiyasih	SD N Kabunan 01	64
135	Jelita Devina Ahmad	SD N Kabunan 01	83
136	Kharobi Fadli	SD N Kabunan 01	88
137	Khusnul Khotimah	SD N Kabunan 01	85
138	Mosha Multi Kalista	SD N Kabunan 01	90
139	Muhammad Risky Maulana	SD N Kabunan 01	87
140	Naila Isniati	SD N Kabunan 01	83

Lampiran 20

**DATA HASIL PENELITIAN
REKAP SKOR ANGKET *GADGET* DAN MINAT BACA SERTA HASIL
BELAJAR IPS**

No. Responden	Penggunaan <i>Gadget</i>	Minat Baca	Hasil Belajar IPS
1	64	86	63
2	56	78	64
3	56	90	52
4	59	85	66
5	63	85	75
6	63	75	77
7	64	89	63
8	63	77	63
9	44	66	57
10	56	81	64
11	63	73	68
12	47	75	82
13	57	97	80
14	56	83	70
15	57	85	57
16	67	57	77
17	54	86	75
18	65	97	78
19	57	81	59
20	57	80	58
21	70	89	64
22	58	89	54
23	49	98	63
24	64	70	68
25	60	83	78
26	54	91	78
27	57	102	57
28	62	83	78
29	60	99	61
30	54	110	52
31	48	84	57

No. Responden	Penggunaan Gadget	Minat Baca	Hasil Belajar IPS
32	56	100	57
33	56	99	43
34	57	102	52
35	59	91	61
36	56	92	48
37	51	78	78
38	67	73	61
39	61	106	61
40	56	91	61
41	68	92	61
42	56	78	63
43	65	73	44
44	58	106	64
45	59	91	62
46	59	80	68
47	51	82	48
48	43	93	64
49	63	104	67
50	58	87	70
51	53	86	71
52	64	86	74
53	58	95	55
54	52	99	53
55	60	76	53
56	56	75	53
57	53	92	53
58	55	93	87
59	44	99	80
60	54	74	73
61	55	81	53
62	38	75	40
63	60	71	60
64	56	72	40
65	49	77	60
66	59	97	40
67	66	87	67
68	56	82	92

No. Responden	Penggunaan Gadget	Minat Baca	Hasil Belajar IPS
69	47	60	92
70	54	88	80
71	59	99	75
72	42	77	87
73	57	88	78
74	63	90	88
75	60	99	88
76	58	70	82
77	61	83	79
78	59	93	78
79	60	100	83
80	65	87	82
81	63	100	83
82	60	70	73
83	56	110	79
84	65	81	73
85	66	77	81
86	48	72	81
87	56	73	81
88	61	77	73
89	57	97	81
90	58	89	79
91	53	84	73
92	55	63	81
93	55	88	79
94	64	96	71
95	61	79	73
96	66	73	81
97	62	87	73
98	63	77	86
99	58	94	81
100	61	83	79
101	62	83	79
102	63	74	79
103	58	88	79
104	61	77	73
105	62	67	80

No. Responden	Penggunaan <i>Gadget</i>	Minat Baca	Hasil Belajar IPS
106	63	77	78
107	53	73	80
108	56	105	80
109	55	91	81
110	60	77	74
111	42	80	81
112	57	90	78
113	56	104	89
114	55	88	100
115	64	84	94
116	58	82	100
117	70	91	89
118	64	95	89
119	57	75	89
120	52	74	89
121	56	88	94
122	56	94	83
123	62	97	83
124	33	72	100
125	53	83	89
126	55	77	100
127	52	72	74
128	61	82	85
129	56	80	59
130	55	73	86
131	60	77	92
132	42	72	84
133	57	80	87
134	56	83	64
135	55	78	83
136	64	79	88
137	58	76	85
138	70	75	90
139	64	69	87
140	55	77	83

Lampiran 21**Hasil Uji Normalitas****Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar IPS	,079	140	,032	,980	140	,039
Minat Baca	,074	140	,059	,984	140	,095
Penggunaan gadget	,087	140	,012	,973	140	,008

