

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET
TERHADAP PERILAKU BELAJAR SISWA
KELAS V SD YPPK BUDHI MULIA
MERAUKE
SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Keagamaan Katolik



Oleh :

NOFITA BERLINDA LAFINA

NIM : 1502020

NIRM : 15.10.421.0251.R

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEAGAMAAN KATOLIK

SEKOLAH TINGGI KATOLIK SANTO YAKOBUS

MERAUKE

2020

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET*
TERHADAP PERILAKU BELAJAR SISWA
KELAS V SD YPPK BUDHI MULIA
MERAUKE**

Oleh:


NOFITA BERLINDA LAFINA

NIM : 1502020

NIRM : 15.10.421.0251.R

Telah disetujui oleh:

Pembimbing



Steven Ronald Ahlaro, S.Pd, M.Pd

Merauke, 17 Maret 2020

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET
TERHADAP PERILAKU BELAJAR SISWA
KELAS V SD YPPK BUDHI MULIA
MERAUKE**

Dipersiapkan dan ditulis oleh:

NOFITA BERLINDA LAFINA

NIM : 1502020

Telah dipertahankan di depan Panitia Penguji
Pada Tanggal 17 Maret 2020
Dan Dinyatakan Memenuhi Syarat

SUSUNAN PANITIA PENGUJI

Nama

Ketua

Anggota

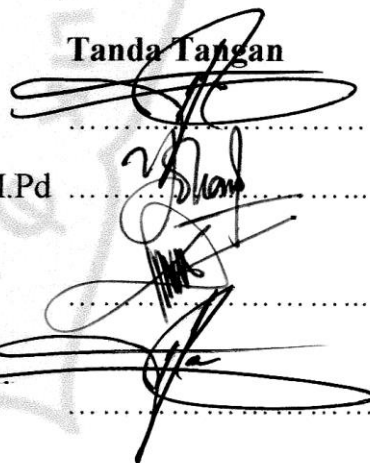
: Steven Ronald Ahlaro, M.Pd

: 1 Yohanes Hendro Pranyoto, M.Pd

2. Dedimus Berangka, M.Pd

3. Steven Ronald Ahlaro, M.Pd

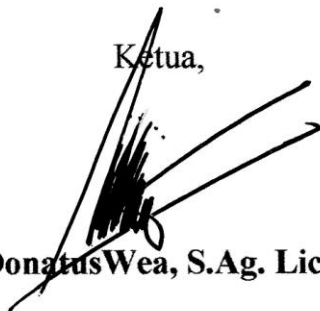
Tanda Tangan



Merauke, 17 Maret 2020

Program Studi Pendidikan Keagamaan Katolik
Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke

Ketua,



Dr. Donatus Wea, S.Ag. Lic. Iur.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk

1. Siswa/siswi kelas V SD YPPK Budhi Mulia Merauke yang telah bersedia menjadi sampel penelitian, sekaligus memberikan informasi yang menjadi konsistensi penelitian terhadap penulisan skripsi ini.
2. Kedua orang tuaku yang tercinta; Ladislaus Lafina dan Paulina Vavuu yang telah mendoakan, mendidik, menasehati dan mendukung saya selama masa studi dan penyelesaian penulisan ini.
3. Suamiku tercinta Gilang Irjayanto Iskandar yang telah memberi dukungan serta menemani saya selama masa studi dan proses penyelesaian penulisan ini.
4. Saudara dan saudariku yang tercinta; Mayor Jimmy Renaldo Lafina, Maria Everista Paulina Lafina yang telah mendukung dan mendoakan saya dalam proses dan selesainya penulisan ini.
5. Anak-anakku yang tercinta, Leonarda Rosaria Lafina, Florentina Legiah Junita, Paulina Yanti Angela, yang telah memberikan dukungan serta menjadi motivasi bagi saya dalam menyelesaikan masa studi dan penulisan ini.
6. Dosen-dosenku yang telah berjasa dalam mendidik dan mengajar bahkan mendampingi selama masa studiku, sehingga sampai pada saatnya saya berhasil menyelesaikan penulisan ini.
7. Almamaterku tercinta: Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke.

MOTTO

Sebab TUHAN, Dia sendiri akan berjalan di depanmu, Dia sendiri akan menyertai engkau, Dia tidak akan membiarkan engkau dan tidak akan meninggalkan engkau; janganlah takut dan janganlah patah hati.

(Ulangan 31:8)

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah. Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Merauke, 17 Maret 2020

Penulis,



Nofita
Nofita Berlinda Lafina

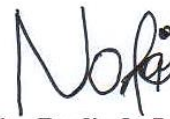
KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kepada Allah yang Mahakuasa, dan Mahabaik, atas segala berkat serta anugrah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul :Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Belajar Siswa Kelas V SD YPPK Budhi Mulia Merauke. Penulis menyadari bahwa penulisan karya ilmiah ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis membutuhkan kritik dan saran yang mendukung agar proses penulisan karya ilmiah ini dapat berjalan dengan lancar tanpa ada suatu kendala apapun. Tak lupa pula penulis ingin menyampaikan limpah terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu penulis dalam proses penulisan karya ilmiah ini antara lain sebagai berikut:

1. Kedua orang tua, suami,dan anak-anakku tercinta. Yang telah memberi perhatian dan kasih sayang serta dukungan yang terus mengalir bagi penulis
2. Ketua STK St. Yakobus Merauke, Dr. Donatus Wea, S.Ag. Lic. Iur, yang dengan sabar dan setia membimbing, serta menyayangi penulis
3. Dosen pembimbing Steven Ronald Ahlaro, M.Pd atas bantuan dan kesabaran serta kesetiaan dalam membimbing penulis dari awal penulisan ini hingga selesai.
4. Para dosen dan staf STK St. Yakobus Merauke.
5. Sahabat-sahabatku tercinta angkatan 2015, kaum kerabat, kenalan, dan keluarga serta semua orang yang telah memberi motivasi bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Penulisan skripsi ini tentunya belum sempurna, dengan rendah hati penulis mengharapkan usulan, saran serta kritik yang mendukung dan bermanfaat untuk kajian lebih lanjut dan dapat mencapai kesempurnaan. Semoga penulisan ini dapat memberikan motivasi bagi masyarakat pada umumnya terlebih khusus bagi para siswa/siswi di SD YPPK Budhi Mulia Merauke.

Merauke, 17 Maret 2020



Nofita Berlinda Lafina

INTISARI

Skripsi ini berjudul PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERILAKU BELAJAR SISWA KELAS V SD YPPK BUDHI MULIA MERAUKE. Topik ini dinspirasi oleh situasi dan kondisi yang dialami oleh para siswa/siswi kelas V di SD YPPK Budhi Mulia Merauke. Penulis mengamati bahwa para siswa/siswi cenderung tidak bersemangat mengikuti proses pembelajaran, cenderung bersikap acuh, tidak menaruh perhatian saat guru sedang menjelaskan materi pembelajaran, ada pula siswa yang kerjanya hanya mengganggu temannya saat proses belajar sedang berlangsung dan juga kurang aktif dalam proses tanya-jawab di kelas. Maka dari itu skripsi ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan *gadget* itu berpengaruh terhadap perilaku belajar siswa/siswi kelas V SD YPPK Budhi Mulia Merauke, serta untuk mengetahui apakah siswa/siswi kelas V SD YPPK Budhi Mulia Merauke bisa membagi waktu atau tidak dalam menggunakan *gadget* dan belajar. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan model analisis regresi, populasi sekaligus sampel dari penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V SD YPPK Budhi Mulia Merauke sebanyak 68 orang. Instrumen yang digunakan ialah angket dalam 30 pernyataan mengenai penggunaan *gadget* dan 40 pernyataan mengenai perilaku belajar. Dari hasil uji validitas pada taraf signifikan 5%, $N = 68$ orang dengan nilai kritis sebesar 0,235 diperoleh sebanyak 57 item yang valid. Sedangkan dari hasil uji reliabilitas penggunaan *gadget* diperoleh koefisien alpha sebesar 0,624 dan dari perilaku belajar sebesar 0,828. Dari hasil uji regresi linier sederhana dengan taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai r^2 sebesar 0,355 atau 35,5%. Hal ini menunjukkan bahwa variabel penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perilaku belajar siswa secara signifikan sebesar 35,5% sementara perilaku belajar siswa dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti sebesar 64,5%. Nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh antara variabel bebas (penggunaan *gadget*) terhadap variabel terikat (perilaku belajar siswa), oleh karena itu H_a diterima dan H_o ditolak. Berdasarkan hasil penelitian disarankan bahwa penggunaan *gadget* bagi para siswa harus lebih diperhatikan dan diawasi oleh setiap orang tua, agar anak dapat menggunakan *gadget* lebih bijak dan bisa mengatur waktu antara menggunakan *gadget* dan belajar. Berdasarkan tabel korelasi diketahui nilai korelasi antara dua variabel sebesar -0,596 yang berarti ada hubungan yang kuat dan negatif antara variabel bebas dan terikat. Hal ini berarti semakin tinggi penggunaan *gadget*, maka akan rendah perilaku belajar siswa dan sebaliknya semakin rendah penggunaan *gadget* maka akan semakin tinggi perilaku belajar siswa.

Kata Kunci : *Gadget*, Perilaku Belajar, Gawai.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTO	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
INTISARI	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Landasan Teori.....	9
1. Penggunaan <i>Gadget</i>	9
a. Pengertian <i>Gadget</i>	9
b. Sejarah Perkembangan <i>Gadget</i>	10
c. Manfaat <i>Gadget</i>	12
d. Jenis <i>Gadget</i>	14
2. Perilaku Belajar.....	21
a. Pengertian Perilaku dan Belajar	21
b. Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Belajar.....	25

c. Ciri-Ciri Perilaku Belajar	26
3. Karakteristik Peserta Didik	28
B. Penelitian Relevan	30
C. Kerangka Pikir	32
D. Hipotesis	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian	35
B. Prosedur Penelitian	36
C. Tempat dan Waktu Penelitian	36
D. Populasi dan Sampel	38
E. Definisi Operasional Variabel	38
F. Teknik Dan Instrumrn Pengumpulan Data	39
G. Teknik Analisis Data	41
H. Teknik Pengolahan Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
A. Deskripsi Umum	48
1. Deskripsi Kondisi Geografis	48
2. Deskripsi Demografis	49
3. Visi Sekolah	52
4. Misi Sekolah	52
B. Hasil Penelitian	52
1. Uji Persyaratan Analisis	52
a. Uji Normalitas	52
b. Uji Iinieritas	54
c. Uji Heterokedastisitas	55
2. Uji Hipotesis	56
D. Pembahasan Hasil Penelitian	59
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	62
B. Saran	64
C. Usulan Program	65

DAFTAR PUSTAKA66

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian
2. Tabel R Product Moment
3. Contoh Kuisisioner
4. Hasil Analisis Soal Penelitian
5. Dokumentasi

DAFTAR TABEL

Tabel 01 Waktu Penelitian.....	37
Tabel 02 Populasi Penelitian.....	38
Tabel 03 Kisi-Kisi Instrumen Variabel Penggunaan <i>Gadget</i>	40
Tabel 04 -Kisi Instrumen Variabel Perilaku Belajar.....	40
Tabel 05 Kriteria Nilai Validitas Instrumen	42
Tabel 06 Reliabilitas Penggunaan <i>Gadget</i>	44
Tabel 07 Reliabilitas Perilaku Belajar	45
Tabel 08 Rincian Kelas	49
Tabel 09 Pekerjaan orang tua.....	50
Tabel 10 Tabel Anova.....	54
Tabel 11 Tabel Coefficient	55
Tabel 12 Tabel Anova Hipotesis.....	56
Tabel 13 Tabel Corelations	57
Tabel 14 Derajat Hubungan	57
Tabel 15 Model Summary	58
Tabel 16 Tabel Coefficients.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01 : Kerangka Pikir	34
Gambar 02 : Tempat Penelitian	37
Gambar 03 : Letak Geografis Tempat Penelitian.....	49
Gambar 04 : Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual	53
Gambar 05 : Histogram.....	53
Gambar 06 : Scatterplot	55

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini berlangsung dengan sangat pesat. Seiring dengan adanya perkembangan tersebut, intensitas pemanfaatan produk teknologi oleh masyarakat pun tidak terelakkan. Ketergantungan masyarakat luas terhadap produk-produk teknologi terkini sangat nyata terlihat. Pemanfaatan produk-produk teknologi tersebut oleh masyarakat tentu tidak dapat dilepas pisahkan dari aspek kebermanfaatan yang melekat pada produk-produk teknologi tersebut. Aspek kebermanfaatan teknologi yang dimaksudkan berkaitan erat dengan segala kemudahan yang disediakan atau ditawarkan melalui produk-produk teknologi yang dihasilkan. Singkatnya, muara akhir dari upaya pengembangan berbagai teknologi terbaru saat ini adalah untuk mengatasi berbagai permasalahan hidup yang dihadapi masyarakat dewasa ini salah satunya yakni permasalahan di bidang pendidikan.

Pendidikan tidak jarang diidentikkan dengan aktivitas pembelajaran. Keberhasilan pendidikan sangat ditentukan oleh seberapa baik suatu proses pembelajaran dilaksanakan. Indikator keberhasilan suatu proses pembelajaran sendiri pada hakikatnya dapat dilihat dari seberapa berkualitas kinerja hasil belajar yang ditunjukkan para peserta belajar. Kualitas kinerja belajar yang baik merupakan bukti konkret telah teratasinya permasalahan belajar, sebaliknya kualitas kinerja belajar yang kurang baik merupakan bukti konkret belum teratasinya permasalahan belajar. Dengan kata lain, semakin teratasinya

permasalahan belajar, maka semakin berkualitas pula kinerja belajar para peserta belajar, sebaliknya semakin tidak teratasinya permasalahan belajar, maka akan semakin tidak berkualitasnya kinerja belajar para peserta belajar.

Dalam kaitannya dengan permasalahan belajar, perilaku belajar siswa merupakan salah satu dari sekian banyaknya permasalahan belajar yang harus diatasi oleh seorang pendidik. Jika perilaku belajar yang ditunjukkan para siswa baik, maka dapat dipastikan bahwa kinerja hasil belajar siswa pun akan baik, sebaliknya jika perilaku belajar yang ditunjukkan siswa tidak baik, maka dapat dipastikan pula bahwa kinerja hasil belajar siswa pun tidak akan baik. Kondisi demikianlah yang didapati penulis saat melakukan pengamatan awal di SD YPPK Budhi Mulia Kabupaten Merauke. Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan penulis, didapati bahwa para siswa cenderung tidak bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Mereka cenderung bersikap acuh dan tidak menaruh perhatian saat guru sedang menjelaskan materi pembelajaran. Selain itu, ada pula siswa yang kerjanya hanya mengganggu teman-temannya saat proses belajar sedang berlangsung, meski mereka telah ditegur atau diperingatkan oleh gurunya berulang kali agar sedapat mungkin menjaga ketenangan dan kenyamanan belajar di kelas.

Terlepas dari uraian di atas, berdasarkan informasi awal yang dikumpulkan penulis, diketahui bahwa kebanyakan para siswa SD YPPK Budhi Mulia berasal dari keluarga yang mapan dari sisi ekonomi. Kemapanan ekonomi orang tua inilah yang memungkinkan kebanyakan para siswa SD YPPK Budhi Mulia untuk memperoleh apa pun yang diinginkan mereka termasuk keinginan

memiliki *gadget*. Berdasarkan pengakuan kebanyakan para siswa SD YPPK Budhi Mulia, mereka mengakui bahwa mereka memiliki perangkat *gadget* sendiri. Mereka juga mengakui bahwa setiap hari mereka selalu bermain *gadget* saat sepulang sekolah. Dalam kaitannya dengan hal ini Satrianawati (2017: 55) menyatakan :

“Dalam penelitian ini perilaku anak atau Variabel eksternal melihat perilaku anak yang dikhususkan pada penggunaan handphone yang terjadi seperti pada temuan pada kisah anak pertama yang seharusnya duduk di bangku Sekolah Dasar dengan tingkat perkembangan fisik yang baik tapi yang terjadi anak tersebut masih harus kembali duduk di bangku TK. *Handphone* seperti dalam pandangan Skinner dapat dikatakan sebagai Variabel eksternal yang mempengaruhi perilaku anak”.

Banyak orang yang tidak bisa berhenti menggunakan *gadget, gadget* membuat orang ketagihan untuk terus menggunakan dan memainkan alat tersebut.

Dalillah (2019: 2) menyatakan :

“Seorang pecandu *gadget* akan sulit menjalani kehidupan nyata misalnya mengobrol atau tidak memperhatikan pembelajaran karena perhatiannya hanya tertuju pada *gadget*. Dan bahkan jika dia dipisahkan dengan *gadget* maka akan muncul perasaan gelisah. Di Indonesia 80 persen pengguna *gadget* memiliki Perilaku seperti itu di semua kalangan. Apalagi, pada pelajar yang sedang masa pubertas”

Bertolak dari uraian di atas, maka melalui penelitian ini penulis berinisiatif untuk melakukan kajian lanjutan guna menganalisis lebih jauh tentang keterkaitan penggunaan *gadget* dengan perilaku belajar siswa di SD YPPK Budhi Mulia. Merujuk pada uraian deskriptif di atas, maka penelitian ini akan difokuskan untuk mengkaji tentang “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Belajar Siswa Kelas V SD YPPK Budhi Mulia Merauke.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan penelitian yang penulis ajukan ini dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Siswa/siswi kelas V SD YPPK Budhi Mulia Merauke cenderung tidak bersemangat saat mengikuti proses pembelajaran yang terjadi di SD YPPK Budhi Mulia Merauke.
2. Siswa/siswi kelas V SD YPPK Budhi Mulia Merauke bersikap acuh tak acuh atau cuek dan malas tahu dengan materi yang diajarkan oleh para pendidik.
3. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan mengakibatkan banyaknya pengaruh negatif yang muncul.
4. Penggunaan *gadget* yang tidak tepat mengakibatkan menurunnya hasil belajar siswa/siswi.
5. Pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung, ada beberapa siswa/siswi yang menjahili atau mengganggu teman sekelasnya.
6. Kondisi real menggambarkan bahwa pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung, ada siswa/siswi yang bercerita dan mengobrol dengan teman sekelasnya.
7. Siswa/siswi kelas V SD YPPK Budhi Mulia Merauke kurang aktif dalam proses tanya-jawab di dalam kelas.

