

**HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET*
DAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
KELAS IX MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 8
BANYUWANGI**

SKRIPSI



Oleh:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
Kharisma Lailatul Fadlilah
Nim : 212101090006

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
OKTOBER 2025**

**HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET*
DAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
KELAS IX MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 8
BANYUWANGI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh:

Kharisma Lailatul Fadlilah

Nim : 212101090006

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
OKTOBER 2025**

**HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET*
DAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
KELASIX MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 8
BANYUWANGI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
Kharisma Lailatul Fadlilah
Nim: 212101090006

Disetujui pembimbing



Abdurrahman Ahmad, M.Pd.
NIP. 198805302023211017

**HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET*
DAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
KELAS IX MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 8
BANYUWANGI**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari : Kamis
Tanggal : 02 Oktober 2025

Tim Penguji

Ketua Sidang

Fiqru Mafar, M.IP

NIP: 198407292019031004

Sekretaris

Rachma Dini Fitria, M.Si

NIP: 199403032020122005

Anggota:

1. Dr. Drs. H. D. Fajar Ahwa, M.Pd.I. ()

2. Abdurrahman Ahmad, M.Pd. ()

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Muis S.Ag., M.Si.

NIP. 197304242000031005

MOTTO

كُتِبَ عَلَيْكُمُ الْقِتَالُ وَهُوَ كُرْهُ لَكُمْ وَعَسَى أَنْ تَكْرَهُوا شَيْئًا وَهُوَ خَيْرٌ لَكُمْ وَعَسَى أَنْ تُحِبُّوا شَيْئًا وَهُوَ شَرٌّ لَكُمْ وَاللَّهُ يَعْلَمُ وَأَنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ ﴿٢١٦﴾

“Boleh jadi kamu membenci sesuatu yang amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal amat buruk bagimu. Allah mengetahui, sedangkan kamu tidak mengetahui”

(QS. Al-Baqarah: 216)*



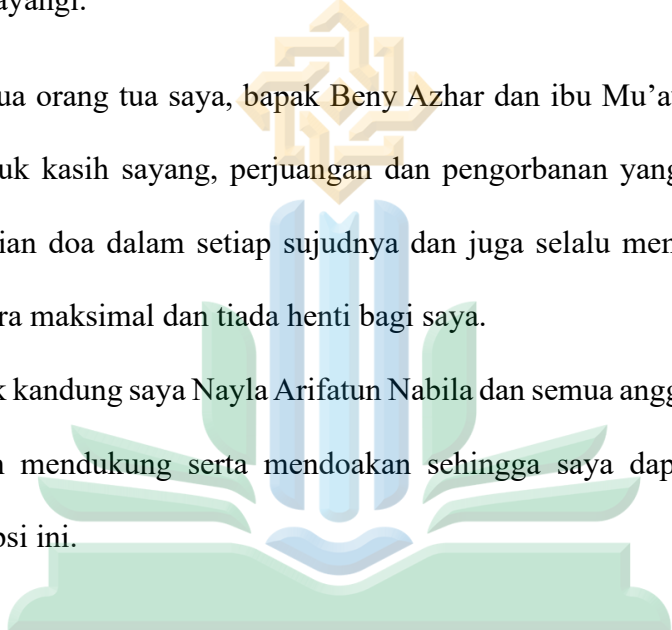
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemah*, (Bandung: PT Cordoba Internasional Indonesia Bandung, 2017), 34

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur atas kahadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah sehingga atas hendak-Nya skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar. Sholawat serta salam tak lupa selalu terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Saya persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang saya sayangi.

1. Kedua orang tua saya, bapak Beny Azhar dan ibu Mu'awanah atas segala bentuk kasih sayang, perjuangan dan pengorbanan yang tiada henti serta untaian doa dalam setiap sujudnya dan juga selalu memberikan motivasi secara maksimal dan tiada henti bagi saya.
2. Adik kandung saya Nayla Arifatun Nabila dan semua anggota keluarga yang telah mendukung serta mendoakan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang masa Esa yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan, sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada Baginda Nabi Mummad SAW yang kita nantikan syafaatnya di yaumul qiyamah. Sehingga penulis bisa menyelesaikan penulisan karya ilmiah yang berjudul “Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IX Madrasah Tsanawiyah Negeri 8 Banyuwangi”

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi masih membutuhkan bimbingan dari segala pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menyediakan fasilitas dan pelayanan yang baik kepada penulis.
2. Bapak Dr. H. Abd. Muis S.Ag., M.Si., selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah bersedia memberikan persetujuan pada skripsi ini.
3. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., selaku ketua Jurusan Pendidikan Sains di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yang telah memberikan fasilitas kepada penulis.

4. Bapak Fiqru Mafar, M.IP., selaku Koordinator Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan wadah kepada penulis untuk menggali pengetahuan.
5. Bapak Abdurrahman Ahmad, S.Pd., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak arahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan ibu dosen UIN KHAS Jember yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat selama penulis kuliah di UIN KHAS Jember.
7. Ibu Sri Endah Zulaikhatul Kharimah, S.Ag, M.Pd., selaku Kepala MTs Negeri 8 Banyuwangi, yang telah memberikan izin dan kesempatan penelitian di MTs Negeri 8 Banyuwangi.
8. Ibu Rahmi Widyarini, S.Pd., selaku Guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial MTs Negeri 8 Banyuwangi yang telah banyak membantu dalam proses penelitian.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih telah memberikan pengarahan, semangat dan do'a dalam penyelesaian skripsi ini secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis ucapkan terima kasih, semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas segala bantuan yang diberikan kepada penulis. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan.

Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar lebih baik kedepannya, dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dengan baik untuk para pembaca.

Jember, 28 Agustus 2025

Kharisma Lailatul Fadlilah
NIM: 212101090006



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Kharisma Lailatul Fadlilah, 2025: Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IX Madrasah Tsanawiyah Negeri 8 Banyuwangi

Kata Kunci: Intensitas Penggunaan *Gadget*, Motivasi Belajar, Hasil Belajar IPS

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas IX di MTs Negeri 8 Banyuwangi. Latar belakang penelitian ini didasari oleh meningkatnya penggunaan *gadget* di kalangan siswa kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi yang berpotensi memengaruhi proses dan pencapaian belajar, baik secara positif maupun negatif. Di samping itu, motivasi belajar sebagai faktor internal turut berperan penting dalam menentukan keberhasilan akademik siswa.

Tujuan penelitian ini: 1) Untuk mengetahui adanya hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi 2) Untuk mengetahui adanya hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi 3) Untuk mengetahui adanya hubungan secara simultan antara intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Probability Sampling* dengan metode *Simple Random Sampling*. Jumlah sampel ditentukan menggunakan rumus *Slovin* dengan toleransi kesalahan 5%, sehingga diperoleh sampel sebanyak 161 siswa dari total populasi 270 siswa kelas IX. Instrumen yang digunakan meliputi angket dan dokumentasi nilai.

Hasil analisis menunjukkan adanya hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dan hasil belajar, motivasi belajar dan hasil belajar, serta hubungan secara simultan penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS. Nilai R sebesar 0,914 dan R square sebesar 0,836 menunjukkan bahwa kedua variabel bebas memberikan kontribusi sebesar 83,6% terhadap hasil belajar. Temuan ini menegaskan pentingnya penggunaan *gadget* secara bijak dan peningkatan motivasi belajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR ISI

	Hal.
HALAMAN SAMPUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	10
1. Variabel Penelitian	10

2. Indikator Variabel.....	11
F. Definisi Operasional.....	12
G. Asumsi Penelitian.....	13
H. Hipotesis.....	14
I. Sistematika Pembahasan	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	18
A. Penelitian Terdahulu.....	18
B. Kajian Teori.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian	49
B. Populasi Dan Sampel	50
C. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data	52
D. Analisis Data	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	65
A. Gambar Obyek Penelitian	65
B. Penyajian Data.....	70
C. Analisis dan Pengujian Hipotesis.....	75
D. Pembahasan	81
BAB V PENUTUP	89
A. Kesimpulan.....	89
B. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	92

DAFTAR TABEL

No. Uraian	Hal
1.1 Indikator Variabel.....	11
3.1 Sampel Penelitian.....	52
3.2 Skala Likert	54
3.3 Kisi-kisi Instrumen Pengumpulan data	55
3.4 Indeks Validitas	57
3.5 Uji Validitas Angket Intensitas Penggunaan <i>gadget</i>	57
3.6 Uji Validitas Angket Motivasi Belajar	58
3.7 Hasil Uji Reliabilitas	60
3.8 Interpretasi Nilai r	62
4.1 Hasil Uji Normalitas	76
4.2 Hasil Uji Analisis Korelasi Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Hasil Belajar	77
4.3 Hasil Uji Analisis Korelasi Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar	79
4.4 Hasil Uji Analisis Korelasi Berganda	80

DAFTAR GAMBAR

No. Uraian	Hal
4.1 Diagram Hasil Angket Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	71
4.2 Diagram Hasil Angket Motivasi Belajar	72
4.3 Diagram Hasil Belajar IPS Kelas IX.....	74
4.4 Diagram Pernyataan Angket Intensitas <i>Gadget</i>	82
4.5 Diagram Pernyataan Angket Motivasi Belajar.....	85



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pernyataan Tulisan	97
Lampiran 2 Matrik Penelitian	98
Lampiran 3 Kisi-Kisi Pengumpulan Data	100
Lampiran 4 Instrumen Angket	101
Lampiran 5 Soal Ujian Akhir Semester	110
Lampiran 6 Modul Ajar.....	120
Lampiran 7 Data Guru dan Tenaga Kependidikan.....	128
Lampiran 8 Data Peserta Didik MTs Negeri 8 Banyuwangi.....	131
Lampiran 9 Tabulasi Data Angket.....	132
Lampiran 10 Hasil Olah Data	142
Lampiran 11 Surat Permohonan Izin Penelitian	150
Lampiran 12 Surat Keterangan Selesai Penelitian	151
Lampiran 13 Jurnal Penelitian	152
Lampiran 14 Dokumentasi.....	154

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak besar pada banyak bidang kehidupan, salah satunya adalah dunia pendidikan. Penggunaan *gadget* sebagai perangkat teknologi sekarang ini telah menjadi bagian penting dalam kegiatan belajar siswa. *Gadget* tidak hanya digunakan untuk keperluan media sosial dan hiburan tetapi juga sebagai alat bantu belajar, misalnya mencari informasi dan mengikuti pembelajaran daring.

Di Indonesia, penggunaan *gadget* oleh pelajar semakin meningkat terutama pada jenjang SMP/MTs. Menurut survei yang dilakukan Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) tahun 2021, Indonesia menduduki peringkat keempat negara dengan pengguna *gadget* terbanyak di dunia. Menurut data, sekitar 160,23 juta orang atau sekitar 58,6% dari total penduduk Indonesia menggunakan *gadget*. Angka ini mencakup semua kelompok umur, dari anak-anak hingga orang dewasa.

Berdasarkan survei APJII (2023), sebanyak 78,19% penduduk Indonesia atau sekitar 215 juta orang menggunakan internet, meningkat dari 77,02% pada tahun sebelumnya. *Gadget* digunakan oleh seluruh kelompok usia, namun remaja menjadi pengguna terbanyak dengan

persentase 98,20%, yang menunjukkan hampir seluruh remaja Indonesia menggunakan *gadget* dalam kesehariannya.¹

Penggunaan *gadget* oleh siswa memiliki efek yang berbeda terhadap proses belajar mereka. Di satu sisi, *gadget* dapat berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang berguna untuk mencari berbagai sumber belajar dan informasi. Di sisi lain, *gadget* dapat berfungsi sebagai sumber belajar yang berguna untuk mendukung pendidikan siswa. Siswa dapat menggunakan berbagai platform online, termasuk aplikasi pembelajaran, dan video pembelajaran. Seperti yang ditunjukkan oleh Seftia Himatul Husna¹ dan Frita Devi Asriyanti, penggunaan *gadget* yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.²

Namun, di sisi lain, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan belajar yang lebih produktif. Siswa yang menghabiskan terlalu banyak waktu dengan *gadget* cenderung mengalami penurunan konsentrasi dan hasil belajar. Oleh karena itu, sangat penting bagi pendidik dan orang tua untuk mengawasi penggunaan *gadget* oleh siswa.

Kecanduan *gadget* pada kalangan remaja merupakan permasalahan yang semakin mendapat perhatian serius karena memberikan dampak negatif terhadap berbagai aspek kehidupan. Berdasarkan hasil tinjauan

¹ Rahmi Yati, "Survei APJII Pengguna Internet Di Indonesia Tembus 215 Juta Orang," *APJII*, March 10, 2020.

² Seftia Himatul Husna dan Frita Devi Asriyanti, "Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ips Berbantuan gadget peserta Didik Kelas V Sdn 1 Moyoketen Kabupaten Tulungagung," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no 3 (September 2025): 565-574

literatur yang dilakukan oleh Rini dan Huriah, penggunaan *gadget* secara berlebihan tidak hanya berdampak pada kesehatan fisik, seperti peningkatan risiko obesitas akibat kurangnya aktivitas fisik, tetapi juga berdampak pada kesehatan psikologis remaja, meliputi munculnya gejala depresi, perasaan kesepian, gangguan tidur, kecenderungan melakukan tindakan bunuh diri, serta gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas (ADHD). Selain itu, kecanduan *gadget* turut memengaruhi aspek sosial, khususnya dalam hubungan keluarga, yang ditandai dengan menurunnya kualitas komunikasi antar anggota keluarga serta perubahan pola interaksi yang bersifat individualistik. Oleh karena itu, diperlukan perhatian dan pengendalian terhadap penggunaan *gadget* pada remaja guna meminimalisir dampak negatif yang mungkin ditimbulkan.³

Keberadaan *gadget* seharusnya dapat memberikan dorongan untuk belajar secara mandiri bagi para siswa. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak harus selalu dilakukan secara langsung. Motivasi untuk belajar ini perlu dilakukan secara rutin atau bertahap, karena hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Namun, dampak penggunaan *gadget* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa masih diperdebatkan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan perangkat *gadget* dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, sementara penelitian lain menemukan bahwa penggunaan

³ Jurnal Keperawatan Muhammadiyah, Mentari Kusuma Rini, and Titih Huriah, "Prevalensi Dan Dampak Kecanduan Gadget Pada Remaja: Literature Review," *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, vol. 5, n.d., <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM>.

gadget yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi siswa dan mengurangi hasil belajar mereka.⁴

Hasil belajar siswa adalah indikator keberhasilan proses pembelajaran. Hasil belajar yang baik menunjukkan bahwa siswa memahami materi pelajaran dan dapat menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Menurunnya hasil belajar siswa ini ditunjukkan dari belum tercapainya KKM siswa terhadap beberapa mata pelajaran. Siswa menggunakan *gadget* tidak hanya digunakan untuk belajar dan mencari informasi tapi lebih sering digunakan sebagai media hiburan. Hal ini disebabkan karena perhatian siswa sudah teralihkan oleh aplikasi lain yang terdapat dalam *gadget* tersebut.

Hasil belajar IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) di kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi menjadi fokus dalam penelitian ini. IPS sebagai salah satu mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep dan analisis yang baik, sangat dipengaruhi oleh cara siswa mengakses informasi dan belajar. Siswa yang menggunakan *gadget* secara efektif untuk belajar cenderung memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang tidak memanfaatkan teknologi tersebut.⁵

⁴ R. Raja and P. C. Nagasubramani, "Impact of Modern Technology in Education," *Journal of Applied and Advanced Research* 3 (May 10, 2021): 33–35, <https://doi.org/10.21839/jaar.2018.v3iS1.165>.

⁵ Hidayati N, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa," *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 8 (2021): 45–52.

Selain meningkatnya penggunaan *gadget*, faktor yang memengaruhi hasil belajar juga disebabkan oleh berkurangnya minat siswa untuk belajar dengan giat, yang berkaitan dengan motivasi belajar mereka. Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi hasil belajar siswa, yang dapat didefinisikan sebagai dorongan yang dimiliki siswa untuk mencapai tujuan akademik dan belajar lebih banyak lagi. Dua jenis motivasi belajar adalah intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari siswa sendiri, sedangkan motivasi ekstrinsik dipengaruhi oleh hal-hal dari luar, seperti penghargaan atau pengakuan.⁶

Motivasi tersebut berperan besar dalam menentukan seberapa baik siswa bisa menyesuaikan diri dengan tuntutan pembelajaran. Motivasi belajar yang tinggi dalam IPS dapat mendorong siswa untuk lebih aktif mencari informasi dan memahami materi pelajaran. Siswa yang termotivasi cenderung menggunakan *gadget* untuk mendukung proses belajar mereka, seperti mencari referensi tambahan atau mengikuti diskusi online yang berkaitan dengan pelajaran IPS. Sebaliknya, siswa yang kurang termotivasi cenderung menggunakan *gadget* untuk hiburan, yang dapat mengganggu fokus dan pemahaman mereka. Menurut Hidayati dan Rahmawati, ada hubungan positif antara hasil belajar siswa dan motivasi belajar yang tinggi.⁷

⁶ Richard M. Ryan and Edward L. Deci, "Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions," *Contemporary Educational Psychology* 25, no. 1 (2000): 54–67, <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>.

⁷ Hidayati N and Rahmawati A, "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2020, 123–30.

Motivasi belajar merupakan salah satu hal penting yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Di MTs Negeri 8 Banyuwangi, semangat belajar siswa terlihat dari berbagai kegiatan dan program yang dirancang untuk menumbuhkan minat mereka, mulai dari pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran hingga penyediaan akses ke berbagai sumber belajar daring. Suasana belajar pun menjadi lebih menarik dan tidak membosankan karena siswa bisa belajar secara lebih interaktif. Selain itu, sekolah juga menerapkan pendekatan yang menyesuaikan pembelajaran dengan karakter dan kebutuhan masing-masing siswa, sehingga mereka bisa belajar dengan cara yang paling sesuai dengan kemampuan dan gaya belajarnya.

Di kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi, masih ada beberapa siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah. Untuk membantu siswa mencapai KKM tersebut, para guru memberikan tugas tambahan guna meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar siswa di kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi menunjukkan peningkatan, di mana terdapat sebagian yang siswa telah mencapai KKM, sementara terdapat juga siswa masih memerlukan perlakuan khusus. Penilaian KKM ini didasarkan pada alat ukur yang dapat dilihat melalui hasil belajar siswa dalam aspek kognitif.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* berhubungan dengan hasil belajar siswa, begitu pula

dengan motivasi belajar siswa yang juga berpengaruh terhadap hasil belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dan motivasi belajar siswa saling terkait dengan hasil belajar mereka.

Dengan memahami hubungan antara intensitas penggunaan *gadget*, motivasi belajar dengan hasil belajar IPS tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap proses belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi pendidik dan orang tua tentang bagaimana mereka dapat mendukung proses belajar siswa dan membantu mereka menggunakan *gadget* dengan cara yang bijak.

Dengan latar belakang tersebut, maka akan melakukan penelitian dengan judul **“Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IX Madrasah Tsanawiyah Negeri 8 Banyuwangi”**. Diharapkan hasil penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana teknologi mempengaruhi proses pendidikan dan membantu sekolah dalam mengembangkan strategi yang lebih baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu.

B. Rumusan Masalah

Bagian ini mencantumkan rumusan masalah yang hendak dicari jawabannya melalui penelitian. Rumusan masalah disusun secara singkat,

jelas, tegas, spesifik, operasional yang dituangkan dalam kalimat tanya.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Adakah hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi?
2. Adakah hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi?
3. Adakah hubungan secara simultan antara intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan gambaran tentang arah yang akan dituju dalam melakukan penelitian. Tujuan penelitian harus mengacu konsisten dengan masalah-masalah yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui adanya hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi
2. Untuk mengetahui adanya hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi
3. Untuk mengetahui adanya hubungan secara simultan antara intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi

D. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini menambah pengetahuan tentang intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar.
- b. Penelitian ini dapat memberikan salah satu potret pendidikan tentang intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar siswa di Indonesia
- c. Penelitian ini dapat menjadi literatur dalam pemikiran dan keilmuan tentang intensitas penggunaan *gadget*.

2. Manfaat Praktis

1. Manfaat Bagi Guru

- 1) Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi pendidik untuk mengajar dan memperhatikan siswa dalam proses pembelajaran agar mencapai hasil belajar IPS yang optimal
- 2) Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan komunikasi dengan orang tua siswa, sehingga orangtua dapat mengontrol siswa dimanapun berada dalam menggunakan *gadget*.
- 3) Penelitian ini dapat memberikan informasi bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mempengaruhi

hasil belajar, sehingga guru dapat menghimbau siswa untuk membatasi penggunaannya.

2. Manfaat Bagi Siswa

Memberikan informasi kepada siswa agar mengurangi dan mengontrol penggunaan *gadget*, serta meningkatkan motivasi belajar agar hasil belajar dapat meningkat.

3. Manfaat Bagi Sekolah

Mengetahui penggunaan *gadget* dan motivasi belajar siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa agar dapat meningkatkan kualitas sekolah.

4. Manfaat Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan berguna sebagai rujukan untuk penelitian berikutnya yang ingin mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang hubungan penggunaan *gadget*, motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

a. Variabel Bebas (*independent variable*)

Variabel bebas adalah variabel yang menjadi penyebab timbulnya variabel terikat. Terdapat 2 variabel bebas dalam penelitian ini yaitu penggunaan *gadget* (X1) dan motivasi belajar (X2).

b. Variabel terikat (*dependent variable*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikatnya yaitu hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi (Y).

2. Indikator Variabel

Setelah variabel penelitian terpenuhi kemudian dilanjutkan dengan mengemukakan indikator-indikator variabel yang merupakan rujukan empiris dari variabel yang diteliti. Adapun yang menjadi indikator variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1
Indikator Variabel

No.	Variabel	Indikator variabel
1.	Penggunaan <i>gadget</i>	a. Frekuensi penggunaan <i>gadget</i> b. Durasi penggunaan <i>gadget</i>
2.	Motivsi belajar	a. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan d. Adanya penghargaan dalam belajar e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar f. Adanya lingkungan belajar kondusif

No.	Variabel	Indikator variabel
3.	Hasil belajar	a. Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terejadi pada kognisi. Menurut Bloom bahwa tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan sederhana yakni hafalan hingga paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Pada ranah kognitif ini terdapat 6 kategori yang terdiri dari: 1. Mengingat 2. Memahami 3. Mengaplikasikan 4. Menganalisis 5. Menilai 6. Mencipta

F. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel yaitu, penggunaan gedge, motivasi belajar dan hasil belajar. Definisi operasional pada penelitian ini yaitu:

1. Intensitas Penggunaan *Gadget*

Intensitas penggunaan *gadget* dapat dilihat dari seberapa seringnya remaja menggunakan *gadget* dalam satu hari atau jika dilihat dari setiap minggunya berdasarkan dari beberapa hari dalam seminggu seorang remaja menggunakan *gadget*.

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan keinginan dalam diri siswa yang mendorongnya untuk aktif dalam proses belajar dengan tujuan mencapai hasil yang optimal. Motivasi belajar yang tinggi menjadi pendorong bagi siswa untuk lebih tekun dan gigih dalam belajar. Semakin tinggi motivasinya maka semakin tinggi pula usaha yang mereka lakukan dalam belajar, sehingga berdampak pada hasil belajar.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat dari proses belajar. Hasil belajar berfungsi sebagai indikator keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang diharapkan.

G. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian biasa disebut juga sebagai anggapan dasar atau postulat, yaitu sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti. Anggapan dasar harus dirumuskan secara jelas sebelum peneliti melangkah mengumpulkan data.⁸ Dalam penelitian ini, peneliti mempunyai asumsi bahwa:

1. Penggunaan *gadget* yang tepat dan produktif, seperti untuk mencari informasi dan mengakses sumber belajar digital, dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS. Sebaliknya, penggunaan *gadget* yang berlebihan untuk aktivitas non-edukatif

⁸ Tim Penyusun, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021).

(seperti bermain game atau media sosial) dapat mengganggu fokus belajar dan menurunkan hasil belajar siswa.

2. Jika *gadget* digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, seperti mengakses e-book, video edukasi, atau platform pembelajaran daring, maka dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Namun, penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat menyebabkan distraksi dan menurunkan motivasi dalam belajar.
3. Siswa yang mampu memanfaatkan *gadget* dengan baik dan memiliki motivasi belajar yang tinggi kemungkinan besar akan mencapai hasil belajar yang lebih baik dalam mata pelajaran IPS.

H. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban toritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.⁹

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua hipotesis yakni Hipotesis nol (H_0) dan Hipotesis Alternatif (H_a). Hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak adanya pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y,

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & R&D*, Kdisi ke 19 (Bandung: Alfabeta , 2013).

sedangkan Hipotesis Alternatif (H_a) yang menyatakan adanya pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. H_0 : Tidak ada hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi

H_1 : Ada hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi

2. H_0 : Tidak ada hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi

H_1 : Ada hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi

3. H_0 : Tidak ada hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi

H_1 : Ada hubungan antara hubungan intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi

I. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pemahaman mengenai isi skripsi, peneliti menyusun sistematika pembahasan yang terbagi menjadi empat bab. Berikut adalah rincian sistematika tersebut:

BAB I Pendahuluan merupakan pengantar mengenai topik dan gambaran umum penelitian. Dalam bab ini, dibahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta

ruang lingkup penelitian. Selain itu, terdapat definisi operasional, asumsi penelitian, hipotesis, metode penelitian, dan diakhiri dengan sistematika pembahasan.

BAB II menyajikan kajian pustaka yang merupakan tinjauan terhadap literatur yang relevan. Bab ini mencakup penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini serta kajian teori yang digunakan sebagai perspektif oleh peneliti. Telaah pustaka ini menjelaskan kajian-kajian sebelumnya yang menjadi landasan bagi penelitian ini, dengan menyoroti persamaan dan perbedaan antara kajian terdahulu dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Bab ini berfungsi sebagai landasan teori untuk bab selanjutnya.

BAB III menyajikan pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik dan instrumen pengumpulan data, analisis data yang dilakukan dalam studi ini. Mencakup gambar objek penelitian, penyajian data, analisis, pengujian hipotesis.

BAB IV menyajikan data dan analisis hasil penelitian, yang mencakup gambar objek penelitian, penyajian data, analisis, pengujian hipotesis, dan diakhiri dengan pembahasan. Bab ini berfungsi sebagai bahan kajian untuk memaparkan data yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan.

BAB V adalah bab penutup yang menyajikan esensi dari studi ini serta inspirasi bagi peneliti. Dalam bab ini, terdapat kesimpulan dan saran. Bab ini berfungsi untuk memberikan gambaran mengenai hasil penelitian

dalam bentuk kesimpulan, yang diharapkan dapat membantu memahami makna dari penelitian yang telah dilakukan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Dalam tahap penelitian ini, peneliti mengumpulkan berbagai hasil penelitian yang relevan dengan topik yang akan diteliti, lalu menyusun ringkasan dari penelitian tersebut, baik yang telah dipublikasikan maupun yang belum, seperti skripsi, buku, tesis, disertasi, dan artikel yang diterbitkan di jurnal ilmiah. Melalui langkah-langkah ini, peneliti dapat menilai tingkat orisinalitas dan posisi dari penelitian yang akan dilakukan. Berikut adalah penelitian-penelitian sebelumnya yang memiliki relevansi dengan penelitian ini.¹⁰

1. Jurnal penelitian yang ditulis oleh Misbah Fikrianto (2024), dalam jurnal ilmu komputer dan pendidikan yang berjudul “Hubungan Penggunaan Media *Gadget* Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di SMP Depok” dalam penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *survey* dan teknik korelasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1.) Terdapat hubungan positif antara penggunaan media berbasis *gadget* dengan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VII 46,8%. (2.) Terdapat hubungan positif antara motivasi belajar dengan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VII 58,4%. (3.) Terdapat hubungan positif

¹⁰ Tim Penyusun, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, 83

antara penggunaan media berbasis *gadget* dan motivasi belajar bersama-sama dengan hasil belajar Bahasa Indonesia 48,8%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang digunakan dengan baik, serta motivasi belajar yang tinggi, dapat membantu siswa mendapatkan nilai yang lebih baik, terutama dalam pelajaran Bahasa Indonesia.¹¹

2. Jurnal penelitian yang ditulis oleh Tiara Indriyani, Yosi Gumala, Arcivid Chorynia Ruby (2023), dalam jurnal Basicedu yang berjudul “Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil uji korelasi *product moment* diperoleh nilai koefisien (*r*) sebesar $0,405 > r_{tabel} 0,220$ dengan nilai signifikan 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara motivasi belajar dan hasil belajar.¹²

3. Jurnal penelitian yang ditulis oleh Desak Gede Yenny Apriani & Ni Putu Henix Agustyana Dewi (2021), dalam jurnal Medika Usada dengan judul “Hubungan Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Dan V Di SD N 3 Candikuning”. Dalam penelitian, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan

¹¹ Misbah Fikrianto, “Hubungan Penggunaan Media Gadget Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di SMP Depok,” *Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, vol. 2, n.d., <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>.

¹² Tiara Indriyani et al, “Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 7, no. 6 (2023): 3905-3912

rancangan *cross sectional* dengan 52 responden. Data dikumpulkan melalui kuesioner penggunaan *gadget* dan evaluasi belajar siswa, kemudian dianalisis menggunakan uji korelasi *Spearman rank* dengan signifikansi 0,05. Kemudian hasil dari penelitian ini adalah Sebagian besar responden memiliki penggunaan *gadget* sedang dan prestasi belajar baik. Hasil uji korelasi *Spearman rank* menunjukkan nilai signifikan 0,002, yang berarti terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dan prestasi belajar siswa kelas IV dan V di SD N 3 Candikuning.¹³

4. Jurnal penelitian yang ditulis oleh Sri Sistavin Lamanila, Novianty Djafri, Intan Abdul Razak, Warni Tune Sumar (2022) dalam jurnal *Student Journal of Educational Management* yang berjudul “Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Siswa”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Populasi pada penelitian ini sejumlah 268 dengan sampel 73 responden. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh intensitas penggunaan *gedget* terhadap prestasi belajar siswa. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikan atau p-value sebesar 0,000 lebih kecil dari alpha 0,05. Maka dapat disimpulkan dengan selang kepercayaan 95% terdapat pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa.¹⁴

¹³ Desak Gede et al., “Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Iv Dan V Di Sd N 3 Candikuning,” *Jurnal Medika Usada* 4, no 1 (Februari 2021): 7-11

¹⁴ Sri Sistavin Lamanila et al, “Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa,” *Student Journal of Educational Management* 2, no 2 (Desember 2022): 239-248

5. Jurnal penelitian yang ditulis oleh penelitian yang ditulis oleh Yolanda Machsi Zatulo Dawolo, Asali Lase, Yearning Harefa, dan Eka Septianti Laoli (2024) yang berjudul “ Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di Kelas VIII SMP Negeri 1 Alasa Tahun Pelajaran 2023/2024”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis statistik inferensial. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Alasa yang berjumlah 193 orang, sedangkan sampel penelitian terdiri dari 130 siswa yang dipilih melalui teknik *probability sampling*. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai thitung = 13,041 lebih besar dibandingkan dengan t tabel = 1,656 pada taraf signifikansi 5%, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Selanjutnya, nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,60 mengindikasikan bahwa motivasi belajar memberikan kontribusi sebesar 60% terhadap hasil belajar, sementara 40% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel penelitian. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.¹⁵

¹⁵ Yolanda Machsi Zatulo Dawolo et al., ”Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Di Kelas Viii Smp Negeri 1 Alasa Tahun Pelajaran 2023/2024”, *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan* 10. No. 2 (Desember 2024): 259-303

Berdasarkan uraian dari kelima penelitian terdahulu diatas, penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Adapun perbedaan tersebut adalah bahwa peneliti ini meneliti tentang “Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IX Madrasah Tsanawiyah Negeri 8 Banyuwangi”.

B. Kajian Teori

1. Intensitas Penggunaan *Gadget*

a. Pengertian *Gadget*

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* (Bahasa Indonesia: acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa inggris untuk merujuk pada suatu

peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru.

Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkat. Contohnya: komputer, handphone, game, dan lainnya.¹⁶

¹⁶ Puji Asmaul Chusna, “Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak,” *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan* 17, no. 2 (2020): 315–30.

Menurut Putri Hana, *gadget* merupakan salah satu media yang dipakai sebagai alat komunikasi dengan tujuan untuk mempermudah kegiatan komunikasi manusia.¹⁷

Gadget dapat digunakan untuk mempermudah komunikasi, dimana *gadget* merupakan salah satu penemuan yang sangat berpengaruh dalam kehidupan modern saat ini. Karena *gadget* dapat memudahkan manusia dalam berkomunikasi jarak jauh sehingga dapat memperluas jaringan sosialnya di mana pun mereka berada.¹⁸

Keberadaan berbagai fitur yang ditawarkan oleh *gadget* sangat membantu dalam setiap aspek kehidupan manusia. *Gadget* dilengkapi dengan berbagai aplikasi yang memungkinkan pengguna mengakses berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, dan bahkan hiburan. Kehadiran aplikasi-aplikasi ini telah meningkatkan penggunaan *gadget* secara signifikan.¹⁹

Peningkatan penggunaan *gadget* ini dapat dilihat dari survei yang dilakukan oleh (APJII, 2021), yang menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* terus meningkat, terutama dalam hal penggunaan *gadget*, yang membedakannya dari teknologi

¹⁷ Putri Hana Pebriana, "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (10 Juni 2020): 1-11 <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>.

¹⁸ Nur Fadlilah, Shelli merlina, and Isma yuliza, "Analysis of The Impact of Gadgets on Student Motivation and Learning: Reviewed After Covid," *International Journal of Education and Teaching Zone* 2, no. 3 (9 Oktober 2023): 432-40, <https://doi.org/10.57092/ijetz.v2i3.119>.

¹⁹ B Manumpil, "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado," *Ejournal Keperawatan (e-Kep)* 3, no. 2 (April 2015): 1-6.

lainnya. *Gadget* ini memungkinkan individu untuk dengan mudah mengakses informasi terkait pendidikan, khususnya untuk media pembelajaran. Dengan hanya menggunakan *gadget*, seseorang dapat memperoleh informasi tentang media pembelajaran. Semakin lama seseorang menggunakan *gadget*, hal ini akan memengaruhi dirinya, baik secara positif maupun negatif.²⁰

Terdapat perbedaan pada penggunaan *gadget* di kalangan remaja yang ada di negara maju dan negara berkembang. Terutama dalam hal intensitas penggunaan dan dampak yang ditimbulkan. Di negara maju cenderung memiliki akses yang lebih luas terhadap *gadget* dan internet berkecepatan tinggi. Studi menunjukkan bahwa pengguna *gadget* di beberapa negara maju paling banyak berusia 18-24 tahun, dengan persentase sebesar 80%.²¹ Sedangkan di negara berkembang seperti di Indonesia, penggunaan *gadget* juga tinggi. Survei yang dilakukan di 34 provinsi di Indonesia mengungkapkan bahwa lebih dari 19% remaja mengalami kecanduan *gadget*.²²

²⁰ Damar Iradat, "Survei APJII: Pengguna Internet Di Indonesia Tembus 215 Juta Orang," CNN, Januari 2024, <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20240131152906-213-1056781/survei-apjii-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>.

²¹ Reza Reynaldi, M. Ali Maulana, and Yoga Pramana, "Gambaran Perilaku Berisiko Pada Aktivitas Penggunaan Gadget Di Agregat Usia Remaja," *Malahayati Nursing Journal* 6, no. 8 (August 1, 2024): 3338–3404, <https://doi.org/10.33024/mnj.v6i8.13957>.

²² Julia Novita Putri et al., "Penggunaan Gadget Dan Perubahan Perilaku Remaja Di Sekolah Menengah Atas Tuban," *Jurnal Ilmu Kesehatan Mandira Cendekia* 3, no 8 (Agustus 2024): 376-383, <https://journal-mandiracendekia.com/jikmc>.

Berdasarkan analisis diatas, terdapat perbedaan signifikan dalam penggunaan *gadget* di antara remaja di negara maju dan negara berkembang. Di negara maju, pemakaian *gadget* cenderung lebih teratur dan diarahkan untuk tujuan pendidikan serta profesional, meskipun tetap memiliki potensi menimbulkan masalah kesehatan, seperti gangguan postur tubuh dan kecanduan layar. Di sisi lain, di negara berkembang, pemakaian *gadget* lebih fokus pada aspek hiburan, yang membawa dampak negatif yang lebih besar, seperti penurunan interaksi sosial, meningkatnya perilaku individualis, serta gangguan pada pencapaian akademik. Penelitian juga menunjukkan bahwa di Indonesia, sekitar 19% remaja mengalami ketergantungan pada *gadget*, yang berimplikasi pada perubahan perilaku menjadi lebih tertutup dan berkurangnya empati terhadap lingkungan sekitar. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan regulasi yang lebih ketat dari orang tua serta lembaga pendidikan untuk mengarahkan penggunaan *gadget* agar memberikan manfaat optimal bagi perkembangan remaja.

Dari pengertian diatas dapat dikatakan bahwa *gadget* merupakan perangkat elektronik modern yang memiliki peran penting dalam mendukung aktivitas manusia, terutama dalam hal komunikasi dan akses informasi. Perkembangan teknologi telah menjadikan *gadget* tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi

juga sebagai sarana belajar, bekerja, dan hiburan. Namun, jika digunakan secara berlebihan, *gadget* juga bisa membawa dampak negatif, seperti kecanduan, kurangnya interaksi sosial, dan menurunnya fokus belajar. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* perlu diarahkan secara bijak agar manfaatnya dapat dioptimalkan dan dampak negatifnya dapat diminimalisir, terutama dalam konteks pendidikan dan perkembangan karakter peserta didik.

b. Fungsi dan Manfaat *Gadget*

Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya. Fungsi dan manfaat *gadget* secara umum diantaranya:

1) Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirim melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis, dan lebih efisien dengan menggunakan handphone.

2) Sosial

Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin

hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

3) Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman, sekarang tidak hanya terfokus dengan buku. Namun melalui *gadget* kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama, tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.²³

c. Dampak Penggunaan *Gadget*

Dampak Positif

Pemanfaatan *gadget* secara bijak berpotensi memperluas wawasan dalam mendukung proses pembelajaran. Hal ini dapat diwujudkan melalui aktivitas seperti mengakses video edukatif maupun memanfaatkan situs web sebagai sumber pengetahuan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rozalia menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki sejumlah dampak positif, antara lain berfungsi sebagai sarana komunikasi, media hiburan, sumber pencarian informasi dan berita, serta membantu siswa dalam menyelesaikan tugas rumah (PR).²⁴

²³ Chusna, "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak," 318-319

²⁴ Putri et al, "The Influence of Gadget Us on Student Learning Achievement in Elementary Schools", *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran (JPPP)* 5 No. 3 (November 2024): hlm. 326-329

Kemudian dampak positif penggunaan gadget menurut Chusna yaitu:

1) Mempermudah komunikasi

Dalam hal ini *gadget* dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms atau telepon.

2) Menambah pengetahuan

Dalam hal ini pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan aplikasi yang berada di dalam *gadget*.

3) 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 materi tersebut dengan bantuan teknologi bisa dibuat abstrak.

Dampak Negatif

Dampak negatif akibat penggunaan gadget yang terlalu sering dan lupa waktu semakin banyak, menurut Chusna terdapat dampak negatif tersebut antara lain:

1) Merusak mata

Jika anda pernah merasa mata lelah dan perih saat melihat *gadget*. Tidak mengherankan sebenarnya. Karena ketika mata diajak terus menerus fokus pada benda kecil mata akan kering dan di tingkat paling ekstrim bisa menderita infeksi.

2) Mengganggu pendengaran

Hampir setiap pengguna *gadget* atau tablet tampak mengenakan *headphone* untuk mendengarkan musik. Namun ini tidak baik jika terus menerus dilakukan. Apalagi dengan volume yang terlalu besar.

3) Mengganggu saat istirahat

Komputer, laptop, tablet dan ponsel mengganggu hormon melatonin yang akan membuat tidur menjadi terganggu.

Sebuah riset dari *Mayo Clinic* di Arizona menganjurkan agar setiap orang menurunkan kadar cahaya di ponsel lebih rendah sehingga tidak begitu mengganggu pada malam hari.²⁵

Adapun menurut Rozalia, mengatakan bahwa dampak negatif yang timbul akibat penggunaan *gadget* antara lain:²⁶

²⁵ Chusna, "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak" 318-319

²⁶ L Fajria, N Amelia, and P Adab, *Intensitas Penggunaan Gadget Pengaruhnya Pada Kecerdasan Emosional Anak Usia Sekolah*, (Indramayu: PT Adab Indonesia Grub, 2020)
<https://books.google.co.id/books?id=YMkcEQAAQBAJ>.

1) Konsentrasi belajar menurun

Hal ini karena pada saat belajar anak tidak fokus dan akan teringat gadget dan merasa dia seperti tokoh dalam game.

2) Malas menulis dan membaca

Kurangnya minat peserta didik dalam melakukan aktivitas seperti menulis dan membaca disebabkan oleh kebiasaan mereka menonton YouTube, di mana mereka hanya terfokus pada tampilan visual tanpa perlu terlibat secara aktif dalam kegiatan literasi.

3) Menurunnya kemampuan dalam bersosialisasi

Lebih sering bermain gadget sehingga jarang bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya

4) Perkembangan kognitif terhambat

Kemampuan kognitif yang berkaitan dengan bagaimana seseorang mempelajari, mengamati, menilai, memperhatikan lingkungannya akan terhambat

5) Gangguan kesehatan

Dapat terjadi karena terdapat paparan radiasi yang ada pada gadget.

d. Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget*

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget*, faktor tersebut meliputi:

1) *Gadget* menampilkan fitur-fitur yang menarik

Fitur-fitur yang ada didalam *gadget* membuat ketertarikan pada anak-anak. Sehingga hal tersebut membuat anak-anak peneasaran untuk mengoperasikannya.

2) Kecanggihan dari *gadget*

Keanggihan dari *gadget* dapat memeudahkan semua kebutuhan anak. Kebutuhan anak dapat terpenuhi dalam bermain game, sosial media bahkan sampai berbelanja online.

3) Keterjangkauan harga *gadget*

Keterjangkauan disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi. Sehingga dapat menyebabkan harga dari *gadget* semakin terjangkau.

4) Lingkungan

Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan *gadget*, maka masyarakat lainnya enggan meninggalkan *gadget*. Selain itu sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan *gadget*.

5) Faktor budaya

Faktor budaya berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku anak. Sehingga banyak anak-anak mengikuti trend yang ada di daam budaya lingkungan

mereka, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *gadget*.

6) Faktor sosial

Faktor sosial yang mempengaruhinya seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial, karena keluarga sebagai acuan utama dalam perilaku anak.²⁷

e. Indikator Intensitas Penggunaan *gadget*

Menurut Horrigan dalam penelitian yang dilakukan Rena Khairunniza (2021), menjelaskan intensitas terdiri dari dua aspek, yakni:²⁸

1) Aspek frekuensi

Berdasarkan tingkat frekuensi penggunaan *gadget*, intensitas penggunaan dapat dibagi menjadi tiga kategori, intensitas tinggi, intensitas sedang dan intensitas rendah. Intensitas tinggi adalah penggunaan *gadget* lebih dari 10 kali dalam sehari, intensitas sedang adalah penggunaan *gadget* antara 3 hingga 10 kali dalam sehari, dan intensitas rendah adalah penggunaan *gadget* kurang dari 3 kali dalam sehari. Klasifikasi ini menggambarkan seberapa sering subjek menggunakan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari.

²⁷ Damayanti Riska, "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Pencapaian Tugas Perkembangan Anak Usia Remaja Awal SDN Di Kecamatan Godean," *Fakultas Kedokteran Dan Ilmu Keperawatan. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta*, (2022).

²⁸ Rena Khairunniza, Muhammad Ali Adriansyah, and Elda Trialisa Putri, "Harga Diri Dan Intensitas Penggunaan Telepon Pintar Terhadap Kecenderungan Nomophobia Pada Remaja Akhir," *Jurnal Imiah Psikologi* 9 (2021): 692–702, <https://doi.org/10.30872/psikoborneo>.

2) Durasi mengakses

Aspek durasi akses sangat penting karena menunjukkan seberapa lama seseorang menggunakan *gadget*. Durasi penggunaan *gadget* dikategorikan sebagai berikut: durasi tinggi: penggunaan *gadget* lebih dari 3 jam dalam sehari. Durasi sedang: penggunaan *gadget* sekitar 3 jam dalam sehari. Durasi rendah: penggunaan *gadget* kurang dari 3 jam dalam sehari. Klasifikasi ini membantu memahami seberapa lama individu terlibat dengan *gadget* setiap harinya.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak negatif pada kesehatan. Selain radiasi yang berbahaya, penggunaan *gadget* dalam waktu lama juga dapat memengaruhi tingkat agresivitas pada remaja.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat dikatakan

bahwa intensitas penggunaan *gadget* menggambarkan seberapa sering dan seberapa lama seseorang memanfaatkan *gadget* tersebut dalam kegiatan sehari-hari. Semakin tinggi frekuensi dan durasi penggunaannya, maka semakin besar pula ketergantungan individu terhadap *gadget*.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Pada dasarnya motivasi merupakan dorongan dalam diri yang membuat seseorang ingin melakukan sesuatu dan terus

berusaha sampai tujuan tercapai. Istilah motivasi menunjuk kepada semua gejala yang terkandung dalam stimulasi tindakan ke arah tujuan tersebut. Motivasi dapat berupa dorongan-dorongan dasar atau internal dan intensif di luar diri individu atau hadiah. Sebagai suatu masalah di dalam kelas, motivasi adalah proses membangkitkan, mempertahankan, mengontrol minat-minat.²⁹

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar. Menurut Sutomo, motivasi belajar akan tumbuh ketika kegiatan pembelajaran mampu menarik perhatian siswa. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan proses belajar tidak hanya bergantung pada kemampuan intelektual siswa, tetapi juga pada dorongan internal yang membuat siswa bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.³⁰

Menurut Uno menyatakan bahwa motivasi belajar adalah faktor utama dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku yang pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.³¹

²⁹ Afi Parnawi, *Psikologi Belajar* (Sleman: Deepublish Publisher, 2020).

³⁰ Moh. Sutomo, *Perencanaan Pembelajaran IPS* (Yogyakarta: CV. Bildung Nusantara, 2022), 117

³¹ H B Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), https://books.google.co.id/books?id=8o5_tQEACAAJ.

Sesuai dengan pendapat Uno, motivasi belajar dalam proses pembelajaran dapat diartikan sebagai seluruh kekuatan internal dalam diri siswa yang mendorong mereka untuk belajar, memastikan kelangsungan kegiatan belajar, serta memberikan arahan pada aktivitas belajar agar tujuan yang diinginkan oleh siswa dapat tercapai.³²

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan keinginan atau daya penggerak yang terdapat dalam diri seseorang untuk melakukan tindakan yang bertujuan untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

b. Macam-macam Motivasi

Macam-macam motivasi belajar hanya akan dibahas dari dua sudut pandang, yakni motivasi yang berasal dari dalam diri pribadi seseorang disebut motivasi intrinsik dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang yang disebut motivasi ekstrinsik.

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau fungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Jika seseorang telah memiliki motivasi intrinsik dalam dirinya, maka ia secara sadar akan melakukan suatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya.

³² Uno.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah kebalikan dari motivasi intrinsik.

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berefungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik apabila anak didik menempatkan tujuan belajarnya diluar faktor-faktor situasi belajar. Anak didik belajar karena hendak mencapai tujuan yang terletak diluar hall yang dipelajarinya.³³

c. Faktor Motivasi Belajar

Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan. Berhasil tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh faktor-faktor sebagai

berikut:

1) Faktor Internal (yang berasal dari dalam diri orang yang belajar)

a) Faktor fisiologis

Kondisi fisiologis seperti tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan sakit dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

³³ Parnawi, Psikologi Belajar, 66-67

b) Faktor psikologis

Aspek-aspek psikologi yang mempengaruhi motivasi dalam proses belajar dan pembelajaran antara lain:

➤ Presepsi

Proses terjadinya stimulus mengenai alat indra merupakan proses stimulus yang diterima alat indra yang diteruskan oleh syaraf sensorik ke otak sehingga menghubungkan antara individu dengan dunia luar, proses ini yang disebut sebagai proses fisiologis. Proses di otak sebagai pusat kesadaran akan membuat individu menyadari apa yang dilihat, didengar maupun diraba.