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 22

Uji Linieritas Penggunaan *Gadget* dengan Hasil Belajar IPS

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)		12813,793	30	427,126	26,396	,000
Hasil Belajar IPS * Penggunaan gadget	Between Groups	12581,676	1	12581,676	777,549	,000
	Linearity					
	Deviation from Linearity	232,117	29	8,004	,495	,984
Within Groups		1763,750	109	16,181		
Total		14577,543	139			

Uji Linieritas Minat Baca dengan Hasil Belajar IPS

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)		3662,270	34	107,714	1,036	,431
Hasil Belajar IPS * Minat Baca	Between Groups	109,442	1	109,442	1,053	,307
	Linearity					
	Deviation from Linearity	3552,827	33	107,661	1,036	,431
Within Groups		10915,273	105	103,955		
Total		14577,543	139			

Lampiran 23

Uji Multikolinieritas

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	7,627	3,942		1,935	,055	
	Minat Baca	-,092	,041	-,071	-2,231	,027	,964
	Penggunaan gadget	,966	,033	,916	28,946	,000	,964

a. Dependent Variable: Hasil Belajar IPS

Lampiran 24

Uji Heteroskedastisitas

Correlations			Unstandardi zed Residual	Minat Baca	Penggunaaa n gadget
Spearman's rho	Unstandardized Residual	Correlation	1,000	-,005	,186*
		Coefficient			
		Sig. (2-tailed)	.	,953	,028
		N	140	140	140
	Minat Baca	Correlation	-,005	1,000	,110
		Coefficient			
		Sig. (2-tailed)	,953	.	,195
		N	140	140	140
	Penggunaan gadget	Correlation	,186*	,110	1,000
Coefficient					
Sig. (2-tailed)		,028	,195	.	
	N	140	140	140	

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 25

Uji Korelasi Sederhana Variabel X_1 dengan Y

Correlations

		Penggunaan gadget	Hasil Belajar IPS
Penggunaan gadget	Pearson Correlation	1	,023
	Sig. (2-tailed)		,791
	N	140	140
Hasil Belajar IPS	Pearson Correlation	,023	1
	Sig. (2-tailed)	,791	
	N	140	140

Uji Korelasi Sederhana X_2 dengan Y

Correlations

		Minat Baca	Hasil Belajar IPS
Minat Baca	Pearson Correlation	1	,097
	Sig. (2-tailed)		,252
		Minat Baca	Hasil Belajar IPS
Hasil Belajar IPS	N	140	140
	Pearson Correlation	,097	1
	Sig. (2-tailed)	,252	
	N	140	140

Lampiran 26

Uji Regresi Sederhana X_1 dengan Y

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
	1	(Constant)	41,027			4,544
	Penggunaan gadget	,547	,062	,603	8,872	,000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar IPS

Uji Regresi Sederhana X_2 dengan Y

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
	1	(Constant)	38,443			4,523
	Minat Baca	,513	,054	,628	9,484	,000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar IPS

Lampiran 27

Uji Regresi Berganda

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
	(Constant)	25,512	4,680		
1 Minat Baca	,358	,056	,438	6,394	,000
Penggunaan gadget	,353	,062	,389	5,667	,000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar IPS

Lampiran 28

JADWAL PELAKSANAAN PENELITIAN

No.	Hari, Tanggal	Tempat	Kegiatan
1.	Senin, 17 Februari 2020	SD N Kalisoka 01	<ul style="list-style-type: none"> • Mengantar Surat Izin Penelitian • Mengisi angket uji coba penelitian • Pengisian angket penelitian • Mengambil dokumen nilai PTS Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa
		SD N Kalisoka 02	
2.	Selasa, 18 Februari 2020	SD N Kalisoka 03	
		SD N Pedagangan 01	
3.	Rabu, 19 Februari 2020	SD N Pedagangan 02	
		SD N Pedagangan 03	
		SD N Kabunan 01	
4.	Sabtu, 13 Juni 2020	SD N Kalisoka 02	
5.	Senin, 15 Juni 2020	SD N Pedagangan 03	
6.	Selasa, 16 Juni 2020	SD N Kalisoka 01	
7.	Kamis, 18 Juni 2020	SD N Kabunan 01	
8.	Jum'at, 19 Juni 2020	SD N Kalisoka 03	
		SD N Pedagangan 02	
9.	Sabtu, 20 Juni 2020	SD N Pedagangan 01	
10.	Senin, 22 Juni 2020	SD N Kalisoka 01	
		SD N Kalisoka 02	
11.	Selasa, 23 Juni 2020	SD N Kalisoka 03	
		SD N Pedagangan 01	
12.	Rabu, 24 Juni 2020	SD N Pedagangan 02	
		SD N Pedagangan 03	
13.	Kamis, 25 Juni 2020	SD N Kabunan 01	