C. Pembatasan Masalah

Setelah melihat permasalahan-permasalahan yang sudah dipaparkan di atas, oleh karena itu maka penelitian ini dibatasi pada sikap atau perilaku belajar siswa yang salah akibat penggunaan *gadget* yang tidak tepat di SD YPPK Budhi Mulia Merauke. Pembatasan masalah ini mempunyai tujuan agar masalah yang telah ditetapkan dapat dikaji dengan fokus dan lebih mendalam. Maka penulis mengangkat judul tentang Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Belajar Siswa Kelas V SD YPPK Budhi Mulia Merauke. Penelitian ini akan lebih melihat dampak pengaruh dari penggunaan *gadget* terhadap perilaku belajar siswa kelas V SD YPPK Budhi Mulia Merauke.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan diatas , maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh *gadget* terhadap perilaku belajar siswa/siswi kelas V SD YPPK Budhi Mulia Merauke?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku belajar siswa/siswi kelas V SD YPPK Budhi Mulia Merauke?
3. Bagaimana cara mengoptimalkan penggunaan *gadget* untuk meningkatkan perilaku belajar siswa/siswi kelas V SD YPPK Budhi Mulia Merauke?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penulisan adalah sebagai berikut

1. Untuk mengetahui apakah penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap perilaku belajar siswa/siswi kelas V SD YPPK Budhi Mulia Merauke.
2. Untuk mengetahui apakah siswa/siswi bisa membagi waktu dalam belajar dan menggunakan *gadgetnya*.
3. Untuk mengetahui cara mengoptimalkan penggunaan *gadget* untuk meningkatkan perilaku belajar siswa/siswi kelas V SD YPPK Budhi Mulia Merauke.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis:
 - a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi para orang tua bahwa, betapa pentingnya mendampingi anak dalam menggunakan *gadget*.
 - b. Memberikan sumbangan pemikiran bagi guru agar lebih mengawasi anak didiknya dalam menggunakan *gadget*.
 - c. Memberikan sumbangan karya penulisan khususnya tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku belajar siswa/siswi.

2. Manfaat Praktis :

- a. Dapat membantu guru untuk memperhatikan media yang dapat di ajarkan pada anak didiknya.
- b. Dapat membantu siswa /siswi untuk membagi waktu dalam menggunakan *gadget* dan belajar.
- c. Dapat membantu orang tua untuk lebih memperhatikan anaknya dalam penggunaan media di rumah.

G. Sistematika Penulisan

Bab I berisi penguraian latar belakang penulisan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, dan sistematika penulisan. Bab II berisi berbagai macam informasi dan ulasan mengenai variabel penulisan yaitu penggunaan *gadget* dan perilaku belajar siswa/siswi. Pada bagian ini penulis menguraikan pengertian *gadget*, sejarah perkembangan *gadget*, manfaat *gadget*, jenis-jenis *gadget*, pengaruh *gadget*. Sementara itu perilaku belajar siswa/siswi menguraikan tentang pengertian perilaku dan belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku belajar, ciri-ciri perilaku belajar siswa/siswi, karakteristik peserta didik, hasil penelitian relevan, kerangka pikir, hipotesis.

Bab III membahas mengenai metodologi penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku belajar siswa kelas V SD YPPK Budhi Mulia Merauke yang meliputi jenis penelitian, prosedur penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, definisi operasional

variabel, teknik dan instrumen pengumpulan data, teknik analisis data dan teknik pengolahan data.

Bab IV berisi tentang analisis dan pembahasan yang meliputi deskripsi umum, hasil penelitian, pembahasan. Bab V menjadi bab penutup menguraikan kesimpulan serta saran dan usulan program terhadap pokok masalah yang dipaparkan sebagaimana yang telah dijabarkan dalam poin rumusan masalah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

Pada bagian ini, penulis akan memaparkan definisi dari penelitian penulis yang berkaitan dengan variabel bebas (penggunaan *gadget*) dan variabel terikat (perilaku belajar).

1. Penggunaan *Gadget*

a. Pengertian *Gadget*

Menurut KBBI edisi ke V, *Gadget* adalah peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis; (bahasa Indonesia Gawai). *Gadget* merupakan alat komunikasi, pencarian informasi, yang bisa di dapat dan diketahui dengan cepat. *Gadget* juga merupakan salah satu perkembangan teknologi masa kini yang menyasar semua kalangan termasuk anak usia pra sekolah (Tria Puspita Sari, dkk. 2016: 72).

Gadget dipandang sebagai alat teknologi, sebagai perangkat yang canggih dengan banyak fungsi contohnya adalah memiliki fungsi sebagai perekam suara, memainkan video, menampilkan foto, mendengarkan musik, menunjukkan arah, dan lain-lain. Selain memiliki fungsi *gadget* memiliki banyak manfaat. Tetapi ada juga dampak negatif dan positif dari penggunaan *gadget*. Pada zaman ini semua orang dari berbagai kalangan usia dari anak-anak sampai orang tua dan bahkan kakek-nenek sudah mengenal tentang *gadget*. Penggunaan *gadget* bukan lagi merupakan suatu alat yang asing, tetapi sudah menyatu dengan kehidupan

dari masing-masing orang. Dimana saja selalu ditemukan orang membawa *gadget* entah itu *handphone*, *laptop*, *smartphone*, dan lain-lain.

b. Sejarah Perkembangan Gadget

Sejarah *gadget* dapat ditelusuri pada abad 19 dimana asal-usul dari kata “*gadget*” pertama kali muncul bukti istilah *gadget* terdapat di kamus Inggris Oxford. Ada bukti anekdotal untuk penggunaan *gadget* sebagai nama tempat untuk menyimpan item teknis yang mana orang tidak dapat mengingat nama sebenarnya hal ini berlangsung sejak tahun 1850-an.

Secara etimologi kata *gadget* telah lama diperdebatkan, menurut cerita, asal usul nama *gadget* juga diciptakan ketika tiga orang sedang melakukan sebuah pembangunan besar. Mereka adalah Gaget, Gauthier, dan Cie masih menurut cerita pembangunan besar yang mereka lakukan adalah pembangunan patung Liberty pada 1886. Membuat versi kecil dari monumen tersebut dan menamakannya setelah perusahaan mereka, namun hal ini bertentangan dengan bukti bahwa kata itu sudah digunakan sebelumnya di kalangan kelautan dan fakta bahwa kata itu belum populer setidaknya di Amerika Serikat sampai setelah perang dunia I (I Nyoman Untung Eka Hariawan, 2018: 12).

Dengan adanya sejarah dari *gadget*, kita dapat sedikit mengetahui dari mana asal-usul dari *gadget*, dikatakan bahwa *gadget* telah lama diperdebatkan. Banyak cerita asal-usul dari *gadget* pada abad ke-19 dan hingga saat ini, kita sudah mengenal *gadget* sebagai suatu perangkat elektronik yang canggih, yang

memberikan berita, informasi, dan juga menyediakan aplikasi-aplikasi yang menarik perhatian dari masyarakat.

Tria Puspita Sari, dkk. (2016: 72) menyatakan :

“*Gadget* merupakan salah satu perkembangan teknologi masa kini yang menasar semua kalangan termasuk anak usia pra sekolah. Perkembangan penggunaan *gadget* di Indonesia sendiri pada tahun 2012 mencapai 120%. Menurut beberapa orang, penggunaan *gadget* pada anak usia dini sendiri sangat tidak disarankan karena dapat mengganggu proses tumbuh kembangnya secara alami. Namun *gadget* pun dapat menghasilkan dampak yang positif jika dipergunakan dengan lebih bijak”..

Pada saat ini masih banyak pengguna *smartphone* di Indonesia meskipun komputer dan laptop masih memiliki peluang untuk berkembang, tapi masih kalah dengan perkembangan *smartphone*. Hal ini dikarenakan tingkat konsumsi *smartphone* di tanah air akan terus bertambah, hal ini sejalan dengan pandangan dari Delfi Andre, (2015: 1) *smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi yang sudah menggunakan *system* operasi untuk menjalankan program yang ada di dalamnya. Seperti yang diketahui, saat ini perkembangan *gadget* di Indonesia pertumbuhannya cukup pesat bahkan peminat *gadget* di Indonesia semakin bertambah dan hampir semua kalangan masyarakat gemar menggunakan *gadget*.

Gadget yang menjadi pilihan banyak orang di antaranya adalah *ios* dan *android*. Adapun penjelasan mengenai kedua *gadget* yang dimaksud adalah sebagai berikut.

1. IOS

IOS (sebelumnya *iphone OS*) adalah sistem operasi perangkat bergerak yang dikembangkan dan didistribusikan oleh *Apple Inc.* Sistem operasi ini pertama diluncurkan tahun 2007 untuk *iphone* dan *ipod touch*, dan telah

dikembangkan untuk mendukung perangkat *Apple* lainnya seperti *ipad* dan *Apple TV*. (id.wikipedia.org) *Apple* tidak melisensikan *IOS* untuk digunakan di perangkat keras lain. Hal ini berbeda dengan *Android*, yang bisa ditemukan di berbagai merek perangkat genggam.

2. Android

Pertumbuhan pengguna *android* di Indonesia terus mengalami penambahan dari 2007 sampai 2017. *Android* merupakan sebuah sistem operasi perangkat *handphone* berbasis Linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi (Siti Badriah, 2017: 466).

Indonesia sendiri menjadi pengguna *android* yang sangat banyak, banyak kalangan usia yang menggunakan *android*. *Android* sangat di gemari, dan bisa dimiliki dengan harga yang terjangkau, orang lebih gemar membeli android karena sesuai dengan pendapatan yang dihasilkan. Selain itu, banyak aplikasi yang bisa di akses melalui *android*, dan memudahkan pengguna untuk menggunakannya.

c. Manfaat Gadget

Gadget merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar dan sebagai hiburan. Siswa sekolah dasar sudah mengenal fungsi dari internet (Maya Ferdiana Rozalia, 2017: 724). Ada beberapa manfaat dari *gadget* yakni, melatih cara berpikir yang kreatif, sebagai sarana komunikasi, sebagai sumber informasi, sebagai hiburan, sebagai media pembelajaran yang

juga dapat menarik perhatian peserta didik, dan menambah wawasan pengetahuan.

Peserta didik bisa dilatih untuk berpikir secara kreatif. Melalui aplikasi yang ada pada *gadget* dapat merangsang kemampuan berpikir anak aplikasi yang membantu anak untuk belajar. Bukan hanya aplikasi saja, tetapi ada banyak *game* yang dapat membantu anak untuk berpikir, bagaimana caranya memenangkan *game* tersebut. Dalam suatu pekerjaan, dan bahkan dalam kehidupan sehari-hari *gadget* sebagai alat komunikasi, untuk berinteraksi dengan orang lain saat kita ingin tahu kabar dari keluarga kita yang jauh, kita tidak perlu menanyakan kabar dengan saling mengirimkan surat. Dengan era yang sudah canggih ini, sudah tersedia *gadget* yang sangat memudahkan komunikasi diantara sesama.

Chandra (2017: 1) menyatakan :

“*Gadget* sendiri bisa menggambarkan kecanggihan piranti elektronik yang terus berkembang, bahkan bisa dikatakan *gadget* sebenarnya adalah alat komunikasi multi fungsi bisa dipakai untuk menelepon, menulis pesan, menulis catatan, permainan, mengirim *email*, dan sebagainya. Semakin multi fungsi semakin kerenlah *gadget* tersebut termasuk dalam jenis ini adalah *laptop* dan *handphone*”.

Hiburan sangat di perlukan bagi semua orang, salah satu hiburan bagi masyarakat yakni memainkan *gadgetnya* orang tidak mungkin keluar rumah tanpa membawa *gadgetnya*, saat bermain bersama teman-teman, saat kumpul dengan keluarga, sering kali kita merasa jenuh dan salah satu hiburan itu dengan memainkan *gadget*. *Gadget* sangat bermanfaat untuk mengatasi kejenuhan tetapi dalam memainkan *gadget* perlu memperhatikan penggunaan waktu seperti pandangan dari Muhammad Nuhman Mahfud, dkk. (2018: 61) penggunaan waktu yang berlebihan dalam penggunaan *gadget*, dapat membuat siswa enggan belajar dengan buku dan tidak jarang disalah gunakan penggunaannya.

d. Jenis-jenis Gadget

Dunia sudah memasuki era yang baru yaitu era teknologi dan komunikasi, teknologi terus menciptakan berbagai macam jenis *gadget*. Menurut Indah Lestari, dkk. (201 :204) ada banyak varian *gadget* yang kini tersebar di Indonesia, khususnya seperti *smartphone*, *tablet*, komputer, kamera, laptop dan lainnya. Beberapa jenis *gadget* ini semakin berkembang seiring dengan berkembangnya kebutuhan manusia akan media yang modern dan praktis. *Handphone* juga termasuk salah satu jenis *gadget* yang sering digunakan oleh manusia

1. Handphone Sebagai Salah Satu Jenis Gadget

Berdasarkan definisi awal, tidak heran jika *handphone* dikategorikan sebagai salah satu jenis *gadget*. Berdasarkan fungsinya, *handphone* adalah jenis *gadget* yang paling akrab dengan kehidupan manusia sehari-hari. Jenis *handphone* yang dikenal oleh masyarakat luas sudah sangat banyak.

Delvi Andre (2015, 1) menyatakan :

“Perkembangan media dalam berkomunikasi semakin lama semakin berkembang seiring perkembangannya zaman. Muncul media-media baru mulai dari media massa seperti televisi, radio dan lain-lain. Serta munculnya media *telephone* yang kabel bahkan *portable*. *Telephone portable* yang dimaksud lebih dikenal dengan *mobile phone* atau di Indonesia sendiri dinamakan *telephone* genggam (*handphone*)”.

Perkembangan terjadi dari generasi ke generasi teknologi canggih yang diterapkan pada *handphone* sekarang ini antara lain kamera, jaringan internet, radio, pemutar musik, dan lain-lain. Perusahaan-perusahaan telepon genggam juga sudah sangat banyak, dan pengguna *handphone* juga sudah sangat banyak, semua kalangan usia memiliki *handphone* dan *handphone* juga selalu berkembang, selalu

ada *handphone* dengan merek dan model yang baru. Menurut Siti Badriah, (2017: 463) *handphone* mampu memunculkan berbagai macam inovasi dan perbedaan dari tahun ke tahun. Fungsi *handphone* saat ini tidak hanya sebagai media komunikasi telepon dan SMS, namun dapat juga digunakan untuk melakukan berbagai hal, yaitu digunakan untuk foto, *video call*, dan mengakses internet.

Handphone pada saat ini menjadi suatu kebutuhan bagi manusia, berbagai macam merek dan model dari salah satu *gadget* ini membuat manusia tertarik untuk memilikinya. *Handphone* juga menjadi tren pada saat ini banyak model dan merek yang terbaru, menyajikan fitur-fitur yang terbaru, *handphone* yang digunakan di era ini, adalah alat yang canggih sehingga semua orang dari berbagai usia ingin menggunakan dan memilik salah satu *gadget* tersebut.

Berdasarkan pengamatan Siti Badriah, (2017: 465) di tahun 2017 tren *handphone* telah mengalami kemajuan yang semakin pesat secara terus menerus. Komputer dan *laptop*, dan kedua benda tersebut juga masih memiliki peluang untuk berkembang, namun rasanya masih kalah dengan perkembangan *handphone* saat ini. Hal tersebut dikarenakan oleh pengaruh tingkat konsumsi *handphone* di Indonesia yang telah mengalami pertambahan secara terus menerus dari tahun ke tahun seperti yang telah diketahui peminat *handphone* kini telah bertambah dan hampir semua kalangan masyarakat gemar menggunakan *handphone*. *Handphone* sendiri menjadi banyak pilihan untuk semua orang diantaranya *android* dan *apple*.

2. Pengaruh *Gadget*

Internet merupakan salah satu hal yang sangat sering dimanfaatkan dalam *gadget* penemuan internet merubah dunia menjadi lebih dinamis dan serba cepat kemajuan internet telah menyentuh banyak sisi kehidupan manusia kejadian di belahan dunia lain bisa kita ketahui dengan segera. Melalui internet manusia pun saling berinteraksi melalui internet dan aktivitas perdagangan juga berkembang pesat dengan bantuan internet (Tria Puspita Sari, dkk. 2016: 73).

Gadget bukanlah sekedar alat komunikasi, tetapi *gadget* merupakan sarana yang dapat membantu manusia untuk mengisi waktu luang karena dengan alat yang sudah canggih ini, tersedia banyak fitur-fitur, aplikasi, kamera, musik, permainan, dan lain-lain, yang bisa menimbulkan dampak yang baik dan kurang baik bagi pengguna. Di kalangan usia anak-anak, *gadget* sangat membantu dalam mengerjakan tugas sekolah yang diberikan oleh pendidik, tapi juga bisa disalahgunakan dengan cara bermain *gadgetnya* tanpa mengatur waktu. Selain memiliki manfaat, *gadget* juga memiliki dampak positif dan negatif diantaranya yakni Menurut Puji Asmaul Chusna, (2017: 320) ada beberapa dampak negatif karena berlebihan dalam penggunaan *gadget* seperti waktu terbuang sia-sia, perkembangan otak, banyak fitur dan aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak, mengganggu kesehatan, menghilangkan ketertarikan.

- a. Waktu terbuang sia-sia, anak-anak akan sering lupa waktu ketika sedang asyik bermain *gadget* mereka membuang waktu untuk aktivitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktivitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan pada dirinya.

- b. Perkembangan otak, terlalu lama dalam penggunaan *gadget* dalam seluruh aktivitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak, serta menghambat kemampuan dalam mengekspresikan pikirannya.
- c. Banyaknya fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak, miskin akan nilai norma, edukasi dan agama.
- d. Mengganggu kesehatan, semakin sering menggunakan *gadget* akan mengganggu kesehatan terutama pada mata selain itu akan mengurangi minat baca anak karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak.
- e. Menghilangkan ketertarikan pada aktivitas bermain atau melakukan kegiatan lain ini yang akan membuat mereka lebih bersifat individualis atau menyendiri banyak dari mereka di akhir pekan digunakan untuk bermain *gadget* ketimbang bermain dengan teman.

Dampak negatif yang diuraikan di atas sangat berpengaruh pada perkembangan anak yang membuat anak menjadi ketagihan atau kecanduan, dapat juga mengganggu kesehatan anak. Selain itu, dapat juga mempengaruhi sikap dan perilaku anak contohnya seperti pandangan Rahma Istifadah, (2018: 18) berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku, Jika tidak ada kontrol dari guru dan orang tua. Selain itu *gadget* juga membuat peserta didik malas belajar, anak-anak yang sudah kecanduan *handphone*, maka setiap saatnya hanya bermain *handphone* saja. Dapat mengganggu perkembangan anak diantaranya, dengan *handphone* peserta didik dapat mudah mengirim/ menerima baik tulisan maupun gambar yang tidak baik dan tidak selayaknya dikonsumsi pelajar, sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku jika tidak ada kontrol dari guru dan

orang tua. Alat komunikasi *handphone* bisa digunakan untuk menyebarkan gambar-gambar yang mengandung unsur negatif yang tidak layak dilihat seorang pelajar dan pada akhirnya sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku mereka. Dengan mempunyai alat komunikasi *handphone*, maka pengeluaran kita akan bertambah, apalagi kalau *handphone* hanya digunakan untuk hal-hal yang tidak bermanfaat maka hanya akan menjadi pemborosan. Dengan anggaran orang tua yang serba minim para peserta didik memaksa orang tuanya untuk dapat dibelikan *handphone* belum lagi para pelajar setelah itu harus meminta uang kepada orang tua untuk membeli pulsa setiap bulan bahkan setiap hari.