➤ Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang kompleks, hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar seseorang memiliki keterampilan, sikap dan pengetahuan

➤ Cara belajar

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya, belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis,

psikologis dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang.³⁴

2) Faktor eksternal

a.) Keluarga

Faktor orangtua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar, misalnya tinggi rendahnya pendidikan, besar kecilnya perhatian dan penghasilan

b.) Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar cukup berpengaruh tingkat keberhasilan anak. Kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas atau perlengkapan disekolah dan sebagainya semua itu akan mempengaruhi kegiatan belajar.

c) Faktor lingkungan

Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu dan kelembaban. Belajar pada siang hari pada ruangan yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajar dengan yang belajar di pagi hari

³⁴ Shilphy A Octavia, *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*, (Sleman: Deepublish, 2020).

yang udaranya masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernafas lega.³⁵

d. Fungsi Motivasi Dalam Belajar

Dalam kegiatan belajar mengajar, keberadaan motivasi sangat dibutuhkan karena dapat memengaruhi pencapaian hasil belajar siswa. Apabila motivasi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa, maka proses pembelajaran cenderung berjalan lebih berhasil. Dengan kata lain, motivasi memiliki peran penting dalam mendorong semangat dan kesungguhan siswa dalam belajar. Motivasi ini selalu berkaitan dengan tujuan tertentu yang ingin dicapai. Oleh karena itu, motivasi memiliki tiga fungsi utama, yaitu.³⁶

1. Pendorong seseorang untuk bertindak, sehingga berfungsi layaknya mesin penggerak yang membangkitkan energi untuk melakukan suatu aktivitas.
2. Mengarahkan perilaku seseorang menuju tujuan yang ingin dicapai. Dengan demikian, motivasi membantu menetapkan arah dan jenis aktivitas yang perlu dilakukan agar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.
3. Menyeleksi tindakan, yaitu membantu individu memilih tindakan yang paling sesuai untuk mencapai tujuan,

³⁵ Octavia, *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan*, 65.

³⁶ Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan* (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2020).

sekaligus menghindari tindakan yang tidak mendukung atau bahkan menghambat pencapaian tujuan tersebut.

Fungsi motivasi dalam belajar memang sangat penting karena menjadi faktor penentu keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Motivasi bukan hanya sekadar dorongan dari luar, tetapi juga kekuatan dari dalam diri siswa yang menggerakkan mereka untuk berusaha lebih giat dan konsisten dalam belajar. Ketika siswa memiliki motivasi yang tinggi, mereka akan lebih fokus pada tujuan yang ingin dicapai dan tidak mudah menyerah meskipun menghadapi kesulitan. Selain itu, motivasi juga membantu siswa untuk mengarahkan perilakunya agar tetap berada pada jalur yang mendukung pencapaian tujuan belajar. Dengan demikian, motivasi berperan sebagai energi penggerak, pengarah, sekaligus pengendali dalam proses belajar

agar siswa mampu mencapai prestasi yang maksimal.

e. Indikator Motivasi Belajar

Pada dasarnya, motivasi belajar adalah dorongan baik dari internal maupun dari eksternal peserta didik yang sedang belajar untuk melakukan perubahan perilaku, yang umumnya ditunjukkan melalui indikator-indikator yang mendukung.

Adapun indikator-indikator motivasi belajar yang disampaikan oleh Uno adalah sebagai berikut:³⁷

- 1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti mengacu pada indikator motivasi belajar yang disampaikan oleh Uno dalam menyusun kisi-kisi instrumen angket. Hal ini dikarenakan indikator tersebut lebih mudah dipahami, lebih rinci, dan mencakup aspek motivasi intrinsik serta ekstrinsik. Peneliti lebih

menekankan pada indikator motivasi intrinsik karena motivasi ini dianggap sebagai dorongan utama. Dalam motivasi intrinsik, tindakan yang berasal dari dalam diri individu dianggap sangat penting, di mana individu tersebut memiliki kendali penuh dalam mencapai tujuan yang diinginkan. indikator tersebut antara lain:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, sub indikatornya meliputi memperhatikan penjelasan guru, berani

³⁷ Uno, Teori Motivasi Dan Pengukurannya, 23.

berpendapat, kemauan untuk bertanya apabila belum paham, rajin belajar secara mandiri, dan teliti.

- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, sub indikatornya meliputi tanggung jawab dengan tugas yang diberikan, kemauan untuk belajar dan kesadaran akan pentingnya pengetahuan.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita di masa depan, sub indikatornya meliputi ketekunan dalam belajar dan keinginan untuk berprestasi.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar, sub indikatornya meliputi hukuman dan ganjaran, serta mendapat pujian.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif

permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan.³⁸ Pendapat lain mengatakan bahwa, belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak dapat berjalan menjadi dapat berjalan, tidak dapat membaca menjadi dapat membaca dan sebagainya.³⁹

³⁸ Moh Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran* (Kota Depok: PT Rajagrafindo, 2015).

³⁹ Gusnarib Wahab, *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2020).

Selain itu, belajar adalah proses yang kompleks yang di dalamnya terkandung beberapa aspek, yaitu bertambahnya pengetahuan, adanya kemampuan mengingat dan mengungkapkan kembali, ada penerapan pengetahuan, menyimpulkan makna, menafsirkan dan mengkaitkannya dengan realitas, adanya perubahan sebagai pribadi.⁴⁰

Hasil belajar menurut Gagne dan Briggs adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (*learner's performance*). Dalam dunia pendidikan terdapat bermacam-macam tipe hasil belajar yang telah dikemukakan oleh para ahli antara lain, Gagne mengemukakan lima tipe hasil belajar, yaitu *intellectual skill, cognitive strategy, verbal information, motor skill, dan attitude*.⁴¹

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.⁴² Hasil belajar dapat dijadikan tolak ukur bagi guru dalam

⁴⁰ Debi Kurnia Dewi, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2024).

⁴¹ Suciarsy, "Model Pembelajaran Guided Discovery Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Sikap Ilmiah Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas XI," *Jurnal Pendidikan Fisika* 6, no. 1 (2022): 43–54.

⁴² Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2016), <https://books.google.co.id/books?id=IeVNDwAAQBAJ>.

menilai sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Semakin tinggi hasil belajar maka semakin baik pula pembelajaran yang telah dilakukan. Pendapat lain mengatakan hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Begitu pula menurut Hamalik bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan.⁴³

Seseorang dapat dianggap telah belajar jika terdapat perubahan dalam perilakunya. Untuk menilai apakah seseorang telah belajar, digunakan indikator yang dikenal sebagai hasil belajar. Sudjana mendefinisikan hasil belajar sebagai perubahan perilaku yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.⁴⁴

Hasil belajar dapat diukur melalui proses evaluasi yang bertujuan untuk mengumpulkan data yang akan membuktikan sejauh mana kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁴⁵

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses seseorang memperoleh pengetahuan

⁴³ O Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), <https://books.google.co.id/books?id=vQwKkAEACAAJ>.

⁴⁴ Nabilah Julianti, I Iriansyah, and Rida Hatiarsih, "Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Barisan Dan Deret," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 2020, 139–48.

⁴⁵ Iswatun Khoiriah and Siti Fatonah, "Hubungan Intensitas Penggunaan Gawai, Interaksi Sosial Dan Hasil Belajar Siswa Masa Pandemi," *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 4, no. 1 (2022): 33–49.

dan pengetahuan baru yang berdampak pada cara mereka berfikir dan bertindak. Melalui belajar, seorang individu mengalami transformasi dalam diri, baik dari segi intelektual, keterampilan, maupun sikap.

b. Macam-macam hasil belajar

Hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan diatas meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotorik), dan sikap siswa (aspek afektif). Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:⁴⁶

a) Pemahaman konsep

Pemahaman menurut Bloom adalah seberapa siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa daapt memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atai observasi langsung yang ia lakukan. Sedangkan konsep merupakan sesuatu yang telah melekat dalam hati seseorang dan tergambar dalam pikiran, gagasan, atau sesuatu pengertian.

b) Keterampilan proses

Keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial

⁴⁶ Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, 6.

yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam individu siswa. Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya.

c) Sikap

Sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respon fisik. Jadi, sikap ini harus ada kekompakan antara mental dan fisik secara serempak. Jika mental saja dimunculkan, maka belum tampak secara jelas sikap seseorang yang ditujukan.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut teori Gestalt, belajar merupakan suatu proses perkembangan. Pendapat lain mengatakan bahwa hasil belajar

yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal.⁴⁷

1) Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi kecerdasan, minat dan

⁴⁷ Susanto, Teori Belajar Dan Pembelajaran, 12.

perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2) Faktor eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

d. Indikator Hasil Belajar

Menurut Bloom hasil belajar mengacu pada pencapaian yang diraih oleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran. Bloom mengatakan bahwa tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan sederhana yakni mengingat sampai paling tinggi dan kompleks yaitu menilai. Bloom mengembangkan sebuah taksonomi yang membagi hasil belajar ke dalam tiga domain utama: kognitif, afektif, dan psikomotor.

1) Ranah Kognitif

Dalam revisi Taxonomy Anderson dan Karthwohl, melakukan revisi pada kawasan kognitif, ada 2 kategori yaitu kategori dimensi kognitif dan dimensi pengetahuan. Pada dimensi kognitif terdapat 6 kategori yang terdiri dari:⁴⁸

a) Mengingat

⁴⁸ Yuberti, *Teori Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*, (Lampung: Anugerah Utama Raharja (AURA), 2013).

Meningkatkan ingatan atas materi yang disajikan dalam bentuk yang sama seperti yang diajarkan.

b) Memahami

Mampu membangun arti dari pesan pembelajaran. Baik yang bersifat lisan, tulisan ataupun grafis, yang disampaikan melalui pengajaran layar komputer maupun buku.

c) Mengaplikasikan

Menerapkan suatu prosedur untuk mengerjakan latihan maupun memecahkan masalah.

d) Menganalisis

Memecahkan materi kedalam unsur-unsur pokoknya dan menentukan bagaimana materi saling terhubung satu sama lain dan struktur keseluruhannya.

e) Menilai

Membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar tertentu. Kriteria yang digunakan adalah kualitas, efektifitas, efisien dan konsisten.

f) Mencipta

Membuat suatu produk yang baru dengan mengatur kembali bagian-bagian kedalam suatu pola atau struktur yang belum pernah ada sebelumnya.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁴⁹ Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian korelasi, karena dalam penelitian ini akan mempelajari antara dua variabel atau lebih. Penelitian korelasi adalah penelitian dengan sifat meneliti tingkat hubungan variabel satu dengan variabel lainnya yang sedang diteliti berdasarkan koefisien korelasi.⁵⁰

Penelitian yang menggunakan metode korelasi bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak adanya hubungan dalam variabel yang diteliti, jika terdapat hubungan antar variabel tersebut akan dilihat seberapa eratnya hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat tersebut.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini akan menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan metode yang digunakan adalah metode korelasi.

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 8.

⁵⁰ Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2021).

B. Populasi dan Sampel

1. Pupolasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁵¹

Populasi dalam peneltiian ini adalah seluruh siswa kelas IX di MTS Negeri 8 Banyuwangi yang berjumlah 270.

2. Sampel

Menurut Sugiyono dalam bukunya menjelaskan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Maka dari itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).⁵²

Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa kelas IX MTS Negeri 8 Banyuwangi yang berjumlah 270 siswa. Teknik *sampling* yang digunakan yaitu *Probability Sampling* dengan menggunakan *simple random sampling*. *Simple random sampling* adalah pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penenlitian Kuantitatif*, 80.

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 81.

acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut.⁵³

Dalam penelitian ini untuk menentukan jumlah sampel peneliti menggunakan rumus *Slovin* dengan toleransi kesalahan 5% sebagai berikut:

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

Keterangan:

n : ukuran sampel

N : ukuran populasi

e : error tolerance (toleransi kesalahan)

Toleransi kesalahan (e) menunjukkan batas kesalahan yang masih dapat diterima dalam proses pengambilan sampel dari populasi. Nilai e berbanding terbalik dengan tingkat ketelitian penelitian, semakin kecil nilai e, maka semakin tinggi tingkat ketelitian hasil penelitian. Pada penelitian ini digunakan nilai $e = 0,05$ (5%), yang berarti tingkat toleransi kesalahan sebesar 5% dan tingkat kepercayaan sebesar 95%.

Dengan demikian, perhitungan jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

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

$$n = \frac{270}{1 + 270 (0,05)^2}$$

$$n = 161$$

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 82.

Berdasarkan perhitungan di atas dapat diperoleh hasil jumlah sampel dalam penelitian ini yaitu 161 siswa kelas IX MTS Negeri 8 Banyuwangi dengan pengambilan sampel setiap kelas dengan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Jumlah Sampel 1 Kelas} = \frac{\text{Jumlah Siswa 1 Kelas}}{\text{Populasi}} \times \text{Total Sampel}$$

Berdasarkan perhitungan rumus di atas diperoleh jumlah pengambilan sampel setiap kelas dapat dilihat dari tabel 3.1 sebagai berikut:

Tabel 3.1
Sampel Penelitian

Kelas	Populasi	Sampel
IX A	32	19
IX B	30	18
IX C	30	18
IX D	30	18
IX E	30	18
IX F	30	18
IX G	30	18
IX H	29	17
IX I	29	17
Jumlah	270	161

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai pengumpulan data apabila informasi yang dikumpulkan bersumber dari dokumen,

seperti buku, jurnal, surat kabar, laporan kegiatan, daftar nilai, dan lain-lain.⁵⁴ Teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai profil madrasah tsanawiyah Negeri 8 Banyuwangi dan semua yang berkaitan dengan sekolah tersebut, misalnya seperti visi dan misi sekolah, sarana prasarana, struktur sekolah, keadaan guru dan siswa, hasil belajar IPS siswa.

b. Angket (kuesioner)

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengirimkan suatu daftar pertanyaan kepada responden untuk diisi.⁵⁵ Karena hasil dari angket berbentuk kata maka cara menghitungnya harus diubah dalam bentuk angka dengan menggunakan skala tertentu. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan skala likert.

Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang dengan mengajukan beberapa pertanyaan atau pernyataan kepada responden, kemudian responden diminta untuk memberikan jawaban dalam skala ukur yang telah disediakan. Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai tolak ukur untuk menyusun item-item

⁵⁴ Adhi Kusumastuti, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Sleman: Deepublish Publisher, 2020).

⁵⁵ M S Priadana and D Sunarsi, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Tangerang: Pascal Books, 2021), <https://books.google.co.id/books?id=9dZWEAAAQBAJ>.

instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.⁵⁶

Bentuk skala likert ini adalah sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju.

Tabel 3.2
Skala Likert

No	Alternatif Jawaban	Skor Jawaban
1.	Sangat Setuju (SS)	4
2.	Setuju (S)	3
3.	Tidak Setuju (TS)	2
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

2. Instrumen Pengumpulan Data

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun fenomena alam. Untuk melakukan pengukuran tersebut membutuhkan alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian dinamakan instrumen penelitian. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diteliti. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.⁵⁷

Untuk pengumpulan data mengenai intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar menggunakan angket. Sedangkan untuk data hasil belajar IPS siswa menggunakan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 93.

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 102.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Pengumpulan Data

Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Indikator	Teknik	No. Angket
Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Kelas IX MTS Negerii 8 Banyuwangi	Intensitas Penggunaan Gadget (X ₁)	Frekuensi penggunaan <i>gadget</i>	Angket	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 13, 16, 17, 18, 19, 20
		Durasi penggunaan <i>gadget</i>		8, 9, 10, 11, 12, 14, 15
	Motivasi Belajar (X ₂)	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil		1, 2, 3, 4
		Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar		5, 6, 7, 12
		Adanya harapan dan cita-cita masa depan		8, 9, 11
		Adanya penghargaan dalam belajar		13, 14, 15, 18
		Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar		17, 19
		Adanya lingkungan belajar kondusif		10, 16, 20

D. Analisis Data

Penelitian ini terdapat tiga variabel, yaitu dua variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel terikat terdiri dari intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar, serta variabel terikat yaitu hasil belajar. Adapun analisis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pra penelitian

a. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keshahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dianggap valid jika dapat mengukur apa yang diinginkan, serta mampu menggambarkan data dari variabel yang diteliti dengan akurat.⁵⁸ Jika suatu instrumen dinyatakan valid, maka setiap butir pertanyaan yang terdapat di dalamnya mampu menggambarkan secara tepat variabel yang akan diukur dalam penelitian. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.⁵⁹

Adapun kriteria pengambilan keputusan uji validitas untuk setiap pernyataan adalah nilai *Corrected Item – Total Correlation* atau *r* hitung harus berada diatas 0,361. Hal ini dikarenakan jika nilai *r* hitung lebih kecil dari 0,361, berarti item tersebut memiliki hubungan yang lebih rendah dengan item-item pernyataan lainnya dari pada variabel yang diteliti, sehingga item tersebut dinyatakan tidak valid.

Uji validitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Corrected Item – Total Correlation*. Perhitungan uji validitas tersebut menggunakan bantuan *Microsoft excel*.

⁵⁸ Mundir, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, (Jember: STAIN Jember Press, 2013).

⁵⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 121.

Untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian, peneliti mengambil sampel sebanyak 30 responden sebagai sampel. Berdasarkan hasil perhitungan, terdapat 20 butir pernyataan pada variabel intensitas penggunaan gadget dan 20 butir pada variabel motivasi belajar.

Tabel 3.4
Indeks Validitas

No.	Nilai	Keterangan
1.	>361	Valid
2.	<361	Tidak Valid

Hasil uji untuk kedua instrumen tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.5 Uji Validitas
Angket Intensitas Penggunaan Gadget

No. Item Soal	Hasil Perhitungan Validitas	Nilai "r" tabel	Keterangan
1	0,523	0,361	Valid
2	0,431	0,361	Valid
3	0,150	0,361	Tidak Valid
4	-0,074	0,361	Tidak Valid
5	0,381	0,361	Valid
6	0,414	0,361	Valid
7	0,438	0,361	Valid
8	0,571	0,361	Valid
9	0,520	0,361	Valid
10	0,550	0,361	Valid
11	-0,057	0,361	Tidak Valid
12	0,830	0,361	Valid
13	0,089	0,361	Tidak Valid
14	0,706	0,361	Valid
15	0,793	0,361	Valid
16	0,809	0,361	Valid
17	0,782	0,361	Valid

No. Item Soal	Hasil Perhitungan Validitas	Nilai "r" tabel	Keterangan
18	0,823	0,361	Valid
19	0,349	0,361	Tidak Valid
20	0,388	0,361	Valid

Dari perhitungan uji validitas terdapat 20 item pernyataan variabel intensitas penggunaan gadget, terdapat 15 item pernyataan yang dinyatakan valid yaitu nomor 1, 2, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 15, 16, 17, 18, dan 20. Sedangkan item nomor 3, 4, 11, 13, dan 19 dinyatakan tidak valid sehingga tidak diikuti pada uji selanjutnya.

**Tabel 3.6 Uji Validitas
Angket Motivasi Belajar**

No. Item Soal	Hasil Perhitungan Validitas	Nilai "r" tabel	Keterangan
1	0,470	0,361	Valid
2	0,271	0,361	Tidak Valid
3	0,547	0,361	Valid
4	-0,062	0,361	Tidak Valid
5	0,388	0,361	Valid
6	0,394	0,361	Valid
7	0,554	0,361	Valid
8	0,430	0,361	Valid
9	0,672	0,361	Valid
10	0,356	0,361	Tidak Valid
11	0,426	0,361	Valid
12	0,448	0,361	Valid
13	0,436	0,361	Valid
14	0,595	0,361	Valid
15	0,328	0,361	Tidak Valid
16	0,481	0,361	Valid
17	0,018	0,361	Tidak Valid

No. Item Soal	Hasil Perhitungan Validitas	Nilai "r" tabel	Keterangan
18	0,520	0,361	Valid
19	0,491	0,361	Valid
20	0,651	0,361	Valid

Dari perhitungan uji validitas terdapat 20 item pernyataan variabel motivasi belajar, terdapat 15 item pernyataan yang dinyatakan valid yaitu nomor 1, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 16, 18, 19, dan 20. Sedangkan item nomor 2, 4, 10, 15, dan 17 dinyatakan tidak valid sehingga tidak diikuti pada uji selanjutnya.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah kemampuan alat ukur untuk memberikan hasil yang sama apabila diterapkan pada waktu yang berbeda.⁶⁰ Instrumen yang reliabel (dapat dipercaya) akan

menghasilkan data yang reliabel juga. Jika data tersebut benar-benar mencerminkan kenyataan, maka hasilnya akan konsisten meskipun diambil berkali-kali. Dalam konteks ini, yang dimaksud dapat dipercaya adalah datanya. Instrumen yang reliabel diharapkan dapat mengungkapkan data yang dapat dipercaya. Dalam pengujian reliabel ini, peneliti menggunakan

⁶⁰ Karimun. Jannah, Misbahul Abdullah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021).

rumus *cronbach's alpha* atau koefisien alpha. Adapun rumus dari *cronbach's alpha* adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \cdot \left(1 - \frac{\sum \sigma_i}{\sigma_{total}} \right)$$

Keterangan :

r_{11} : reliabilitas instrumen

$\sum \sigma_i$: varian skor tiap-tiap item

σ_{total} : varian total

N : banyaknya soal

Dalam penelitian ini, uji reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan *cronbach's alpha* dengan bantuan program *SPSS 26 for Windows*. Kriteria dari reliabilitas instrumen penelitian adalah, jika $r_{11} > 0,6$ maka instrumen penelitian dinyatakan reliabel dan sebaliknya.⁶¹

Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Alfa Cronbach</i>	Jumlah Item Soal	Keterangan
Intensitas Gadget	0,872	15	Reliabel
Motivasi Belajar	0,804	15	Reliabel

Berdasarkan Tabel 3.7 diatas, nilai *cronbach's alpha* masing-masing variabel memiliki nilai $r_{11} > 0,6$. Berdasarkan

⁶¹ Syofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual Dan Aplikasi SPSS Versi 17*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2023), <https://books.google.co.id/books?id=knDKEAAAQBAJ>.

dasar pengambilan keputusan bahwa jika nilai $r_{11} > 0,6$ maka soal dapat dikatakan reliabel, sebaliknya jika nilai $r_{11} < 0,6$ maka soal dikatakan tidak reliabel. Dengan demikian, instrumen dalam penelitian ini dinyatakan reliabel dan dapat digunakan untuk mengukur variabel secara konsisten.

2. Uji Analisis Penelitian

a. Uji Normalitas

Merupakan uji prasyarat untuk menentukan kelayakan data agar dapat dianalisis menggunakan statistik parametrik atau non parametrik. Dengan melakukan uji normalitas, kita dapat mengetahui apakah distribusi data hasil penelitian tersebut normal atau tidak. Perhitungan uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* aplikasi *SPSS versi 26 for windows*. Kriteria pengujian variable dapat dikatakan berdistribusi normal atau tidak adalah sebagai berikut:

- Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak normal
- Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka dinyatakan normal

3. Teknik Analisi Data

a. Korelasi *Pearson Product Moment*

Untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah 1 dan 2, digunakan analisis korelasi sederhana dengan metode *pearson product moment*. *Pearson product moment* adalah salah satu metode untuk mengukur tingkat kekuatan hubungan antara dua

variabel dengan cara mengalikan momen-momen (aspek-aspek penting) dari kedua variabel tersebut.⁶² Korelasi *pearson product moment* digunakan untuk mengidentifikasi hubungan antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) dengan data yang berformat interval dan rasio dan diuji menggunakan *SPSS versi 26 for windows*.

Hipotesis:

H₀ : Tidak ada hubungan/korelasi antarvariabel x dan y

H₁ : Ada hubungan/korelasi antara variabel x dan y

Statistik uji:

$$r_{xy} = \frac{n \sum_{i=1}^n xy - \sum_{i=1}^n x \sum_{i=1}^n y}{\sqrt{[n \sum_{i=1}^n x^2 - (\sum_{i=1}^n x)^2] [n \sum_{i=1}^n y^2 - (\sum_{i=1}^n y)^2]}}$$

Keputusan:

Tolak H₀ apabila $r_{xy} \geq r_{\text{tabel}}$

Secara umum, korelasi dilambangkan r dengan nilai r tidak lebih dari harga $(-1 \leq r \leq +1)$. Untuk memahami arti nilai (r), bisa dilihat pada interpretasi nilai (r) berikut ini:

Tabel 3.8
Interpretasi Nilai r

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,800 – 1,000	Sangat kuat
0,600 – 0,799	Kuat
0,400 – 0,599	Cukup kuat

⁶² Subana, *Statistik Pendidikan*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2022).

0,200 – 0,399	Rendah
0,000 – 1,999	Sangat rendah

b. Analisis Korelasi Berganda (Uji Hipotesis)

Setelah menyelesaikan rumusan masalah 1 dan 2, langkah berikutnya adalah menjawab hipotesis atau rumusan masalah ketiga dengan menggunakan teknik korelasi berganda. Teknik korelasi berganda (*multiple correlation*) adalah metode yang digunakan untuk menunjukkan arah dan kekuatan hubungan antara dua atau lebih variabel secara bersamaan dengan variabel lainnya.⁶³ Umumnya, korelasi berganda dilambangkan dengan huruf R, dan nilai ini merupakan penjumlahan dari korelasi sederhana yang ada pada masing-masing variabel, jadi $R \neq (r_1 + r_2 + r_3)$. Dalam analisis korelasi berganda, tujuannya adalah untuk memahami sejauh mana hubungan antara beberapa variabel independen (X_1 dan X_2) dengan variabel dependen (Variabel Y) secara simultan.

