

SKRIPSI



**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP HASIL
BELAJAR DAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS 5 SDIT
FAIDLURRAHMAN KECAMATAN DAWE KABUPATEN KUDUS**

Oleh

NIKMAWATI

NIM 201733083

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2021



**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP HASIL
BELAJAR DAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS 5 SDIT
FAIDLURRAHMAN KECAMATAN DAWA KABUPATEN KUDUS**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh

NIKMAWATI

NIM 201733083

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2021

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Membuat hidup kita tertekan, sedangkan bersyukur membawa kita pada jalan kemudahan”

PERSEMBAHAN

Puji Syukur Alhamdulillah peneliti pajatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penelitian ini dapat terselesaikan sebagai akhir ini dengan baik. Skripsi ini merupakan salah satu jalan bagi peneliti meraih kesuksesan dan cita-cita. Dalam penyelesaian skripsi ini tidak luput dari bantuan dan motivasi dari banyak pihak. Oleh karena itu dengan seluruh kerendahan hati peneliti mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Diri sendiri yang telah mampu melewati rintangan kehidupan dan melewati prosesnya yang dapat dijadikan sebuah pembelajaran guna menjadikan diri sosok yang lebih baik dari sebelumnya.
2. Orang tua saya Bapak Rondi (Alm) dan Ibu Hartini yang terus menerus memberi kasih sayang, mengasuh, membimbing, dan mendoakan sehingga dapat menyelesaikan skripsi serta tumbuh menjadi orang baik. Serangkaian kata tidaka akan dapat menggantikan kasih sayang yang telah mereka berikan.
3. Adik saya yang saya sayangi Fania Yuanita Larasati yang senantiasa memanjatkan do'a, memberi motivasi dan semangat tanpa henti.
4. Bapak/Ibu dosen progam studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, utamanya dosen pembimbing saya Bapak Henry Suryo Bintoro, S.Pd., M.Pd dan Bapak Santoso, S.Pd., M.Pd yang telah membimbing dan memberikan arahan dengan sepenuh hati.
5. Keluarga besar, sahabat dan teman yang selama ini telah ikut serta dan memberikan semangat dan perhatian kepada saya.
6. Zaenal Abidin yang senantiasa memberikan semangat serta memotivasi agar selalu semangat dalam mengerjakan skripsi.

7. Teman seperjuangan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar`
khususnya angkatan 2017 kelas B.

Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, penulis ucapkan teri makasih dan mohon maaf. Semoga menjadi amal sholeh bagi mereka serta mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT.



PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul *Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa Kelas 5 SDIT Faidlurrahman Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus* oleh Nikmawati NIM 201733083 ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 30 Agustus 2021

Pembimbing I



Henry Suryo Bintoro, M.Pd.

NIDN. 0718058501

Pembimbing II



Santoso, M.Pd.

NIDN. 0608038502

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Siti Masfuah, M.Pd.

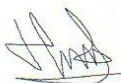
NIDN. 0615129001

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul *Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa Kelas 5 SDIT Faidlurrahman Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus* oleh Nikmawati NIM 201733083 ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 08 September 2021

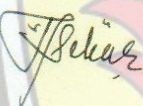
Tim Penguji



Henry Suryo Bintoro, M.Pd., Ketua
NIDN. 0718058501



Santoso, M.Pd., Anggota
NIDN. 0608038502



Sekar Dwi Ardianti, M.Pd., Anggota
NIDN. 0623119001



M. Syafruddin Kuryanto, M.Or., Anggota
NIDN. 0604059102

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,



Drs. Sucipto, M.Pd. Kons
NIDN. 0629086302

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa Kelas 5 SDIT Faidlurrahman Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus", sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar sarjana (S1) di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.

Skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari banyak pihak Pada kesempatan kali ini penulis ingin sampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. ucapan terima kasih penulis persembahkan kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Drs. Sucipto, M.Pd., Kons selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Siti Masfuah, M.Pd selaku Kaprodi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Dosen Pembimbing skripsi Bapak Henry Suryo Bintoro, M.Pd dan Bapak Santoso, M.Pd yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, dan pencerahan dalam penyusunan skripsi ini dari awal hingga akhir.
5. Semua Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat dan keteladanan yang baik.
6. Kepala Sekolah SDIT Faidlurrahman Bapak Ali Rofi'i, S.Pd yang telah bersedia memberi informasi yang mendukung dalam pelaksanaan penelitian.
7. Kepada guru kelas 5 SDIT Faidlurrahman Endang Sulistriyani, S.Pd dan siswa kelas 5 yang telah bersedia menjadi informan dalam pelaksanaan penelitian.
8. Seluruh pihak yang telah rela membantu proses pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

Peneliti paham betul bahwa skripsi ini masih belum sempurna dan masih ada kekurangan dalam skripsi ini. oleh sebab itu, diperlukan saran dan kritik yang membangun guna melengkapi skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini mampu memberi manfaat kepada semua pihak.