Lampiran 29**Tabel Rangkuman Referensi dan Sitasi Jurnal**

JUDUL : Pengaruh *Gadget* dan Minat Baca Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal

NAMA : Syarrofatuddini

NIM : 1401416082

JURUSAN : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

JURNAL INTERNASIONAL

No.	Nama	Kutipan	Hal.
1.	Huang, Tsai, dan Huang	there are three key success factors in promoting reading activities: (1) teachers' emphasis on and implementation of reading activities; (2) the reading habits of parents and other family members; (3) teachers' professional knowledge and skills in guiding the students to read.	8
2.	Tafsanli dan Kaldirim	<i>The mentioned themes herein, are formed as the following: "book type interested", "content interested", "topic interested", "acquiring the reading habits", "criteria for preferring books", "the effect of social environment to prefer books". While the most expressed theme is revealed as "criteria for preferring books", the least one is about the reading habits, within the research.</i>	44

No.	Nama	Kutipan	Hal.
3.	Ahmed dan Rajeb	<i>The statistical analysis tests performed indicated marked improvement in English proficiency in the two experimental groups, with particular reference to reading comprehension and writing. A number of pedagogical implications and recommendations for future research are given.</i>	1
4.	Hery Hidayat dan Siti Aisah	<i>Read Interest Co-Relational With Student Study Performance In IPS Subject Grade IV (Four), In State Elementary School 1, Pagerwangi, Lembang.</i> Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) minat baca siswa kelas IV SDN 01 Pagerwangi Lembang sudah cukup baik, terlihat dari variasi skor minat baca sebesar 57,1%.; (2) kinerja belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPS juga sudah cukup baik, terlihat dari variasi skor kinerja belajar sebesar 48,6%. Dari data tersebut hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara minat baca dengan kinerja siswa dikelas IV SDN 01 Pagerwangi Lembang.	13
5.	Aisha Indo Muhammed, Phd dan timnya.	<i>Impact of Mobile Phone Usage on Academic Performance Among Secondary School Students in Taraba State, Nigeria</i> Temuan dalam penelitian	22

No.	Nama	Kutipan	Hal.
		tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan <i>handphone</i> secara signifikan memengaruhi prestasi akademik siswa pria dan wanita di sekolah menengah. Perbedaan usia bukan merupakan factor signifikan dalam pengaruh penggunaan <i>handphone</i> pada prestasi belajar siswa. Jenis kelamin juga bukan merupakan factor signifikan dalam pengaruh penggunaan <i>handphone</i> pada prestasi belajar siswa.	

JURNAL NASIONAL TERAKREDITASI

No.	Nama	Kutipan	Hal.
1.	Tria Puspita Sari dan Amy Asma Mitsalia	Pemakaian <i>gadget</i> dengan intensitas yang tergolong tinggi pada anak usia dini adalah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian per harinya dan lebih dari 3 kali pemakaian per harinya. Pemakaian <i>gadget</i> yang baik pada anak usia dini adalah tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1-2 kali pemakaian per harinya	13
2.	Mirna Intan Sari	Hasil penelitian menyimpulkan bahwa tidak ada pengaruh signifikan antara penggunaan <i>gadget</i> terhadap motivasi belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon dan tidak ada.	119

No.	Nama	Kutipan	Hal.
		pengaruh yang positif signifikan antara penggunaan <i>gadget</i> terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon	
3.	Sukarno dan Hardinto	Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa 1) Terdapat pengaruh yang signifikan variabel penggunaan <i>gadget</i> (X1) terhadap hasil belajar siswa kelas XI IIS di SMAN 1 Kepanjen; 2) Terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel minat belajar siswa (X2) terhadap hasil belajar siswa kelas XI IIS di SMAN 1 Kepanjen; 3) Terdapat pengaruh yang signifikan variabel kecerdasan emosional (X3) terhadap hasil belajar siswa kelas XI IIS di SMAN 1 Kepanjen; 4) Terdapat pengaruh yang signifikan variabel penggunaan <i>gadget</i> (X1), minat belajar (X2), dan kecerdasan emosional (X3) terhadap hasil belajar siswa kelas XI IIS di SMAN 1 Kepanjen.	15
4.	Hapsari dan Rahmawati	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh minat baca dan penggunaan <i>gadget</i> secara bersama-sama terhadap hasil belajar ekonomi peserta didik kelas X IPS MA Al-Hidayah Bangkalan. Selain itu diketahui Koefisien Determinasi (R^2) atau R Square sebesar 0,344 (34,4%) yang artinya minat baca	17