Hipotesis:

H_0 : Tidak ada hubungan antara variabel X_1 dan X_2 dengan Y

H_1 : Ada hubungan antara variabel X_1 dan X_2 dengan Y

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*, (Bandung: Alfabeta, 2019).

Dalam analisis korelasi berganda ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$R_{x_1x_2y} = \sqrt{\frac{r_{x_1y}^2 + r_{x_2y}^2 - 2 \cdot r_{x_1y} \cdot r_{x_2y} \cdot r_{x_1x_2}}{1 - r_{x_1x_2}^2}}$$

Keterangan

$R_{x_1x_2y}$: Korelasi antara variable x_1 dan x_2 secara Bersama sama

r_{x_1y} : Korelasi *product moment* antara x_1 dan y

r_{x_2y} : Korelasi *product moment* antara x_2 dan y

$r_{x_1x_2}$: Korelasi *product moment* antara x_1 dan x_2 .



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Obyek Penelitian

Bagian ini disusun untuk menjelaskan lokasi dimana penelitian dilakukan. Meskipun demikian, tidak semua objek yang diteliti disajikan secara lengkap, melainkan hanya bagian-bagian yang dianggap penting dan berkaitan dengan permasalahan dalam judul skripsi ini, termasuk berikut ini:

1. Lokasi Penelitian

MTS Negeri 8 Banyuwangi merupakan sebuah Madrasah Tsanawiyah negeri yang terletak di Jl. Jember 18 A Setail Genteng Banyuwangi, Kabupaten Banyuwangi, Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Sekolah ini memiliki Nomor Statistik Madrasah (NSM) 121135100008 dan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 20581637.

2. Sejarah Singkat MTs Negeri 8 Banyuwangi

MTs Negeri 8 Banyuwangi merupakan salah satu lembaga pendidikan formal jenjang Madrasah Tsanawiyah yang berada di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia. Madrasah ini memiliki sejarah panjang yang dimulai pada tanggal 1 Juli 1980, dengan nama awal MTs Negeri Genteng sebagai filial dari MTs Negeri Srono. Pada masa awal berdirinya, kegiatan belajar mengajar

dilaksanakan di lingkungan Madrasah Diniyah milik almarhum K.H. Daldiri di Setail, Kecamatan Genteng, Kabupaten Banyuwangi.

Seiring bertambahnya jumlah peserta didik dan berkembangnya kebutuhan sarana pembelajaran, pengurus madrasah berinisiatif untuk membeli lahan sendiri guna membangun ruang kelas dan fasilitas pendukung lainnya. Meski sempat menerima wakaf tanah di daerah Maron dari salah satu wali murid, lokasi tetap dipertahankan di Setail dengan pertimbangan efisiensi dan aksesibilitas.

Momentum penting dalam sejarah madrasah terjadi pada tanggal 25 Oktober 1993, ketika MTs Negeri Genteng secara resmi memperoleh status penegerian. Sejak saat itu, madrasah mengalami perkembangan yang cukup pesat baik dari sisi fisik maupun manajemen kelembagaan. Beberapa kali terjadi pergantian kepemimpinan, dimulai dari almarhum Bapak Chudlori, dilanjutkan oleh Bapak Nurakhim, Bapak Choirul Anam, dan seterusnya.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan dan pelayanan kepada masyarakat, madrasah terus melakukan pembangunan dan pengembangan sarana prasarana. Di antaranya adalah pembangunan ruang kelas baru, ruang guru, laboratorium, ruang perpustakaan, ruang tata usaha, musholla, serta pemagaran dan penataan lingkungan sekolah. Pada tahun 2006, seluruh kegiatan pembelajaran dipusatkan di kampus baru yang beralamat di Jl. Jember No. 18A, Genteng, Banyuwangi.

Perubahan penting lainnya terjadi pada tahun 2016, ketika melalui Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 673 Tahun 2016, nama MTs Negeri Genteng secara resmi berubah menjadi MTs Negeri 8 Banyuwangi. Sejak saat itu, madrasah terus menunjukkan eksistensinya sebagai lembaga pendidikan yang unggul dalam bidang akademik maupun non-akademik.

Kepemimpinan madrasah juga terus mengalami pergantian yang dinamis hingga tahun 2020, dengan beberapa kepala/plh seperti Bapak Bashori, Bapak Masykur Husni, Bapak Ahmad Suyuti, hingga Bapak H. Imam Syafi'i yang dikenal dengan program penghijauan dan pelestarian lingkungan di lingkungan madrasah.

Dengan sejarah panjang tersebut, MTs Negeri 8 Banyuwangi kini menjadi salah satu madrasah yang diperhitungkan di Kabupaten Banyuwangi, khususnya dalam kontribusinya terhadap peningkatan mutu pendidikan Islam.

3. Visi Dan Misi MTs Negeri 8 Banyuwangi

a. Visi

“Terwujudnya peserta didik yang beriman, cerdas, terampil, mandiri, berprestasi, berwawasan global, berakhlakul karimah, serta berbudaya lingkungan.”

b. Misi

- 1) Menanamkan keimanan dan ketaqwaan melalui pengamalan ajaran agama dengan baik dan benar
- 2) Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan
- 3) Mengembangkan bidang ilmu pengetahuan dan teknologi berdasarkan minat, bakat dan potensi peserta didik
- 4) Meningkatkan prestasi akademik dan non akademik
- 5) Membina kemandirian peserta didik melalui kegiatan pembiasaan, kewirausahaan, dan pengembangan diri yang terencana dan berkesinambungan
- 6) Menjalin kerjasama yang harmonis antar warga madrasah, lembaga lain yang terikat
- 7) Mewujudkan madrasah digital disemua bidang
- 8) Menanamkan kebiasaan berperilaku sopan dan santun
- 9) Mewujudkan warga madrasah yang peduli lingkungan dan berbudaya hidup, bersih dan sehat
- 10) Menciptakan suasana pembelajaran yang ramah lingkungan dan mampu membangun karakter peduli dan berbudaya lingkungan
- 11) Mewujudkan budaya efektif dan efisien dalam pemanfaatan sumber daya alam

4. Profil Singkat MTs Negeri 8 Banyuwangi

Nama Sekolah : MTs Negeri 8 Banyuwangi
 NPSN : 20581637.
 Akreditasi sekolah : A
 Alamat : Jl. Jember 18 A Setail Genteng Banyuwangi,
 Kabupaten Banyuwangi
 Nomor Telepon : 085234883488
 Email : contact@digital-school.id
 Desa : Setail
 Kecamatan : Genteng
 Kabupaten : Banyuwangi
 Propinsi : Jawa Timur
 Kode Pos : 68465
 Tahun Berdiri : 1993

5. Struktur Organisasi MTs Negeri 8 Banyuwangi

Berdasarkan data dokumentasi struktur organisasi yang ada di MTs Negeri 8 Banyuwangi terdapat kepala sekolah yaitu ibu Sri Endah Zulaikhatul Kharimah, S.Ag, M.Pd. Kepala tata usaha yaitu bapak Arif Rusdi, S.Pd. Waka kurikulum yaitu ibu Dra. Luki Utari. Kepala madrasah sebagai pimpinan tertinggi dibantu oleh sejumlah kepala bidang yang menangani berbagai aspek operasional lembaga. Bidang-bidang tersebut meliputi kurikulum, kesiswaan, sarana dan prasarana, serta hubungan masyarakat (humas). Masing-masing

kepala bidang tersebut selanjutnya didukung oleh koordinator-koordinator yang bertugas menjalankan dan mengoordinasikan program kerja pada tiap-tiap bidang sesuai dengan tugas dan tanggung jawabnya.

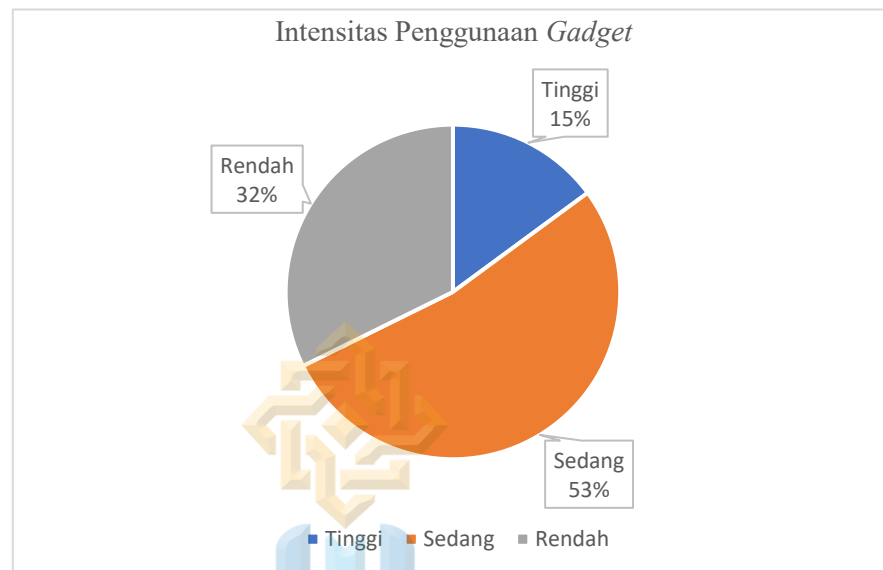
6. Sarana dan Prasarana MTs Negeri 8 Banyuwangi

Hingga saat ini, MTs Negeri 8 Banyuwangi telah dilengkapi dengan berbagai sarana dan prasarana yang berfungsi untuk mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran secara optimal di lingkungan madrasah. Adapun sarana dan prasarana tersebut antara lain ruang kepala sekolah, ruang guru, 29 ruang kelas, ruang BK masjid, kantin, unit kesehatan sekolah, tempat parkir, toilet, perpustakaan, laboratorium IPA.

B. Penyajian Data

Setelah melakukan penelitian di lapangan, selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah menyajikan data hasil penelitian tersebut. Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik berupa angket dan hasil belajar UAS. Adapun data yang diperoleh dari angket dan hasil belajar UAS dapat disajikan sebagai berikut:

1. Data Angket Intensitas Penggunaan *Gadget*



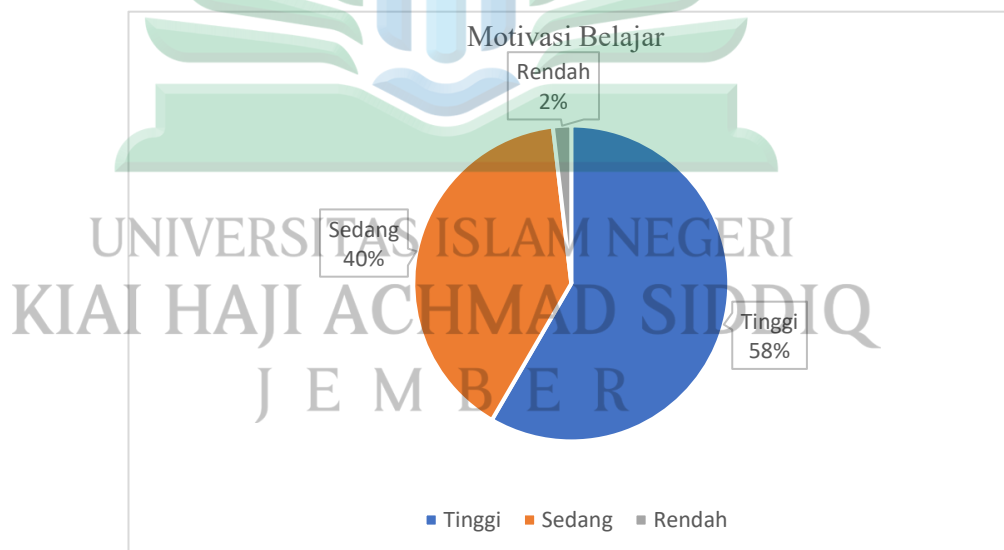
Gambar 4.1
Diagram Hasil Angket Intensitas Penggunaan *Gadget*

Hasil analisis data menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tergolong dalam kategori penggunaan *gadget* dengan intensitas sedang, yakni sebanyak 79 siswa atau sekitar 53% yang berarti sebagian besar siswa menggunakan *gadget* antara 3 hingga 10 kali dalam sehari. Hal ini menunjukkan penggunaan *gadget* oleh siswa masih dalam batas yang wajar dan tidak menunjukkan penggunaan *gadget* yang berlebihan. Meskipun *gadget* menjadi bagian dari kegiatan sehari-hari siswa, penggunaannya belum mencapai tingkat yang menunjukkan ketergantungan yang berlebihan. Sementara itu, terdapat 49 siswa atau 32% yang tergolong dalam kategori rendah yang menunjukkan sebagian besar siswa menggunakan *gadget* kurang dari 3 kali dalam sehari. Hal ini menunjukkan bahwa beberapa siswa dapat mengontrol penggunaan *gadget* mereka agar tetap dalam batas

yang wajar. Kategori siswa dengan tingkat intensitas tinggi terdiri dari 32 orang, yang merupakan sekitar 15% yang berarti hanya sebagian kecil siswa yang menggunakan *gadget* lebih dari 10 kali dalam sehari. Meskipun jumlahnya tidak besar, siswa kategori ini tetap perlu mendapat perhatian.

Secara umum, hal ini memberikan gambaran awal tentang pola pemakaian *gadget* di kalangan siswa kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi. Pembahasan mendalam mengenai keterkaitan antara tingkat pemakaian *gadget* dan hasil belajar akan dijelaskan pada bagian analisis korelasi.

2. Data Angket Motivasi Belajar



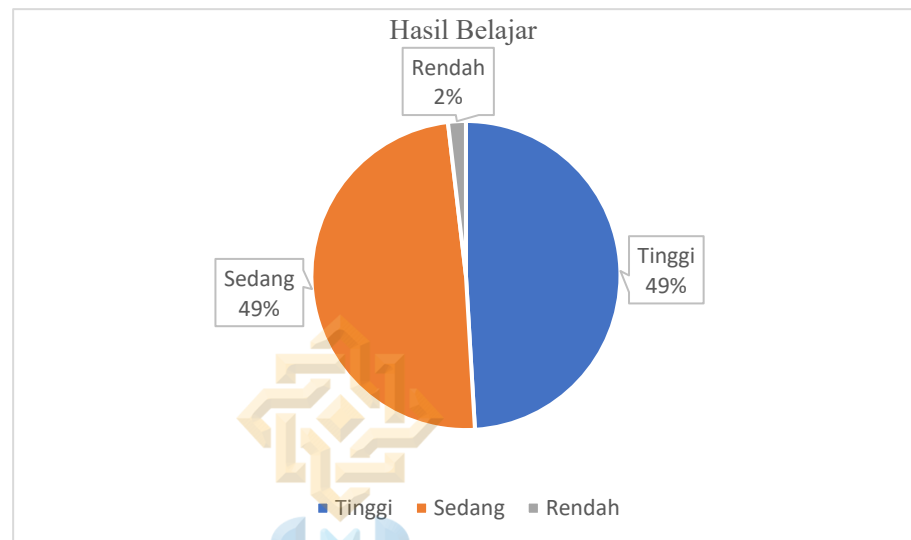
Gambar 4.2
Diagram Hasil Angket Motivasi Belajar

Hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori motivasi belajar yang tinggi, yaitu

mencapai 58%. Siswa dalam kategori motivasi belajar yang tinggi ini memiliki dorongan yang kuat untuk belajar, dan aktif dalam pembelajaran. Kemudian, sekitar 40% siswa tergolong dalam kategori sedang. Siswa dengan kategori sedang memiliki minat belajar yang cukup baik namun ketekunannya belum konsisten, terkadang bersemangat namun terkadang kurang aktif juga dalam pembelajaran. Maka mereka masih membutuhkan dukungan dari guru dan lingkungan sekitar untuk meningkatkan semangat belajar mereka agar dapat mencapai tingkat yang lebih baik. Kategori motivasi belajar yang rendah hanya mencakup 2%. Di kategori rendah ini siswa kurang memiliki kemauan untuk belajar, sering menunda tugas dan tidak fokus dalam pembelajaran. Walaupun jumlahnya tergolong sedikit, kelompok ini tetap memerlukan perhatian khusus baik dalam hal kegiatan pembelajaran di kelas maupun dalam pencapaian hasil belajar yang diharapkan.

Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, motivasi belajar tergolong cukup baik, dengan sebagian besar responden berada pada tingkat tinggi dan sedang. Namun, siswa yang berada pada tingkat rendah tetap harus diperhatikan, karena mereka memerlukan dukungan dan bimbingan yang lebih intensif untuk dapat meningkatkan semangat belajar mereka.

3. Data Hasil Belajar Siswa



Gambar 4.3
Diagram Hasil Belajar IPS Kelas IX

Hasil analisis data diatas dapat dilihat bahwa persentase siswa kategori hasil belajar tinggi dan sedang masing-masing mencapai 49% dari jumlah keseluruhan responden. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dapat mencapai hasil belajar yang baik dan sangat baik. Keseimbangan antara kedua kategori tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa cukup merata. Sebaliknya, hanya ada 2% siswa yang termasuk ke dalam kategori rendah. meskipun jumlah ini sangat kecil, hal ini tetap perlu diperhatikan, karena menunjukkan bahwa ada sebagian kecil siswa yang masih menghadapi kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Jika dikaitkan dengan rentang nilai hasil belajar, maka kategori rendah berada pada rentang nilai 10–40, yang menunjukkan

bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran dan belum mencapai ketuntasan belajar. Kategori sedang berada pada rentang nilai 41–70, yang berarti siswa cukup memahami materi namun hasil belajarnya belum maksimal. Sementara itu, kategori tinggi berada pada rentang nilai 71–100, yang menunjukkan bahwa siswa telah mampu memahami materi dengan baik, aktif dalam proses pembelajaran, dan mencapai hasil belajar yang optimal.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa tergolong baik, karena mayoritas siswa berada pada kategori sedang dan tinggi, yang menandakan bahwa proses pembelajaran telah berjalan dengan cukup efektif.

C. Analisis dan Pengujian Hipotesis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah data dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* yang dianalisis melalui bantuan perangkat lunak SPSS versi 26 *for Windows*. Hasil dari uji normalitas tersebut dapat dilihat secara lengkap pada Tabel 4.1 berikut ini:

Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas Intensitas *Gadget*, Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		161
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	14,03024277
Most Extreme Differences	Absolute	,069
	Positive	,048
	Negative	-,069
Test Statistic		,069
Asymp. Sig. (2-tailed)		,059 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan hasil pada Tabel 4.1, diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,059. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, data memenuhi asumsi normalitas dan layak untuk dianalisis menggunakan korelasi *pearson product moment*.

2. Uji Korelasi *Pearson Product Moment*

Uji analisis korelasi pada penelitian ini menggunakan metode statistika dengan teknik korelasi *pearson product moment* dengan bantuan *SPSS Versi 26 for Windows*.

a. Analisis Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Hasil Belajar IPS Kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi.

Berikut adalah hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini:

H_0 : Tidak ada hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi

H_1 : Ada hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi.

Berikut merupakan tabel hasil uji korelasi *pearson product moment* antara intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi.

Tabel 4.2 Hasil Uji Analisis Korelasi Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Hasil Belajar IPS

Correlations			
		X1	Y
X1	Pearson Correlation	1	-,895**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	161	161
Y	Pearson Correlation	-,895**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	161	161

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

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 4.2 diatas, diperoleh nilai *sig.(2-tailed)* dari tabel output diatas antara intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar adalah sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi.

b. Analisis Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS Kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi.

Berikut adalah hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini:

H_0 : Tidak ada hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi

H_1 : Ada hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri Banyuwangi

Berikut merupakan tabel hasil uji korelasi *product moment* antara motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi.

**Tabel 4.3 Hasil Uji Analisis Korelasi Motivasi Belajar
dengan Hasil Belajar IPS**

Correlations			
		Motivasi	Y
Motivasi	Pearson Correlation	1	,723**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	161	161
Y	Pearson Correlation	,723**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	161	161

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

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 4.3 diatas, diperoleh nilai *sig.(2-tailed)* dari tabel output diatas antara motivasi belajar dengan hasil belajar adalah sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya terdapat hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi.

3. Uji Korelasi Berganda

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi. Uji analisis korelasi berganda pada penelitian ini menggunakan *SPSS Versi 26 for Windows*.

Berikut adalah hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini:

H_0 : Tidak ada hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi

H_1 : Ada hubungan antara hubungan intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi.

Berikut merupakan tabel hasil uji korelasi berganda antara intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi.

Tabel 4.4 Hasil Uji Analisis Korelasi Berganda Intensitas Penggunaan *Gadget* dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS

Model Summary									
					Change Statistics				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.914 ^a	.836	.834	5.442	.836	402.332	2	158	.000
a. Predictors: (Constant), X2, X1									

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.4 diatas, diperoleh nilai *Sig Of Change* sebesar 0.000, jika nilai *Sig* < 0,05 maka H_0 ditolak dan jika nilai *Sig* > 0,05 maka H_1 diterima. Dalam penelitian ini nilai *Sig Of Change* adalah 0,000. Yang artinya $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi.

D. Pembahasan

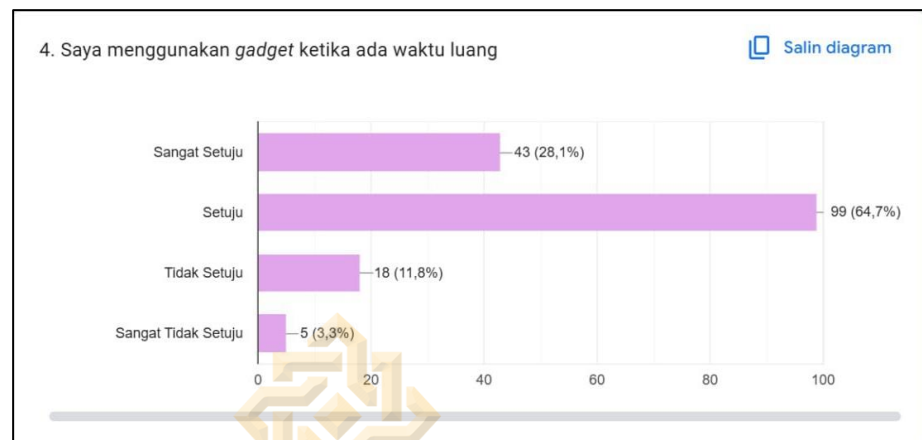
Dalam penelitian ini, peneliti mengamati tiga hal utama yang dibahas yaitu hubungan intensitas penggunaan *gadget* dan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi, motivasi belajar dan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi, dan hubungan intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi.

1. Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Hasil Belajar IPS Kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi

Berdasarkan hasil uji korelasi *pearson product moment* antara intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar IPS siswa kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi, diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar -0,895. Hal ini menunjukkan adanya korelasi negatif dan termasuk ke dalam kategori yang sangat kuat. Kemudian nilai signifikasinya adalah 0,000 dan kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar IPS.

Nilai korelasi negatif ini berarti semakin tinggi frekuensi atau intensitas siswa dalam menggunakan *gadget*, maka semakin rendah hasil belajar yang mereka peroleh. Dengan kata lain, penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan belajar yang produktif, sehingga

berdampak pada penurunan capaian hasil belajar IPS.



Gambar 4.4
Diagram Pernyataan Angket

Adapun hasil angket pada pernyataan no 4 yaitu pada indikator frekuensi penggunaan *gadget*. Pernyataan ini menggambarkan frekuensi dan kebiasaan siswa dalam menggunakan *gadget* di luar waktu belajar, sehingga menjadi indikator dari intensitas penggunaan *gadget*. Sebagian besar siswa memilih “Setuju” atau “Sangat Setuju”, maka hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* sudah menjadi aktivitas rutin, bahkan di waktu senggang. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki intensitas penggunaan *gadget* yang cukup tinggi atau sedang, mereka tidak selalu menggunakan *gadget* untuk belajar, tetapi lebih untuk hiburan, komunikasi, atau aktivitas lain di luar konteks akademik.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa intensitas penggunaan *gadget* berada pada kategori sedang, artinya siswa cukup sering menggunakan *gadget*, baik untuk belajar maupun

aktivitas nonbelajar. Meskipun tidak sepenuhnya berlebihan, namun penggunaan *gadget* dalam waktu luang yang terlalu sering dapat mengurangi waktu belajar efektif dan menurunkan fokus terhadap pelajaran.