Penggunaan *gadget* sangat bagus dan dapat berguna bagi peserta didik, tetapi jika penggunaan *gadget* tidak di batasi, maka akan berpengaruh pada sikap, perilaku atau tingkah laku. Peserta didik akan bosan saat ada pelajaran, dan akan sulit untuk mengerti materi yang diajarkan oleh pendidik apalagi jika di rumah para orang tua menyediakan layanan internet (*wifi* atau paket data) akan semakin berpengaruh pada cara anak menggunakan *gadgetnya*, serta penggunaan *gadget* yang terlalu sering bisa berpengaruh pada radiasi mata.

Menurut Puji Asmaul Chusna, (2017: 324) dampak positif dari penggunaan *gadget* seperti mempermudah komunikasi, menambah pengetahuan, menambah teman, munculnya metode-metode pembelajaran yang baru.

- a. Mempermudah komunikasi, dalam hal ini *gadget* dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon, atau dengan semua aplikasi yang dimiliki dalam *gadget* kita.

- b. Menambah pengetahuan dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam *gadget* kita contoh aplikasi: detik, kompas.com. dan lain-lain.
- c. Menambah teman dengan banyaknya jejaring sosial yang bermunculan akhir-akhir ini kita dapat dengan mudah menambah teman melalui jejaring sosial yang ada melalui *gadget* yang kita miliki.
- d. Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru dengan adanya metode pembelajaran ini dapat memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi terciptalah metode-metode baru yang membuat siswa mampu memahami materi-materi yang abstrak karena materi tersebut dengan bantuan teknologi bisa dibuat abstrak.

Gadget juga dapat di manfaatkan sebagai media yang menghibur. contohnya saat sedang bosan ada banyak aplikasi yang dapat dipakai untuk menghibur. Seperti pandangan Rahma Istifadah (2018: 18) sebagai media hiburan, di dalam *handphone* terdapat berbagai aplikasi yang bersifat menghibur saat kita sedang bosan, kita dapat memainkan aplikasi tersebut seperti halnya mendengarkan mp3, bermain game dan lain sebagainya. Selain itu *gadget* bisa dimanfaatkan sebagai media komunikasi, ponsel yang dapat digunakan untuk menghubungi keluarga, kerabat, atau teman yang berjarak jauh dari kita, sebagai media informasi. Dengan adanya internet, *handphone* akan bisa mengakses berbagai hal yang dapat memberikan kita informasi penting atau berharga.

Gadget dapat membantu manusia dalam proses berkomunikasi dengan orang yang sangat jauh, maupun dengan orang yang dekat. Melalui *gadget* dapat membuat seseorang mempunyai banyak teman, dengan memanfaatkan dunia maya, media sosial yang bisa membuat orang saling berinteraksi melalui *gadget* seperti, *facebook*, *Twitter*, *whatsap*, *Line*, dan lain-lain. Selain itu *gadget* dapat menambah pengetahuan yang baru bagi penggunanya, karena terdapat banyak aplikasi, dan fitur-fitur yang sudah tersedia, menambah pengetahuan bisa berupa membaca berita yang terbaru, mendapatkan informasi yang terbaru dan terpercaya, dan juga bisa membantu dalam mengerjakan tugas-tugas yang di berikan pendidik.

Gadget sangat membantu manusia dalam berbagai macam hal, tetapi manusia harus menggunakan perangkat elektronik ini dengan bijak. Menggunakan *gadget* harus diimbangi dengan melakukan berbagai aktivitas yang lainnya. Misalnya dengan belajar, *gadget* dapat membantu meningkatkan minat seseorang dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan dan menggunakan *gadget* seseorang dapat mengerjakan tugasnya dengan mengakses internet yang sudah tersedia pada *gadget*. *Gadget* bukan hanya membantu siswa dalam belajar, tetapi dapat juga membantu para pendidik dan guru dalam mempersiapkan bahan ajar yang baik bagi para peserta didik.

2. Perilaku Belajar

a. Pengertian Perilaku dan Belajar

Perilaku menurut Veronica Widiaryanti, (2009: 9) adalah suatu perbuatan atau aktivitas atau sembarang respons baik itu reaksi, tanggapan, jawaban, atau itu balasan yang dilakukan oleh suatu organisme. (id.m.wikipedia.org) Perilaku manusia adalah sekumpulan perilaku yang dimiliki oleh manusia dan dipengaruhi oleh adat, sikap, emosi, nilai, etika, kekuasaan, persuasi dan/atau genetika.

Manusia memiliki perilaku yang berbeda-beda, berjalan, menangis, tertawa, berbicara adalah suatu hal yang berkaitan dengan perilaku manusia, karena perilaku merupakan respons dari dalam diri pribadi manusia, terhadap suatu rangsangan. Belajar bukan hanya sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respons, tetapi belajar juga menentukan tingkah laku seseorang. Sementara itu, menurut pandangan Syaiful Bahri Djamarah, dkk. (2010: 10) belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar adalah akibat adanya informasi dari stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Belajar adalah suatu hal yang sangat mendasar dan sangat penting bagi kehidupan

manusia karena dengan belajar seseorang dapat mengetahui segala hal yang belum diketahuinya.

Radno Hasanto, (2007: 18) menyatakan :

“bahwa sesuai dengan anatomi benyamin bloom, cakupan proses belajar dengan proses pembelajaran berbasis kompetensi mengandalkan adanya kesadaran bahwa belajar bukan hanya untuk mengetahui (kognitif) tentang suatu hal. Proses pembelajaran menjadi sarana seseorang untuk akhirnya mampu bereksistensi; mampu melakukan sesuatu baik untuk dirinya sendiri, lingkungan maupun bangsanya; mampu berpikir, mengembangkan bakat dan minatnya; serta mampu hidup bersama orang lain”.

Jadi belajar adalah hal dasar yang sangat berguna bagi kehidupan manusia, belajar merupakan suatu proses dari tidak tahu menjadi tahu, mengetahui hal-hal yang baru belajar sudah diajarkan pada saat usia kita memasuki tahap belajar, seperti waktu kecil manusia belajar untuk berdiri, berjalan, duduk, makan, bermain, dan lain-lain. Semua termasuk dalam tahap belajar hingga pada saat memasuki usia sekolah, maka proses belajar diperluas lagi untuk mengetahui dan melakukan tentang sesuatu hal yang baik dan buruk bagi dirinya sendiri, dan dapat berguna bagi dirinya, lingkungan dan masyarakat serta suatu proses pembelajaran itu datang bukan hanya dari pribadi manusia itu sendiri, tetapi juga proses pembelajaran itu datang dari pribadi orang lain. Antara manusia, harus saling, bekerja sama, membantu, menghargai, menolong, toleransi, dan semua perbuatan yang baik hal ini semua berkaitan dengan belajar.

Perilaku belajar adalah suatu sikap yang muncul dari diri siswa dalam menanggapi dan merespons setiap kegiatan belajar mengajar yang terjadi menunjukkan sikapnya apakah antusias dan bertanggung jawab atas kesempatan belajar yang diberikan kepadanya. Perilaku belajar dapat diartikan sebagai sebuah aktivitas belajar. Konsep dan pengertian belajar sendiri sangat beragam tergantung dari sisi pandang orang yang mengamatinya (Veronica Widiaryanti, 2009: 9)

meskipun secara teoritis belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku namun tidak semua perubahan tingkah laku organisme dapat dianggap belajar.

Perubahan yang timbul karena proses belajar sudah tentu memiliki ciri-ciri perwujudan yang khas. Setiap perilaku belajar selalu ditandai oleh ciri-ciri perubahan yang spesifik. Perilaku belajar merupakan suatu aktivitas dalam berinteraksi dengan masyarakat, lingkungan dan dapat membuat suatu pemahaman yang baru terkait dengan perubahan-perubahan yang ada di dalam diri manusia. Perilaku belajar juga berbicara mengenai cara belajar yang dilakukan oleh siswa itu sendiri, sehingga dapat disimpulkan bahwa perilaku belajar adalah merupakan cara atau tindakan yang berisi sikap atas pelaksanaan teknik-teknik belajar yang dilaksanakan individu atau siapa pun juga.

Dalam pandangan Ahmad Afif, dkk. (2015: 289) perilaku belajar dalam hubungannya adalah faktor tingkah laku, salah satu terjadinya faktor perubahan tingkah laku yang tidak sesuai dengan perubahan positif tingkah laku dalam belajar adalah keluarga. Keluarga tentu saja mempunyai peranan penting dalam menentukan berhasil tidaknya anak dalam menjalani proses belajarnya, maka dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar itu merupakan suatu proses kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh seseorang secara sadar dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dapat diamati, perubahan ini menyangkut perubahan afektif, kognitif, dan konasi. Afektif berkaitan dengan emosi, perasaan, semangat, minat dan sikap terhadap suatu hal, contohnya seperti siswa yang tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran dan juga aktif dalam belajar. Kognitif menjadi aspek utama dalam

kurikulum pendidikan dan menjadi tolak ukur penilaian perkembangan anak. Peserta didik diajak untuk mengenali dan mengingat materi yang diajarkan bahkan memahami. Konasi yang merupakan kemauan, kehasratan akan suatu hal yang ingin diraih dan dicapai dan menjadi tujuan. Pada saat proses pembelajaran berlangsung banyak perilaku yang muncul dari peserta didik, kebiasaan dari perilaku manusia yang menetap dalam diri masing-masing orang dapat berlangsung secara otomatis dan tidak direncanakan.

Kebiasaan dari peserta didik berbeda-beda, saat proses pembelajaran berlangsung, ada peserta didik yang mendengarkan, dan ada juga yang acuh, berjalan, bercerita bersama teman. Semua hal itu merupakan suatu kebiasaan perilaku yang sering dimunculkan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu di dalam proses pembelajaran, sering terdapat siswa yang tidak memahami materi yang di ajarkan, dan cenderung menginginkan pendidik untuk mengulangi apa yang dijelaskan. Dalam proses pembelajaran peserta didik mempunyai pemahaman yang kurang, dan cara berpikir yang lambat sehingga materi yang diterima dan sudah di jelaskan oleh pendidik dengan baik, tidak bisa terserap dengan baik dalam ingatan peserta didik, oleh karena itu para pendidik dapat mengulangi materi yang sudah dijelaskan dan menjelaskan kepada peserta didik dengan bahasa yang lebih mudah di mengerti oleh peserta didik.

Peserta didik juga harus aktif dalam belajar, peserta didik harus membangun pengetahuannya dari proses belajar, untuk meningkatkan dan membangun kemampuan anak dalam memperoleh, menganalisis, mengolah

informasi dan juga menumbuhkan kemampuan anak untuk memecahkan masalah belajar

b. Faktor yang mempengaruhi perilaku belajar

Dalam pandangan Ahmad Afif, dkk. (2015: 289) perilaku belajar dalam hubungannya adalah faktor tingkah laku, salah satu terjadinya faktor perubahan tingkah laku yang tidak sesuai dengan perubahan positif tingkah laku dalam belajar adalah keluarga. Keluarga tentu saja mempunyai peranan penting dalam menentukan berhasil tidaknya anak dalam menjalani proses belajarnya.

Dalam hubungan dengan perilaku belajar, sikap juga dapat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku belajar karena sikap yang ditunjukkan oleh masing-masing orang berasal dari dalam dirinya sendiri, sikap tersebut bisa berupa sikap yang baik dan juga sikap yang tidak baik. Hal ini sama dengan pandangan Menurut Veronica Widiaryanti, (2009: 17) sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons dengan cara yang relatif tetap terhadap obyek orang barang dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif.

Lingkungan sosial juga dapat mempengaruhi perilaku belajar siswa, baik itu dari guru, orang tua, bahkan masyarakat dapat mempengaruhi tingkah laku siswa. Jika lingkungan sosial itu baik, maka perilaku dan perbuatan peserta didik itu baik pula, tetapi jika sebaliknya, tidak baik hal ini akan sangat berpengaruh pada perilaku peserta didik yang kasar, tidak sopan baik itu kepada teman, maupun kepada orang tua, dan guru, serta masyarakat. Seperti pandangan

Veronica Widiaryanti, (2019: 18) bahwa lingkungan sosial sekolah seperti guru dan teman kelas, yang dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa sehingga menjadi daya dorong yang positif bagi kegiatan belajar siswa.

Lingkungan sosial yang lebih banyak mempengaruhi kegiatan belajar ialah orang tua dan siswa itu sendiri, karena sifat-sifat dan pengelolaan keluarga semuanya dapat, memberi dampak baik dan buruk terhadap kegiatan belajar dan hasil yang dicapai nantinya.

Penggunaan media yang kurang baik, juga dapat berpengaruh pada perilaku belajar peserta didik. Dalam proses pembelajaran, siswa cenderung bosan jika media yang digunakan tidak menarik, seperti buku cerita yang tidak menarik. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang diajarkan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media (Syaiful Djamarah, dkk. 2010: 120).

c. Ciri-ciri Perilaku Belajar

Ciri-ciri di dalam perilaku belajar yakni perubahan tingkah laku, baik itu yang disadari maupun tidak disadari yang menimbulkan perubahan dalam diri pribadi seseorang yang menjadi suatu kebiasaan, dan susah untuk dihilangkan. Selain itu perubahan tingkah laku seseorang juga dapat terjadi seiring dengan bertambahnya usia dari orang tersebut.

Perubahan di dalam diri bahwa siswa menyadari akan adanya perubahan yang dialami atau sekurang-kurangnya ia merasakan adanya perubahan dalam dirinya seperti, penambahan pengetahuan, kebiasaan, sikap dan pandangan terhadap suatu hal. Menurut Syah, (2013: 114) yang di kutip dari Ahmad Afif, dkk., (2015: 293) dari perubahan positif dan aktif dalam arti baik, bermanfaat, serta sesuai dengan harapan. Adapun perubahan aktif artinya tidak terjadi dengan sendirinya seperti karena proses kematangan, tetapi karena usaha peserta didik sendiri serta perubahan efektif dan fungsional dalam arti perubahan tersebut membawa pengaruh, makna, dan manfaat tertentu bagi peserta didik

Perilaku belajar mengandung perubahan dalam diri peserta didik yang pada umumnya dimanifestasikan atau diwujudkan dalam bentuk kebiasaan, keterampilan, pengamatan, berpikir asosiatif dan daya ingat, berpikir rasional dan kritis, sikap inhibisi, apresiasi, dan tingkah laku afektif (Syah, 2013: 116) yang di kutip dari Ahmad Afif, dkk. (2015: 293).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan perubahan dalam diri seseorang ada juga yang tidak baik/buruk, ada juga perubahan yang baik dan bermanfaat. Dalam diri manusia, perubahan tingkah laku itu bisa terjadi karena adanya niat, usaha untuk berubah, dari memiliki kebiasaan perilaku yang tidak baik menjadi perilaku yang baik. Semua itu terjadi bukan karena adanya paksaan, tetapi karena kemauan, niat, usaha yang muncul dari dalam diri untuk merubah pribadi itu sendiri.

Tingkah laku seseorang juga menjadi suatu kebiasaan yang melekat dalam diri pribadi seseorang terkadang sebagai manusia, kita tidak menyadari

bahwa dalam diri kita ada perilaku-perilaku yang baik dan juga yang buruk. Perilaku-perilaku ini bisa diakibatkan oleh adanya pergaulan diantara teman sebaya, keluarga, guru, lingkungan tempat tinggal, masyarakat. Manusia pada umumnya tidak bisa hidup sendiri, manusia adalah makhluk sosial untuk saling melengkapi antara satu dengan yang lain. Sering kali kita bergaul, berteman dengan yang lain, tanpa disadari kita mengikuti tingkah laku dari sesama kita entah karena suka, atau karena tidak menyadari hal ini dalam diri kita. Salah satu cara kita dalam menanggapi suatu hal dalam kehidupan kita sehari-hari, dengan cara menunjukkan sikap, ketika hal yang ditampilkan baik, maka kita juga akan bersikap dengan baik, sopan, tetapi ketika suatu hal ditampilkan dengan tidak baik, maka kita akan menunjukkan pula sikap yang tidak baik.

Perwujudan dari perilaku belajar, dengan memiliki tingkah laku. Masing-masing orang memiliki berbagai macam tingkah laku, manusia bisa menunjukkan tingkah laku apa saja seperti marah, sedih, tertawa, gembira, bahagia tergantung apa yang dirasakan oleh pribadi itu sendiri. Jika ada hal yang membuat bahagia, maka orang tersebut akan menunjukkan perasaan yang bahagia tetapi sebaliknya jika ada hal yang membuat sedih, maka akan menunjukkan perasaan yang sedih.

3. Karakteristik Peserta Didik

Menurut Pius Partanto Dahlan, (1994) yang dikutip dari Agung Hermawan, (2016: 2) karakteristik berasal dari kata karakter dengan arti tabiat atau watak, pembawaan atau kebiasaan yang dimiliki oleh individu yang relatif tetap.

Peserta didik mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, peserta didik lebih senang dengan bermain, bergerak, bercerita, serta suka melakukan sesuatu hal yang melakukan banyak gerak. Pada proses pembelajaran, anak-anak biasanya merasa bosan jika pelajaran yang dilakukan hanya menggunakan metode ceramah, yakni menjelaskan materi pelajaran, guru harus mengetahui karakteristik dari masing-masing anak didiknya oleh karena itu pada saat proses belajar harus diselingi dengan bermain, bernyanyi, atau juga dengan bercerita. Selain itu anak juga harus memiliki kedekatan dengan teman sekelasnya, berkomunikasi yang baik dengan temannya dan guru bisa melakukan semua hal tersebut dengan membagi anak dalam kelompok.

Sementara itu Menurut Agung Hermawan, (2016: 3) guru harus menjadikan karakteristik siswa sebagai salah satu tolak ukur bagi perencanaan dan pengelolaan proses belajar mengajar. Kenyataan lain yang juga harus dihadapi guru adalah meski mereka menghadapi kelompok kelas dengan umur yang relatif sama tetapi guru tidak bisa memperlakukan sama terhadap perbedaan karakteristik. Siswa setiap satuan kelas itu berbeda dalam hal motivasi belajar, kemampuan belajar, taraf pengetahuan, latar belakang, dan sosial ekonomi. Hal ini mengharuskan guru memperlakukan satuan kelas itu dengan pendekatan yang berbeda.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa setiap individu, memiliki karakteristik yang berbeda-beda, oleh karena itu para peserta didik harus mengetahui karakteristik dari peserta didik agar bisa tercapainya proses pembelajaran yang baik, dan juga tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh

pendidik. Dengan metode yang menarik dan media yang menarik dapat membawa peserta didik pada perilaku belajar yang baik dan menghasilkan hasil belajar yang memuaskan.