No.	Nama	Kutipan	Hal.
		<p>dan penggunaan <i>gadget</i> secara bersama-sama mempengaruhi hasil belajar. Selain itu sebanyak 0,656 (65,6%) dipengaruhi oleh variabel lain diluar variabel yang diteliti. Sehingga dapat disimpulkan bahwa minat baca dan penggunaan <i>gadget</i> bukanlah satu-satunya variabel yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik kelas X IPS MA Al-Hidayah Bangkalan, ini disebabkan masih terdapat faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar baik faktor internal maupun faktor ekstern.</p>	
5.	Rachmawati	<p>Hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa nilai probabilitas (sig) = 0,000 < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima, artinya penggunaan <i>gadget</i> berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan biologi di Universitas Tadulako.</p>	32
6.	Richardo dan Meilani	<p>Hasil penelitian menyebutkan bahwa minat belajar siswa pada konteks penelitian penulis (yang diukur melalui empat indikator yaitu, perhatian, keterlibatan, rasa senang, dan ketertarikan) berada pada kategori sedang. Indikator terendah adalah indikator rasa senang.</p>	23

No.	Nama	Kutipan	Hal.
7.	Sari dan Wakijo	Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPS Terpadu sebesar 82,3% dapat ditentukan secara bersama-sama oleh pemanfaatan perpustakaan sekolah dan minat baca melalui model regresi linier multiple.	11
8.	Angela	Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>game online</i> berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.	8
9.	Nurhaidah dan M.Insya Musa	Kurangnya minat baca telah tertutupi oleh gaya hidup mahasiswa yang global. Kehidupan global yang dimaksudkan, bebas dalam bertindak, bergaya, pergaulan sudah mengarah pada pergaulan bebas, serta penggunaan media yang salah. Kondisi ini, membuat keingintahuan dan proses berpikir mahasiswa rendah serta tidak berkualitas dan sangat buruk, dengan lebih mengutamakan gaya atau berpenampilan menarik, sementara pemikirannya kosong, tanpa dibekali pengetahuan untuk masa depan, baik saat bekerja menjadi pegawai atau swasta di sekolah dasar.	18
10.	Ricardo dan Rini Intansari Meilani	Berdasarkan perhitungan pengujian hipotesis diperoleh Fhitung sebesar 11,32, sedangkan Ftabel dengan tingkat kesalahan $\alpha = 0,05$ dan $dk \text{ reg } b/a = 1$	35

No.	Nama	Kutipan	Hal.
		<p>dan $dk_{res} = n-2 = 45$ sebesar 3,2043, artinya $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $11,32 > 3,2043$. Dapat disimpulkan bahwa “terdapat pengaruh positif dan signifikan dari minat belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran mengelola peralatan kantor kelas X program Administrasi Perkantoran”.</p>	

JURNAL NASIONAL

No.	Nama	Kutipan	Hal.
1.	Mersy Annum Boang	<p>Hasil penelitian menunjukkan minat membaca siswa di SMA Negeri 1 Tuntang terhadap buku-buku sejarah dikategorikan tinggi dengan jumlah X^2 hitung sebesar 0,6257 X^2 tabel sebesar 5,99. Prestasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Tuntang dikategorikan cukup dengan nilai raport mata pelajaran Sejarah rata-rata 75. Sedangkan pengaruh antara minat membaca siswa dengan prestasi belajar siswa sebesar $r^2 = (0,356)^2 = 0,1267$ atau 12,67%. Hal ini dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} (2,19) > t_{tabel} (2,03)$, ada pengaruh yang signifikan. Saran yang penulis sampaikan berkaitan dengan isi skripsi ini adalah: (1) dalam</p>	7