Hasil penelitian diatas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sri Sistavin Lamanila dkk. pada tahun 2022 dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa”, yang menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa di SMP di Kecamatan Popayato Barat. Penelitian mereka menemukan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget*, semakin rendah hasil belajar siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh persamaan regresi $Y = 74,34 - 0,178X + e$. Hasil ini mendukung temuan dari MTs Negeri 8 Banyuwangi, yang juga menunjukkan adanya korelasi negatif antara intensitas penggunaan *gadget* dan hasil belajar IPS.⁶⁴

Hasil penelitian lain yang dilakkan oleh Desak Gede Yenny Apriani & Ni Putu Henix Agustya Dewi (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Hubungan Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV di SD N 3 Candikuning”. Penelitian tersebut juga menemukan adanya hubungan negatif antara penggunaan *gadget* dan prestasi belajar dengan nilai korelasi -0,417. Sama

⁶⁴ Sri, Novianty, Intan, Warni, “Pengaruh Intensitas Penggunaan,” 244

seperti penelitian ini, hasil belajarnya masih berada pada kategori baik yaitu 53,8%. Persamaan hasil tersebut memperkuat kesimpulan bahwa penggunaan *gadget* berlebihan bisa menurunkan hasil belajar, tetapi jika penggunaannya masih dalam taraf yang sedang dan digunakan untuk kebutuhan akademik, hasil belajar siswa tetap bisa dipertahankan dengan baik.⁶⁵

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar IPS siswa kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi.

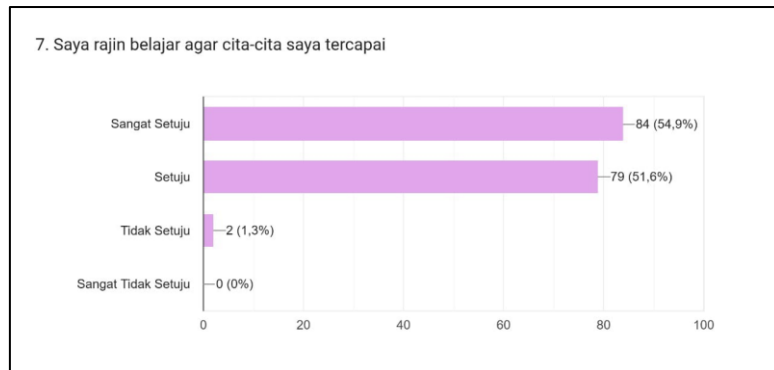
2. Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS Kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi

Berdasarkan hasil uji korelasi *pearson product moment* antara motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi, diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar

0,723. Nilai korelasi tersebut termasuk ke dalam kategori kuat.

Kemudian nilai signifikasinya adalah 0,000 dan kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian terdapat hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar IPS.

⁶⁵ Desak, Ni, "Hubungan Penggunaan Gadget," 10



Gambar 4.5
Diagram Pernyataan Angket

Adapun dalam penyebaran angket motivasi belajar, terdapat pernyataan dengan skor tinggi yaitu butir soal nomor 7 yaitu pada indikator adanya harapan dan cita-cita masa depan. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian aspek motivasi belajar siswa sudah berada pada kategori baik sehingga perlu untuk terus ditingkatkan. Jika dibanding dengan butir angket lainnya, pernyataan ini mendapat nilai tertinggi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa semangat belajar siswa utamanya berasal dari keinginan kuat untuk mencapai tujuan yang telah mereka tetapkan. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang mengatakan bahwa seseorang yang memiliki tujuan hidup jelas cenderung lebih tekun, serius dan berkomitmen dalam belajar.⁶⁶ Kesadaran bahwa belajar merupakan cara penting untuk mencapai harapan dan impian tersebut menjadi faktor utama yang mendorong siswa agar lebih konsisten dalam belajar. Namun dengan demikian, terdapat beberapa motivasi belajar

⁶⁶ H.B Uno, *Teori Motivasi Belajar*, 29

siswa yang perlu ditingkatkan agar siswa memiliki motivasi belajar yang lebih baik.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penemuan yang dilakukan oleh Yolanda Machsi Zatulo Dawolo (2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di Kelas VIII SMP Negeri 1 Alasa Tahun Pelajaran 2023/2024”. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dan menunjukkan bahwa motivasi belajar berdampak signifikan terhadap hasil belajar siswa. Nilai thitung sebesar 13.014 lebih besar dari r tabel 1,656 pada taraf sign 5%. Nilai koefisien determinasi sebesar 0,60 yang artinya motivasi belajar berkontribusi sebesar 60% terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini membuktikan bahwa motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar.⁶⁷

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penemuan yang dilakukan oleh Tiara Indriyani, Yosi Gumala, Arcivid Chorynia Ruby (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa. Hasil uji korelasi *pearson product moment* diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,405 dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Nilai ini lebih besar daripada

⁶⁷ Yolanda, Asali, Yearning, Eka “Pengaruh Motivasi Belajar,” 295.

rtabel (0,220) dengan derajat kebebasan (df) = 78. Hal ini berarti terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar.⁶⁸

Hal ini juga mendukung teori yang terdapat pada bab II, bahwa hasil belajar akan maksimal apabila terdapat motivasi. Jika motivasi yang diberikan tepat, maka akan berhasil pula pelajarannya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi.

3. Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS Kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi.

Berdasarkan hasil analisis korelasi berganda, ditemukan bahwa koefisien korelasi berganda (R) sebesar 0,914 menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat antara intensitas penggunaan

Gadget dan motivasi belajar secara simultan dengan hasil belajar IPS. Dengan demikian, kedua variabel bebas tersebut secara bersama-sama memiliki keterkaitan yang erat dengan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan kriteria interpretasi koefisien korelasi, di mana nilai 0,914 termasuk dalam kategori hubungan sangat kuat. Kemudian pengujian hipotesis diperoleh nilai signifikan 0,000 dan kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan

⁶⁸ Tiara, Yosi, Arcivid, "Hubungan Motivasi Belajar," 3908.

demikian terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Misbah Fikranto (2024) yang berjudul “Hubungan Penggunaan Media *Gadget* dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SMP Depok”. Penelitian ini menunjukkan terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan *gadget* dan motivasi belajar secara simultan dengan hasil belajar, dengan koefisien korelasi sebesar 0,523 dan kontribusi (R^2) sebesar 48%. Kemudian jika penggunaan *gadget* digunakan secara tepat sebagai sarana belajar dan didukung motivasi belajar yang tinggi, maka hasil belajar siswa akan cenderung meningkat.⁶⁹

Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat hubungan secara simultan antara intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi.

⁶⁹ Misbah Fikranto, “Hubungan Penggunaan Media,” 473.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi diperoleh nilai $R = 0,914$ lebih besar dari r tabel = $0,154$, dengan $R\text{ Square} = 0,836$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat antara intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar IPS siswa kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar siswa kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi. Hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien korelasi sebesar -0.895 yang berarti hubungan antara kedua variabel tersebut berada pada kategori sangat kuat.
2. Terdapat hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi. Hal ini dibuktikan dengan nilai koefisien korelasi sebesar $0,723$ yang berarti hubungan antara kedua variabel tersebut berada pada kategori kuat.
3. Terdapat hubungan secara simultan antara intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi. Hal ini dibuktikan dengan nilai koefisien korelasi (R) sebesar $0,914$ dan nilai koefisien determinasi ($R\text{ Square}$) sebesar $0,836$.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian mengenai hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi, peneliti menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak-pihak terkait.

1. Kepada Guru Bimbingan dan Konseling

Kepada guru Bimbingan dan Konseling disarankan untuk memberikan layanan yang berkaitan dengan peningkatan motivasi belajar serta pemanfaatan *gadget* secara bijak. Layanan tersebut dapat diberikan melalui bimbingan belajar, konseling kelompok, maupun konseling individual, sesuai dengan kebutuhan siswa.

2. Kepada guru mata pelajaran IPS dan wali kelas

Bagi guru mata pelajaran IPS dan wali kelas diharapkan dapat lebih memperhatikan aspek-aspek internal dalam diri siswa, seperti motivasi belajar, minat, dan kesiapan mental, mengingat faktor-faktor tersebut memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Untuk meningkatkan motivasi, guru dapat memberikan penguatan positif berupa pujian, penghargaan, atau hadiah atas pencapaian siswa. Selain itu, penting pula untuk memberikan bimbingan yang terarah dan inspiratif mengenai tujuan-tujuan yang ingin dicapai siswa di masa depan, dengan pendekatan yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

3. Kepada peneliti lain

Bagi peneliti lain yang tertarik mengkaji topik serupa, disarankan untuk memperluas cakupan variabel yang diteliti, seperti menambahkan faktor lingkungan belajar, peran orang tua, atau gaya belajar siswa, guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar IPS. Selain itu, pemilihan instrumen sebaiknya disusun secara lebih ringkas namun tetap valid, agar tidak menimbulkan kejenuhan dan kelelahan pada responden saat pengisian.



DAFTAR PUSTAKA

- A, Prabowo, and Sari D. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 22 (2019): 45–52.
- Abdullah, Karimun. Jannah, Misbahul. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Astuti, Novita Dwi, Winu Galih Puspito, and Fitri Agustina. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Di SD Negeri 10 Metro Timur." *Indonesian Research Journal on Education Web Jurnal Indonesian Research Journal on Education*. Vol. 5, 2025.
- Chusna, Puji Asmaul. "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak." *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan* 17, no. 2 (2020): 315–30.
- Dawolo, Yolanda Machsi Zatulo. Lase, Asali. Harefa, Yearning. Laoli, Eka Septianti. "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Di Kelas VIII SMPmp Negeri 1 Alasa Tahun Pelajaran 2023/2024", *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan* 10. No. 2 (Desember 2024): 259-303
- Departemen Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an Dan Terjemah*. Bandung: PT Cordoba Internasional Indonesia Bandung, 2017, 34
- Dewi, Debi Kurnia. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2024.
- Fadlilah, Nur, Shelli merlina, and Isma yuliza. "Analysis of The Impact of Gadgets on Student Motivation and Learning: Reviewed After Covid." *International Journal of Education and Teaching Zone* 2, no. 3 (9 Oktober 2023): 432–40. <https://doi.org/10.57092/ijetz.v2i3.119>.
- Fajria, L, N Amelia, and P, Adab. *Intensitas Penggunaan Gadget Pengaruhnya Pada Kecerdasan Emosional Anak Usia Sekolah*. (Indramayu: PT Adab Indonesia Grup, 2020).
<https://books.google.co.id/books?id=YMkcEQAAQBAJ>.
- Fikrianto, Misbah. "Hubungan Penggunaan Media Gadget Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di SMP Depok." *Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan* 2, no 2 (2024): 462-474
<https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>.

- Fitriana, Fitriana. Anizar Ahmad, and Fitria Fitria. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga." *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi* 5, no. 2 (2021): 182–94.
- Gede, Desak, Yenny Apriani, Ni Putu Henix, Agustya Dewi, Prodi S1, Keperawatan Ners, Stikes Advaita, and Medika Tabanan. "Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Dan V Di Sd N 3 Candikuning." *Jurnal Medika Usada* 4, no 1 (Februari 2021): 7-11.
- Hamalik, O. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 1995. <https://books.google.co.id/books?id=vQwKkAEACAAJ>.
- Harmain, Hastin A., Said Subhan Posangi, and Rinaldi Datunsolang. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Educator (Directory Of Elementary Education Journal)* 3, no. 1 (20 Juli, 2022): 20–35. <https://doi.org/10.58176/edu.v3i1.559>.
- Husna, Seftia Himatul dan Asriyanti, Frita Devi, "Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ips Berbantuan *gadget* peserta Didik Kelas V Sdn 1 Moyoketen Kabupaten Tulungagung," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no 3 (September 2025): 565-574
- Indriyani, Tiara. Gumala, Yosi. Ruby, Arcivid Chorynia. "Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 7, No 6 (2023): 3905 - 3912
- Iradat, Damar. "Survei APJII: Pengguna Internet Di Indonesia Tembus 215 Juta Orang." CNN, Januari 2024. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20240131152906-2131056781/survei-apjii-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>.
- Julianti, Nabilah, I Iriansyah, and Rida Hatiarsih. "Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Barisan Dan Deret." In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 139–48, 2020.
- Khairunniza, Rena, Muhammad Ali Adriansyah, and Elda Trialisa Putri. "Harga Diri Dan Intensitas Penggunaan Telepon Pintar Terhadap Kecenderungan Nomophobia Pada Remaja Akhir." *Jurnal Imiah Psikologi* 9 (2021): 692–702. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo>.

- Khoiriah, Iswatun, and Siti Fatonah. "Hubungan Intensitas Penggunaan Gawai, Interaksi Sosial Dan Hasil Belajar Siswa Masa Pandemi." *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 4, no. 1 (2022): 33–49.
- Kusumastuti, Adhi. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sleman: Deepublish Publisher, 2020.
- Lamanila, Sri Sistavin. Djafri, Novianty. Razak, Intan Abdul. Sumar, Warni Tune. "Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa," *Student Journal of Educational Management* 2, No. 2 (Desember 2022):239-248
- Manumpil, B. "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado." *Ejournal Keperawatan (e-Kep)* 3, no. 2 (April 2015): 1–6.
- Mundir. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Jember: STAIN Jember Press, 2013.
- N, Hidayati. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa." *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 8 (2021): 45–52.
- N, Hidayati, and Rahmawati A. "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2020, 123–30.
- Octavia, Shilphy A. *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*. Sleman: Deepublish, 2020.
- Parnawi, Afi. *Psikologi Belajar*. Sleman: Deepublish Publisher, 2020.
- Pebriana, Putri Hana. "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (June 10, 2020): 1-11.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>.
- Priadana, M S, and D Sunarsi. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Pascal Books, 2021.
<https://books.google.co.id/books?id=9dZWEAAAQBAJ>.
- Putri, Julia Novita, Titik, Su ' Udi, Binti Yunariyah. "Penggunaan Gadget Dan Perubahan Perilaku Remaja Di Sekolah Menengah Atas Tuban." *Jurnal Ilmu Kesehatan Mandira Cendikia* 3, no 8 (Agustus 2024): 376-383
<https://journal-mandiracendikia.com/jikmc>.

- Raja, R., and P. C. Nagasubramani. "Impact of Modern Technology in Education." *Journal of Applied and Advanced Research* 3 (20 Mei 2021): 33–35.
<https://doi.org/10.21839/jaar.2018.v3iS1.165>.
- Reynaldi, Reza, M. Ali Maulana, and Yoga Pramana. "Gambaran Perilaku Berisiko Pada Aktivitas Penggunaan Gadget Di Agregat Usia Remaja." *Malahayati Nursing Journal* 6, no. 8 (August 1, 2024): 3338–3404.
<https://doi.org/10.33024/mnj.v6i8.13957>.
- Riska, Damayanti. "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Pencapaian Tugas Perkembangan Anak Usia Remaja Awal SDN Di Kecamatan Godean." *Fakultas Kedokteran Dan Ilmu Keperawatan. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta*, 2022.
- Rini, Mentari Kusuma, and Huriah, Titih. "Prevalensi Dan Dampak Kecanduan Gadget Pada Remaja: Literature Review." *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah* 5, no 1 (2020):185-194
<http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM>.
- Rohmah, Noer, *Psikologi Pendidikan* Surabaya: Jakad Media Publishing, 2020.
- Ryan, Richard M., and Edward L. Deci. "Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions." *Contemporary Educational Psychology* 25, no. 1 (2020): 54–67.
<https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>.
- Sahir, Syafrida Hafni. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2021.
- Sardiman. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafinso Persada, 2018.
- Siregar, Syofian. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual Dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: Bumi Aksara, 2023.
<https://books.google.co.id/books?id=knDKEAAQBAJ>.
- Subana. *Statistik Pendidikan*. Bandung: CV. Pustaka Setia, 2022.
- Suciarsy. "Model Pembelajaran Guided Discovery Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Sikap Ilmiah Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas XI." *Jurnal Pendidikan Fisika* 6, no. 1 (2018): 43–54.

- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sumantri, Moh Syarif. *Strategi Pembelajaran*. Kota Depok: PT Rajagrafindo, 2015.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana, 2016.
<https://books.google.co.id/books?id=IeVNDwAAQBAJ>.
- Sutomo, Moh. *Perencanaan Pembelajaran IPS*. Yogyakarta: CV. Bildung Nusantara, 2022.
- Syahsuddin. "Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa." *Jurnal Kehumasan* 2, no 1 (Agustus 2020): 273-282
- Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021.
- Uno, H B. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
https://books.google.co.id/books?id=8o5_tQEACAAJ.
- Wahab, Gusnarib. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2020.
- Yati, Rahmi. "Survei APJII Pengguna Internet Di Indonesia Tembus 215 Juta Orang." *APJII*, March 10, 2020.
- Yuberti. *Teori Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*. Lampung: Anugerah Utama Raharja (AURA), 2013.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kharisma Lailatul Fadlilah
 NIM : 212101090006
 Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun

Banyuwangi, 12 September 2025
 Saya yang menyatakan


 Kharisma Lailatul Fadlilah
 NIM.212101090006

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lampiran 2

MATRIK PENELITIAN

Judul Penelitian	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis	Rumusan Masalah
Hubungan Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IX Madrasah Tsanawiyah Negeri 8 Banyuwangi	1. Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> (X1)	a. Frekuensi penggunaan <i>gadget</i> b. Durasi penggunaan <i>gadget</i>	a. Responden siswa kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi b. Angket/ Kuesioner c. Dokumentasi	1. Pendekatan penelitian kuantitatif 2. Metode pengumpulan data: • Angket/ Kuesioner • Dokumentasi 3. Teknik analisis data: a. Pra Penelitian • Uji Validitas Instrumen menggunakan rumus $Corrected\ Item - Total\ Correlation$ • Uji Reliabilitas menggunakan rumus $Cronbach\ Alpha$	1. H_0 : Tidak ada hubungan antara intensitas penggunaan <i>gedget</i> dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi H_1 : Ada hubungan antara intensitas penggunaan <i>gedget</i> dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi	1. Adakah hubungan antara intensitas penggunaan <i>gadget</i> dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi 2. Adakah hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi 3. Adakah hubungan antara intensitas penggunaan <i>gadget</i> dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi.
	2. Motivasi Belajar (X2)	a. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan d. Adanya penghargaan dalam belajar e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar			2. H_0 : Tidak ada hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas	

		f. Adanya lingkungan belajar kondusif		b. Uji Analisis Penelitian	IX MTs Negeri 8 Banyuwangi	
	3. Hasil Belajar (Y)	a. Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Menurut Bloom bahwa tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan sederhana yakni hafalan hingga paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Pada ranah kognitif ini terdapat 6 kategori yang terdiri dari:		• Uji Normalitas Data c. Teknik Analisis Data • Korelasi <i>pearson product moment</i> • Analisis Korelasi Ganda (Uji Hipotesis)	H₁: Ada hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi 3. H₀: Tidak ada hubungan antara intensitas penggunaan <i>gedget</i> dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi H₁: Ada hubungan antara hubungan intensitas penggunaan <i>gedget</i> dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi	

Lampiran 3

KISI-KISI INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Indikator	Teknik	No. Angket
Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IX Madrasah Tsanawiyah Negeri 8 Banyuwangi	Intensitas Penggunaan Gadget (X_1)	Frekuensi penggunaan <i>gadget</i>	Angket	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 13, 16, 17, 18, 19, 20
		Durasi penggunaan <i>gadget</i>		8, 9, 10, 11, 12, 14, 15
	Motivasi Belajar (X_2)	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil		1, 2, 3, 4
		Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar		5, 6, 7, 12
		Adanya harapan dan cita-cita masa depan		8, 9, 11
		Adanya penghargaan dalam belajar		13, 14, 15, 18
		Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar		17, 19
		Adanya lingkungan belajar kondusif		10, 16, 20

Lampiran 4

Instrumen Angket



HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR IPS KELAS IX MTs NEGERI 8 BANYUWANGI

Petunjuk Pengisian Angket

- Isilah identitas diri anda terlebih dahulu sebelum menjawab semua pernyataan.
- Berilah tanda (✓) pada jawaban yang anda anggap paling tepat dan paling sesuai dengan diri anda.
- Adapun jawaban tersebut terdiri dari:
 S : Sangat Setuju
 S : Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju
- Angket ini hanya untuk kepentingan penelitian saja

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Nama *

Jawaban Anda

Kelas *

Jawaban Anda

No. Absen *

Jawaban Anda

NISN

Jawaban Anda

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Intensitas Penggunaan Gadget

1. Saya lebih sering menggunakan *gadget* untuk mencari referensi atau sumber lain yang terkait dengan topik pelajaran.

☐ Sangat Setuju
☐ Setuju
☐ Tidak Setuju
☐ Sangat Tidak Setuju

2. Saya sering menggunakan *gadget* untuk berkomunikasi dengan guru terkait pembelajaran (misalnya melalui email, WhatsApp, atau platform pembelajaran lainnya)

☐ Sangat Setuju
☐ Setuju
☐ Tidak Setuju
☐ Sangat Tidak Setuju

3. Biasanya saya menggunakan *gadget* lebih dari 5 kali dalam sehari

☐ Sangat Setuju
☐ Setuju
☐ Tidak Setuju
☐ Sangat Tidak Setuju

4. Saya menggunakan *gadget* ketika ada waktu luang

☐ Sangat Setuju
☐ Setuju
☐ Tidak Setuju
☐ Sangat Tidak Setuju

5. Saya lebih sering menggunakan *gadget* untuk tujuan belajar dibandingkan untuk hiburan

☐ Sangat Setuju
☐ Setuju
☐ Tidak Setuju
☐ Sangat Tidak Setuju

HUBUNGAN INTENSITAS PENG...

docs.google.com/forms/d/18Qnnb319_nPo_1XpgtY0MAmeYaagfmEm5XDgdV3XNr8/prefill

5. Saya lebih sering menggunakan *gadget* untuk tujuan belajar dibandingkan untuk hiburan atau media sosial

☐ Sangat Setuju
☐ Setuju
☐ Tidak Setuju
☐ Sangat Tidak Setuju

6. Saya merasa semakin lama memakai gadget semakin produktif belajar saya.

☐ Sangat Setuju
☐ Setuju
☐ Tidak Setuju
☐ Sangat Tidak Setuju

7. Saya memakai gadget dalam waktu yang lama agar lebih paham materi pelajaran.

☐ Sangat setuju
☐ Setuju
☐ Tidak Setuju
☐ Sangat Tidak Setuju

8. Saya menggunakan *gadget* hingga larut malam ketika berdiskusi/menyelesaikan tugas kelompok bersama teman sekelas.

☐ Sangat Setuju
☐ Setuju
☐ Tidak Setuju
☐ Sangat Tidak Setuju

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

22.19
09/09/2025

HUBUNGAN INTENSITAS PENG...

docs.google.com/forms/d/18Qnnb319_nPo_1XpgtY0MameyaagfmEm5XDgdV3XNr8/prefill

9. Orangtua saya memberi batasan waktu 1 hingga 2 jam untuk menggunakan *gadget* dalam sehari.

☐ Sangat Setuju

☐ Setuju

☐ Tidak Setuju

☐ Sangat Tidak Setuju

10. Saya menggunakan *gadget* 3 jam dalam sehari

☐ Sangat Setuju

☐ Setuju

☐ Tidak Setuju

☐ Sangat Tidak Setuju

11. Saya menggunakan *gadget* lebih dari 3 jam hampir setiap hari

☐ Sangat Setuju

☐ Setuju

☐ Tidak Setuju

☐ Sangat Tidak Setuju

12. Saya sering menggunakan *gadget* pada malam hari sebelum tidur.

☐ Sangat Setuju

☐ Setuju

☐ Tidak Setuju

☐ Sangat Tidak Setuju

13. Saya menggunakan *gadget* sehari penuh setiap hari

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

22.19 09/09/2025

HUBUNGAN INTENSITAS PENG...

docs.google.com/forms/d/18Qnnb319_nPo_1XpgtY0MAmeyaagfm5XDgdV3XNr8/prefill

13. Saya menggunakan *gadget* sehari penuh setiap hari

☐ Sangat Setuju

☐ Setuju

☐ Tidak Setuju

☐ Sangat Tidak Setuju

14. Biasanya saya menggunakan *gadget* pada saat siang hari.

☐ Sangat Setuju

☐ Setuju

☐ Tidak Setuju

☐ Sangat Tidak Setuju

15. Saya hanya menggunakan *gadget* 1-2 kali dalam seminggu

☐ Sangat Setuju

☐ Setuju

☐ Tidak Setuju

☐ Sangat Tidak Setuju

Motivasi Belajar

1. Saya belajar setiap hari agar mendapat nilai yang baik

☐ Sangat Setuju

☐ Setuju

☐ Tidak Setuju

☐ Sangat Tidak Setuju

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

22:19
09/09/2025

22:20
09/09/2025

HUBUNGAN INTENSITAS PENG...