B. Penelitian Relevan

Sebagai bahan perbandingan akan hasil penelitian dari penulisan ini, maka pentinglah penulis memaparkan contoh penelitian lain yang relevan dengan penelitian penulis sendiri. Variabel yang diangkat untuk dijadikan bahan perbandingan dari judul ini ialah perilaku belajar.

1. Agustina Bumbab, peneliti melaksanakan penelitian di SD Inpres Kampung Baru Merauke dengan judul tulisan “upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif terpadu pada siswa kelas III sekolah dasar inpres kampung baru Merauke” peneliti menemukan adanya tingkat kejenuhan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar yang mengakibatkan turunnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran agama Katolik di lapangan. Hasil dari penelitiannya terkait pembelajaran kooperatif tipe *cooperative learning*. Jumlah siswa di kelas III Sekolah Dasar Inpres Kampung Baru adalah 15 siswa yang terdiri dari laki-laki 7 orang dan perempuan 8 orang. Dengan hasil belajar siswa 30% atau 12 siswa belum tuntas mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan baik atau masih di bawah KKM yang telah ditetapkan yaitu 70. Maka, peneliti mengambil sebuah PTK yaitu di kelas III khususnya pelajaran I: “Anak-anak Yakub, Yusuf dijual oleh saudara-saudaranya, Yusuf menjadi penguasa di

Mesir dan Musa membebaskan bangsa Israel dari perbudakan di Mesir” untuk memperbaiki hasil belajar yang tidak mencapai KKM pada tes formatif tahun lalu.

2. Dalillah, peneliti melaksanakan penelitian di SMA Darussalam Ciputat dengan judul penelitian “pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa di SMA Darussalam Ciputat” peneliti dalam penelitiannya menemukan bahwa anak-anak SMA Darussalam sering melakukan perilaku yang menyimpang di lingkungan sekolah dan pada saat jam pelajaran jika tidak ada guru siswa sibuk dengan *gadgetnya* masing-masing, berselfi, bersosial media. Hasil perhitungan uji korelasi *product moment pearson* antara *gadget smartphone* terhadap perilaku siswa di SMA Darussalam Ciputat adalah sebesar 0,320. Hal ini menunjukkan hubungan antara kedua variabel tersebut dalam kategori rendah. Sementara nilai signifikansi menunjukkan nilai sebesar $0,057 > 0,05$ sehingga hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh *gadget smartphone* terhadap perilaku siswa ditolak, yang berarti bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *gadget smartphone* terhadap perilaku siswa di SMA Darussalam Ciputat. Hal ini dapat terlihat dari hasil jawaban kuesioner yang menyatakan sebagian besar siswa selalu membawa dan mengoperasikan *handphone* setiap hari namun perilaku siswa setiap hari masih baik dan positif.

C. Kerangka Pikir

Gadget adalah peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis; (bahasa Indonesia Gawai) *gadget* merupakan alat komunikasi, pencarian informasi, yang bisa di dapat dan diketahui dengan cepat, *gadget* juga merupakan salah satu perkembangan teknologi masa kini yang menyasar semua kalangan termasuk anak usia pra sekolah (Tria Puspita Sari, dkk. 2016: 72).

Era yang modern saat ini, *gadget* merupakan suatu alat komunikasi yang mempermudah komunikasi diantara sesama manusia. Perkembangan *gadget* semakin canggih, *gadget* selalu menyajikan teknologi yang terbaru yang membuat hidup manusia lebih praktis. Semua orang dari berbagai kalangan usia dari anak-anak, sampai orang tua dan bahkan kakek-nenek sudah mengenal tentang *gadget*. Penggunaan *gadget* bukan lagi merupakan suatu alat yang asing, tetapi sudah menyatu dengan kehidupan dari masing-masing orang dimana saja selalu ditemukan orang membawa *gadget* entah itu *handphone*, *laptop*, *smartphone*

Penggunaan *Gadget* dapat memberikan dampak positif dan negatif. Dampak Positif penggunaan *gadget* adalah mempermudah komunikasi, menambah pengetahuan, menambah teman, sebagai media hiburan, munculnya metode-metode pembelajaran, dan lain sebagainya. Sedangkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* adalah membuat peserta didik malas belajar, mengganggu perkembangan anak diantaranya, pemborosan, sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku, mengganggu kesehatan, dan lain sebagainya.

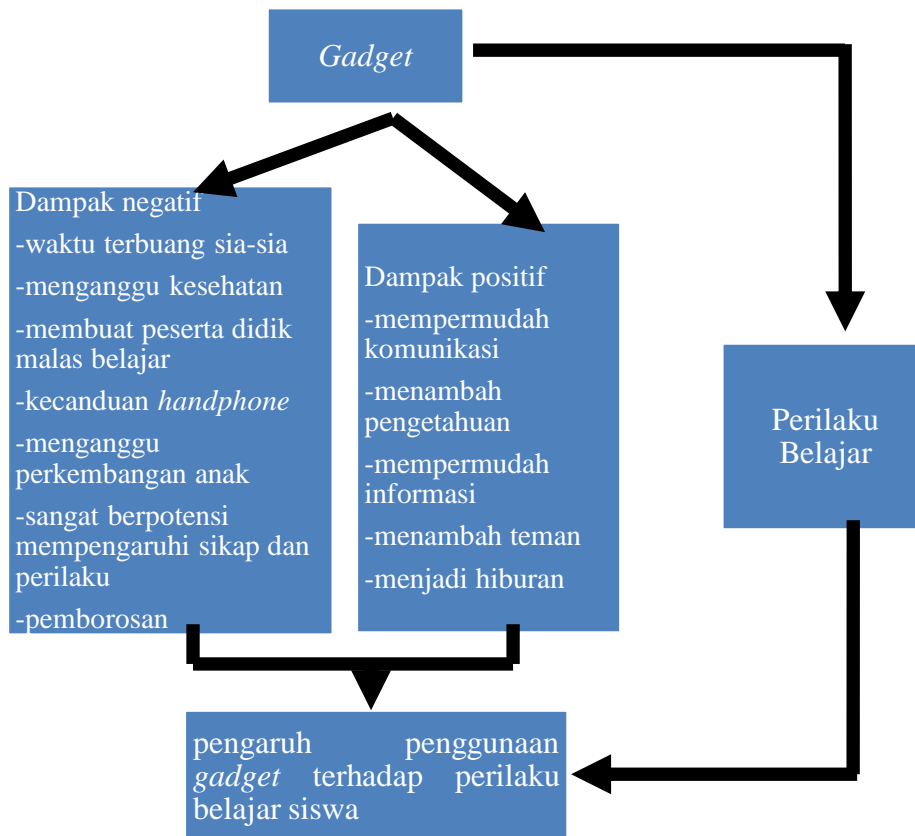
Perilaku menurut Veronica Widiaryanti, (2009: 9) adalah suatu perbuatan atau aktivitas atau sembarang respons baik itu reaksi, tanggapan, jawaban, atau itu

balasan yang dilakukan oleh suatu organisme. Sementara itu menurut pandangan Syaiful Bahri Djamarah, dkk. (2010: 10) belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Jika diuraikan dari atas, dapat diambil kesimpulan bahwa perilaku belajar adalah suatu sikap yang muncul dari diri siswa dalam menanggapi dan merespons setiap kegiatan belajar mengajar yang terjadi, menunjukkan sikapnya apakah antusias dan bertanggung jawab atas kesempatan belajar yang diberikan kepadanya.

Perubahan dalam diri seseorang ada juga yang tidak baik/buruk, ada juga perubahan yang baik dan bermanfaat. Dalam diri manusia, perubahan tingkah laku itu bisa terjadi karena adanya niat, usaha untuk berubah, dari memiliki kebiasaan perilaku yang tidak baik menjadi perilaku yang baik. Semua itu terjadi bukan karena adanya paksaan, tetapi karena kemauan, niat, usaha yang muncul dari dalam diri untuk merubah pribadi itu sendiri.

Dalam penelitian ini Penulis meneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan model analisis Regresi (pengaruh). Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel yakni ada variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (penggunaan *gadget*) terhadap variabel terikat (perilaku belajar siswa/siswa di SD YPPK Budhi Mulia Merauke).

Gambar 01 : Kerangka Pikir



D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir, dapat diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ha: Ada pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap perilaku belajar siswa kelas V di SD YPPK Budhi Mulia Merauke.

Ho: Tidak ada pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap perilaku belajar siswa kelas V di SD YPPK Budhi Mulia Merauke.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah definisi pengukuran data kuantitatif dan statistik objektif melalui perhitungan ilmiah berasal dari sampel orang-orang atau penduduk yang diminta menjawab atas sejumlah pertanyaan tentang survei untuk menentukan frekuensi dan persentase tanggapan mereka. Tujuan penelitian kuantitatif adalah mengembangkan dan menggunakan model-model matematis, teori-teori (id.wikipedia.org). Sementara itu menurut Sugiyono, (2012: 11) yang dikutip dari Petrus Ragawatu, (2016: 50) di sebut kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis regresi menggunakan statistik. Penulis menggunakan model analisis regresi, analisis regresi dalam statistika adalah salah satu metode untuk menentukan hubungan sebab-akibat antara satu variabel dengan variabel yang lain. Analisis ini juga digunakan untuk memahami variabel bebas mana saja yang berhubungan dengan variabel terikat, dan untuk mengetahui bentuk-bentuk hubungan tersebut (id.wikipedia.org).

B. Prosedur Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini ada beberapa tahapan yang dilakukan penulis dalam rangka pengumpulan dan pengolahan data penelitian yakni;

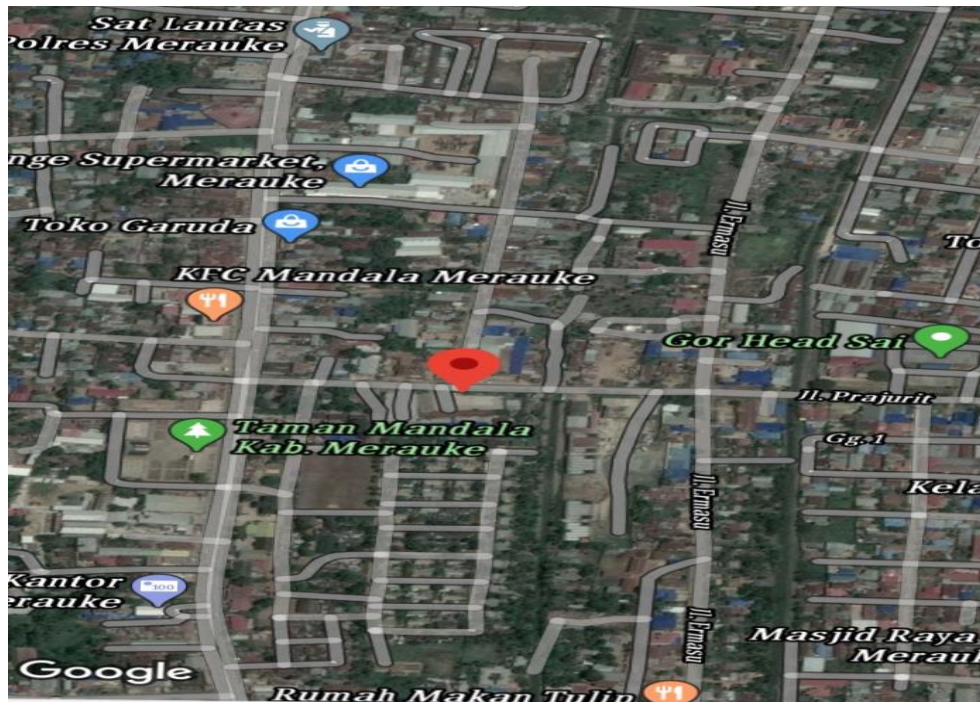
Pertama, penulis melakukan observasi terhadap tempat penelitian yang berada di SD YPPK Budhi Mulia Merauke guna memperoleh data awal terkait gambaran proses pembelajaran berlangsung di kelas V SD YPPK Budhi Mulia. Pada tahapan kedua, penulis mempersiapkan instrumen penelitian yang dibutuhkan untuk mengumpulkan data penelitian. Adapun instrumen penelitian yang digunakan yakni, rubrik wawancara dan angket. Penggunaan angket dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengungkap sejauh mana pengaruh antara variabel bebas (penggunaan *gadget*) terhadap variabel terikat (perilaku belajar). Setelah pengembangan instrumen, tahapan selanjutnya yaitu pengumpulan data. Setelah pengumpulan data penelitian, tahapan berikutnya yang dilakukan penulis yaitu pengolahan data. Seluruh rangkaian proses penelitian ini bermuara pada ujian pertanggungjawaban hasil penelitian penulis.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Berdasarkan judul yang dipilih oleh penulis, maka lokasi penelitian ini berlokasi di SD YPPK Budhi Mulia Merauke. Sekolah ini adalah sekolah swasta di bawah yayasan YPPK yang terletak di provinsi Papua, Merauke yang beralamat di jalan aru Merauke.

Gambar 02 : Tempat Penelitian



2. Waktu penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus sampai Februari, tahun 2020. Adapun rincian pelaksanaan penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut;

Tabel 01 : Waktu Penelitian

No	Kegiatan yang dilaksanakan	sept 2019	okt 2019	nov 2019	des 2019	jan 2019	feb 2020	Mar 2020
1	BAB I	√	√					
2	BAB II			√	√			
3	BAB III					√		
4	Ujian proposal						√	
5	Perbaikan proposal dan instrumen						√	
6	Penelitian dan pengambilan data						√	
7	Pengolahan data dan pembahasan						√	
8	Ujian skripsi							√
9	Perbaikan							√

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa/siswi kelas V SD YPPK Budhi Mulia Merauke.

Tabel 02 : Populasi Penelitian

NO	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	Va	15	19	34
2	Vb	12	22	34
3	Total	27	41	68

2. Sampel penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini penulis tidak mengambil sampling, penulis menggunakan teknik sampling populatif, artinya seluruh populasi digunakan sebagai sampel dengan jumlah populasi sebanyak 68 orang.

E. Definisi Operasional Variabel

1. Penggunaan *Gadget*

- a. Manfaat negatif dan positif dalam menggunakan *gadget*
- b. Tingkat intensitas penggunaan *gadget*
- c. Pemilihan waktu dalam menggunakan *gadget*

d. Kepentingan *gadget*, dan memiliki *gadget*.

2. Perilaku Belajar

a. Kognisi(pengetahuan)

b. Afeksi(perasaan)

c. Konasi(kemauan)

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik angket, yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Sugiyono, (2012: 192) yang dikutip dari Petrus Ragawatu, (2016: 55). Alat pengumpulan data dengan angket adalah kuesioner, yaitu berupa daftar pertanyaan atau pernyataan yang disiapkan oleh peneliti untuk disampaikan kepada responden yang jawabannya diisi oleh responden sendiri, dan juga dengan wawancara.

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Angket yang nantinya disebarkan berisikan serangkaian pertanyaan yang berkaitan dengan variabel bebas yakni penggunaan *gadget* dan variabel terikat yakni perilaku belajar.

1. Kisi-kisi Variabel Penelitian

Tabel 03: Kisi-Kisi Instrumen Variabel Penggunaan *Gadget*

No	Variabel	Indikator	Butir Soal	Jumlah
1	<i>Gadget</i>	Pemanfaatan <i>gadget</i> secara positif	1,9,13,24,5	5
		Pemanfaatan <i>gadget</i> secara negatif	26,7,28,2,10	5
		Kepentingan <i>gadget</i> dan memiliki <i>gadget</i>	18,12,3,25,15,22,27	7
		Tingkat intensitas penggunaan <i>gadget</i>	11,19,30,21,16,23	6
		Pemilihan waktu	4,14,6,17,8,29,20	7
Jumlah				30

Tabel 04 :Kisi-Kisi Instrumen Variabel perilaku belajar

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Butir soal	Jumlah
1	Perilaku Belajar	Kognisi	1. Penguasaan	15,12,3,39	5
			2. Gagasan	17,25,6,40	3
			3. kepercayaan	37,8,19,20	4
			4. Pemahaman konsep	11,2,13,14	4

		Afeksi	1. Keseriusan dalam belajar	1,16,4,18,9	5
			2. Senang belajar dan membaca buku	10,21,32,23	4
		Konasi	1. Mengerjakan tugas	24,5,36,33	4
			2. Menanggapi pertanyaan	34,29,30,31,22,27	6
			3. Bertanya	28,35,26,7,38.	5
Jumlah					40

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Kualitas Instrumen

Uji kualitas data merupakan penelitian yang mengukur variabel dengan menggunakan instrumen kuesioner harus dilakukan pengujian kualitas terhadap data yang diperoleh. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan valid dan reliabel.

a. Uji Validitas

Menurut Petrus Ragawatu, (2016: 59) validitas adalah seberapa jauh alat ukur dapat mengungkap dengan benar gejala atau sebagian gejala yang hendak diukur, artinya tes tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur.

Pengujian validitas dalam penelitian ini perhitungannya dibantu dengan program SPSS 22.0. Rumus manualnya adalah sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{\sum xy - \frac{\sum x \sum y}{N}}{\sqrt{\left\{ \frac{\sum x^2 - (\sum x)^2}{N} \right\} \left\{ \frac{\sum y^2 - (\sum y)^2}{N} \right\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi variabel x dengan variabel y

$\sum xy$ = jumlah hasil perkalian antara variabel x dengan variabel y

$\sum x$ = jumlah nilai setiap item

$\sum y$ = jumlah nilai konstan

N = jumlah subyek penelitian

Adapun kriteria pengukuran yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 05 : Kriteria nilai validitas instrumen

Nilai Validitas	Kriteria
0,81 – 1,00	Sangat tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Cukup
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	sangat rendah

Di dalam penelitian ini, suatu item instrumen atau soal dapat digunakan sebagai alat pengumpul data yang baik jika tingkat validitasnya tinggi hingga sangat tinggi. Apabila kriteria validitas item atau soal cukup atau rendah berarti item pernyataan tidak dipakai atau perlu perbaikan sebelum diujicobakan lagi.

Hasil pengujian menunjukkan dari 30 item pada variabel “X”, rentang hasil validitas yang diperoleh adalah -0,006-0,463. Terdapat 7 item tidak valid karena memiliki nilai kurang dari 0,235 yaitu nomor 6 (0,157), 7 (0,141), 8 (0,096), 21(-0,006), 26 (0,082), 28 (0,113), dan 30 (0,154) dengan demikian terdapat 23 soal pada variabel penggunaan *gadget* yang dinyatakan valid dan layak untuk dianalisis lebih lanjut (lihat lampiran)

Hasil pengujian pada variabel “Y” rentang hasil validitas yang diperoleh adalah -0,087-0,634. Terdapat 6 item yang tidak valid karena memiliki nilai kurang dari 0,235 yaitu nomor 6 (-0,087), 28 (0,153), 31 (0,196), 33 (0,167), 39 (0,182), dan 40 (0,134). Dengan demikian terdapat 34 soal pada variabel perilaku belajar yang dinyatakan valid dan layak untuk dianalisis lebih lanjut (lihat lampiran).