Kudus, 09 September 2021

Peneliti,



Nikmawati

NIM. 201733083



ABSTRACT

Nikmawati. 2021. **The effect of the intensity of using gadgets on learning outcomes and learning interest of V grade students of SDIT Faidlurrahman, Dawe District, Kudus Regency.** Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Supervisor (1) Henry Suryo Bintoro, M.Pd (2) Santoso, M.Pd.

Keywords: Use of Gadget, learning outcomes, interest in learning.

Gadgets are electronic devices that are used as information media, learning media and as entertainment. Learning outcomes are changes that occur in students in knowledge, attitudes and skills as well as changes that exist in students which will lead to better improvement and development and results from an interaction of learning and teaching actions. Students will get maximum learning outcomes if students have seriousness in learning.

Learning activities carried out both at school and at home must be based on the desire that arises from within him interested in learning, the intended interest is interest. Children who have an interest in something, namely learning, will try their best to achieve the goals of their learning activities.

The purpose of this study was to determine (1) whether there was an effect of using gadgets on the learning outcomes of 5th grade students of SDIT Faidlurrahman, Dawe District, Kudus Regency (2) Is there any effect of using gadgets on the learning interest of 5th grade students of SDIT Faidlurrahman, Dawe District, Kudus Regency.

The type of research used in this research is descriptive quantitative using non-experimental methods. The sample used is the Non-Probability Sampling Technique and uses saturated sampling. Data collection techniques include observation, interviews, questionnaires, and documentation.

This research was carried out at SDIT Faidlurrahman, Dawe District, Kudus Regency with the research subjects of 24 students and 5th grade teachers of SDIT Faidlurrahman. The results of the study can be concluded: 1. The use of gadgets does not significantly affect the learning outcomes of fifth grade students at SDIT Faidlurrahman, Dawe District, Kudus Regency. 2. The use of gadgets has a significant effect on the learning interest of fifth grade students at SDIT Faidlurrahman, Dawe District, Kudus Regency.

ABSTRAK

Nikmawati. 2021. **Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Kelas 5 SDIT Faidlurrahman Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus.** Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Henry Suryo Bintoro, M.Pd (2) Santoso, M.Pd.

Kata Kunci : Penggunaan *Gadget*, hasil belajar, minat belajar.

Gadget atau gawai merupakan salah satu piranti elektronik yang dipakai guna mencari informasi, media belajar, dan hiburan. Sementara itu hasil belajar merupakan suatu perubahan yang dialami seorang siswa yang meliputi intelektual, keterampilan, serta sikapnya dan mengkat menjadi lebih baik. Hasil belajar yang dicapai seorang siswa didukung pula dengan kesungguhannya dalam belajar.

Anak mempunyai minat pada suatu hal yang kaitannya dengan belajar maka anak akan semaksimal mungkin meraih tujuannya daalam kegiatan belajar. Hal tersebut berarti bahwa dalam kegiatan belajar yang dilaksanakan di sekolah atau di rumah harus didasari keinginan dan kemauan siswa atau minat siswa terhadap suatu plajaran.

Selaras dengan rumusan masalah, penelitian ini memiliki dua tujuan, yaitu mengetahui dampak atau pengaruh pemakaian *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SDIT Faidlurrahman Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus, selain itu juga bertujuan untuk memahami pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas 5 SDIT Faidlurrahman Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskripsif dengan menerapkan metode non eksperimen. Sampel yang dipakai adalah Teknik *Non Probabiliti Sampling* dan memakai *samplingl jenuh*. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

Lokasi penelitian ini terletak di SDIT Faidlurrahman Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus dengan subjek penelitian 24 siswa dan guru kelas 5 SDIT Faidlurrahman. Hasil penelitian dapat disimpulkan: 1. Penggunaan gadget tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V SDIT Faidlurrahman Kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus. 2. Penggunaan gadget berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa kelas V SDIT Faidlurrahman Kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus.