docs.google.com/forms/d/18Qnnb319_nPo_1XpgtYOMameyaagfmEm5XDgdV3XNr8/prefill

2. Saya merasa tidak puas ketika nilai IPS saya jelek

☐ Sangat Setuju

☐ Setuju

☐ Tidak Setuju

☐ Sangat Tidak Setuju

3. Saya rajin belajar karena dorongan dari guru

☐ Sangat setuju

☐ Setuju

☐ Tidak Setuju

☐ Sangat Tidak Setuju

4. Saya memperhatikan guru ketika menjelaskan materi di kelas

4. Saya memperhatikan guru ketika menjelaskan materi di kelas

☐ Sangat Setuju

☐ Setuju

☐ Tidak Setuju

☐ Sangat Tidak Setuju

5. Saya mengerjakan setiap tugas yang diberikan oleh guru

☐ Sangat Setuju

☐ Setuju

☐ Tidak Setuju

☐ Sangat Tidak Setuju

6. Saya belajar agar mendapat ranking di kelas

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

22:20
09/09/2025

HUBUNGAN INTENSITAS PENG...

docs.google.com/forms/d/18Qnnb319_nPo_1XpgtYOMameyaagfm5XDgdV3XNr8/prefill

6. Saya belajar agar mendapat ranking di kelas

☐ Sangat Setuju

☐ Setuju

☐ Tidak Setuju

☐ Sangat Tidak Setuju

7. Saya rajin belajar agar cita-cita saya tercapai

☐ Sangat Setuju

☐ Setuju

☐ Tidak Setuju

☐ Sangat Tidak Setuju

8. Saya belajar dengan rajin agar menjadi pandai

8. Saya belajar dengan rajin agar menjadi pandai .

☐ Sangat Setuju

☐ Setuju

☐ Tidak Setuju

☐ Sangat Tidak Setuju

9. Saya tetap belajar meskipun guru tidak memberi pekerjaan rumah (PR)

☐ Sangat Setuju

☐ Setuju

☐ Tidak Setuju

☐ Sangat Tidak Setuju

10. Saya senang ketika dapat mengerjakan tugas sendiri dan tepat waktu

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

22:20
09/09/2025

HUBUNGAN INTENSITAS PENG...

docs.google.com/forms/d/18Qnnb319_nPo_1XpgtY0MAmeyaagfm5XDgdV3XNr8/prefill

10. Saya senang ketika dapat mengerjakan tugas sendiri dan tepat waktu

☐ Sangat Setuju

☐ Setuju

☐ Tidak Setuju

☐ Sangat Tidak Setuju

11. Saya tetap belajar walaupun tidak diberi hadiah

☐ Sangat Setuju

☐ Setuju

☐ Tidak Setuju

☐ Sangat Tidak Setuju

12. Saya senang ketika guru membentuk kelompok belajar saat pembelajaran

☐ Sangat Setuju

☐ Setuju

☐ Tidak Setuju

☐ Sangat Tidak Setuju

13. Saya merasa termotivasi untuk belajar karena ingin membanggakan orang tua dan guru.

☐ Sangat Setuju

☐ Setuju

☐ Tidak Setuju

☐ Sangat Tidak Setuju

14. Saya lebih suka belajar sendiri

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

22:20
09/09/2025

HUBUNGAN INTENSITAS PENG...

docs.google.com/forms/d/18Qnnb319_nPo_1XpgtY0MAmeYaagfmEm5XDgdV3XNr8/prefill

☐ Tidak Setuju
☐ Sangat Tidak Setuju

14. Saya lebih suka belajar sendiri

☐ Sangat Setuju
☐ Setuju
☐ Tidak Setuju
☐ Sangat Tidak Setuju

15. Saya membuat jadwal belajar dirumah

☐ Sangat Setuju
☐ Setuju
☐ Tidak Setuju
☐ Sangat Tidak Setuju

Pencarian

22:21
09/09/2025



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 5

SOAL UJIAN MADRASAH IPS KELAS 9 TAHUN PELAJARAN 2024-2025

SOAL PILIHAN GANDA

1. Interaksi antarwilayah akan terus terjadi dalam memenuhi kebutuhan makhluk hidup. Hal yang menyebabkan terjadinya interaksi antarwilayah adalah
 - a. Minimnya lahan pertanian dalam suatu wilayah
 - b. Kurangnya sumber daya alam dalam suatu wilayah
 - c. Potensi sumber daya alam dan kebutuhan yang berbeda
 - d. Kurangnya sumber daya manusia untuk mengolah sumber daya alam
2. Untuk mendapatkan suatu barang, seseorang membutuhkan pengorbanan baik tenaga hingga waktu untuk mendapatkannya. Barang yang diperoleh dengan cara tersebut dinamakan....
 - a. Ekonomis
 - b. Illith
 - c. Substitusi
 - d. Kontempo
3. Perpaduan antara kebudayaan Hindu-Buddha dan kepercayaan asli Indonesia terlihat pada
 - a. Munculnya kerajaan bercorak Hindu-Buddha
 - b. Bentuk candi yang berundak-undak
 - c. Pembuatan arca sebagai perwujudan dewa
 - d. Raja dianggap sebagai keturunan dewa
4. Hutan dapat berfungsi sebagai hutan produksi, hutan lindung dan hutan konservasi. Berikut ini merupakan fungsi hutan dalam kegiatan produksi adalah ...
 - a. Melindungi sistem daya dukung lingkungan hidup
 - b. Melakukan perlindungan terhadap sistem penyangga kehidupan, pengawetan beragam jenis tumbuhan dan satwa
 - c. Menghasilkan bahan baku untuk pembuatan produk dan jasa
 - d. Mencegah terjadinya banjir, erosi dan mempertahankan kesuburan tanah untuk tanaman yang ada di dalamn

5. Edo memiliki kulit gelap dan rambut keriting, sedangkan Wahyu berkulit terang dengan rambut lurus. Perbedaan ini merupakan contoh diferensiasi sosial berdasarkan ...
 - a. Gender
 - b. Etnis
 - c. Ras
 - d. Sosial atas agama
6. Seiring dengan meningkatnya kompleksitas dunia keuangan, pemahaman tentang konsep ekonomi dan keuangan menjadi semakin penting. Salah satu konsep yang sering dibahas adalah literasi keuangan, yang berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam memahami dan mengelola keuangan pribadinya. Dari ilustrasi tersebut dapat disimpulkan bahwa...
 - a. Literasi keuangan memungkinkan seseorang untuk menghindarisemua resiko investasi
 - b. Literasi keuangan membantu seseorang membuat keputusan keuangan yang bijak dan efektif
 - c. Literasi keuangan hanya penting bagi mereka yang memiliki penghasilan tinggi
 - d. Literasi keuangan tidak berpengaruh signifikan dalam pengelolaan keuangan.
7. Pengaruh letak geologis Indonesia yang terbentuk oleh dua jalur pegunungan lipatan muda Sirkum Pasifik dan Sirkum Mediterania terhadap wilayah Indonesia adalah
 - a. Reliefnya kasar karena terdiri atas banyak pulau
 - b. Sungai yang panjang dan arusnya deras
 - c. Iklim tropis yang dipengaruhi oleh angin monsoon
 - d. Banyak gunung api dan sering terjadi gempa
8. Faktor yang menghambat pemanfaatan sumber daya alam di Indonesia ...
 - a. Banyaknya tenaga ahli yang tidak dimanfaatkan
 - b. Tidak adanya investor yang mau menanam modal
 - c. Penguasaan teknologi yang masih rendah
 - d. Persebaran sumber daya manusia tidak merata
9. Potensi sumber daya manusia di Indonesia adalah memiliki jumlah penduduk dan tenaga kerja yang besar. Walaupun demikian, dari sisi kualitas, sumber daya manusia Indonesia harus terus ditingkatkan, karena...

- a. Etos kerja dan semangat kerja yang tinggi
 - b. Budaya kerja kultur agraris dengan pendidikan rendah
 - c. Gaji yang tinggi dan kerja yang nyaman
 - d. Sikap kurang disiplin dan wibawa
10. Faktor geografis yang paling memengaruhi aktivitas ekonomi di Indonesia adalah :
- a. Keanekaragaman budaya
 - b. Keanekaragaman hayati
 - c. Kondisi alam seperti letak geografis dan sumber daya alam
 - d. Sistem pendidikan yang berkembang
11. Bentuk interaksi budaya pengaruh Islam di Indonesia dapat dilihat dari :
- a. Penghapusan semua tradisi local
 - b. Akulturasi antara budaya Islam dan budaya local
 - c. Adopsi lengkap budaya Timur Tengah
 - d. Pengembangan budaya Hindu-B
12. Penjelajahan samudra yang dilakukan bangsa Barat terdiri dari 2 jenis, yaitu imperialisme kuno dan imperialisme modern. Tujuan utama yang akan dicapai pada masa imperialisme modern mengarah pada bidang sosial dan ekonomi. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan di bawah ini, yaitu...
- a. Mencari dan mendapatkan daerah penanam modal.
 - b. Mencari rempah-rempah yang banyak digunakan Masyarakat Eropa.
 - c. Mencari daerah-daerah baru untuk ditaklukan dan dieksploitasi.
 - d. Mempersiapkan daerah jajahan sebagai daerah colonial
13. Apa solusi yang dapat diterapkan untuk pemerataan pembangunan agar tidak menimbulkan konflik dalam masyarakat?
- a. Meningkatkan anggaran untuk proyek infrastruktur di daerah terpencil.
 - b. Mengabaikan daerah yang kurang berkembang.
 - c. Mengalokasikan sumber daya secara merata tanpa perencanaan.
 - d. Memfokuskan pembangunan hanya di daerah perkota
14. Berikut ini adalah beberapa factor ekonomi yang menyebabkan terjadinya krisis ekonomi menjelang kejatuhan pemerintah Orde Baru dan menjadi awal masa Reformasi, kecuali ...

- a. Pemerintah Indonesia gagal mengatasi krisis moneter yang melanda Dunia sejak tahun 1996.yang mengakibatkan nilai rupiah terus melemah terhadap dolar
 - b. Pembangunan Proyek Proyek Raksasa (Mega Proyek) sudah menghabiskan dana besar sehingga mengakibatkan anggaran negara mengalami deficit setiap tahunnya
 - c. Pondasi Pembangunan Ekonomi Indonesia pada masa Orde Baru adalah bersumber dari hutang Luar Negeri
 - d. Pelaksanaan pembangunan ekonomi pada masa Orde Baru menyimpang dari landasan Ekonomi Indonesia seperti yang diatur dalam pasal 33 UUD 1945
15. Salah satu peran Indonesia dalam kerjasama antarnegara adalah sebagai pelopor dan pendiri organisasi kerja sama ekonomi antarnegara. Organisasi kerja sama ekonomi antarnegara yang pendiriannya dipelopori oleh Indonesia adalah ...
- a. AFTA dan IMF
 - b. AFTA dan OPEC
 - c. AFTA dan OECD
 - d. AFTA dan APEC
16. Contoh terjadinya perubahan yang cepat dan mendasar adalah...
- a. Hukum pewarisan
 - b. Model pakaian
 - c. Undang-undang perkawinan
 - d. Revolusi industry
17. Berikut ini dampak positif terjadi perubahan sosial di masyarakat, kecuali...
- a. Terbukanya mobilitas social
 - b. Meningkatnya pengakuan terhadap hak asasi manusia
 - c. Terciptanya pola pikir yang maju dan semakin terbuka
 - d. Terjadinya kesenjangan social
18. Globalisasi adalah proses integrasi internasional yang terjadi karena...
- a. Pertukaran pandangan dunia, produk, ide, dan aspek budaya
 - b. Isolasi antar Negara
 - c. Penutupan perbatasan
 - d. Konflik internasional
19. Gambar di bawah ini termasuk salah satu produk kearifan lokal.



Tindakan yang dapat dilakukan untuk melestarikan produk tersebut di tengah pasar global adalah...

- a. Meningkatkan ekspor produk sejenis secara maksimal
- b. Menalokasikan sumber daya khusus bagi produsen
- c. Mengkomersialkan produk budaya melalui platform digital
- d. Memberikan pelatihan kepada komunitas pembuat produk

20. Fungsi utama bank sentral secara umum adalah ...

- a. Menjaga kestabilan nilai mata uang, sektor perbankan dan sistem finansial dalam negeri
- b. Meningkatkan penawaran uang.
- c. Memberikan pinjaman kepada masyarakat.
- d. Membantu pemerintah di bidang keuangan.

21. E-wallet adalah salah satu contoh dari...

- a. Sistem pembayaran modern
- b. Alat tukar tradisional
- c. Jenis komoditas perdagangan
- d. Sistem barter

22. Yessy aktif bermain media sosial. Tindakan yang sebaiknya dilakukan Yessy dalam menggunakan media sosialnya adalah...

- a. Menebar ujaran kebencian
- b. Meneruskan informasi hoaks
- c. Melakukan perundungan siber
- d. Menggunakan media sosial dengan bijak

23. Dalam interaksi di dunia digital, masyarakat perlu memperhatikan prinsip educate. Maksud prinsip tersebut adalah...

- a. Memahami resiko dan manfaat teknologi digital

- b. Menghindari konten berbahaya
 - c. Melindungi privasi pribadi
 - d. Menghormati orang lain
24. Salah satu tujuan dari kebijakan ekonomi pada masa Orde Lama adalah:
- a. Membuka pasar bebas tanpa batas
 - b. Menasionalisasi seluruh perusahaan asing
 - c. Meningkatkan investasi asing tanpa syarat
 - d. Mengurangi investasi negara dalam ekonomi
25. Kebijakan ekonomi orde baru diarahkan pada pembangunan di segala bidang. Namun pada pelaksanaannya tidak sesuai aturan sehingga berdampak pada kesenjangan ekonomi yang besar di masyarakat, hal ini disebabkan karena ...
- a. Kurangnya kerja keras dari rakyat
 - b. Kurangnya permodalan yang dimiliki pengusaha kecil
 - c. Sistem ekonomi banyak didominasi oleh kaum elit politik dan pengusaha yang dekat dengan kekuasaan
 - d. Mental pengusaha kecil yang tidak berani mengambil resiko
26. Apa yang dimaksud dengan deregulasi dalam konteks pembangunan ekonomi era reformasi?
- a. Penetapan lebih banyak regulasi untuk mengendalikan pasar
 - b. Pengurangan atau penghapusan aturan dan pembatasan yang menghambat pertumbuhan bisnis
 - c. Peningkatan birokrasi untuk mengawasi aktivitas bisnis
 - d. Pembatasan akses pasar untuk perusahaan asing
27. Kualitas kehidupan menjadi perhatian penting dalam proses pembangunan, selain pertumbuhan ekonomi. Indikator yang diukur oleh Indeks Pembangunan Manusia (IPM) adalah aspek ...
- a. Ekonomi, Sosial, dan Kesehatan
 - b. Kesehatan, Pendidikan, dan Pendapatan per kapita
 - c. Sosial, Politik, dan Keamanan
 - d. Demografi, Geografi, dan Astronomi
28. Benua Asia terkenal dengan kekayaan flora dan faunanya yang luar biasa. Salah satu kenampakan flora yang paling ikonik di Asia adalah hutan hujan tropis. Hutan-hutan ini tersebar di berbagai wilayah di benua, seperti

Indonesia, Malaysia, Thailand, dan India. Fenomena tersebut dapat terjadi karena Benua Asia...

- a. Dipengaruhi iklim tropis
- b. Dilalui Sirkum Mediterania
- c. Dipengaruhi iklim laut samudra
- d. Dilalui jalur pertemuan lempeng

29. Mengapa kerja sama internasional penting dalam ekonomi global?

- a. Untuk meningkatkan konflik antarnegara
- b. Agar negara-negara maju bisa menguasai negara berkembang
- c. Untuk mendorong perdagangan dan pertumbuhan ekonomi antarnegara
- d. Agar negara-negara dapat bersaing secara tidak adil

30. Apa saja tantangan global yang dihadapi Indonesia saat ini?

- a. Peningkatan populasi yang stabil
- b. Pengembangan teknologi informasi
- c. Tantangan global yang dihadapi Indonesia saat ini meliputi perubahan iklim, ketidaksetaraan ekonomi, dan ketegangan geopolitik.
- d. Peningkatan akses pendidikan dasar

SOAL PILIHAN GANDA KOMPLEKS

31. Benda-benda yang termasuk sumber sejarah lisan adalah...

- a. Oral History
- b. Biografi
- c. Silsilah keluarga
- d. Mitos

32. Yang menunjukkan aktivitas manusia purba pada zaman praaksara masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat lanjut adalah ...

- a. Mengumpulkan makanan berupa umbi dan buah
- b. Mereka sudah tinggal menetap
- c. Hidupnya berpindah-pindah dengan kelompoknya
- d. Mulai bercocok tanam untuk menghasilkan makanan

33. Peran lembaga ekonomi dalam pemanfaatan sumber daya alam adalah...

- a. Meningkatkan efisiensi penggunaan sumber daya alam
- b. Mendorong pengembangan teknologi ramah lingkungan

- c. Mengedukasi pentingnya menjaga lingkungan
 - d. Mengajarkan etika lingkungan
34. Mobilitas sosial vertikal naik adalah gerak perpindahan status atau kedudukan seseorang menuju status atau kedudukan lebih tinggi. Berikut yang mencerminkan mobilitas sosial vertikal naik adalah...
- a. Arifah lolos seleksi penerimaan peserta didik berprestasi
 - b. Keluarga Pak Yono biasa mudik lebaran ke kampung halaman
 - c. Bu Cindy terpilih menjadi anggota legislatif dalam pemilu 2024
 - d. Salsa seorang dokter dipindahtugaskan ke RS Sehat
35. Faktor yang menyebabkan buruknya perekonomian Indonesia di awal kemerdekaan adalah...
- a. Inflasi sangat tinggi
 - b. Belanda tidak mengakui kemerdekaan Indonesia
 - c. Belanda melakukan blokade ekonomi
 - d. Terjadinya persaingan antar partai politik
36. Bagaimana perubahan gaya hidup yang terjadi selama era modernisasi?
- a. Menurunnya kompleksitas dalam kehidupan sehari-hari
 - b. Meningkatnya stres dan kecanduan teknologi
 - c. Meningkatnya mobilitas dan koneksi digital
 - d. Terintegrasinya gaya hidup tradisional
37. Apa yang termasuk dalam cakupan kemampuan literasi finansial?
- a. Mengelola pengeluaran dan membuat anggaran
 - b. Memahami transaksi ekonomi dan ragam praktiknya
 - c. Mengetahui cara menghindari kebutuhan keuangan
 - d. Merencanakan pemborosan uang tanpa pertimbangan
38. Industri strategis merujuk pada sektor-sektor ekonomi yang memiliki peran vital dalam pertumbuhan dan berkelanjutan ekonomi suatu negara. Pengembangan industri strategis bertujuan untuk...
- a. Memperkuat ekonomi Negara
 - b. Meningkatkan ketergantungan pada impor
 - c. Menjaga pertahanan dan keamanan Negara
 - d. Meminimalkan investasi dalam riset dan pengembangan

39. Mengapa Benua Eropa disebut sebagai Benua Biru?
- Deretan pegunungan nampak biru
 - Penduduknya bermata biru
 - Banyak terdapat negara berbentuk kerajaan
 - Penduduknya berkulit kebiru-biruan
40. G20 atau Group Ke-20 adalah forum internasional yang terdiri atas 19 negara dengan ekonomi yang besar dan berkembang, serta Uni Eropa sebagai anggota yang ke-20. Tujuan utama pembentukan G20 adalah...
- Mengatasi tantangan perekonomian global
 - Meningkatkan koordinasi ekonomi internasional
 - Meningkatkan hegemoni ekonomi negara-negara maju
 - Memperkuat isolasi ekonomi terhadap negara berkembang

SOAL PILIHAN BENAR / SALAH

- Ancaman perubahan iklim berdampak pada kelangkaan air serta penurunan produktivitas pertanian.
- Dalam stratifikasi sosial, individu dengan status sosial rendah sering kali memiliki akses yang lebih besar terhadap sumber daya dibandingkan dengan individu dengan status sosial tinggi.
- Seni bangunan pada masa Hindu-Buddha di Indonesia cenderung memiliki kesamaan bentuk dan hiasan, tidak menunjukkan variasi yang signifikan antara wilayah Jawa Timur dan Jawa Tengah.
- El Nino merupakan kondisi peningkatan suhu akibat suhu air laut di Samudra Pasifik memanaskan di atas rata-rata suhu normal. Akibatnya, curah hujan berkurang di musim hujan dan berdampak pada musim kemarau yang panjang.
- Dalam perang Diponegoro, Belanda berhasil memanfaatkan strategi Benteng Stelsel dan mengalahkan Pangeran Diponegoro yang kemudian diasingkan ke Manado.
- Perubahan sosial adalah perubahan dalam masyarakat yang mempengaruhi sistem sosial, nilai, sikap, dan pola perilaku individu di antara kelompok.
- Pada awalnya uang kertas dijamin dengan emas dan perak yang disimpan di tukang perajin logam.
- Seiring kemajuan zaman, akses sistem pembayaran makin berkembang. Saat ini masyarakat dapat memanfaatkan perangkat mobile banking dalam sistem pembayaran. Salah satu kelebihannya adalah memungkinkan untuk memantau dan melacak riwayat transaksi.

49. Stabilitas nasional yang sehat dan dinamis merupakan salah satu aspek dalam konsep trilogi pembangunan yang dicanangkan pemerintah Orde Baru.
50. Tolak ukur keberhasilan pembangunan ekonomi dapat dilihat dari aspek pertumbuhan ekonomi dan kualitas kehidupan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 6

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA IPS

KELAS IX

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Instansi	: MTS NEGERI 8 BANYUWANGI
Jenjang Sekolah	: SMP
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/semester	: IX / Genap
Tema / Topik	: Kerja Sama Dunia
Alokasi Waktu	: 2 JP
B. IDENTIFIKASI	
❖ Peserta didik : Kesiapan peserta didik akan diasesmen secara diagnostik untuk mengetahui pengetahuan awal mereka tentang isu-isu global (misalnya berita internasional, isu lingkungan) dan organisasi internasional yang pernah mereka dengar. Peserta didik diharapkan memiliki kemampuan dasar dalam mencari informasi dari berbagai sumber (termasuk digital) dan berdiskusi. ❖ Materi Pelajaran : Analisis materi pelajaran meliputi konsep globalisasi, bentuk-bentuk kerja sama internasional (bilateral, multilateral, regional), peran dan fungsi lembaga-lembaga internasional (PBB, ASEAN, WTO, IMF), dampak positif dan negatif globalisasi (ekonomi, sosial, budaya, lingkungan), serta peran Indonesia dalam kerja sama dunia. Tingkat kesulitan bervariasi, dari konsep dasar hingga penerapan pada masalah kontekstual global. Materi ini terintegrasi dengan literasi finansial dalam konteks ekonomi global dan dampak kebijakan ekonomi antarnegara. ❖ Dimensi Profil Lulusan • DPL1 - Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME: Mensyukuri keberagaman dunia dan pentingnya hidup berdampingan secara damai. • DPL2 - Kemandirian: Peserta didik mencari informasi dan menganalisis isu global secara mandiri. • DPL3 - Bernalar Kritis: Peserta didik menganalisis dampak globalisasi dan efektivitas kerja sama internasional. • DPL4 - Kewargaan: Peserta didik memahami peran sebagai warga negara global, toleransi, dan tanggung jawab bersama.	

- **DPL5 - Kesehatan:** (Dapat diintegrasikan jika membahas kerja sama internasional dalam penanganan pandemi atau isu kesehatan global).
- **DPL6 - Kreativitas:** Peserta didik merumuskan ide-ide kontribusi dalam kerja sama lintas budaya.
- **DPL7 – Komunikasi:** Peserta didik mempresentasikan hasil analisis dan berdiskusi lintas budaya/isu.
- **DPL8 - Kolaborasi:** Peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk memahami isu global dan solusinya.

C. DESAIN PEMBALAJARAN

❖ Capaian Pembelajaran

Melalui materi "Kerja Sama Dunia", peserta didik diharapkan mampu menganalisis pentingnya kerja sama antarnegara dalam mengatasi berbagai isu global. Peserta didik dapat mengidentifikasi bentuk-bentuk dan peran lembaga kerja sama internasional, serta dampak positif dan negatif globalisasi terhadap Indonesia dan dunia. Selain itu, peserta didik mampu menunjukkan sikap toleransi, saling menghargai, dan kesadaran akan tanggung jawab sebagai warga negara global untuk berkontribusi dalam menjaga perdamaian dan menciptakan kesejahteraan bersama.