Oleh karena itu pada penelitian ini jumlah item yang akan digunakan dalam analisis data lebih lanjut berjumlah 57 item. Tabel hasil analisis validitas terlampir pada lampiran.

b. Uji Reliabilitas

Menurut Petrus Ragawatu (2016: 61) dikutip dari Zainal Arifin, (2012: 326) reliabilitas suatu tes adalah tingkat atau derajat konsistensi tes yang bersangkutan. Reliabilitas berkenaan dengan pertanyaan, apakah suatu tes teliti dan dapat dipercaya sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Suatu tes dapat dikatakan reliabel jika selalu memberikan hasil yang sama bila diteskan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda.

Uji reliabilitas dilakukan untuk mendapatkan tingkat ketepatan alat pengumpul data yang digunakan. Besar koefisien reliabilitas berkisar antara 0,00 sampai dengan 1,00. Jika koefisien semakin mendekati 1,00 maka hasil pengukuran mendekati taraf sempurna. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas menggunakan perhitungan dengan formula alpha cronbach Hasil pengujian reliabilitas menggunakan program SPSS versi 22.0 Rumus manualnya adalah sebagai berikut:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum S^2_j}{S^2_x} \right)$$

Keterangan :

α = koefisien reliabilitas alpha

k = jumlah item

Sj = varians responden untuk item I

Sx = jumlah varians skor total

Hasil pengujian reliabilitas menggunakan program SPSS versi 22.0 dapat dilihat dalam tabel berikut

Tabel 06 : Reliabilitas Penggunaan Gadget

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.624	30

Berdasarkan hasil analisis terhadap 23 butir soal yang valid, diketahui nilai Alpha sebesar 0,624 yang berarti reliabilitas soal tinggi untuk variabel

penggunaan gadget sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen penelitian tersebut reliabel.

Tabel 07 : Reliabilitas Perilaku belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.828	40

Berdasarkan hasil analisis terhadap 34 butir soal yang valid, diketahui nilai Alpha sebesar 0,828 yang berarti reliabilitas soal sangat tinggi untuk variabel perilaku belajar sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen penelitian tersebut reliabel.

2. Uji Persyaratan Analisis

Uji persyaratan analisis data akan dilakukan dengan uji normalitas data, uji linearitas dan uji heterokedastisitas dengan menggunakan bantuan program komputer SPSS versi 22.0

a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini menjadi salah satu indikator untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh dari sampel penelitian benar-benar representatif terhadap populasi. Peneliti dalam menganalisis data untuk mengetahui normalitas data menggunakan bantuan program komputer SPSS versi 22.0.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah variabel bebas dan variabel terikat mempunyai hubungan yang linier atau tidak. Dalam menganalisis linearitas regresi ini, peneliti menggunakan bantuan program komputer SPSS versi 22.0

c. Uji Heterokedastisitas

Heterokedastisitas adalah keadaan dimana terjadinya ketidaksamaan varian dari residual pada model regresi. Model regresi yang baik mensyaratkan tidak adanya masalah heterokedastistas. Untuk mendeteksi ada tidaknya heterokedastisitas dengan melihat pola titik-titik pada scatterplot regresi. Peneliti menggunakan bantuan program komputer SPSS versi 22.0

3. Uji Hipotesis

Teknik dalam pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS versi 22.0 dengan melihat nilai signifikansi pada tabel *Anova* dan *Coefficients* kemudian membandingkannya dengan taraf signifikansi (α) 5% (0,05).

Menurut Stanislaus, (2009: 233) dikutip dari Petrus Ragawatu, (2016: 64) Analisis Regresi sederhana (*simple regression analisis*) digunakan untuk memprediksi nilai suatu variabel dependen Y berdasarkan nilai variabel independen X. Analisis regresi juga dapat digunakan untuk melihat pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Variabel independen sering disebut sebagai variabel prediktor, sedangkan variabel dependen sering disebut sebagai

variabel respons. Adapun ketentuan penerimaan atau penolakan, ialah apabila nilai signifikansi kurang dari atau sama dengan (\leq) 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak, dan apabila signifikansi lebih dari 0,05 ($>$) maka H_a ditolak dan H_0 diterima.

H. Teknik Pengolahan Data

Data penelitian yang telah terkumpul selanjutnya akan diolah melalui langkah-langkah sebagai berikut yakni: editing, scoring, tabulasi seperti pandangan dari Dalillah, (2019: 38) editing yang merupakan pengecekan data yang telah terkumpul seperti pengoreksian data yang telah terkumpul tujuannya untuk menghilangkan kesalahan-kesalahan yang terdapat pada pencatatan di lapangan dan bersifat koreksi. Scoring merupakan penentuan jumlah skor penelitian ini menggunakan skala ordinal. Maka dari itu hasil kuesioner yang telah diisi bila benar diberi skor 1 dan bila salah diberi skor 0. Tabulasi adalah penyusunan data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Umum

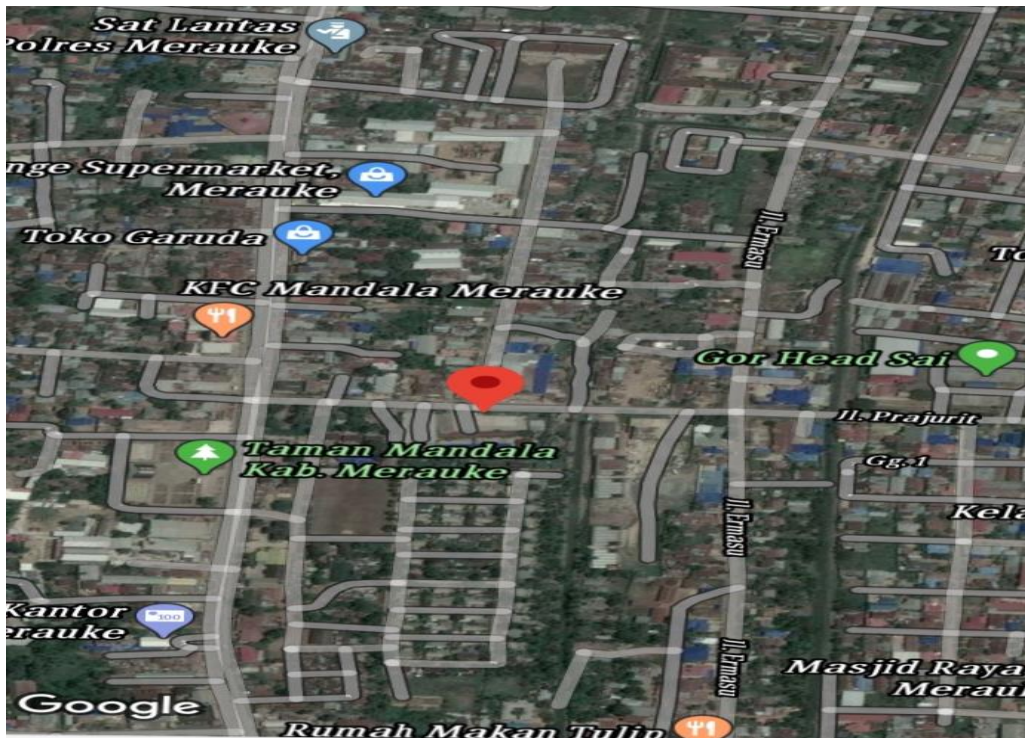
1. Deskripsi Kondisi Geografis SD YPPK Budhi Mulia Merauke

SD YPPK Budhi Mulia Merauke merupakan salah satu lembaga pendidikan sekolah dasar yang berada di bawah naungan yayasan pendidikan dan persekolahan Katolik (YPPK). Sesuai namanya sekolah ini berada di provinsi Papua, kabupaten Merauke dan beralamat di jalan aru, kelurahan mandala. Sekolah ini adalah salah satu sekolah yang digemari dan diminati oleh para peserta didik dan orang tua, hal ini dapat dilihat dari jumlah peserta didiknya yang terbilang banyak serta berasal dari berbagai latar belakang budaya, agama, dan suku yang berbeda-beda. Letak sekolah ini terbilang strategis karena berada di tengah kota kabupaten Merauke, sehingga mudah dijangkau.

Adapun letak geografis SD YPPK Budhi Mulia Merauke dengan batas-batasnya sebagai berikut:

- a. Sebelah timur berbatasan dengan wilayah gor headsai
- b. Sebelah selatan berbatasan dengan wilayah kodim,
- c. Sebelah barat berbatasan dengan wilayah kampung timur
- d. Sebelah utara berbatasan dengan jalan mes tanpa nama

Gambar 03 : Letak Geografis Tempat Penelitian



2. Deskripsi Demografis

SD YPPK Budhi Mulia Merauke memiliki siswa-siswi yang cukup banyak jumlahnya dengan total keseluruhan siswa/siswi SD YPPK Budhi Mulia. Adapun rincian kelas di SD YPPK Budhi Mulia Merauke adalah sebagai berikut.

Tabel 08 Rincian Kelas

No	Kelas	Jumlah Siswa/Siswi
1	I	81
2	II	100
3	III	69
4	IV	60

5	V	68
6	VI	86
7	Total	464

Penulis Dalam penelitian ini mengambil siswa/siswi kelas V sebagai populasi penelitian. Kelas V memiliki paralel 2 kelas dengan masing-masing kelas mampu menampung siswa/siswi sebanyak 34 orang. Masing-masing kelas telah diatur oleh pihak sekolah. Siswa/siswi di SD YPPK Budhi Mulia Merauke ini juga terus menjaga dan mempererat hubungan persaudaraan di antara para siswa/siswi dari berbagai latar belakang budaya, suku, agama yang berbeda. Latar belakang pekerjaan orang tua/wali dari para peserta didik juga berbeda-beda, ada yang pekerjaan orang tua/walinya pegawai negeri sipil, pengusaha, pedagang, dan lain sebagainya.

Tabel 09 Pekerjaan Orang Tua Siswa Kelas V

No	Nama Siswa	Pekerjaan Orang Tua
1	JA	PNS
2	NK	Wiraswasta
3	MN	Wiraswasta
4	BN	PNS
5	WH	Wiraswasta
6	TW	Anggota DPR
7	MK	PNS
8	RA	PNS
9	CM	TNI
10	AS	Pegawai bank
11	MH	PNS
12	TS	PNS
13	GM	PNS
14	GI	PNS
15	CG	PNS
16	NH	Pengusaha
17	FG	PNS

18	HK	Pengusaha
19	AGS	PNS
20	SM	Wiraswasta
21	MK	TNI
22	IP	PNS
23	CW	Pengusaha
24	KK	Wiraswasta
25	JW	Pengusaha
26	NAH	Pengusaha
27	ALS	PNS
28	HR	PNS
29	MT	Wiraswasta
30	JF	PNS
31	HM	Wiraswasta
32	CT	Wiraswasta
33	NL	Wiraswasta
34	TV	Wiraswasta
35	NC	PNS
36	MP	PNS
37	ZP	PNS
38	NR	PNS
39	MR	PNS
40	IR	PNS
41	RR	Wiraswasta
42	RM	PNS
43	SS	PNS
44	SC	PNS
45	HG	PNS
46	TM	PNS
47	SA	PNS
48	BN	PNS
49	WW	PNS
50	AK	PNS
51	AL	Wiraswasta
52	IT	PNS
53	MP	PNS
54	MA	PNS
55	DM	PNS
56	BT	Wiraswasta
57	KS	Wiraswasta
58	DK	PNS
59	DF	PNS
60	JG	TNI
61	RL	Wiraswasta
62	HG	PNS

63	GB	Wiraswasta
64	SM	Wiraswasta
65	EM	PNS
66	FM	Wiraswasta
67	RS	PNS
68	OK	Wiraswasta

3. Visi Sekolah

Unggul dalam prestasi, berjiwa nasionalis, berkarakter, dan peduli lingkungan. Seturut semangat St yohanes Don Bosco.

4. Misi Sekolah

- a. Melakukan proses kegiatan belajar yang kreatif, inovatif dan menyenangkan
- b. Membentuk peserta didik memiliki kejujuran, peduli lingkungan, berjiwa nasionalis, dan menghargai perbedaan.

B. Hasil Penelitian

1. Uji Persyaratan Analisis

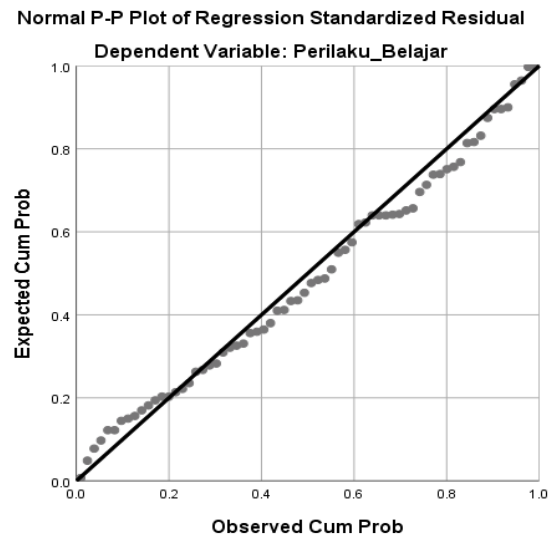
Setelah alat ukur telah diuji validitas dan reliabilitasnya, maka tahap selanjutnya ialah uji persyaratan analisis data yang dilakukan dengan uji normalitas data, uji linearitas dan uji heterokedastisitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini menjadi salah satu indikator untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh dari sampel penelitian benar-benar representatif terhadap populasi. Peneliti dalam menganalisis data untuk mengetahui normalitas data

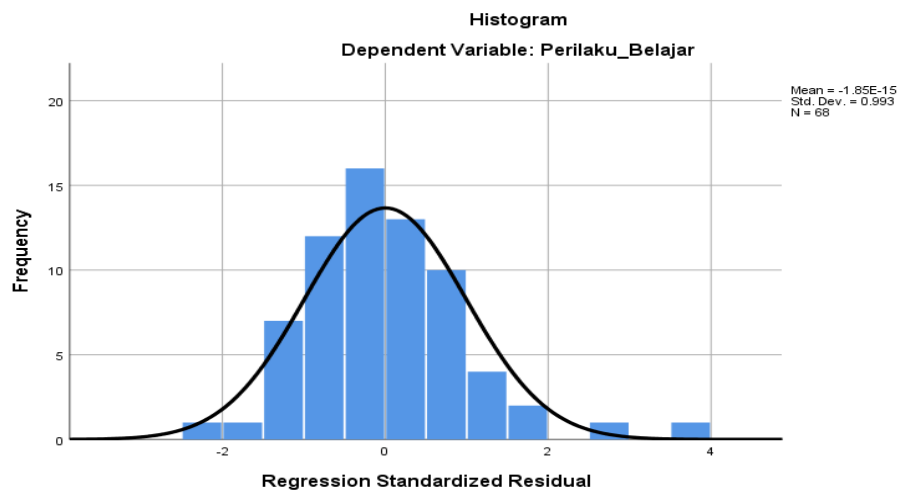
menggunakan bantuan program komputer SPSS versi 22.0. Hasil pengujian normalitas data dapat dilihat dalam grafik berikut ini:

Gambar 04



Berdasarkan diagram di atas dapat dilihat bahwa sebaran titik-titik mengikuti garis diagonal yang menunjukkan bahwa data terdistribusi normal atau normalitas data terpenuhi

Gambar 05



Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah populasi dalam penelitian ini mempunyai distribusi normal atau tidak. Dilihat dari diagram di atas nampak bahwa kurva membentuk lonceng dan sebaran data rata-rata berada di area sekitar kurva maka dapat dikatakan data terdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah variabel bebas dan variabel terikat mempunyai hubungan yang linier atau tidak. Dalam menganalisis linearitas regresi ini, peneliti menggunakan bantuan program komputer SPSS versi 22.0 dengan kriteria jika nilai *linearity* di bawah atau sama dengan 0,05 maka kelinieran terpenuhi.

Tabel 10 : Tabel Anova

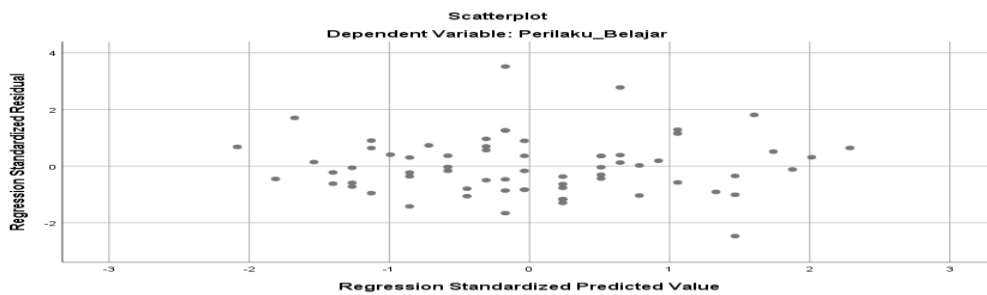
ANOVA Table			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku_Belajar * Penggunaan_Gadget	Between Groups	(Combined)	3777.575	27	139.910	2.739	.002
		Linearity	2065.110	1	2065.110	40.426	.000
		Deviation from Linearity	1712.464	26	65.864	1.289	.230
	Within Groups		2043.367	40	51.084		
	Total		5820.941	67			

Data di atas menunjukkan nilai linearitas sebesar 0,000 atau lebih kecil dari nilai signifikansi 0,05 sehingga dapat dikatakan data bersifat linier. Artinya dua variabel yang diteliti memiliki hubungan yang linier dan signifikan.

c. Uji Heterokedastisitas

Heterokedastisitas adalah keadaan dimana terjadinya ketidaksamaan varian dari residual pada model regresi. Model regresi yang baik mensyaratkan tidak adanya masalah heterokedastistas. Untuk mendeteksi ada tidaknya heterokedastisitas dengan melihat pola titik-titik pada scaterplot regresi. Jika titik-titik menyebar dengan pola yang tidak jelas di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y maka tidak terjadi masalah heterokedastisitas. (Petrus ragawatu, 2016: 64).

Gambar 06



Dari *output* di atas dapat diketahui bahwa sebaran data terdistribusi secara merata atau tidak membentuk suatu pola tertentu, dan titik-titik menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y. Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi masalah heteroskedastisitas dalam model regresi.

