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	: Syarrofatuddini
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,

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

Pembimbing,

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

ii

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 : Syarrofatuddini
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

Ketua,

Dr. Edy Purwanto, M.Si.
NIP 19630121 198703 1 001

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

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 Universits Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyususnan 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

iv

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Syarrofatuddini

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

METERAI TEMPEL

6000

ENAM RIBU RUPIAH

Syarrofatuddini

NIM 1401416082

Dipindai dengan CamScanner

v

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama	: Syarrofatuddini
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

Syarrofatuddini
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 memeroleh 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 *gadge*t 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 *Gadget* 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 *Gadget* 37
Tabel 3.1 Tabel Populasi Siswa Penelitian 73
Tabel 3.2 Sampel Siswa Penelitian 76
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket *Gadget* 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 (*Three Box Methode*) 102
Tabel 4.4 Nilai Indeks Variabel *Gadget* 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 *Gadget* 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 *Gadget* (Uji Coba) 166
Lampiran 5 Kisi-kisi Angket Minat Baca (Uji Coba)..... 168
Lampiran 6 Angket Penggunaan *Gadget* (Uji Coba)..... 169
Lampiran 7 Angket Minat Baca (Uji Coba)..... 172
Lampiran 8 Lembar Validasi Angket..... 176
Lampiran 9 Rekapitulasi Uji Validitas Angket Penggunaan *Gadget* (Uji Coba) 186
Lampiran 10 Hasil Uji Reliabilitas Angket Penggunaan *Gadget* (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 *Gadget* (Penelitian)..... 195
Lampiran 15 Kisi-kisi Angket Minat Baca (Penelitian) 196
Lampiran 16 Angket Penggunaan *Gadget* (Penelitian) 199
Lampiran 17 Angket Minat Baca (Penelitian) 202
Lampiran 18 Rekapitulasi Skor Angket *Gadget* dan Minat Baca 205
Lampiran 19 Daftar Nilai PTS IPS Siswa Sampel Penelitian..... 209
Lampiran 20 Daftar Rekap Skor Angket *Gadget*, 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 peniliti 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 pendidik 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 meghampiri 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 umumya 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, efisisen 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*, *whatsap*, *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 garis besarnya.

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 menunjukan

kualitas sumber daya manusia Indonesia berada di tingkat menengah, hal ini dikutip dari situs Human Delevopment 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 ngantuk 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 memeroleh 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 memeroleh 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 (*continguity*), pengulangan (*repetition*) dan penguatan (*reinformcement*). 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 memeroleh 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 inteklektual 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* (pengekalan) 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 *peergroup* 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 realistik, 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 (*intelectual skills*), (2) strategi kognitif (*cognitiv stratedies*), (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

dberikan guru atau seberapa jauh siswa mengerti tentang gagasan yang diberikan guru berdasarkan hasil penelitin 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 megukur 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 terpaku 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 cheklist.

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 teknolgi 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 (mutimedia 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.x phone.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-berbeda 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 memeroleh 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*, *mesengger*, *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

*gadget*nya 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 *gadget*nya 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 kelakukan yang berlaku di masyarakat tentang tata cara pergaulan yang baik. Namun sekarang anak lebih sering bermain dengan *gadget*nya 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 (*Sosial 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 chating* 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 *gadget*nya 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 lunturnya 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

*gadget*nya 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 menghindar dari 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 *gadget*nya. 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 *smarthphone* 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. Cyberbuliying 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 *Browsing***	**Aplikasi *Game Online/Offline***
Facebook	Google	COC
Blackberry Mesengger	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 Mesengger menurut Salbino (2013:46) menyatakan bahwa BBM (Blackberry Mesengger) 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 Mesengger 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 *Whatshapp Mesengger* 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 *gadget*nya.

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. Pemakian *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/hyperactivy 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 kota 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 diwujudkannya 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 memeroleh 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 menampakkan 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 realistik, 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 memperolah 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. Uraiannya 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 peggunaan tinggi (diatas 3 jam dalam sehari), penggunaan sedang (sekitar 3 jam dalam sehari), dan peggunaan 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 signiikan 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 r2 = (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 menunjukan 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 *handphone*nya masing-masing sambil berjalan menuju ke kelasnya dengan masih mengaktifkan *handphone*nya.

(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 de ngan 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 Meningkatkannya*. 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 berkreatifitas

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 Meningkatkannya*. 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 menujukkan 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, kebiasan 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 liter asi 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 pendekatakan kuantitafif. 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 desktiptif 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), Dimyati, Mudijiono (2006) dan Sudjana (2009). 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 *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 mencapat sebuah prestasi dengan membiasakan kegiatan membaca. Minat membaca di kalangan mahasiswa menjadi tolak ukur berkembangnya suatu bangsa.

(24) Tafsanli & Kaldirirm (2017) mahasiswa Uludag University dan Dumlupinar 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 tersebur 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 Fhitung sebesar 11,32, sedangkan Ftabel dengan tingkat kesalahan $\alpha = 0,05$ dan dan dk reg b/a = 1 dan dk res = n-2 = 45 sebesar 3,2043, artinya Fhitung> Ftabel 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 deskiptif 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 penaruh 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 desktiptif 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 Anggraini (2018) melakukan penelitian dengan judul *Persepsi Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*. Hasil penelitian menunjukan 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 berfikir 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 Ketuntatasan 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. Sedangnya 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 meggunakan *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 menganggu 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 memeroleh 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:

H_{01} : 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. ($\rho\neq0$)

H_{02} : 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. ($\rho\neq0$)

H_{03} : 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. ($\rho\neq0$).

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 perpustaakan 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

Adrriani, 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.Diaksesmelaluihttps://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 situtional interest in academic domains. Educational and physchological 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 (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.nelti.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 Hidayutulloh 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 Meningkatkannya*. Diakses melalui https://erepostitory.unsyiah.ac.id (diunduh 17 Mei 2019).

Nafisah, A. 2014. *Arti Penting Perpustakaan Bagi Upaya Peningkatkan 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*.Diaksesmelaluihttps://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 Mahassiswa PGSD Lampeurent Banda Aceh serta Cara Meningkatkannya*. Diakses melalui: https://fsd.unsyiah.ac.id/ida.pgsd. (diunduh 27 Juli 2020).

Nurmalasari, N & Wulandari. 2018. STMIK Nusa Mandiri Jakarta. P*engaruh 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*. Yogyakrta: 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 Bealajar 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 melalu: 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: Bossscript.

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.researchegate.net3235. (diunduh 27 Juli 2020).

Syah, M. 2017. *Psikologi Belajar*. Depok: Rajawali Pers.

Tarigan. Henry Guntur. 2015. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Tavsanli, O.F. 2017. Universitas Uludag Istanbul. *Examing 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 Nasioal. 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.