❖ Lintas Disiplin Ilmu :

- **Ekonomi:** Konsep globalisasi ekonomi, perdagangan internasional, investasi, lembaga ekonomi global (WTO, IMF).
- **Sosiologi:** Perubahan sosial budaya akibat globalisasi, toleransi antarbudaya, isu-isu sosial global.
- **Geografi:** Isu lingkungan global (perubahan iklim), penyebaran penyakit lintas batas, migrasi.
- **Sejarah:** Latar belakang terbentuknya organisasi internasional, dinamika hubungan internasional.
- **PPKn:** Diplomasi, perdamaian dunia, peran Indonesia di kancah internasional.

❖ Tujuan Pembelajaran :

Pertemuan 1 (Memahami)

- Peserta didik Peserta didik mampu menjelaskan konsep globalisasi dan interdependensi antarnegara dengan tepat setelah menyimak video dan diskusi kelas.
- Peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai bentuk kerja sama internasional (bilateral, multilateral, regional) setelah menganalisis contoh kasus.

- Peserta didik mampu menganalisis peran lembaga-lembaga kerja sama internasional (misal: PBB, ASEAN) dalam menjaga perdamaian dan kesejahteraan dunia dengan akurat.

Pertemuan 2 (Mengaplikasikan & Merefleksi)

- Peserta didik mampu Peserta didik mampu menganalisis dampak positif globalisasi (ekonomi, sosial, budaya) terhadap Indonesia dan dunia dengan cermat setelah studi kasus.
- Peserta didik mampu mengidentifikasi dampak negatif globalisasi (misal: isu lingkungan, budaya asing, keamanan digital) terhadap berbagai aspek kehidupan dengan kritis.
- Peserta didik mampu merumuskan sikap toleransi, saling menghargai, dan tanggung jawab sebagai warga negara global dalam konteks isu global.
- Peserta didik mampu mengemukakan ide-ide kontribusi untuk mewujudkan kerja sama global di tingkat lokal atau komunitas setelah melakukan refleksi diri.

❖ Topik Pembelajaran :

- Konsep Globalisasi dan Interdependensi
- Bentuk-bentuk dan Lembaga Kerja Sama Internasional
- Peran Indonesia dalam Kerja Sama Dunia
- Dampak Positif Globalisasi
- Dampak Negatif Globalisasi
- Sikap Sebagai Warga Negara Global

❖ Praktik Pedagogi :

- Pembelajaran Berbasis Proyek (membuat kampanye mini isu global)
- Pembelajaran Berbasis Diskusi Kelompok
- Pembelajaran Berbasis Studi Kasus
- Penggunaan Multimedia Interaktif (video berita, peta interaktif, infografis)

❖ Kemitraan Pembelajaran :

- Orang tua/wali : Mendiskusikan berita internasional atau pengalaman perjalanan/interaksi dengan orang dari negara lain.
- Komunitas lokal/Madrasah: Mengajak peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan yang mendukung keragaman budaya atau isu global (misal: hari toleransi, kegiatan lingkungan).

❖ Lingkungan Pembelajaran:

- Ruang kelas yang nyaman dengan fasilitas proyektor/layar interaktif.

- Pustaka sekolah /sudut baca dengan buku-buku relevan tentang hubungan internasional dan globalisasi.
- Akses internet untuk eksplorasi berita dan informasi global.

❖ **Pemanfaatan Digital :**

- **Video Dokumenter/Berita Online:** Menayangkan cuplikan tentang kerja sama internasional (misal: sidang PBB, misi perdamaian, kerja sama penanganan bencana).
- **Peta Interaktif Online:** Menunjukkan persebaran negara anggota organisasi internasional atau isu-isu global.
- **Artikel Berita Online/Infografis:** Sumber informasi terkini tentang dampak globalisasi dan isu-isu global.
- **Presentasi Digital:** Untuk guru dan presentasi kelompok peserta didik.
- **Kuis Interaktif Online:** Untuk asesmen formatif (misal: Kahoot!, Quizizz).

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

❖ **Kegiatan Pendahuluan (15 menit per pertemuan)**

- a. Orientasi Bermakna (5 menit): Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar, dan mengondisikan kelas.
- b. Apersepsi Kontekstual (5 menit):
 - Pertemuan 1 : Guru menampilkan foto-foto produk dari berbagai negara atau cuplikan berita internasional (misal: bencana di negara lain, pertandingan olahraga internasional). Guru bertanya: "Mengapa kita bisa menikmati produk dari negara lain? Mengapa peristiwa di negara jauh bisa memengaruhi kita? Apa hubungannya dengan 'kerja sama dunia'?"
 - Pertemuan 2 : Guru mengulas kembali konsep globalisasi dan pentingnya kerja sama. Guru bertanya: "Apakah globalisasi selalu membawa dampak baik? Adakah sisi negatifnya yang perlu kita waspadai?"
- c. Motivasi Menggembirakan (5 menit): Guru menyampaikan bahwa sebagai warga negara Indonesia, kita juga adalah bagian dari warga dunia, dan memahami kerja sama global itu penting untuk masa depan yang damai dan sejahtera. Guru bisa menanyakan mimpi mereka tentang dunia di masa depan.

❖ **Kegiatan Inti**

Pertemuan 1 : Memahami (75 menit)

1. Memahami Konsep Globalisasi dan Interdependensi (30 menit):

- a. Guru menayangkan video singkat atau presentasi interaktif yang menjelaskan definisi globalisasi (ekonomi, sosial, budaya) dan konsep interdependensi antarnegara.
- b. Guru memberikan contoh konkret bagaimana suatu kejadian di satu negara dapat memengaruhi negara lain (misal: harga minyak dunia, pandemi).
- c. Peserta didik mencatat dan mengajukan pertanyaan.

2. Mengidentifikasi Bentuk dan Peran Kerja Sama Internasional (45 menit):

- a. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok
- b. Setiap kelompok diberikan lembar kerja berisi nama-nama organisasi internasional (misal: PBB, ASEAN, UNICEF, WHO, WTO).
- c. Peserta didik diminta:
 - Mencari informasi singkat tentang tujuan dan peran organisasi tersebut.
 - Mengidentifikasi apakah organisasi tersebut termasuk kerja sama bilateral, multilateral, atau regional. Menjelaskan bagaimana organisasi tersebut berkontribusi pada perdamaian atau kesejahteraan global.
- d. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasilnya. Guru dan kelompok lain memberikan tanggapan.

Pertemuan 2 : Mengaplikasikan dan Merefleksi (75 menit)

1. Menganalisis Dampak Globalisasi (45 menit):

- a. Guru membuka dengan diskusi singkat tentang pengalaman peserta didik menggunakan produk/aplikasi global.
- b. Peserta didik tetap dalam kelompok yang sama. Setiap kelompok diberikan satu studi kasus atau topik isu global yang memiliki dampak positif dan negatif (misal: peningkatan penggunaan media sosial global, perdagangan bebas, perubahan iklim, atau penyebaran budaya K-pop/Hollywood).
- c. Peserta didik diminta untuk:
 - Menganalisis dampak positif globalisasi dari studi kasus tersebut
 - Mengidentifikasi dampak positif dan negatif dari studi kasus tersebut.
 - Literasi Finansial: Jika kasus relevan, diskusikan bagaimana isu ini memengaruhi literasi finansial (misal:

belanja impulsif, keamanan transaksi online, peluang investasi).

- d. Setiap kelompok menyiapkan presentasi singkat (5-7 menit) dengan media visual (peta konsep, poster digital).

2. Merefleksi dan Merumuskan Sikap (30 menit):

- a. Setelah presentasi kelompok, guru memimpin diskusi kelas "Bagaimana kita bisa menghadapi globalisasi agar dampaknya lebih banyak positifnya? Apa peran kita sebagai warga negara Indonesia dan warga dunia dalam menjaga perdamaian dan menciptakan kesejahteraan bersama?"
- b. Refleksi Individu: Setiap peserta didik menuliskan di buku/lembar kerja mereka tentang:
- Satu hal penting yang mereka pelajari tentang kerja sama dunia atau globalisasi.
 - Bagaimana mereka dapat menunjukkan sikap toleransi dan saling menghargai dalam kehidupan sehari-hari (baik di dunia nyata maupun digital).
 - Satu ide kecil yang bisa mereka lakukan untuk berkontribusi pada perdamaian atau kesejahteraan di tingkat lokal yang relevan dengan isu global.

❖ Penutup (prinsip pembelajaran: Bermakna, Menggembirakan)

- a. Rangkuman Bersama (Bermakna) (10):
- Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan poin-poin penting dari seluruh materi "Kerja Sama Dunia": mulai dari konsep globalisasi, bentuk kerja sama, peran lembaga, dampak positif dan negatif, hingga pentingnya sikap sebagai warga negara global.
 - Peserta didik secara bergantian menyampaikan kesimpulan mereka.
- b. Refleksi Diri (Bermakna) (10 menit):
- Peserta didik membaca kembali tulisan refleksi individu mereka dari sesi inti.
 - Guru memberikan penguatan bahwa dunia saling terhubung dan setiap tindakan kecil bisa memiliki dampak besar.
 - Guru dapat bertanya: "Apa yang membuat kalian merasa lebih memahami tentang dunia setelah mempelajari topik ini?"
- c. Tindak Lanjut & Motivasi (Menggembirakan) (10 menit):

- Guru memberikan tugas rumah: mencari satu berita terbaru tentang kerja sama internasional yang melibatkan Indonesia dan membuat ringkasan singkat tentang peran Indonesia dalam kerja sama tersebut.
- Guru memberikan apresiasi atas partisipasi dan antusiasme peserta didik selama pembelajaran.
- Guru menutup pelajaran dengan salam dan doa.

E. ASESMEN / PENILAIAN

Asesmen diawal Pembelajaran (Diagnostik)

- **Non-kognitif:** Menanyakan minat peserta didik terhadap berita internasional atau interaksi dengan budaya asing.
- **Kognitif:** Kuis singkat (3-5 pertanyaan) tentang pengetahuan umum organisasi internasional atau isu global (misal: "Apa kepanjangan PBB?" atau "Sebutkan satu masalah yang dihadapi seluruh dunia saat ini!").

Asesmen di Proses Pembelajaran (Formatif)

- **Observasi Guru:** Mengamati partisipasi peserta didik dalam diskusi kelompok, kemampuan menganalisis studi kasus, dan keterampilan presentasi.
- **Lembar Kerja Kelompok:** Penilaian terhadap identifikasi bentuk dan peran organisasi internasional.
- **Penilaian Presentasi Kelompok:** Kelengkapan analisis dampak globalisasi dan penyajian.
- **Refleksi Individu:** Kedalaman pemahaman tentang sikap sebagai warga negara global dan ide kontribusi.
- **Kuis Singkat Online/Offline:** Untuk mengecek pemahaman konsep-konsep kunci di tengah pelajaran.

Asesmen di Akhir Pembelajaran (Sumatif)

- **Proyek/Produk:** Peserta didik secara individu atau kelompok kecil membuat:
 - "Infografis Isu Global": Memilih satu isu global (misal: perubahan iklim, kelaparan, konflik) dan membuat infografis tentang penyebab, dampak, dan upaya kerja sama internasional untuk mengatasinya.
 - "Kampanye Mini Toleransi/Kerja Sama": Merancang kampanye sederhana (misal: poster, video pendek) untuk mempromosikan toleransi antarbudaya atau pentingnya kerja sama.

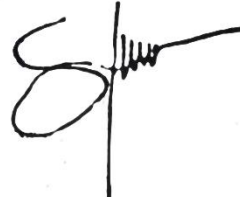
- **Tes Tulis:** Meliputi pertanyaan pilihan ganda, isian singkat, dan esai yang mencakup konsep globalisasi, bentuk dan peran kerja sama internasional, dampak positif dan negatif globalisasi, serta peran Indonesia di kancah global.

Guru Mapel



Rahmi Widyarini, S.Pd

Kepala Sekolah



Sri Endah Zulaikhatul Kharimah,
S.Ag, M.Pd



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 7

Data Guru dan Tenaga Kependidikan

No	Nama	Jabatan
1.	Sri Endah Zulaikhatul Kharimah, S.Ag, M.Pd	Kepala Madrasah
2.	Pairin, S.Pd	Guru BK
3.	Muhammad Saroni. S.Pd	Guru IPA
4.	Dra. Luki Utari	Waka Kurikulum/Guru IPA
5.	Hanik Mulyandari, S.Pd	Guru Matematika
6.	Drs. Hamdan Mustofa	Guru Aqidah Akhlak
7.	Siti Kholipah, S.Pd	Guru Matematika
8.	Rahmi Widyarini, S.Pd	Guru IPS
9.	Baroroh Istiani, S.Pd	Guru Matematika
10.	Tasrip, S.Pd	Guru Bahasa Indonesia
11.	Pujiadi, S.Pd	Waka Sarpras/Guru Penjaskes
12.	Endang Setyowati, S.Pd	Guru Bahasa Inggris
13.	Sukono, S.Pd	Waka Humas/Guru TIK
14.	Nurul Khoiriyah, S.Pd	Guru Bahasa Indonesia
15.	Diyan Ekarini, S.Pd	Guru Matematika
16.	Muhtarom, S.Ag	Waka Kesiswaan/Guru B.Arab
17.	Dwi Nursanti, S.Pd	Guru Bahasa Inggris
18.	Anis Hidayatul K., S.Ag	Guru Bahasa Arab
19.	Imam Gojali, S.Pd.I	Guru Al-Qur'an Hadis
20.	Moh. Halik, S.Ag	Guru Al-Qur'an Hadis
21.	Siti Muslikah, S.Pd	Guru Bahasa Inggris
22.	Nurul Hidayati, S.Pd	Guru IPS

23.	Drs. Nasution	Guru Seni Budaya
24.	Abdul Fatah, S.Ag	Guru Fiqih
25.	Mohamad Mukid, S.Ag	Guru Al-Qur'an Hadis
26.	Siti Rodiyah, S.Pd	Guru SKI
27.	Juhri, S.Ag	Guru Fiqih
28.	Slamet Miharso, S.Pd	Guru Bahasa Indonesia
29.	Umi Nurul I., S.Kom	Guru TIK
30.	Farul Prastiawan, S.Pd	Guru Penjaskes
31.	Baity Ruslih A.C.F., S.Pd	Guru Seni Budaya
32.	Titim Matus S., S.Pd	Guru IPA
33.	Herlina Faurisa, S.Pd	Guru PKN
34.	Ahmad Yasin, S.E	Bendahara
35.	Dwi Bagus Yulianto, S.Pd	Guru IPA
36.	Fajar Anggi Saputra, S.Pd	Guru Bahasa Indonesia
37.	Benny Eko Prasetyo, S.Pd	Guru IPS
38.	Kiki Kharismaliyansari, S.Pd	Guru Bahasa Indonesia
39.	M. Imam Baihaqi, S.Pd	Guru IPA
40.	Ali Mahrus Efendi, S.Pd	Guru Bahasa Inggris
41.	Ermawati, S.Kom	Guru TIK
42.	Muh. Samroni, S.Pd	Guru Penjaskes
43.	Reni Yuliawati, S.Pd	Guru PKN
44.	Nailil Amani, S.Pd	Guru SKI
45.	Nia Kholilah, S.Pd	Guru Bahasa Indonesia
46.	Tri Khasanah, S.Pd.I	Guru Bahasa Arab
47.	Eli Ernawati, S.Pd	Guru Seni Budaya
48.	Putri Wahyu Kinanti, S.Pd	Guru IPA

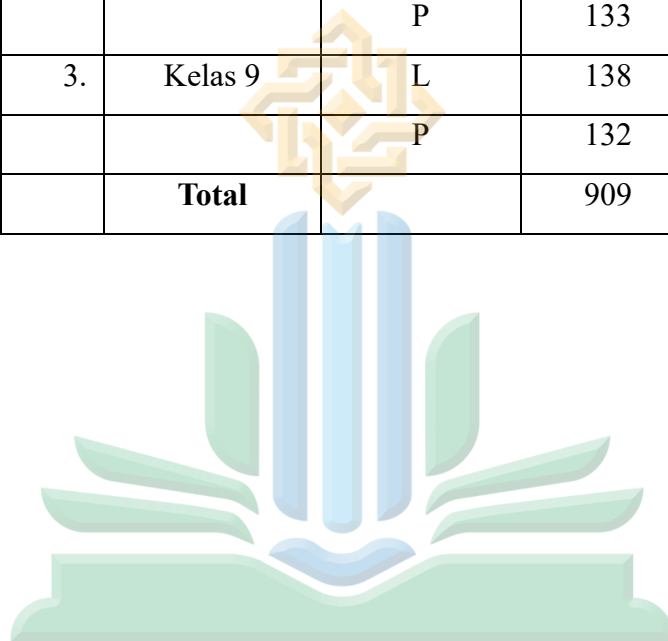
49.	Zeyaa Amrillah, S.Pd	Guru Bahasa Arab
50.	Devi Faiqotul A., S.Kom	Guru TIK
51.	Arif Rusdi, S.Pd	Kepala TU
52.	M. Furqon, S.Kom	Operator SAKTI
53.	Farah Durrotul Hikmah, S.E	Operator EMIS
54.	Zainul Arifin	Operator Simpatika
55.	Sri Wahyuni	Petugas Administrasi
56.	Dwi Oktaviani, A.Ma, Pust	Petugas Administrasi
57.	Ryan Windhi Sari	Petugas Administrasi
58.	Mohammad Arifin	Petugas Kebersihan
59.	Nur Kholis	Petugas Kebersihan
60.	Ahura Mazda	Petugas Kebersihan
61.	Hasan Mustofa	Petugas Kebersihan
62.	Supatmi	Pramubakti
63.	Zainul Mas'adi	Petugas Keamanan
64.	Mohamad Khabib	Petugas Keamanan
65.	M. Irkhas Miftakhur Rido	Petugas Keamanan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 8

Data Peserta Didik MTs Negeri 8 Banyuwangi

No	Uraian	Detail	Jumlah	Total
1.	Kelas 7	L	161	365
		P	204	
2.	Kelas 8	L	141	274
		P	133	
3.	Kelas 9	L	138	270
		P	132	
	Total		909	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 9

Tabulasi Data Validitas Angket Intensitas Penggunaan Gadget

Responden	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15
Siswa 1	4	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	3	2	3	2
Siswa 2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2
Siswa 3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	1	2	1
Siswa 4	4	3	4	4	4	4	4	4	1	4	2	4	1	4	1
Siswa 5	4	3	4	3	3	3	3	4	2	3	4	3	3	4	2
Siswa 6	4	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2
Siswa 7	4	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	1	2	1
Siswa 8	4	3	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	2	4	1
Siswa 9	3	3	3	3	3	2	4	3	2	3	3	3	3	2	2
Siswa 10	4	4	3	4	3	4	4	2	4	3	2	2	2	4	3
Siswa 11	4	3	4	4	3	4	4	4	2	4	2	4	1	1	3
Siswa 12	4	2	3	3	2	2	3	3	1	2	3	3	2	3	1
Siswa 13	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	2	3	2
Siswa 14	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	1	3	2
Siswa 15	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	1	4	1
Siswa 16	3	2	2	4	4	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2
Siswa 17	4	3	3	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	2	3
Siswa 18	3	3	3	1	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2
Siswa 19	4	4	3	2	4	3	3	3	3	3	2	2	1	3	2
Siswa 20	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2
Siswa 21	3	3	3	2	2	2	2	4	2	3	2	2	2	3	2
Siswa 22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2
Siswa 23	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2
Siswa 24	3	3	3	4	2	3	4	4	2	3	2	3	2	3	1
Siswa 25	3	2	2	4	2	3	3	3	2	4	3	3	2	4	1
Siswa 26	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	1	4	2	4	1
Siswa 27	3	3	2	4	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2
Siswa 28	3	3	4	4	3	2	2	3	3	2	4	4	2	3	1
Siswa 29	2	2	3	4	2	4	4	4	2	2	3	2	2	3	2
Siswa 30	4	3	3	4	3	2	3	3	3	2	3	3	1	3	1
Siswa 31	4	3	4	4	3	4	4	2	1	1	4	4	4	1	1

Siswa 32	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	2	3	1
Siswa 33	3	4	2	2	4	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2
Siswa 34	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2
Siswa 35	4	3	1	4	4	4	4	4	3	2	2	2	2	4	2
Siswa 36	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	1
Siswa 37	4	4	2	4	4	3	4	4	3	2	2	3	1	3	2
Siswa 38	4	4	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3
Siswa 39	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1
Siswa 40	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1
Siswa 41	2	2	2	4	3	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1
Siswa 42	4	2	3	4	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	1
Siswa 43	3	2	2	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	1
Siswa 44	4	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2
Siswa 45	4	3	2	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2
Siswa 46	4	3	3	3	2	4	2	4	3	3	3	3	3	3	1
Siswa 47	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1
Siswa 48	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2
Siswa 49	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2
Siswa 50	4	3	2	3	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	2
Siswa 51	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2
Siswa 52	3	3	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2
Siswa 53	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2
Siswa 54	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1
Siswa 55	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2
Siswa 56	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3	2
Siswa 57	4	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2
Siswa 58	4	2	3	4	4	4	2	3	4	4	3	3	2	3	3
Siswa 59	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	2
Siswa 60	3	3	2	3	4	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2
Siswa 61	4	2	2	4	3	3	1	3	3	3	2	3	1	4	3
Siswa 62	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2
Siswa 63	3	3	4	3	4	2	3	2	4	2	3	3	2	4	2
Siswa 64	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Siswa 65	4	2	4	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2
Siswa 66	4	3	3	4	3	4	4	3	1	1	3	3	3	3	2
Siswa 67	4	3	3	4	3	4	3	4	2	2	3	2	1	3	2

Siswa 68	4	3	2	4	3	4	3	3	2	2	3	3	1	3	1
Siswa 69	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2
Siswa 70	4	3	3	4	4	4	4	3	2	2	3	3	2	2	2
Siswa 71	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2
Siswa 72	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2
Siswa 73	4	3	3	4	3	2	4	4	4	3	2	3	3	4	1
Siswa 74	3	3	2	4	3	3	4	3	1	3	2	2	2	3	2
Siswa 75	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3
Siswa 76	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3
Siswa 77	4	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2
Siswa 78	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2
Siswa 79	3	3	2	3	4	3	1	4	4	2	2	1	1	3	4
Siswa 80	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2
Siswa 81	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	1
Siswa 82	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	2	3	4	3
Siswa 83	3	3	3	3	2	3	2	3	2	4	4	3	4	4	4
Siswa 84	3	3	4	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	1
Siswa 85	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	3	2	3	2
Siswa 86	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Siswa 87	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2
Siswa 88	4	3	3	2	3	3	4	4	2	2	3	3	2	3	2
Siswa 89	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	1	3	3	1
Siswa 90	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2
Siswa 91	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	3	2	2	2
Siswa 92	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2
Siswa 93	2	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3
Siswa 94	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	2	2	3	2
Siswa 95	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2
Siswa 96	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3
Siswa 97	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2
Siswa 98	4	2	3	2	3	3	3	1	3	3	2	2	3	2	2
Siswa 99	2	3	4	1	3	3	3	2	4	4	4	4	3	3	3
Siswa 100	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	4	3	3	1
Siswa 101	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2
Siswa 102	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Siswa 103	3	3	2	3	3	2	3	4	2	3	2	3	2	3	3

Siswa 104	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	2	2	3	2
Siswa 105	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	3	1	1	1
Siswa 106	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2
Siswa 107	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
Siswa 108	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2
Siswa 109	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Siswa 110	4	3	3	3	4	3	4	4	2	3	3	3	2	3	2
Siswa 111	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2
Siswa 112	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	2
Siswa 113	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	1
Siswa 114	3	3	4	2	2	4	3	4	2	3	3	3	2	3	1
Siswa 115	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2
Siswa 116	4	3	3	3	3	2	2	4	2	2	3	3	3	4	2
Siswa 117	4	3	2	3	2	2	4	3	2	2	3	2	1	3	1
Siswa 118	3	4	2	3	3	3	3	4	2	3	2	3	2	3	2
Siswa 119	3	3	4	4	3	4	4	3	2	3	2	3	2	4	2
Siswa 120	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	2	3	2
Siswa 121	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Siswa 122	2	3	2	3	4	2	2	3	3	1	1	2	1	2	4
Siswa 123	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	1
Siswa 124	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2
Siswa 125	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4
Siswa 126	3	3	3	3	4	2	3	4	3	3	2	3	3	1	2
Siswa 127	4	3	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	2	3	2
Siswa 128	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
Siswa 129	3	3	3	3	3	2	3	3	4	2	1	2	3	3	3
Siswa 130	4	3	4	4	3	4	4	4	2	3	4	2	2	3	1
Siswa 131	4	3	4	3	3	3	3	2	1	1	3	3	3	2	1
Siswa 132	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	2	2	3	2
Siswa 133	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Siswa 134	3	3	2	3	4	4	4	3	4	3	2	3	2	3	2
Siswa 135	3	3	2	2	4	3	3	3	4	2	3	2	1	2	3
Siswa 136	4	3	3	4	2	4	4	4	3	4	4	4	1	4	1
Siswa 137	3	3	2	4	3	4	3	4	3	2	3	3	3	4	1
Siswa 138	3	3	2	3	3	3	4	4	2	2	3	4	3	3	2
Siswa 139	3	3	2	3	4	4	4	2	4	2	1	1	1	2	2