Tabel 11 : Tabel *Coefficients*

Coefficients^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	130.159	9.455		13.767	.000
	Penggunaan_ Gadget	-.759	.126	-.596	-6.024	.000

a. Dependent Variable: Perilaku_Belajar

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai korelasi variabel independen dengan Unstandardized Residual memiliki nilai 130,159 yang berarti lebih besar dari nilai signifikansi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi masalah heteroskedastisitas pada model regresi.

2. Uji Hipotesis

Analisis regresi sederhana (*simple regression analysis*) digunakan untuk memprediksi nilai suatu variabel dependen berdasarkan nilai variabel independen. Analisis regresi juga dapat digunakan untuk melihat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Variabel independen sering disebut sebagai variabel prediktor, sedangkan variabel dependen sering disebut sebagai variabel respons. Adapun ketentuan penerimaan atau penolakan, ialah apabila nilai signifikansi kurang dari atau sama dengan (\leq) 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak, dan apabila signifikansi lebih dari 0,05 ($>$) maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Pengujian hipotesis mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

Tabel 12 : Tabel Anova Hipotesis

ANOVA^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2065.110	1	2065.110	36.290	.000 ^b
	Residual	3755.831	66	56.907		
	Total	5820.941	67			
a. Dependent Variable: Perilaku_Belajar						
b. Predictors: (Constant), Penggunaan_Gadget						

Berdasarkan tabel Anova di atas diketahui nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh antara variabel bebas (penggunaan *gadget*) terhadap variabel terikat (perilaku belajar siswa). Oleh karena itu H_a diterima dan H_o ditolak.

Tabel 13 : Tabel Correlations

Correlations			
		Perilaku_Belajar	Penggunaan_Gadget
Pearson Correlation	Perilaku_Belajar	1.000	-.596
	Penggunaan_Gadget	-.596	1.000
Sig. (1-tailed)	Perilaku_Belajar	.	.000
	Penggunaan_Gadget	.000	.
N	Perilaku_Belajar	68	68
	Penggunaan_Gadget	68	68

Berdasarkan tabel korelasi di atas diketahui nilai korelasi antara dua variabel sebesar -0,596 yang berarti ada hubungan yang kuat dan negatif antara variabel bebas dan terikat. Hal ini berarti semakin tinggi penggunaan *gadget*, maka akan rendah perilaku belajar siswa dan sebaliknya semakin rendah penggunaan *gadget* maka akan semakin tinggi perilaku belajar siswa.

Tabel 14 : Tabel Derajat Hubungan

Koefisien	Kekuatan Hubungan
0,00	Tidak ada hubungan
0,01 – 0,09	Hubungan kurang berarti
0,10 – 0,29	Hubungan lemah
0,30 – 0,49	Hubungan moderat
0,50 – 0,69	Hubungan kuat
0,70 – 0,89	Hubungan sangat kuat
>0,90	Hubungan mendekati sempurna

Table 15 : Tabel Model Summary

Model Summary ^b										
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics					Durbin-Watson
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. Change	
1	.596 ^a	.355	.345	7.54364	.355	36.290	1	66	.000	1.908
a. Predictors: (Constant), Penggunaan_Gadget										
b. Dependent Variable: Perilaku_Belajar										

Merujuk pada tabel Model Summary di atas diketahui nilai *R Square* sebesar 0,355 yang berarti pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat sebesar 35,5%. Hal ini menunjukkan bahwa variabel penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perilaku belajar siswa secara signifikan sebesar 35,5% sementara perilaku belajar siswa dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti sebesar 64,5%.

Tabel 16 : Tabel Coefficients

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	130.159	9.455		13.767	.000
	Penggunaan_Gadget	-.759	.126	-.596	-6.024	.000
a. Dependent Variable: Perilaku_Belajar						

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai konstan (a) sebesar 130,159 yang berarti jika tidak terdapat penggunaan gadget, maka nilai konsisten perilaku belajar siswa adalah 130,159. Nilai koefisien regresi (b) sebesar -0,759 bernilai negatif yang berarti penggunaan *gadget* berpengaruh secara negatif terhadap perilaku belajar siswa. Artinya setiap ada penambahan 1% penggunaan *gadget*

akan berdampak pada peningkatan perilaku belajar siswa sebesar -0,759. Dari nilai yang diketahui di atas dapat dihasilkan persamaan regresi untuk model penelitian ini adalah $Y = 130,159 - 0,759X$.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil perhitungan uji korelasi antara penggunaan *gadget* dan perilaku belajar di SD YPPK Budhi Mulia Merauke adalah sebesar 0,596 yang berarti ada hubungan yang kuat dan negatif antara variabel bebas dan terikat. Hal ini berarti semakin tinggi penggunaan *gadget*, maka akan rendah perilaku belajar siswa dan sebaliknya semakin rendah penggunaan *gadget* maka akan semakin tinggi perilaku belajar siswa.

Data yang diperoleh dari tabel anova diketahui nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh antara variabel bebas (penggunaan *gadget*) terhadap variabel terikat (perilaku belajar siswa). Oleh karena itu H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini dapat terlihat dari hasil jawaban kuesioner yang menyatakan bahwa siswa/siswi selalu mengoperasikan *gadget* setiap hari.

Gadget adalah peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis; (bahasa Indonesia Gawai). *Gadget* merupakan alat komunikasi, pencarian informasi, yang bisa di dapat dan diketahui dengan cepat. *Gadget* dipandang sebagai alat teknologi, Sebagai perangkat yang canggih, dengan banyak fungsi, contohnya adalah memiliki fungsi sebagai, perekam suara, memainkan video, menampilkan foto, mendengarkan music, menunjukkan arah, dan lain-lain.

Pada zaman ini semua orang dari berbagai kalangan usia dari anak-anak, sampai orang tua dan bahkan kakek-nenek sudah mengenal tentang *gadget*. Penggunaan *gadget* bukan lagi merupakan suatu alat yang asing, tetapi sudah menyatu dengan kehidupan dari masing-masing orang. Dimana saja selalu ditemukan orang membawa *gadget* entah itu *handphone*, *laptop*, *smartphone*, dan lain-lain. Namun perilaku belajar peserta didik pada saat disekolah bisa dikatakan baik dan positif karena sebagian besar siswa masih baik dalam menggunakan *gadgetnya* seperti berkomunikasi, mendengarkan music, mengirim pesan dan bisa mengerjakan tugas dengan bantuan dari *gadget*. Pada intinya *gadget* itu dapat memberikan pengaruh yang positif jika pengguna menggunakan atau mengoperasikan *gadget* dengan seharusnya, tetapi *gadget* juga dapat memberikan pengaruh yang negatif jika pengguna *gadget* menyalahgunakan *gadget* tersebut. Semua hal yang berkaitan dengan positif dan negatif tergantung pada individu tersebut.

Penggunaan *gadget* harus terus diperhatikan oleh para orang tua dari peserta didik karena *gadget* dapat berpengaruh pada perkembangan anak, dan juga pada jawaban kuesioner para peserta didik terlalu sering mengoperasikan *gadget* yang mereka miliki, bahkan bisa mengoperasikan *gadget* lebih dari 5 jam sehari. Penggunaan *gadget* yang terlalu berlebihan dapat berpengaruh pada mata, karena radiasi yang dipantulkan dari *gadget* dapat merusak mata. Dan juga dengan adanya *gadget* dapat mempengaruhi sikap dan perilaku seseorang. Perilaku belajar merupakan suatu sikap yang muncul dari diri siswa dalam menanggapi dan merespons setiap kegiatan belajar mengajar yang terjadi, menunjukkan sikapnya

apakah antusias dan bertanggung jawab atas kesempatan belajar yang diberikan kepadanya. Perubahan dalam diri seseorang ada juga yang tidak baik/buruk, ada juga perubahan yang baik dan bermanfaat. Dalam diri manusia, perubahan tingkah laku itu bisa terjadi karena adanya niat, usaha untuk berubah, dari memiliki kebiasaan perilaku yang tidak baik menjadi perilaku yang baik

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Dalam kaitannya dengan permasalahan belajar, perilaku belajar siswa merupakan salah satu dari sekian banyaknya permasalahan belajar yang harus diatasi oleh seorang pendidik seperti permasalahan yang peneliti dapati di SD YPPK Budhi Mulia Merauke bahwa para siswa cenderung tidak bersemangat mengikuti proses pembelajaran, cenderung bersikap acuh, tidak menaruh perhatian saat guru sedang menjelaskan materi pembelajaran, ada pula siswa yang kerjanya hanya mengganggu temannya saat proses belajar sedang berlangsung. Hasil uji regresi menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan *gadget* (variabel bebas) terhadap perilaku belajar siswa/siswi di SD YPPK Budhi Mulia Merauke.
2. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diketahui nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan antara variabel bebas (penggunaan *gadget*) terhadap variabel terikat (perilaku belajar siswa). Berdasarkan hasil uji signifikansi di atas diketahui bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Hal tersebut dapat dilihat pada *table summary* dimana nilai R square menunjukkan bahwa pengaruh x terhadap y sebesar 0,355 atau 35,5%. Artinya penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perilaku belajar siswa

secara signifikan sebesar 35,5%. Sementara perilaku belajar siswa dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti sebesar 64,5%. Misalnya saja Pendampingan orang tua terhadap anak, lingkungan pergaulan siswa/siswi dalam hidup bersosial, dan lain-lain.

3. *Gadget* dapat menambah pengetahuan yang baru bagi penggunanya, karena terdapat banyak aplikasi, dan fitur-fitur yang sudah tersedia, menambah pengetahuan bisa berupa membaca berita yang terbaru, mendapatkan informasi yang terbaru dan terpercaya, dan juga bisa membantu dalam mengerjakan tugas-tugas yang di berikan pendidik. Penggunaan *gadget* sangat membantu manusia dalam berbagai macam hal, tetapi manusia harus menggunakan perangkat elektronik ini dengan bijak. menggunakan *gadget* harus diimbangi dengan melakukan berbagai aktivitas yang lainnya. Misalnya dengan belajar, *gadget* dapat membantu meningkatkan minat seseorang dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan dan menggunakan *gadget* seseorang dapat mengerjakan tugasnya dengan mengakses internet yang sudah tersedia pada *gadget*. *Gadget* bukan hanya membantu siswa dalam belajar, tetapi dapat juga membantu para pendidik dan guru dalam mempersiapkan bahan ajar yang baik bagi para peserta didik.

B. Saran- saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat berguna dalam meningkatkan perilaku belajar siswa/siswi di SD YPPK Budhi Mulia Merauke.

1. Bagi Sekolah, diharapkan agar memperbolehkan siswa/siswi untuk membawa *gadget* ke sekolah. Karena *gadget* dapat membantu siswa/siswi untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh bapak/ibuguru. Dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
2. Bagi Orang Tua/Wali siswa/siswi SD YPPK Budhi Mulia Merauke, diharapkan bahwa penggunaan gadget bagi para siswa harus lebih diperhatikan dan diawasi oleh setiap orang tua, agar anak dapat menggunakan *gadget* lebih bijak dan bisa mengatur waktu antara menggunakan *gadget* dan belajar.
3. Bagi Guru SD YPPK Budhi Mulia Merauke, diharapkan kepada para guru agar membuat metode pembelajaran yang aktif dan kreatif dengan memanfaatkan penggunaan *gadget*. Serta Mengembangkan alat bantu pembelajaran seperti infocus.
4. Bagi Siswa/Siswi SD YPPK Budhi Mulia Merauke, diharapkan dapat bertanggung jawab terhadap kewajibannya sebagai seorang pelajar, dan sadar akan waktu dimana dan kapan harus menggunakan *gadget*. Dapat menjadi generasi penerus bangsa yang pintar dan berkembang.
5. Bagi Guru BK, diharapkan kepada guru BK agar lebih mengawasi para peserta didik, dan tetap selalu memberikan bimbingan konseling kepada para peserta

didik, baik itu yang bermasalah maupun yang tidak bermasalah agar lebih baik dalam meningkatkan prestasi belajar yang baik

C. Usulan Program

1. Menyediakan LCD disekolah, agar para guru dapat mengajar dengan bantuan LCD.
2. Mengadakan siraman rohani bagi para guru dan peserta didik, setiap setahun sekali.
3. Menyediakan pembelajaran tambahan bagi peserta didik berupa pelatihan menggunakan komputer.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Hermawan, (2016), *Mengetahui Karakteristik Peserta Didik Untuk Memaksimalkan Pembelajaran*, Yogyakarta. <http://agunghermawan.blogs.uny.ac.id>, diakses pada 5 September 2019
- Agustina Bumbab (Skripsi, 2017) *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Terpadu Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Inpres Kampung Baru Merauke*.
- Ahmad Afif dan Fajriani Kaharuddin, (2015), *Perilaku Belajar Peserta Didik Ditinjau Dari Pola Asuh Otoriter OrangTua*, Makassar. <http://journal.uin-alauddin.ac.id>, diakses 5 September 2019.
- Analisis Regresi*. <https://id.m.wikipedia.org> diakses pada 15 september 2019
- Chandra Anugrah Putra, (2017) *Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran*, Palangkaraya. <http://jurnal.umpalangkaraya.ac.id>, diakses 5 September 2019
- Dalillah,(2019), *Pengaruh penggunaan Gadget terhadap Perilaku sosial siswa di SMA Darussalam*, ciptat. <http://repository.uinjkt.ac.id>, diakses 15 September 2019
- Delvi Andre Eddy Putra, (2015), *Smartphone Sebagai Gaya Hidup(Studi Deskripif Tentang Penggunaan Smartphone Sebagai Gaya Hidup Mahasiswa FISIP USU)*, Sumatera Utara. <https://jurnal.usu.ac.id>, diakses 3 September 2019.

Drs. Radno Harsanto. (2007). *Pengelolaan Kelas Yang Dinamis* , Yogyakarta: Kanisius.

I Nyoman Untung Eka Hariawan, (2018). *Pengaruh Gadget Terhadap Komunikasi Antara Pegawai Dan Guru Di SDN 2 Kalibukbuk*, Singaraja. <https://www.Academia.edu>, diakses 3 September 2019.

Indah Lestari, dkk, (2014) *Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga*. <https://jurnal.unpad.ac.id>, diakses pada 23 September 2019.

IOS. <https://id.m.wikipedia.org>, diakses pada 23 September 2019.

Maya Ferdiana Rozalia, (2017), *Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*, Malang. <https://ejournal.umm.ac.id>, diakses tanggal 3 September 2019.

Muhammad Nuhman Mahfud dan Aprilya Wulansari (2018), *Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif*, Surakarta Jawa Tengah. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id>, diakses 5 September 2019.

Penelitian Kuantitatif. <https://id.m.wikipedia.org>, diakses pada 15 September 2019.

Pengertian Gadget menurut KBBI Edisi ke V.

Perilaku Manusia. <https://id.m.wikipedia.org>, diakses pada 15 September 2019.

Petrus Ragawatu. (2016). *pengaruh pelaksanaan katekese audio visual Terhadap Perwujudan Iman Siswa-Siswi Katolik Kelas VII Smp Negeri 2, Merauke*.

- Puji Asmaul Chusna, (2017), *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak, Tulungagung*. <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id>, diakses pada 5 September 2019.
- Rahma Istifadah, (2018) *Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Peserta Didik Di SMA Piri Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan*. <http://repository.radenintan.ac.id>, diakses 5 September 2019.
- Satrianwati, (2017) *Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar*. <http://journals.ums.ac.id>, diakses pada 15 September 2019.
- Siti Badriah, (2017), *Fungsi Handphone Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Airlangga, Surabaya Jawa Timur*. <http://journal.unair.ac.id>, diakses 5 September 2019.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, Cet 4.
- Tria Puspita Sari dan Amy Asma Mitsalia (2016), *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tkit Al Mukmin, Surakarta Jawa Tengah*. <https://ejournal.stikespku.ac.id>, diakses pada 2 September 2019.
- Veronica Widiaryanti, (2009), *Perilaku Belajar Ditinjau Dari Dukungan Sosial Dan kemandirian Pada Siswa SLTP Santo Yoseph Denpasar Bali, Semarang Jawa tengah*. <http://repository.unika.ac.id>, diakses 15 September 2019.

LAMPIRAN



**YAYASAN PENDIDIKAN DAN PERSEKOLAHAN KATOLIK
SEKOLAH TINGGI KATOLIK SANTO YAKOBUS MERAUKE**

STATUS TERAKREDITASI

Berdasarkan Keputusan BAN-PT No.280/SK/BAN-PT.Akred/S/VIII/2014

Jl. Missi II. Merauke, Papua. Telp/Fax: (0971) 3330264, HP: 082397442993, Email: stkyakobus@gmail.com

Nomor : 132/STK/XII/2019
Lampiran : -----
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth:

Kepala Sekolah Dasar YPPK Budhi Mulia Merauke
di
Tempat

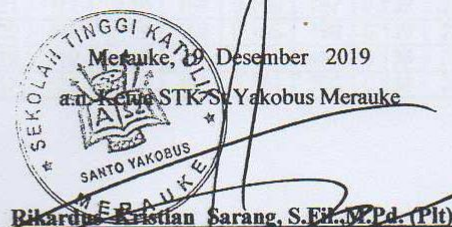
Dengan hormat,

Mahasiswa/i Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke diharuskan melaksanakan penelitian di luar kampus dalam rangka penulisan skripsi sesuai dengan tema yang akan digumuli. Untuk memenuhi tujuan tersebut kami mengutus mahasiswi:

Nama : Nofita Berlinda Lafina
NIM : 1502020
NIRM : 15.10.421.0251.R
Tempat Tanggal Lahir : Merauke, 19 November 1997
Alamat : Jl.Biak, Merauke
Program Studi : Pendidikan Keagamaan Katolik (PKK)
Semester : IX (sembilan)

ke Sekolah Dasar YPPK Budhi Mulia Merauke untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan tema skripsi: "PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU BELAJAR SISWA KELAS V SD YPPK BUDHI MULIA MERAUKE". Oleh karena itu kami meminta kesediaan Suster memberikan data-data yang diperlukannya, untuk menunjang penyusunan skripsinya.

Demikian penyampaian kami, atas bantuan dan kerja samanya kami haturkan limpah terima kasih.