No.	Nama	Kutipan	Hal.
		proses belajar mengajar agar lebih dapat menggunakan buku paket yang sudah tersedia dengan semaksimal mungkin, (2) diperlukan pemberian tugas terstruktur kepada siswa.	
2.	Tanti dan Dewantara	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan kegiatan-kegiatan dalam budaya literasi yang sudah dibuat SD N 3 Banjar Jawa dan dari hasil angket, persentase minat baca siswa SD N 3 Banjar Jawa mengalami peningkatan. Persamaan: variabel yaitu minat baca.	9
3.	Prasetyo 2016	Hasil penelitian menyatakan bahwa: a) Ada hubungan yang positif dan signifikan antara minat baca terhadap prestasi belajar siswa kelas atas di SD Muhammadiyah Baturan, b) Ada hubungan yang positif dan signifikan antara gaya belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas atas di SD Muhammadiyah Baturan.	13
4.	Triatma	Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa Minat baca siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri Delegan 2 masih rendah.	17
5.	Prasetyo 2017	Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa ada hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan <i>gadget</i> dengan empati pada mahasiswa yang artinya semakin	8

No.	Nama	Kutipan	Hal.
		tinggi kecanduan <i>gadget</i> maka semakin rendah empati pada mahasiswa, dan sebaliknya semakin rendah kecanduan <i>gadget</i> maka semakin tinggi empati pada mahasiswa	
6.	Nurmalasari dan Wulandari	Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa semakin sering menggunakan <i>gadget</i> akan berpengaruh terhadap konsentrasi belajar yang mempengaruhi nilai prestasi siswa, persamaan: variabel yaitu penggunaan <i>gadget</i> .	43
7.	Nafisah	Hasil penelitian menunjukkan bahwa masyarakat sadar akan manfaat membaca jika perpustakaan sudah berperan secara optimal. Peran perpustakaan yang optimal perlu adanya dukungan dari kebijakan pemerintah. Pemerintah perlu membuat kebijakan dalam mengorganisasi peran perpustakaan dan penyediaan koleksi bahan pustaka.	12
8.	Mulyani dan Nurliana	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca beberapa siswa kelas IV SD Negeri 32 Banda Aceh masih rendah. Rendahnya kemampuan tersebut salah satunya dipengaruhi oleh minat baca yang masih rendah. Untuk mengurangi faktor tersebut maka perlu ditumbuhkan minat baca pada siswa sedini mungkin agar dapat	15

No.	Nama	Kutipan	Hal.
		mengembangkan kemampuan membaca.	
9.	Periyati	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebiasaan membaca merupakan dasar yang harus dikembangkan sejak dini untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Seseorang dapat mencapai sebuah prestasi dengan membiasakan kegiatan membaca. Minat membaca di kalangan mahasiswa menjadi tolak ukur berkembangnya suatu bangsa	24
10.	Nurdin	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh minat baca, pemanfaatan fasilitas belajar, dan pemanfaatan sumber belajar terhadap hasil belajar IPS terpadu kelas VIII SMP Negeri 13 Bandar Lampung. Hal ini ditunjukkan dengan uji F yang menunjukkan bahwa $F_{hitung} > F_{table}$ yaitu $51,913 > 2,864$ yang berarti prestasi belajar IPS Terpadu dipengaruhi oleh minat baca, pemanfaatan fasilitas belajar, dan pemanfaatan sumber belajar.	53
11.	Hery Hidayat dan Siti Aisah	Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) minat baca siswa kelas IV SDN 01 Pagerwangi Lembang sudah cukup baik, terlihat dari variasi skor minat baca sebesar 57,1%.; (2) kinerja belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPS juga sudah cukup baik, terlihat dari variasi skor kinerja belajar sebesar 48,6%. Dari	13