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LOGO	ii
JUDUL	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING	vi
PENGESAHAN PENGUJI	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRACT	x
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Definisi Operasional	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Deskripsi Konseptual	8
2.1.1 Penggunaan <i>Gadget</i>	8
2.1.1.1 Pengertian <i>Gadget</i>	8
2.1.1.2 Dampak <i>Gadget</i>	8
2.1.1.3 Faktor-faktor Penggunaan <i>Gadget</i>	10
2.1.1.4 Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	11
2.1.2 Hasil Belajar	11
2.1.2.1 Pengertian Hasil Belajar	11
2.1.2.2 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	11
2.1.3 Minat Belajar	12

2.1.3.1	Pengertian Minat Belajar	12
2.1.3.2	Indikator Minat Belajar	13
2.1.3.3	Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar	14
2.2	Penelitian Relevan	15
2.3	Kerangka Berpikir	19
2.4	Hipotesis Penelitian	21
BAB III	METODE PENELITIAN	22
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian	22
3.1.1	Tempat Penelitian	22
3.1.2	Waktu Penelitian	22
3.2	Rancangan Penelitian	23
3.3	Populasi dan Sampel	23
3.3.1	Populasi	24
3.3.2	Sampel	24
3.4	Pengumpulan Data	24
3.4.1	Observasi	24
3.4.2	Wawancara	24
3.4.3	Angket	25
3.4.4	Dokumentasi	25
3.5	Instrumen Penelitian	26
3.6	Teknik Analisis Data	27
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1	Deskripsi dan Pembahasan Hasil Analisis Data	32
4.1.1	Deskripsi	32
4.2	Hasil Analisis Data	33
4.2.1	Hasil Penelitian	33
4.3	Uji Prasyarat (Analisis Data)	36
4.3.1	Uji Normalitas	36
4.3.2	Uji Linieritas	38
4.4	Hasil Uji Hipotesis	40
4.5	Pembahasan Hasil Penelitian	47

4.5.1 Pengaruh Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Hasil Belajar	48
4.5.2 Pengaruh Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Minat Belajar	49
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	50
5.1 Simpulan	50
5.2 Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN.....	57
PERNYATAAN.....	98
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	102



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian relevan.....	17
Tabel 3.1 Alternatif jawaban.....	27
Table 4.1 Distribusi frekuensi intensitas penggunaan <i>gadget</i>	33
Table 4.2 Distribusi frekuensi intensitas hasil belajar	34
Table 4.3 Distribusi frekuensi minat belajar	35
Table 4.4 Uji normalitas kolmogrov-smirnov test	37
Table 4.5 Uji normalitas hasil belajar	37
Table 4.6 Uji normalitas minat belajar.....	38
Table 4.7 Uji linieritas antara X dan Y1	39
Table 4.8 Uji linieritas antara X dan Y2	40
Table 4.9 Hasil analisis korelasi penggunaan <i>gadget</i> dengn hasil belajar	41
Table 4.10 Hasil analisis regresi sederhana X dan Y1.....	42
Table 4.11 Hasil analisi korelasi penggunaan <i>gadget</i> dengan minat belajar	44
Table 4.12 Hasil analisis regresi sederhana X dan Y2.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	20
Gambar 4.1 grafik frekuensi penggunaan <i>gadget</i>	34
Gambar 4.2 grafik frekuensi hasil belajar	35
Gambar 4.3 grafik frekuensi minat belajar	36



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan	58
Lampiran 2 Hasil Belajar	60
Lampiran 3 Kisi-kisi Pedoman Observasi.....	62
Lampiran 4 Pedoman Observasi Penggunaan <i>Gadget</i>	64
Lampiran 5 Pedoman Observasi Hasil Belajar	65
Lampiran 6 Pedoman Observasi Minat Belajar	66
Lampiran 7 Kisi-kisi Wawancara Orangtua.....	62
Lampiran 8 Pedoman Wawancara Orangtua.....	69
Lampiran 9 Kisi-kisi Wawancara Guru	71
Lampiran 10 Pedoman Wawancara Guru	72
Lampiran 11 Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa	75
Lampiran 12 Pedoman Angket Minat Belajar Siswa.....	77
Lampiran 13 Kisi-kisi Angket Penggunaan <i>Gadget</i>	79
Lampiran 14 Pedoman Angket Penggunaan <i>Gadget</i>	80
Lampiran 15 Hasil Observasi Penggunaan <i>Gadget</i>	82
Lampiran 16 Hasil Observasi Hasil Belajar.....	83
Lampiran 17 Hasil Observasi Minat Belajar.....	84
Lampiran 18 Hasil Wawancara Orangtua	85
Lampiran 19 Hasil Wawancara Guru.....	87
Lampiran 20 Hasil Rekap Angket Minat Belajar Siswa	90
Lampiran 21 Hasil Rekap Angket Penggunaan <i>Gadget</i>	92
Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian.....	94
Lampiran 23 Letter of Acceptance (LoA).....	95
Lampiran 24 Penetapan Pembimbing Skripsi	96
Lampiran 25 Permohonan Ijin Penelitian Skripsi	97
Lampiran 26 Pernyataan Orisinalitas Naskah Skripsi.....	98
Lampiran 27 Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi	99
Lampiran 28 Permohonan Ujian Skripsi.....	100
Lampiran 29 Bukti Bimbingan.....	101
Lampiran 30 Riwayat Hidup.....	102