Merauke, 09 Desember 2019
Ketua STK St. Yakobus Merauke

Rikardus Kristian Sarang, S.Ed., M.Pd. (Pit)

TEMBUSAN :

1. Wali kelas V.A dan V.B SD YPPK Budhi Mulia Merauke di Merauke
2. WAKET I STK St. Yakobus Merauke di Merauke
3. Ketua Program Studi Pendidikan Keagamaan Katolik STK St. Yakobus Merauke di Merauke
4. Mahasiswi yang bersangkutan
5. Arsip

Tabel r Product Moment
 Pada Sig.0,05 (Two Tail)

N	r	N	r	N	r	N	r	N	r	N	r
1	0.997	41	0.301	81	0.216	121	0.177	161	0.154	201	0.138
2	0.95	42	0.297	82	0.215	122	0.176	162	0.153	202	0.137
3	0.878	43	0.294	83	0.213	123	0.176	163	0.153	203	0.137
4	0.811	44	0.291	84	0.212	124	0.175	164	0.152	204	0.137
5	0.754	45	0.288	85	0.211	125	0.174	165	0.152	205	0.136
6	0.707	46	0.285	86	0.21	126	0.174	166	0.151	206	0.136
7	0.666	47	0.282	87	0.208	127	0.173	167	0.151	207	0.136
8	0.632	48	0.279	88	0.207	128	0.172	168	0.151	208	0.135
9	0.602	49	0.276	89	0.206	129	0.172	169	0.15	209	0.135
10	0.576	50	0.273	90	0.205	130	0.171	170	0.15	210	0.135
11	0.553	51	0.271	91	0.204	131	0.17	171	0.149	211	0.134
12	0.532	52	0.268	92	0.203	132	0.17	172	0.149	212	0.134
13	0.514	53	0.266	93	0.202	133	0.169	173	0.148	213	0.134
14	0.497	54	0.263	94	0.201	134	0.168	174	0.148	214	0.134
15	0.482	55	0.261	95	0.2	135	0.168	175	0.148	215	0.133
16	0.468	56	0.259	96	0.199	136	0.167	176	0.147	216	0.133
17	0.456	57	0.256	97	0.198	137	0.167	177	0.147	217	0.133
18	0.444	58	0.254	98	0.197	138	0.166	178	0.146	218	0.132
19	0.433	59	0.252	99	0.196	139	0.165	179	0.146	219	0.132
20	0.423	60	0.25	100	0.195	140	0.165	180	0.146	220	0.132
21	0.413	61	0.248	101	0.194	141	0.164	181	0.145	221	0.131
22	0.404	62	0.246	102	0.193	142	0.164	182	0.145	222	0.131
23	0.396	63	0.244	103	0.192	143	0.163	183	0.144	223	0.131
24	0.388	64	0.242	104	0.191	144	0.163	184	0.144	224	0.131
25	0.381	65	0.24	105	0.19	145	0.162	185	0.144	225	0.13
26	0.374	66	0.239	106	0.189	146	0.161	186	0.143	226	0.13
27	0.367	67	0.237	107	0.188	147	0.161	187	0.143	227	0.13
28	0.361	68	0.235	108	0.187	148	0.16	188	0.142	228	0.129
29	0.355	69	0.234	109	0.187	149	0.16	189	0.142	229	0.129
30	0.349	70	0.232	110	0.186	150	0.159	190	0.142	230	0.129
31	0.344	71	0.23	111	0.185	151	0.159	191	0.141	231	0.129
32	0.339	72	0.229	112	0.184	152	0.158	192	0.141	232	0.128
33	0.334	73	0.227	113	0.183	153	0.158	193	0.141	233	0.128
34	0.329	74	0.226	114	0.182	154	0.157	194	0.14	234	0.128
35	0.325	75	0.224	115	0.182	155	0.157	195	0.14	235	0.127
36	0.32	76	0.223	116	0.181	156	0.156	196	0.139	236	0.127
37	0.316	77	0.221	117	0.18	157	0.156	197	0.139	237	0.127
38	0.312	78	0.22	118	0.179	158	0.155	198	0.139	238	0.127
39	0.308	79	0.219	119	0.179	159	0.155	199	0.138	239	0.126
40	0.304	80	0.217	120	0.178	160	0.154	200	0.138	240	0.126

Nama :

**INSTRUMEN PENELITIAN ANGKET PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET*
TERHADAP PERILAKU BELAJAR SISWA**

A. Identitas Responden

Jenis Kelamin :

Kelas/Sekolah :

B. Petunjuk pengisian angket

Angket ini dimaksud untuk mengungkapkan suatu gambaran yang jelas tentang penggunaan gadget terhadap perilaku belajar siswa. Oleh karena itu bantuan dan kerja sama adik-adik untuk mengisi angket ini sangat diharapkan. Hasil angket ini tidak akan berpengaruh pada nilai adik-adik dan akan sangat dijaga kerahasiaan dalam pengisian angket. Atas perhatian dan bantuan, kami ucapkan terima kasih.

Contoh pengisian angket

Berilah tanda checklist (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang tersedia sesuai dengan kebiasaan anda.

Keterangan alternatif jawaban :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

A. Penggunaan *Gadget*

Pernyataan	SS	S	TS	STS
<i>Gadget</i> sangat bermanfaat bagi kehidupan saya				
Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk bermain game				
Saya membawa <i>gadget</i> kemana saja				
Saya bermain <i>gadget</i> ketika saya sudah selesai belajar				
<i>Gadget</i> menambah pengetahuan saya, terutama pengetahuan tentang biologi				
Ketika disekolah saya tidak membawa <i>handphone</i> karena itu berpengaruh pada pelajaran saya				
Pada saat jam kosong, saya selalu bermain <i>gadget</i> di kelas.				
Saya hanya membawa <i>handphone/gadget</i> kesekolah pada saat tidak ada pelajaran				
Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mengerjakan pekerjaan rumah atau mengerjakan tugas				

0	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk menjahili teman				
1	Setiap hari saya selalu menggunakan <i>gadget</i>				
2	Saya memegang <i>gadget</i> setiap hari				
3	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk menelepon seseorang.				
4	saya membagi waktu ketika menggunakan <i>gadget</i> dan belajar				
5	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk merekam gambar (video)				
6	saya bermain <i>gadget</i> pada saat berkumpul bersama teman dan keluarga..				
7	saya hanya memegang <i>handphone</i> pada saat selesai belajar				
8	Saya mempunyai <i>handphone</i> atau <i>gadget</i>				
9	Saya memegang <i>handphone</i> sehari lebih dari 5 jam				
10	Setelah pulang sekolah saya langsung mencari <i>handphone</i> saya.				
11	Saat pulang sekolah saya selalu bermain <i>gadget</i>				
12	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mengakses social media.				
13	Setiap hari Saya bermain <i>gadget</i> pada saat belajar.				
14	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mengirim pesan kepada seseorang				
15	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mengambil gambar/foto				
16	Saya tidak bisa hidup tanpa <i>gadget</i>				
17	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mendengarkan music				
18	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk menonton video yang tidak baik				
19	Saya selalu terlambat tidur karena bermain <i>gadget/handphone</i>				
20	Saya lebih senang memegang <i>gadget</i> setiap hari dibandingkan dengan belajar..				

B. Perilaku belajar

NO	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya lebih suka belajar jika bapak/ibuguru memberikan penjelasan di depan kelas.				
2	Dengan belajar saya bisa memanfaatkan ilmu untuk mendapat pekerjaan				
3	Saya cepat menguasai pelajaran				
4	Setiap ada guru yang memberikan tugas, saya selalu mengerjakan dengan baik, dan selesai tepat pada waktunya				
5	Saya mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru dengan tepat waktu				
6	Saya akan berhenti belajar ketika saya lulus.				
7	Saya suka bertanya dalam belajar supaya berwawasan luas				
8	Saya percaya dengan banyak membaca, saya akan pintar				
9	Saya selalu mengikuti pelajaran dengan senang dan gembira				
10	Saya mengerjakan PR yang diberikan oleh bapak/ibuguru dengan tepat waktu				
11	Dengan banyak belajar membuat saya lebih pintar dan memahami pelajaran				
12	Dengan belajar secara berkelompok membuat saya lebih mudah menguasai pelajaran dengan cepat				
13	Dengan banyak belajar saya dapat membantu teman saya yang tidak mengerti tentang pelajaran.				
14	Belajar dapat membantu saya mendapatkan nilai yang bagus dan mendapatkan rangking.				
15	Saya sangat suka belajar				
16	Saya mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh				

17	Saya suka mendiskusikan masalah belajar dengan bapak/ibuguru di sekolah				
18	Saya selalu bertanya kepada bapak/ibuguru ketika ada pelajaran yang saya tidak mengerti				
19	Saya percaya ketika mengikuti pelajaran yang kurang disukai akan membosankan				
20	Saya percaya dengan belajar di tempat yang sepi akan lebih mudah mengingat pelajaran.				
21	Saya senang membaca buku, karena dapat menambah ilmu				
22	Saya berusaha menjawab pertanyaan guru walaupun itu salah				
23	Dengan banyak belajar dapat memacu semangat saya.				
24	Setiap ada tugas pelajaran saya ingin mengerjakan dengan cepat				
25	Saya lebih suka belajar sendiri karena memacu saya untuk berpikir, dan memiliki ide.				
26	Dengan bertanya tentang pelajaran yang tidak saya mengerti membuat saya lebih mudah dalam belajar				
27	Saya menjawab pertanyaan guru yang mudah terlebih dahulu				
28	Saya malu dan ragu menanyakan jika saya tidak memahami pelajaran				
29	Semua pertanyaan yang diberikan oleh bapak/ibuguru dalam belajar bisa saya jawab				
30	Saya menjawab pertanyaan guru semampu saya				
31	Saya menjawab pertanyaan guru yang sulit terlebih dahulu				
32	Saya tertarik dengan belajar				
33	Seringkali saya mengerjakan PR sebelum pelajaran dimulai				
34	Saya belajar sesuai dengan jadwal yang sudah saya tetapkan				
35	Saya akan bertanya kepada guru jika ada pelajaran yang saya tidak mengerti				
36	Saya mengharapkan nilai yang baik ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh bapak/ibuguru				
37	Saya percaya dengan belajar maka pengetahuan saya bertambah				
38	Ketika guru tidak masuk di dalam kelas, saya memanfaatkan waktu luang dengan bertanya jawab dengan teman sekelas saya.				
39	Dengan belajar sendiri saya lebih memahami tentang pelajaran				
40	Saya lebih suka belajar kelompok karena banyak ide yang datang.				

SELAMAT BEKERJA

Nama : Ribka Situmorang

**INSTRUMEN PENELITIAN ANGKET PENGARUH PENGGUNAAN GADGET
TERHADAP PERILAKU BELAJAR SISWA**

A. Identitas Responden

Jenis Kelamin : Perempuan

Kelas/Sekolah : Va

B. Petunjuk pengisian angket

Angket ini dimaksud untuk mengungkapkan suatu gambaran yang jelas tentang penggunaan gadget terhadap perilaku belajar siswa. Oleh karena itu bantuan dan kerja sama adik-adik untuk mengisi angket ini sangat diharapkan. Hasil angket ini tidak akan berpengaruh pada nilai adik-adik dan akan sangat dijaga kerahasiaan dalam pengisian angket. Atas perhatian dan bantuan, kami ucapkan terima kasih.

Contoh pengisian angket

Berilah tanda checklist (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang tersedia sesuai dengan kebiasaan anda.

Keterangan alternatif jawaban :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

A. Penggunaan Gadget

Pernyataan	SS	S	TS	STS
Gadget sangat bermanfaat bagi kehidupan saya		✓		
Saya menggunakan gadget untuk bermain game		✓		
Saya membawa gadget kemana saja	✓			
Saya bermain gadget ketika saya sudah selesai belajar	✓			
Gadget menambah pengetahuan saya, terutama pengetahuan tentang teknologi	✓			
Ketika disekolah saya tidak membawa handphone karena itu berpengaruh pada pelajaran saya		✓		
Pada saat jam kosong, saya selalu bermain gadget di kelas.				✓
Saya hanya membawa handphone/gadget kesekolah pada saat tidak ada pelajaran				✓
Saya menggunakan gadget untuk mengerjakan pekerjaan rumah atau mengerjakan tugas		✓		

10	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk menjahili teman				✓
11	Setiap hari saya selalu menggunakan <i>gadget</i>		✓		
12	Saya memegang <i>gadget</i> setiap hari		✓		
13	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk menelepon seseorang.		✓		
14	saya membagi waktu ketika menggunakan <i>gadget</i> dan belajar				✓
15	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk merekam gambar (video)		✓		
16	saya bermain <i>gadget</i> pada saat berkumpul bersama teman dan keluarga..				✓
17	saya hanya memegang <i>handphone</i> pada saat selesai belajar		✓		
18	Saya mempunyai <i>handphone</i> atau <i>gadget</i>	✓			
19	Saya memegang <i>handphone</i> sehari lebih dari 5 jam		✓		
20	Setelah pulang sekolah saya langsung mencari <i>handphone</i> saya.		✓		
21	Saat pulang sekolah saya selalu bermain <i>gadget</i>		✓		
22	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mengakses social media.		✓		
23	Setiap hari Saya bermain <i>gadget</i> pada saat belajar.			✓	
24	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mengirim pesan kepada seseorang		✓		
25	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mengambil-gambar/foto		✓		
26	Saya tidak bisa hidup tanpa <i>gadget</i>			✓	
27	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mendengarkan music		✓		
28	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk menonton video yang tidak baik				✓
29	Saya selalu terlambat tidur karena bermain <i>gadget/handphone</i>				✓
30	Saya lebih senang memegang <i>gadget</i> setiap hari dibandingkan dengan belajar..				✓

B. Perilaku belajar

O	Pernyataan	SS	S	TS	STS
	Saya lebih suka belajar jika bapak/ibuguru memberikan penjelasan di depan kelas.	✓			
	Dengan belajar saya bisa memanfaatkan ilmu untuk mendapat pekerjaan	✓			
	Saya cepat menguasai pelajaran		✓		
	Setiap ada guru yang memberikan tugas, saya selalu mengerjakan dengan baik, dan selesai tepat pada waktunya		✓		
	Saya mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru dengan tepat waktu				✓
	Saya akan berhenti belajar ketika saya lulus.				✓
	Saya suka bertanya dalam belajar supaya berwawasan luas			✓	
	Saya percaya dengan banyak membaca, saya akan pintar			✓	
	Saya selalu mengikuti pelajaran dengan senang dan gembira			✓	
	Saya mengerjakan PR yang diberikan oleh bapak/ibuguru dengan tepat waktu		✓		
	Dengan banyak belajar membuat saya lebih pintar dan memahami pelajaran	✓			
	Dengan belajar secara berkelompok membuat saya lebih mudah menguasai pelajaran dengan cepat		✓		
	Dengan banyak belajar saya dapat membantu teman saya yang tidak mengerti tentang pelajaran.			✓	
	Belajar dapat membantu saya mendapatkan nilai yang bagus dan mendapatkan ranking.			✓	
	Saya sangat suka belajar			✓	
	Saya mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh			✓	

Saya suka mendiskusikan masalah belajar dengan bapak/ibuguru di sekolah		✓		
Saya selalu bertanya kepada bapak/ibuguru ketika ada pelajaran yang saya tidak mengerti				✓
Saya percaya ketika mengikuti pelajaran yang kurang disukai akan membosankan				✓
Saya percaya dengan belajar di tempat yang sepi akan lebih mudah mengingat pelajaran.			✓	
Saya senang membaca buku, karena dapat menambah ilmu			✓	
Saya berusaha menjawab pertanyaan guru walaupun itu salah				✓
Dengan banyak belajar dapat memacu semangat saya.				✓
Setiap ada tugas pelajaran saya ingin mengerjakan dengan cepat				✓
Saya lebih suka belajar sendiri karena memacu saya untuk berpikir, dan memiliki ide.			✓	
Dengan bertanya tentang pelajaran yang tidak saya mengerti membuat saya lebih mudah dalam belajar				✓
Saya menjawab pertanyaan guru yang mudah terlebih dahulu			✓	
Saya malu dan ragu menanyakan jika saya tidak memahami pelajaran				✓
Semua pertanyaan yang diberikan oleh bapak/ibuguru dalam belajar bisa saya jawab			✓	
Saya menjawab pertanyaan guru semampu saya		✓		
Saya menjawab pertanyaan guru yang sulit terlebih dahulu	✓			✓
Saya tertarik dengan belajar	✓			
Seringkali saya mengerjakan PR sebelum pelajaran dimulai	✓			
Saya belajar sesuai dengan jadwal yang sudah saya tetapkan				✓
Saya akan bertanya kepada guru jika ada pelajaran yang saya tidak mengerti				✓
Saya mengharapkan nilai yang baik ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh bapak/ibuguru			✓	
Saya percaya dengan belajar maka pengetahuan saya bertambah		✓		
Ketika guru tidak masuk di dalam kelas, saya memanfaatkan waktu luang dengan bertanya jawab dengan teman sekelas saya.			✓	
Dengan belajar sendiri saya lebih memahami tentang pelajaran			✓	
Saya lebih suka belajar kelompok karena banyak ide yang datang.		✓		

SELAMAT BEKERJA

Nama : Herok milin

**INSTRUMEN PENELITIAN ANGKET PENGARUH PENGGUNAAN GADGET
TERHADAP PERILAKU BELAJAR SISWA**

A. Identitas Responden

Jenis Kelamin : laki-laki

Kelas/Sekolah : V6 SD YPK Exalhi milin

B. Petunjuk pengisian angket

Angket ini dimaksud untuk mengungkapkan suatu gambaran yang jelas tentang penggunaan gadget terhadap perilaku belajar siswa. Oleh karena itu bantuan dan kerja sama adik-adik untuk mengisi angket ini sangat diharapkan. Hasil angket ini tidak akan berpengaruh pada nilai adik-adik dan akan sangat dijaga kerahasiaan dalam pengisian angket. Atas perhatian dan bantuan, kami ucapkan terima kasih.

Contoh pengisian angket

Berilah tanda checklist (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang tersedia sesuai dengan kebiasaan anda.