No.	Nama	Kutipan	Hal.
		data tersebut hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara minat baca dengan kinerja siswa dikelas IV SDN 01 Pagerwangi Lembang.	
12.	Maria Nani Baiin's	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada korelasi antara minat membaca dengan prestasi belajar bahasa Indonesia siswa di SD Strada Nawar Jatisampurna Bekasi, akan tetapi lemah. Hal tersebut ditunjukkan oleh koefisien korelasi product moment dengan nilai $r = 0,361$. lemahnya hasil penelitian disebabkan karena kurang validnya instrumen penelitian, hal tersebut dapat dilihat dari 50 pernyataan, ternyata hanya 17 pernyataan yang valid, sehingga hasil korelasi minat membaca dengan prestasi belajar Bahasa Indonesia lemah.	18
13.	M. Hafiz Al-Ayouby	Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa anak menggunakan <i>gadget</i> kebanyakan untuk bermain <i>game</i> dan menonton <i>film animasi</i> , sedangkan yang menggunakan <i>gadget</i> sebagai media pembelajaran hanya sedikit. Intensitas serta durasi pemakaiannya beragam, tergantung pengawasan dan kontrol dari orang tua. Dampak penggunaan <i>gadget</i> dapat bersifat positif dan negatif, sesuai	34

No.	Nama	Kutipan	Hal.
		dengan pengawasan dan arahan orang tua. Dampak positif tersebut adalah orang tua merasa lebih mudah dalam memantau dan mengatur pergaulan anak, serta dapat memberikan hiburan bagi anak. Sedangkan dampak negatif yang dirasakan adalah anak cenderung untuk menjadi individualis dan sulit bergaul dengan teman sebayanya. Anak yang sudah kecanduan <i>gadget</i> juga menjadi sulit untuk dikontrol, dan perkembangan anak menjadi terganggu karena terlalu sering bermain <i>game</i> .	
14.	Jamani	Pada penelitian tersebut ditemukan bahwa siswa pengguna <i>handphone</i> dalam mengikuti pelajaran sering terlambat masuk kelas pada jam pertama. Mereka sibuk dengan kegiatan bersama <i>handphonenya</i> masing-masing sambil berjalan menuju ke kelasnya dengan masih mengaktifkan <i>handphonenya</i> .	9
15.	Sinta	Hasil penelitian ini menyatakan bahwa tidak ada pengaruh penggunaan aplikasi <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial anak.	12
16.	Maulita Indriyani, Ari Sofia1 dan Gian Fitria Anggraini	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan orang tua mengenai gadget ini sudah cukup baik, dari segi pengetahuan mengenai gadget dan	16

No.	Nama	Kutipan	Hal.
		dampak positif dan negatif gadget. Pengetahuan yang dimiliki orang tua lebih memiliki persepsi bahwa penggunaan gadget ini lebih kearah negatif daripada dampak positifnya.	
17.	Ade Asih Susiari Tantri dan I Putu Mas Dewantara	Dari pembahasan di atas program budaya literasi sangat penting dilakukan di sekolah dasar. Program budaya literasi yang dikerjakan serius, berkelanjutan, dan didukung oleh semua warga sekolah akan mampu meningkatkan minat baca siswa. Membiasakan membaca sejak dini akan menghasilkan budaya. Jika sudah menjadi budaya, maka SDM bangsa Indonesia akan meningkat. SDM meningkat, bangsa Indonesia juga akan semakin maju.	
18.	Apri Dwi Prasetyo	Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat baca dan gaya belajar mempunyai hubungan atau korelasi terhadap prestasi belajar. Hal ini dapat dilihat dari persamaan regresi linier berganda yaitu $Y = 17,290 + 0,415X + 0,338X$, berdasarkan persamaan tersebut terlihat bahwa koefisien regresi dari masing-masing variabel independen bernilai positif, artinya variabel minat baca dan gaya belajar secara bersama-sama berkorelasi atau berhubungan positif	15

No.	Nama	Kutipan	Hal.
		terhadap prestasi belajar. 17,290, nilai konstanta positif menunjukkan hubungan positif variabel independen (minat baca dan gaya belajar).	
19.	Siswati	Kebiasaan membaca mereka yang hanya satu jam dalam sehari akan menghambat pengembangan minat membaca. Apalagi, kebiasaan menonton TV yang juga besar, akan semakin menghambat keinginan untuk membaca. Selain itu di era yang memberikan kemudahan untuk melakukan browsing di internet, bermain dengan alat-alat yang menarik dan aktivitas ber-sms yang tidak pernah berhenti, maka membaca buku di pojok perpustakaan, sambil menunggu di bank atau menunggu antrian di angkutan merupakan pandangan yang sangat langka.	132
20.	Puji Asmaul Chusna	<i>Gadget</i> memang dibutuhkan untuk sarana komunikasi terhadap segalanya. tetapi pengawasan serta bimbingan orang tua terhadap anak harus selalu dilakukan. Karena jika orangtua terlena dengan anak yang bisa bermain <i>gadget</i> lama-lama anak hanya bisa bermain gadget dan tidak bisa berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Sebaiknya orangtua mengenalkan gadget pada anak dan juga	320

No.	Nama	Kutipan	Hal.
		mengenalkan budaya atau tradisi dalam arti cara menghormati dan sopan santun dalam bermasyarakat. Sehingga peran anak di masa yang akan datang menjadi lebih baik.	

Lampiran 30

Bukti Pelaksanaan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
 DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UPTD DIKBUD KECAMATAN DUKUHWARU
 SD NEGERI PEDAGANGAN 01
 Jalan Raya Slawi - Jatibarang Dukuhwaru Kode Pos 52451

SURAT BUKTI PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

nama : Hartanto, S.Pd
 NIP : 19660628 199001 1 002
 jabatan : Kepala SD Negeri Pedagangan 01

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa,

nama : Syarrofatuiddini
 NIM : 1401416082
 jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

judul skripsi : Pengaruh Gadget dan Minat Baca terhadap Hasil Belajar Siswa di SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal

telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Pedagangan 01 Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal pada hari Sabtu tanggal 20 Juni 2020.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Tegal, 20 Juni 2020

Kepala SDN Pedagangan 01

Hartanto, S.Pd

NIP 19660628 199001 1 002



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD DIKBUD KECAMATAN DUKUHWARU
 SD NEGERI KABUNAN 01
 Jalan Blanak 04 Kabunan Dukuhwaru Kode Pos 52451

SURAT BUKTI PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

nama : Sri Murni, S.Pd., M.pd

NIP : 19650815 198608 2 001

jabatan : Kepala SD Negeri Kabunan 01

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa,

nama : Syarrofatuiddini

NIM : 1401416082

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

judul skripsi : Pengaruh Gadget dan Minat Baca terhadap Hasil Belajar Siswa di SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal

telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Kabunan 01 Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal pada hari Kamis tanggal 18 Juni 2020.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Tegal, 06 Juli 2020

Kepala SDN Kabunan 01

 Sri Murni, S.Pd., M.Pd
 NIP-19650815 198608 2 001



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD DIKBUD KECAMATAN DUKUHWARU
 SD NEGERI KALISOKA 02
 Jalan Tengiri 04 Kalisoka Dukuhwaru Kode Pos 52451

SURAT BUKTI PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

nama : Jenal Asikin, S.Pd SD
 NIP : 19660805 198806 1 002
 jabatan : Kepala SD Negeri Kalisoka 02

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa,

nama : Syarrafatuddini
 NIM : 1401416082
 jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 judul skripsi : Pengaruh Gadget dan Minat Baca terhadap Hasil Belajar Siswa di SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal

telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Kalisoka 02 Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal pada hari Sabtu tanggal 13 Juni 2020.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

Tegal, 7 Juli 2020

Kepala SDN Kalisoka 02



Jenal Asikin, S.Pd SD

NIP 19660805 198806 1 002



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
 DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UPTD DIKBUD KECAMATAN DUKUHWARU
 SD NEGERI PEDAGANGAN 02
 Jalan Pisang 02 Pedagangan Dukuhwaru Kode Pos 52451

SURAT BUKTI PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

nama : Heniyati, S.Pd
 NIP : 19640706 198405 2 002
 jabatan : Kepala SD Negeri Pedagangan 02

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa,

nama : Syarrafatuddini
 NIM : 1401416082
 jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

judul skripsi : Pengaruh Gadget dan Minat Baca terhadap Hasil Belajar Siswa di SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal

telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Pedagangan 02 Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal pada hari Jum'at tanggal 19 Juni 2020.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Tegal, 19 Juni 2020

Kepala SDN Pedagangan 02



Heniyati, S.Pd

NIP 19640706 198405 2 002



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD DIKBUD KECAMATAN DUKUHWARU
 SD NEGERI KALISOKA 01
 Jalan Tengiri 04 Kalisoka Dukuhwaru Kode Pos 52451