Keterangan alternatif jawaban :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

A. Penggunaan Gadget

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
	Gadget sangat bermanfaat bagi kehidupan saya		✓		
	Saya menggunakan gadget untuk bermain game	✓			
	Saya membawa gadget kemana saja	✓			
	Saya bermain gadget ketika saya sudah selesai belajar			✓	
	Gadget menambah pengetahuan saya, terutama pengetahuan tentang teknologi		✓		
	Ketika disekolah saya tidak membawa handphone karena itu berpengaruh pada pelajaran saya				✓
	Pada saat jam kosong, saya selalu bermain gadget di kelas.		✓		
	Saya hanya membawa handphone/gadget kesekolah pada saat tidak ada pelajaran		✓		
	Saya menggunakan gadget untuk mengerjakan pekerjaan rumah atau mengerjakan tugas	✓			

Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk menjahili teman		✓		
Setiap hari saya selalu menggunakan <i>gadget</i>	✓			
Saya memegang <i>gadget</i> setiap hari	✓			
Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk menelepon seseorang.		✓		
saya membagi waktu ketika menggunakan <i>gadget</i> dan belajar		✓		
Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk merekam gambar (video)		✓		
saya bermain <i>gadget</i> pada saat berkumpul bersama teman dan keluarga..		✓		
saya hanya memegang <i>handphone</i> pada saat selesai belajar		✓		
Saya mempunyai <i>handphone</i> atau <i>gadget</i>	✓			
Saya memegang <i>handphone</i> sehari lebih dari 5 jam		✓		
Setelah pulang sekolah saya langsung mencari <i>handphone</i> saya.	✓			
Saat pulang sekolah saya selalu bermain <i>gadget</i>	✓			
Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mengakses social media.	✓			
Setiap hari Saya bermain <i>gadget</i> pada saat belajar.			✓	
Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mengirim pesan kepada seseorang		✓		
Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mengambil gambar/foto		✓		
Saya tidak bisa hidup tanpa <i>gadget</i>		✓		
Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mendengarkan music		✓		
Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk menonton video yang tidak baik				✓
Saya selalu terlambat tidur karena bermain <i>gadget/handphone</i>		✓		
Saya lebih senang memegang <i>gadget</i> setiap hari dibandingkan dengan belajar..		✓		

B. Perilaku belajar

Pernyataan	SS	S	TS	STS
Saya lebih suka belajar jika bapak/ibuguru memberikan penjelasan di depan kelas.				✓
Dengan belajar saya bisa memanfaatkan ilmu untuk mendapat pekerjaan			✓	
Saya cepat menguasai pelajaran		✓		
Setiap ada guru yang memberikan tugas, saya selalu mengerjakan dengan baik, dan selesai tepat pada waktunya		✓		
Saya mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru dengan tepat waktu	✓			
Saya akan berhenti belajar ketika saya lulus.	✓			
Saya suka bertanya dalam belajar supaya berwawasan luas	✓			
Saya percaya dengan banyak membaca, saya akan pintar		✓		
Saya selalu mengikuti pelajaran dengan senang dan gembira		✓		
Saya mengerjakan PR yang diberikan oleh bapak/ibuguru dengan tepat waktu			✓	
Dengan banyak belajar membuat saya lebih pintar dan memahami pelajaran			✓	
Dengan belajar secara berkelompok membuat saya lebih mudah menguasai pelajaran dengan cepat			✓	
Dengan banyak belajar saya dapat membantu teman saya yang tidak mengerti tentang pelajaran.			✓	
Belajar dapat membantu saya mendapatkan nilai yang bagus dan mendapatkan rangking.				✓
Saya sangat suka belajar		✓		
Saya mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh				✓

17	Saya suka mendiskusikan masalah belajar dengan bapak/ibuguru di sekolah				✓
18	Saya selalu bertanya kepada bapak/ibuguru ketika ada pelajaran yang saya tidak mengerti				✓
19	Saya percaya ketika mengikuti pelajaran yang kurang disukai akan membosankan			✓	
20	Saya percaya dengan belajar di tempat yang sepi akan lebih mudah mengingat pelajaran.				✓
21	Saya senang membaca buku, karena dapat menambah ilmu				✓
22	Saya berusaha menjawab pertanyaan guru walaupun itu salah			✓	
23	Dengan banyak belajar dapat memacu semangat saya.				✓
24	Setiap ada tugas pelajaran saya ingin mengerjakan dengan cepat				✓
25	Saya lebih suka belajar sendiri karena memacu saya untuk berpikir, dan memiliki ide.				✓
26	Dengan bertanya tentang pelajaran yang tidak saya mengerti membuat saya lebih mudah dalam belajar			✓	
27	Saya menjawab pertanyaan guru yang mudah terlebih dahulu			✓	
28	Saya malu dan ragu menanyakan jika saya tidak memahami pelajaran	✓			
29	Semua pertanyaan yang diberikan oleh bapak/ibuguru dalam belajar bisa saya jawab				✓
30	Saya menjawab pertanyaan guru semampu saya		✓		
31	Saya menjawab pertanyaan guru yang sulit terlebih dahulu				✓
32	Saya tertarik dengan belajar			✓	
33	Seringkali saya mengerjakan PR sebelum pelajaran dimulai			✓	
34	Saya belajar sesuai dengan jadwal yang sudah saya tetapkan		✓		✓
35	Saya akan bertanya kepada guru jika ada pelajaran yang saya tidak mengerti			✓	
36	Saya mengharapkan nilai yang baik ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh bapak/ibuguru			✓	
37	Saya percaya dengan belajar maka pengetahuan saya bertambah				✓
38	Ketika guru tidak masuk di dalam kelas, saya memanfaatkan waktu luang dengan bertanya jawab dengan teman sekelas saya.				✓
39	Dengan belajar sendiri saya lebih memahami tentang pelajaran			✓	
40	Saya lebih suka belajar kelompok karena banyak ide yang datang.				✓

SELAMAT BEKERJA

Penggunaan Gadget

No	Nama	pemanfaatan gadget secara positif					Kepentingan gadget dan memiliki gadget					Tingkat Intensitas penggunaan gadget					pemilihan waktu			Σ					
		1	2	3	4	5	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	22		23	24	25	27	29
1	JA	4	4	2	4	4	4	4	4	1	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	81
2	NK	3	4	1	4	3	4	1	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	2	2	4	3	3	4	75
3	MN	3	3	2	4	3	3	1	3	2	3	4	3	2	3	4	4	4	3	1	3	3	4	4	69
4	BN	4	4	3	2	4	4	1	4	4	4	1	4	4	1	4	4	4	2	1	4	4	4	4	75
5	WH	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	2	3	4	4	4	1	1	3	3	3	2	71
6	TW	3	4	2	4	4	4	1	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	1	1	4	4	3	4	77
7	MK	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	4	2	4	4	3	4	1	4	3	4	4	73
8	RA	3	3	2	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	2	3	1	4	4	4	3	76
9	CM	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	2	4	4	4	3	71
10	AS	3	3	1	3	3	3	4	1	3	3	4	4	3	1	4	4	4	1	1	4	4	4	4	70
11	MH	4	2	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	1	4	4	3	1	77
12	TS	3	2	4	4	3	4	3	2	1	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	1	71
13	GM	4	3	3	3	3	3	1	3	3	3	4	3	4	4	3	2	3	4	2	3	3	3	4	71
14	GI	4	1	1	3	4	4	4	2	1	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	1	73
15	CG	3	4	2	1	3	3	1	3	3	2	2	3	3	2	4	2	4	4	3	3	3	2	1	61
16	NH	3	4	4	3	4	2	2	4	4	4	3	3	3	2	4	4	2	3	2	3	4	2	4	73
17	FG	4	4	2	4	4	4	3	3	3	4	4	3	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	1	80
18	HK	4	3	2	3	4	4	2	3	4	3	4	1	1	3	4	4	3	1	3	4	3	3	4	70
19	AGS	4	1	4	4	4	3	1	2	4	4	4	4	3	4	3	4	1	2	2	4	3	3	1	69
20	SM	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	1	4	4	4	4	4	84
21	MK	4	4	4	4	4	4	1	1	4	3	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	82
22	IP	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	63
23	CW	4	3	1	4	4	3	3	4	4	4	1	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	2	4	75
24	KK	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	3	1	79
25	JW	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	85
26	NAH	2	3	3	3	3	3	1	2	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3	64
27	ALS	4	3	2	4	4	4	1	3	2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	81
28	HR	4	1	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	4	4	4	1	3	2	2	4	68
29	MT	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	1	3	3	4	2	3	3	3	4	4	73
30	JF	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	4	4	4	4	2	3	3	3	2	75
31	HM	3	4	4	2	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	73
32	CT	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	85
33	NL	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	2	4	4	1	4	4	3	3	2	3	3	3	3	76
34	TV	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	4	4	2	3	1	3	4	4	3	71
35	NC	4	3	4	4	4	4	1	1	1	3	4	3	2	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	76
36	MP	4	3	3	1	3	4	3	1	1	4	4	3	3	1	4	4	3	3	4	3	4	4	4	71
37	ZP	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	83
38	NR	3	3	4	4	3	3	2	2	3	4	3	4	4	4	4	2	3	4	1	4	4	4	4	76
39	MR	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	84
40	IR	4	3	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	1	1	3	1	4	4	4	4	76
41	RR	4	3	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	3	4	4	3	3	79
42	RM	3	1	2	3	4	4	1	1	1	4	4	3	2	4	4	2	1	1	4	4	4	4	1	62
43	SS	4	3	4	3	4	4	1	3	2	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	76
44	SC	3	3	2	4	3	1	2	3	3	3	4	3	1	1	4	3	1	3	4	3	3	3	4	64
45	HG	3	3	4	4	3	3	1	4	3	3	4	3	2	3	3	1	1	3	2	3	4	3	4	67
46	TM	3	4	3	4	4	4	1	4	4	3	3	2	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	2	78
47	SA	4	3	4	4	4	4	1	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	83
48	BN	4	4	3	3	4	4	1	4	4	4	1	3	1	1	3	1	4	1	1	4	3	1	1	60
49	WW	4	3	4	3	4	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	67
50	AK	4	3	2	4	3	4	1	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	1	4	4	4	4	78
51	AL	4	3	4	4	4	4	1	4	4	4	4	3	2	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	81
52	IT	4	4	4	4	3	4	2	4	4	3	3	3	4	2	4	4	3	4	1	4	4	3	4	79
53	MP	3	3	4	4	4	3	1	4	3	4	4	3	3	4	4	2	2	4	4	3	3	3	1	73
54	MA	4	3	3	4	4	4	1	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	83
55	DM	3	4	4	2	4	3	1	3	3	4	4	3	2	2	3	3	4	4	1	4	3	4	2	70
56	BT	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	84
57	KS	3	3	4	3	4	3	1	1	4	3	4	3	2	3	3	1	1	4	4	4	3	3	1	65
58	DK	4	3	4	4	3	4	1	4	4	4	3	2	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	81
59	DF	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	90
60	JG	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	2	2	3	3	4	3	3	77
61	RL	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	88
62	HEG	3	3	1	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	2	4	1	3	4	3	4	75
63	GB	4	4	3	4	3	4	1	3	4	4	3	2	4	3	4	4	2	4	4	3	4	2	2	77
64	SM	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	87
65	ER	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	86
66	FM	4	3	4	4	4	3	1	4	4	4	1	1	4	2	3	3	3	1	3	3	3	2	67	
67	RS	3	3	4	4	4	3	1	3	3	3	1	3	1	3	4	3	3	2	3	3	3	1	64	
68	OK	3	3	1	4	2	4	2	3	3	3	1	1	3	2	4	1	4	3	1	3	3	3	1	58

Perilaku Belajar																																													
No	Nama	kognisi																afektif									konasi													Σ					
		penguasaan					gagasan			kepercayaan				pemahaman				keseriusan belajar					senang belajar				mengejakan tugas					menanggapi pertanyaan					bertanya								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38		39	40			
1	JA	1	3	4	1	4	1	1	4	2	4	4	2	2	2	2	4	3	1	4	2	2	2	1	2	2	4	1	1	3	1	2	1	4	2	4	1	4	2	4	1	4	1	2	93
2	NK	1	4	3	1	1	1	3	2	3	1	3	1	3	2	3	1	1	2	4	2	2	2	1	2	2	1	2	3	3	2	1	4	1	4	1	2	2	4	1	2	4	1	4	81
3	MN	2	3	3	2	1	1	1	2	3	1	1	1	4	1	4	1	3	1	2	4	1	3	1	1	1	4	1	4	2	4	2	1	1	1	1	4	1	4	1	2	1	80		
4	BN	1	4	2	2	1	1	4	1	1	1	4	1	2	4	1	1	3	4	3	1	1	1	1	2	4	2	1	1	2	3	1	1	4	1	3	3	4	1	4	1	4	85		
5	WH	2	1	1	1	4	2	3	2	3	1	1	2	1	4	1	4	1	1	2	2	4	3	1	2	2	4	1	1	2	3	2	4	1	4	1	3	3	2	2	4	88			
6	TW	2	4	1	2	1	1	4	1	4	2	1	1	4	1	2	4	1	2	4	2	3	2	4	4	3	1	4	2	1	2	4	2	4	2	1	4	2	4	2	3	1	97		
7	MK	3	1	1	1	3	2	4	1	1	3	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	4	2	1	4	2	3	1	4	1	2	2	3	3	1	2	2	4	2	4	89			
8	RA	4	4	1	1	2	1	1	4	4	2	3	3	2	4	3	1	2	3	2	1	2	1	1	2	4	4	3	2	1	3	2	1	2	1	4	4	1	3	1	1	91			
9	CM	4	4	1	1	1	2	3	1	1	3	4	4	1	4	1	1	3	1	2	1	3	2	1	3	2	2	1	1	4	2	2	4	2	1	4	4	1	4	1	4	88			
10	AS	1	2	2	4	1	1	3	1	1	1	4	2	4	4	4	1	1	4	1	1	1	1	1	4	3	2	2	1	4	1	4	1	4	1	4	4	1	2	2	2	85			
11	MH	4	4	3	1	2	1	1	1	4	1	1	3	1	1	2	4	4	1	2	4	2	3	1	3	2	1	4	2	1	2	1	2	1	4	1	4	1	1	3	3	87			
12	TS	1	1	4	1	1	2	1	1	3	2	1	2	3	1	4	1	3	4	2	3	1	4	1	2	2	3	2	1	1	4	3	1	2	4	3	1	1	4	1	1	83			
13	GM	1	4	1	3	4	1	3	4	3	1	4	1	3	2	2	1	1	3	1	1	4	1	1	3	1	1	2	2	3	2	3	1	4	3	4	4	1	3	2	4	90			
14	GI	1	1	2	1	4	4	2	4	4	1	4	2	2	1	4	1	1	4	1	4	2	1	3	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	4	85			
15	CG	3	3	1	2	2	2	2	1	1	2	3	1	2	2	2	3	2	1	1	2	2	3	4	3	3	3	2	1	1	2	1	2	3	2	3	3	1	3	2	1	3	84		
16	NH	3	1	1	2	2	1	2	3	1	1	4	2	3	3	2	1	3	2	1	3	1	4	1	3	1	4	1	1	2	2	1	3	3	2	1	2	1	2	3	1	1	82		
17	FG	1	4	3	1	1	1	2	4	4	2	1	3	2	1	3	1	2	1	2	4	2	3	2	2	3	1	2	3	4	2	3	1	1	2	1	4	1	3	4	88				
18	HK	4	2	1	3	4	1	2	1	3	1	1	2	1	2	1	4	3	4	3	1	4	3	2	4	1	2	3	1	2	4	1	1	1	1	2	2	4	2	1	1	86			
19	AGS	3	4	2	2	3	1	4	4	4	2	4	4	1	4	2	1	3	2	1	1	2	3	4	2	1	3	1	2	1	4	2	2	1	4	1	4	4	3	1	4	101			
20	SM	1	4	4	1	1	1	1	2	4	3	1	2	1	1	4	4	4	2	4	1	4	2	4	3	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	3	85			
21	MK	3	1	1	1	1	2	1	4	2	1	2	1	4	4	2	3	3	3	2	1	4	1	1	2	1	2	3	3	2	1	2	4	2	3	3	1	2	1	2	1	82			
22	IP	1	4	3	1	1	4	2	4	1	2	4	1	1	1	1	3	3	1	2	1	3	3	1	2	1	4	2	1	3	2	1	1	3	2	1	1	1	3	1	3	1	80		
23	CW	4	2	3	1	1	1	4	1	4	1	4	2	1	1	2	1	4	4	2	3	1	4	3	3	4	2	4	4	1	2	2	3	2	1	1	3	2	1	1	1	91			
24	KK	4	4	1	3	3	1	3	1	1	2	1	1	2	1	2	1	4	1	1	1	3	1	4	4	1	1	4	1	3	1	2	3	3	2	2	4	1	2	2	1	83			
25	JW	1	1	1	2	1	1	2	1	4	2	1	4	1	1	1	2	1	4	1	2	1	2	4	1	1	2	4	1	2	1	4	4	1	1	1	2	1	1	4	73				
26	NAH	3	1	3	1	2	2	1	1	2	2	3	1	1	1	1	2	2	1	1	3	3	1	2	1	3	3	3	2	3	2	3	3	2	1	1	3	2	1	1	75				
27	ALS	2	4	3	1	2	1	1	1	2	4	1	1	2	4	2	4	1	2	1	2	4	4	1	1	3	1	1	2	1	2	1	2	1	4	1	1	4	1	2	1	78			
28	HR	3	2	1	4	1	2	1	1	3	3	1	1	1	2	1	3	3	1	2	1	4	1	3	3	3	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	3	73			
29	MT	1	2	3	2	2	4	2	1	2	1	2	3	2	4	1	1	1	3	2	1	2	2	4	2	2	4	2	2	2	4	1	3	3	2	1	3	3	1	4	2	86			
30	JF	4	4	3	2	2	2	2	2	2	3	3	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	4	4	4	3	2	2	4	3	1	1	1	1	1	4	2	88					
31	HM	1	2	3	3	4	4	4	3	3	2	2	2	2	1	3	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	4	1	3	1	2	2	3	2	2	1	1	2	1	80			
32	CT	1	1	2	2	2	4	3	4	3	4	2	2	1	3	2	2	4	2	2	1	1	3	1	4	4	1	1	1	2	3	3	2	2	3	2	2	3	1	1	2	2	88		
33	NL	4	4	4	3	4	3	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	1	4	3	3	1	2	1	1	4	4	4	1	3	2	2	3	3	4	2	2	2	2	3	4	98			
34	TV	4	4	4	2	2	2	2	2	1	3	2	1	1	1	3	2	2	2	2	1	1	3	4	4	2	1	1	1	3	2	2	2	2	1	1	4	2	2	1	1	83			
35	NC	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	1	4	4	1	4	4	4	4	4	1	1	134		
36	MP	3	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	4	2	2	1	4	1	1	3	4	4	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1	2	1	2	1	4	73			
37	ZP	1	4	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	4	1	1	1	3	1	1	3	2	2	1	2	1	1	4	1	4	2	4	1	1	1	1	3	4	72			
38	NR	3	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	4	2	4	2	4	1	3	2	4	1	2	1	1	2	1	1	1	4	2	1	1	1	1	1	1	1	4	2	77			
39	MR	2	4	2	2	1	2	1	4	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	4	1	1	3	2	3	2	4	1	1	3	1	4	76			
40	IR	1	1	1	4	1	1	4	3	4	1	4	3	1	3	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	3	2	2	2	2	1	1	4	1	1	4	1	2	1	2	3	80		
41	RR	1	4	1	1	1	1	2	1	1	2	4	2	4	2	2	3	4	2	2	3	2	1	1	1	2	1	1	4	3	2	1	2	1	2	1	4	1	4	3	1	1	81		
42	RM	4	4	3	3	4	1	4	4	3	4	4	3	1	4	4	3	3	4	1	4	4	3	4	3	4	3	1	3	3	1	4	1	1	4	3	4	4	4	3	126				
43	SS	4	1	2	1	1	1	1	4	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	3	1	4	1	4	1	4	2	1	1	1	2	1	1	3	1	4	2	4	76		
44	SC	4	4	2	2	2	2	3	3	2	2	4	2	1	3	3	2	1	3	1	3	2	1	1	2	1	3	1	1	2	3	1	1	2	3	1	1	4	4	3	1	2	87		
45	HG	4	1	1	1	1	1	2	4	3	2	1	3	4	1	1	1																												