SURAT BUKTI PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

nama : Joko Winarno, S.Pd.SD
 NIP : 19610414 198012 1 002
 jabatan : Kepala SD Negeri Kalisoka 01

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa,

nama : Syarrofatuiddini
 NIM : 1401416082
 jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

judul skripsi : Pengaruh Gadget dan Minat Baca terhadap Hasil Belajar Siswa di SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal

telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Kalisoka 01 Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal pada hari Selasa tanggal 16 Juni 2020.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Tegal, 7 Juli 2020



Kepala SDN Kalisoka 01

Joko Winarno, S.Pd.SD

NIP 19610414 198012 1 002



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD DIKBUD KECAMATAN DUKUHWARU
 SD NEGERI PEDAGANGAN 03
 Jl Belimbing 05 Pedagangan Dukuhwaru Kode Pos 52451

SURAT BUKTI PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

nama : Kalimah, S.Pd.SD
 NIP : 19620227 198608 2 002
 jabatan : Kepala SD Negeri Pedagangan 03

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa,

nama : Syarrofatuiddini
 NIM : 1401416082
 jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

judul skripsi : Pengaruh Gadget dan Minat Baca terhadap Hasil Belajar Siswa di
 SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten
 Tegal

telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Pedagangan 03 Kecamatan
 Dukuhwaru Kabupaten Tegal pada hari Senin tanggal 15 Juni 2020.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat digunakan
 sebagaimana mestinya.

Tegal, 16 Juni 2020

Kepala SDN Pedagangan 03

 Kalimah S.Pd.SD

NIP 19620227 198608 2 002



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD DIKBUD KECAMATAN DUKUHWARU
 SD NEGERI KALISOKA 03
 Jalan Kakap 04 Kalisoka Dukuhwaru Kode Pos 52451

SURAT BUKTI PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

nama : Susnanto, S.Pd

NIP : 19630115 198405 1 005

jabatan : Kepala SD Negeri Kalisoka 03

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa,

nama : Syarrofátuddini

NIM : 1401416082

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

judul skripsi : Pengaruh *Gadget* dan Minat Baca terhadap Hasil Belajar Siswa di SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal

telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Kalisoka 03 Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal pada hari Jum'at tanggal 19 Juni 2020.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Tegal, 04 Agustus 2020

Kepala SDN Kalisoka 03



Susnanto, S.Pd

NIP 19630115 198405 1 005

Lampiran 31

DOKUMENTASI PENELITIAN



Pengisian Angket Uji coba siswa SD N Kalisoka 01



Pengisian angket uji coba



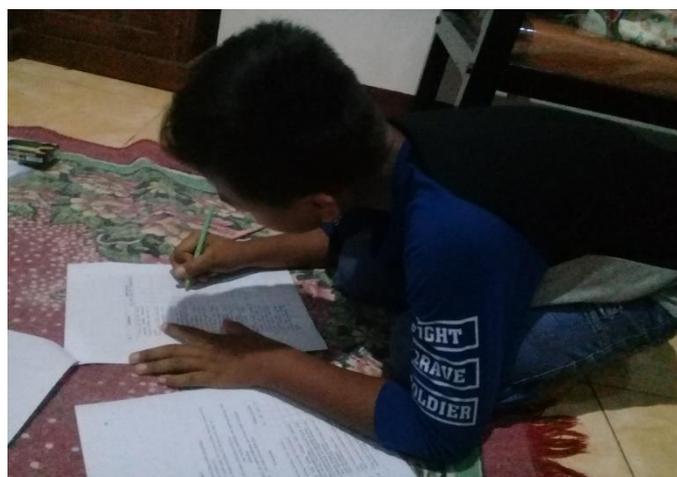
Pengisian angket tatap muka, tetap mematuhi protokol kesehatan di SD N Kalisoka 01



Pengisian angket tatap muka, tetap mematuhi protokol kesehatan di SD N Kabunan 01



Pengisian angket door to door di rumah siswa SD N Kalisoka 03



Pengisian angket door to door di rumah siswa SD Pedagangan 01



Pendampingan pengisian angket door to door di rumah siswa



Pengisian angket melalui online dengan menggunakan *google form*
Siswa SD N Kalisoka 02



Pengisian angket dengan cara door to door di rumah siswa