Siswa 140	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2
Siswa 141	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	1
Siswa 142	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2
Siswa 143	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
Siswa 144	3	3	3	4	3	3	2	4	3	4	4	4	4	2	2
Siswa 145	4	2	3	4	3	2	3	4	3	3	4	4	4	2	2
Siswa 146	3	4	3	4	4	4	2	4	3	2	2	3	3	3	2
Siswa 147	4	3	3	3	3	2	2	2	3	2	1	2	1	3	2
Siswa 148	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2
Siswa 149	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2
Siswa 150	4	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	2	3	2
Siswa 151	3	2	2	3	3	3	3	4	4	3	3	2	2	4	2
Siswa 152	4	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2
Siswa 153	3	3	4	4	3	3	3	3	2	2	4	4	2	4	2
Siswa 154	3	4	4	4	3	3	3	4	2	2	4	4	2	4	2
Siswa 155	3	4	4	4	3	3	3	4	2	2	4	4	2	4	2
Siswa 156	4	3	3	4	2	1	2	3	2	2	3	3	2	2	2
Siswa 157	3	4	2	4	4	3	3	3	3	2	2	2	1	3	2
Siswa 158	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Siswa 159	3	3	2	4	2	2	2	3	4	2	1	1	1	3	1
Siswa 160	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2
Siswa 161	4	2	4	1	2	4	4	3	1	1	4	4	2	2	1

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tabulasi Data Validitas Angket Motivasi Belajar

Responden	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15
Siswa 1	3	3	3	4	4	2	4	4	3	3	1	3	4	3	3
Siswa 2	2	3	2	3	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	2
Siswa 3	4	4	2	4	4	2	4	4	3	3	3	3	3	4	4
Siswa 4	4	3	4	4	4	2	3	3	4	4	4	2	4	1	4
Siswa 5	3	2	2	4	3	3	2	3	3	4	2	3	4	2	3
Siswa 6	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	3
Siswa 7	3	4	2	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	2	3
Siswa 8	2	4	3	4	2	3	4	2	3	2	2	3	3	4	2
Siswa 9	4	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	4	4
Siswa 10	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	1	1	2	3	2
Siswa 11	4	3	4	2	4	4	4	2	4	3	4	4	3	3	2
Siswa 12	3	4	2	3	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	2
Siswa 13	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	2	4	4	2
Siswa 14	3	2	3	4	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3
Siswa 15	4	4	3	4	4	2	4	4	3	4	4	2	4	1	1
Siswa 16	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4
Siswa 17	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4
Siswa 18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Siswa 19	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3
Siswa 20	3	3	3	3	3	2	4	4	3	4	3	3	3	3	2
Siswa 21	3	3	2	3	4	3	3	4	2	4	4	4	4	3	2
Siswa 22	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	2	4	4	4
Siswa 23	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	2
Siswa 24	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3
Siswa 25	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Siswa 26	4	2	1	4	4	1	4	4	4	3	4	2	4	3	4
Siswa 27	3	3	2	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	2	3
Siswa 28	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	2	4	1	4
Siswa 29	3	2	2	3	3	2	4	3	2	4	3	4	3	4	4
Siswa 30	3	4	3	4	4	1	4	4	4	4	4	4	3	4	3
Siswa 31	4	4	1	3	3	2	4	4	2	4	3	4	4	2	2
Siswa 32	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	4	3

Siswa 33	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	2	3	3	3
Siswa 34	4	3	2	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3
Siswa 35	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	3
Siswa 36	3	3	3	3	4	2	4	4	3	3	3	3	4	2	3
Siswa 37	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3
Siswa 38	3	3	2	4	3	2	3	3	3	3	2	3	2	4	3
Siswa 39	4	4	3	4	1	3	4	4	3	3	3	3	3	2	2
Siswa 40	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Siswa 41	3	4	3	4	3	4	4	4	2	3	3	3	3	4	3
Siswa 42	3	4	3	3	3	3	4	4	2	4	3	3	3	3	3
Siswa 43	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	2	3	3	3
Siswa 44	2	3	2	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	2	4
Siswa 45	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	2	2	4
Siswa 46	2	3	2	3	4	2	3	4	2	2	3	3	2	4	3
Siswa 47	4	3	4	3	3	4	3	3	2	3	4	4	3	2	3
Siswa 48	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	2	4	3
Siswa 49	2	3	3	3	4	2	4	3	2	3	2	3	4	3	2
Siswa 50	4	4	4	3	3	2	4	4	2	3	4	3	3	3	4
Siswa 51	4	2	2	4	2	2	4	4	2	3	1	1	2	1	1
Siswa 52	4	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3	3	2	2	3
Siswa 53	4	3	3	4	2	4	4	3	4	4	4	3	2	3	1
Siswa 54	2	3	3	4	2	1	4	2	3	4	3	3	3	2	3
Siswa 55	3	4	3	3	3	2	2	4	2	4	3	1	3	4	2
Siswa 56	3	2	2	3	3	4	3	2	4	2	4	3	4	2	2
Siswa 57	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
Siswa 58	4	4	3	4	3	3	4	3	2	3	4	2	3	3	3
Siswa 59	3	2	2	3	4	2	4	3	4	2	3	1	3	2	3
Siswa 60	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	2	3
Siswa 61	3	3	4	2	4	4	4	2	3	3	3	1	3	3	1
Siswa 62	4	3	4	3	2	3	3	4	2	3	3	3	4	3	4
Siswa 63	3	2	3	3	4	2	4	1	4	3	2	3	4	2	3
Siswa 64	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3
Siswa 65	4	3	4	3	4	3	4	3	2	3	4	3	3	3	3
Siswa 66	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	2
Siswa 67	3	2	2	3	3	2	3	4	3	3	4	4	4	3	4
Siswa 68	3	3	3	4	2	2	4	2	3	2	3	3	3	2	3

Siswa 69	3	3	2	3	3	2	3	4	2	2	4	3	3	4	2
Siswa 70	3	2	3	3	3	2	3	3	2	4	3	2	4	3	2
Siswa 71	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4
Siswa 72	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	3
Siswa 73	2	3	2	3	2	2	4	2	3	4	3	4	2	4	3
Siswa 74	3	1	2	4	1	3	4	3	4	3	4	3	2	3	3
Siswa 75	4	4	3	4	3	4	3	4	3	2	2	4	3	2	3
Siswa 76	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Siswa 77	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	2	3
Siswa 78	3	3	2	3	3	2	3	4	3	2	3	3	2	3	3
Siswa 79	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4
Siswa 80	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
Siswa 81	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
Siswa 82	3	3	2	3	3	4	2	3	3	2	2	3	3	2	3
Siswa 83	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3
Siswa 84	3	3	1	3	3	2	3	4	3	3	3	2	2	3	2
Siswa 85	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3
Siswa 86	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3
Siswa 87	4	4	2	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3
Siswa 88	3	4	3	3	4	2	4	4	3	3	4	4	4	4	3
Siswa 89	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4
Siswa 90	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2
Siswa 91	2	3	2	3	4	1	4	3	3	2	4	3	2	2	3
Siswa 92	4	3	2	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3
Siswa 93	2	3	1	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3
Siswa 94	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	2	4
Siswa 95	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3
Siswa 96	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Siswa 97	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3
Siswa 98	4	3	2	4	3	1	2	4	2	3	3	3	3	2	3
Siswa 99	3	2	3	1	4	2	3	1	3	1	3	3	3	2	3
Siswa 100	4	2	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	2	3
Siswa 101	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
Siswa 102	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3
Siswa 103	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	3	4	4	3	4
Siswa 104	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4

Siswa 105	3	4	3	3	3	2	3	1	3	1	3	2	3	3	2
Siswa 106	1	1	3	1	2	2	1	1	2	3	1	3	2	1	3
Siswa 107	3	3	2	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3
Siswa 108	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3
Siswa 109	2	2	2	1	2	1	3	2	1	3	2	3	1	3	1
Siswa 110	4	3	2	3	3	2	2	4	3	2	3	4	3	2	2
Siswa 111	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	1	3	3	3
Siswa 112	3	2	4	3	4	2	4	2	2	2	4	3	4	2	3
Siswa 113	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3
Siswa 114	4	2	3	2	3	2	3	2	2	4	4	2	4	2	3
Siswa 115	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	4	3
Siswa 116	4	3	4	2	4	2	4	2	3	1	3	1	4	2	2
Siswa 117	2	4	2	3	3	2	4	4	2	4	3	2	3	4	2
Siswa 118	3	1	2	4	4	3	2	3	3	1	3	3	2	3	3
Siswa 119	3	2	3	2	3	1	3	3	2	3	3	3	2	3	3
Siswa 120	3	2	3	2	3	1	4	2	3	2	3	4	4	3	3
Siswa 121	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Siswa 122	4	4	3	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Siswa 123	4	3	4	3	4	3	4	3	2	3	3	3	4	4	3
Siswa 124	4	3	4	3	4	3	3	4	2	3	3	4	3	3	4
Siswa 125	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3
Siswa 126	4	4	3	4	4	2	4	4	3	4	3	3	4	2	3
Siswa 127	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4
Siswa 128	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3
Siswa 129	3	3	3	3	4	2	3	3	3	2	2	3	1	3	1
Siswa 130	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	2	4
Siswa 131	2	3	2	3	3	3	3	4	2	2	3	2	3	4	2
Siswa 132	4	2	4	3	2	4	3	3	3	2	2	4	1	2	3
Siswa 133	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	4	3
Siswa 134	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	3	3	3	3
Siswa 135	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	2	3
Siswa 136	3	2	4	3	3	2	4	4	2	3	3	3	4	4	3
Siswa 137	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2
Siswa 138	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	2	3
Siswa 139	4	2	3	4	2	2	1	4	2	3	2	1	4	4	2
Siswa 140	3	2	3	4	4	3	4	2	3	3	2	3	3	2	2

Siswa 141	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Siswa 142	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	3	4
Siswa 143	4	2	3	2	3	3	3	4	3	3	2	3	4	2	2
Siswa 144	2	4	4	1	3	1	4	2	2	2	3	4	3	4	2
Siswa 145	4	2	2	3	3	3	3	3	1	3	4	3	4	2	2
Siswa 146	4	2	2	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3
Siswa 147	3	3	2	2	3	3	4	2	3	2	4	2	3	3	2
Siswa 148	4	2	3	2	3	3	3	4	3	2	3	3	2	3	1
Siswa 149	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3
Siswa 150	2	3	3	2	2	2	2	4	3	3	4	3	3	4	3
Siswa 151	3	3	3	2	4	2	3	3	2	4	3	3	3	2	2
Siswa 152	3	3	2	4	2	3	2	4	3	2	4	2	1	3	3
Siswa 153	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3
Siswa 154	4	2	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4
Siswa 155	4	4	3	4	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	4
Siswa 156	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	2
Siswa 157	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3
Siswa 158	3	3	4	4	4	2	3	4	4	4	3	4	3	4	4
Siswa 159	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	4	4	4
Siswa 160	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3
Siswa 161	4	2	3	2	4	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 10

Hasil Olah Data

Uji Validitas Angket Intensitas Penggunaan *Gadget*

No. Item Soal	Hasil Perhitungan Validitas	Nilai "r" tabel	Keterangan
1	0,523	0,361	Valid
2	0,431	0,361	Valid
3	0,150	0,361	Tidak Valid
4	-0,074	0,361	Tidak Valid
5	0,381	0,361	Valid
6	0,414	0,361	Valid
7	0,438	0,361	Valid
8	0,571	0,361	Valid
9	0,520	0,361	Valid
10	0,550	0,361	Valid
11	-0,057	0,361	Tidak Valid
12	0,830	0,361	Valid
13	0,089	0,361	Tidak Valid
14	0,706	0,361	Valid
15	0,793	0,361	Valid
16	0,809	0,361	Valid
17	0,782	0,361	Valid
18	0,823	0,361	Valid
19	0,349	0,361	Tidak Valid
20	0,388	0,361	Valid

Uji Validitas Angket Motivasi Belajar

No. Item Soal	Hasil Perhitungan Validitas	Nilai “r” tabel	Keterangan
1	0,470	0,361	Valid
2	0,271	0,361	Tidak Valid
3	0,547	0,361	Valid
4	-0,062	0,361	Tidak Valid
5	0,388	0,361	Valid
6	0,394	0,361	Valid
7	0,554	0,361	Valid
8	0,430	0,361	Valid
9	0,672	0,361	Valid
10	0,356	0,361	Tidak Valid
11	0,426	0,361	Valid
12	0,448	0,361	Valid
13	0,436	0,361	Valid
14	0,595	0,361	Valid
15	0,328	0,361	Tidak Valid
16	0,481	0,361	Valid
17	0,018	0,361	Tidak Valid
18	0,520	0,361	Valid
19	0,491	0,361	Valid
20	0,651	0,361	Valid

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Data Hasil Belajar UAS Mata Pelajaran IPS Tahun 2024/2025

No	Responden	Hasil Belajar
1	Siswa 1	70
2	Siswa 2	80
3	Siswa 3	86
4	Siswa 4	80
5	Siswa 5	64
6	Siswa 6	66
7	Siswa 7	88
8	Siswa 8	68
9	Siswa 9	90
10	Siswa 10	66
11	Siswa 11	78
12	Siswa 12	86
13	Siswa 13	80
14	Siswa 14	84
15	Siswa 15	82
16	Siswa 16	86
17	Siswa 17	80
18	Siswa 18	92
19	Siswa 19	78
20	Siswa 20	70
21	Siswa 21	86
22	Siswa 22	70
23	Siswa 23	64
24	Siswa 24	88
25	Siswa 25	94
26	Siswa 26	90
27	Siswa 27	54
28	Siswa 28	74
29	Siswa 29	84
30	Siswa 30	90
31	Siswa 31	70
32	Siswa 32	70
33	Siswa 33	80
34	Siswa 34	80
35	Siswa 35	72
36	Siswa 36	84
37	Siswa 37	86
38	Siswa 38	54
39	Siswa 39	74
40	Siswa 40	88

No	Responden	Hasil Belajar
41	Siswa 41	84
42	Siswa 42	76
43	Siswa 43	72
44	Siswa 44	58
45	Siswa 45	70
46	Siswa 46	68
47	Siswa 47	72
48	Siswa 48	70
49	Siswa 49	68
50	Siswa 50	92
51	Siswa 51	62
52	Siswa 52	80
53	Siswa 53	80
54	Siswa 54	66
55	Siswa 55	56
56	Siswa 56	58
57	Siswa 57	48
58	Siswa 58	74
59	Siswa 59	44
60	Siswa 60	72
61	Siswa 61	68
62	Siswa 62	74
63	Siswa 63	48
64	Siswa 64	78
65	Siswa 65	90
66	Siswa 66	80
67	Siswa 67	92
68	Siswa 68	64
69	Siswa 69	62
70	Siswa 70	66
71	Siswa 71	72
72	Siswa 72	34
73	Siswa 73	52
74	Siswa 74	52
75	Siswa 75	72
76	Siswa 76	72
77	Siswa 77	70
78	Siswa 78	54
79	Siswa 79	74
80	Siswa 80	68

No	Responden	Hasil Belajar
81	Siswa 81	86
82	Siswa 82	68
83	Siswa 83	82
84	Siswa 84	40
85	Siswa 85	78
86	Siswa 86	72
87	Siswa 87	80
88	Siswa 88	80
89	Siswa 89	74
90	Siswa 90	66
91	Siswa 91	62
92	Siswa 92	58
93	Siswa 93	54
94	Siswa 94	82
95	Siswa 95	70
96	Siswa 96	70
97	Siswa 97	86
98	Siswa 98	66
99	Siswa 99	52
100	Siswa 100	92
101	Siswa 101	66
102	Siswa 102	50
103	Siswa 103	76
104	Siswa 104	90
105	Siswa 105	52
106	Siswa 106	38
107	Siswa 107	76
108	Siswa 108	72
109	Siswa 109	36
110	Siswa 110	46
111	Siswa 111	44
112	Siswa 112	66
113	Siswa 113	44
114	Siswa 114	68
115	Siswa 115	86
116	Siswa 116	62
117	Siswa 117	48
118	Siswa 118	56
118	Siswa 119	64
119	Siswa 120	54
120	Siswa 121	78

No	Responden	Hasil Belajar
121	Siswa 122	76
122	Siswa 123	88
123	Siswa 124	76
125	Siswa 125	74
126	Siswa 126	82
127	Siswa 127	74
128	Siswa 128	90
129	Siswa 129	50
130	Siswa 130	80
131	Siswa 131	58
132	Siswa 132	44
133	Siswa 133	56
134	Siswa 134	70
135	Siswa 135	60
136	Siswa 136	72
137	Siswa 137	58
138	Siswa 138	72
139	Siswa 139	68
140	Siswa 140	64
141	Siswa 141	70
142	Siswa 142	70
143	Siswa 143	64
144	Siswa 144	42
145	Siswa 145	68
146	Siswa 146	72
147	Siswa 147	40
148	Siswa 148	66
149	Siswa 149	44
150	Siswa 150	58
151	Siswa 151	50
152	Siswa 152	50
153	Siswa 153	94
154	Siswa 154	70
155	Siswa 155	76
156	Siswa 156	44
157	Siswa 157	88
158	Siswa 158	92
159	Siswa 159	78
160	Siswa 160	84
161	Siswa 161	60

Data Siswa KKM Rendah

No	Responden	Hasil Belajar	No	Responden	Hasil Belajar
1	Siswa 1	70	38	Siswa 38	74
2	Siswa 2	80	39	Siswa 39	44
3	Siswa 3	80	40	Siswa 40	72
4	Siswa 4	64	42	Siswa 41	68
5	Siswa 5	66	42	Siswa 42	74
6	Siswa 6	68	43	Siswa 43	48
7	Siswa 7	66	44	Siswa 44	78
8	Siswa 8	78	45	Siswa 45	80
9	Siswa 9	80	46	Siswa 46	64
10	Siswa 10	80	47	Siswa 47	62
11	Siswa 11	78	48	Siswa 48	66
12	Siswa 12	70	49	Siswa 49	72
13	Siswa 13	70	50	Siswa 50	34
14	Siswa 14	64	52	Siswa 51	52
15	Siswa 15	54	52	Siswa 52	52
16	Siswa 16	74	53	Siswa 53	72
17	Siswa 17	70	54	Siswa 54	72
18	Siswa 18	70	55	Siswa 55	70
19	Siswa 19	80	56	Siswa 56	54
20	Siswa 20	80	57	Siswa 57	74
21	Siswa 21	72	58	Siswa 58	68
22	Siswa 22	54	59	Siswa 59	68
23	Siswa 23	74	60	Siswa 60	40
24	Siswa 24	76	61	Siswa 61	78
43	Siswa 43	72	62	Siswa 62	72
25	Siswa 25	58	63	Siswa 63	80
26	Siswa 26	70	64	Siswa 64	80
27	Siswa 27	68	65	Siswa 65	74
28	Siswa 28	72	66	Siswa 66	66
29	Siswa 29	70	67	Siswa 67	62
30	Siswa 30	68	68	Siswa 68	58
31	Siswa 31	62	69	Siswa 69	54
32	Siswa 32	80	70	Siswa 70	70
33	Siswa 33	80	71	Siswa 71	70
34	Siswa 34	66	72	Siswa 72	66
35	Siswa 35	56	73	Siswa 73	52
36	Siswa 36	58	74	Siswa 74	66
37	Siswa 37	48	75	Siswa 75	50

No	Responden	Hasil Belajar
76	Siswa 76	76
77	Siswa 77	52
78	Siswa 78	38
79	Siswa 79	76
80	Siswa 80	72
81	Siswa 81	36
82	Siswa 82	46
83	Siswa 83	44
84	Siswa 84	66
85	Siswa 85	44
86	Siswa 86	68
87	Siswa 87	62
88	Siswa 88	48
89	Siswa 89	56
90	Siswa 90	64
91	Siswa 91	54
92	Siswa 92	78
93	Siswa 93	76
94	Siswa 94	76
95	Siswa 95	74
96	Siswa 96	74
97	Siswa 97	50
98	Siswa 98	80
99	Siswa 99	58
100	Siswa 100	44

No	Responden	Hasil Belajar
101	Siswa 101	56
102	Siswa 102	70
103	Siswa 103	60
104	Siswa 104	72
105	Siswa 105	58
106	Siswa 106	72
107	Siswa 107	68
108	Siswa 108	64
109	Siswa 109	70
110	Siswa 110	70
111	Siswa 111	64
112	Siswa 112	42
113	Siswa 113	68
114	Siswa 114	72
115	Siswa 115	40
116	Siswa 116	66
117	Siswa 117	44
118	Siswa 118	58
119	Siswa 119	50
120	Siswa 120	50
121	Siswa 121	70
122	Siswa 122	76
123	Siswa 123	44
124	Siswa 124	78
125	Siswa 125	60

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach Alfa</i>	Jumlah Item Soal	Keterangan
Intensitas Gadget	0,872	15	Reliabel
Motivasi Belajar	0,804	15	Reliabel

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		161
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	14,03024277
Most Extreme Differences	Absolute	,069
	Positive	,048
	Negative	-,069
Test Statistic		,069
Asymp. Sig. (2-tailed)		,059 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

d. Lilliefors Significance Correction.

Uji Korelasi *Pearson Product Moment*

Hasil Uji Analisis Korelasi Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Hasil Belajar IPS

Correlations			
		X1	Y
X1	Pearson Correlation	1	-,895**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	161	161
Y	Pearson Correlation	-,895**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	161	161

Hasil Uji Analisis Korelasi Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS

Correlations			
		Motivasi	Y
Motivasi	Pearson Correlation	1	,723**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	161	161
Y	Pearson Correlation	,723**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	161	161

Uji Korelasi Berganda

Hasil Uji Analisis Korelasi Intensitas Penggunaan *Gadget* dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS

Model Summary									
Change Statistics									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	,914 ^a	,836	,834	5,442	,836	402,332	2	158	,000

a. Predictors: (Constant), X2, X1

Lampiran 11

Surat Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-11065/In.20/3.a/PP.009/03/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MTS Negeri 8 Banyuwangi

Jl. Samiran Dusun Krajan II.7, RT.003/RW.003, Jalen Parungan, Setail, Kec. Genteng, Kabupa

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 212101090006

Nama : KHARISMA LAILATUL FADLILAH

Semester : Semester delapan

Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar IPS Kelas IX MTs Negeri 8 Banyuwangi" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Sri Endah Zulaikhatul Kharimah, S.Ag, M.Pd,

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 14 Maret 2025

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 12

Surat Keterangan Selesai Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BANYUWANGI
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 8 BANYUWANGI
 Jalan Jember No. 18 A Setail Genteng Banyuwangi
 Telepon (0333) 844829 ; Email : mtsn8.genteng@gmail.com
 Website : <https://www.mtsn8bwl.sch.id>; Email : mtsn8.genteng@gmail.com

SURAT KETERANGAN
 Nomor :240/Mts.13.30.08/PP.00/05/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala MTsN 8 Banyuwangi menerangkan :

Nama : Kharisma Lailatul Fadlilah
 Tempat, tanggal lahir : Banyuwangi, 16 November 2001
 NIM : 212101090006
 Alamat : Dsn Kedungrejo Rt 07 Rw 04 Sambimulyo Bangorejo
 Banyuwangi
 Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
 Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Bahwa Mahasiswa/i tersebut diatas telah melaksanakan Penelitian di MTsN 8 Banyuwangi Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi pada tanggal 15 Maret s.d 8 Mei 2025. Berdasarkan Surat Izin Penelitian dari Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan Nomor : B-11065/In.20/3.a/PP.009/03/2025 tanggal 14 Maret 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul :

"Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar IPS Kelas IX MTsN 8 Banyuwangi"

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banyuwangi, 18 Mei 2025
 Kepala Madrasah

 Sri Endah Zulalkatul Kharimah



 Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.
 Token : GZWCyG11

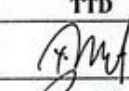
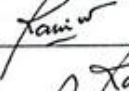
Lampiran 13

Jurnal Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jl. Mataram No.1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, Kode Pos : 68136
 Webset: <http://fik.uin-jember.ac.id> e-mail : tarbiyah@uinjember@gmail.com

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI MTs NEGERI 8 BANYUWANGI

No.	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	TTD
1.	Sabtu, 15 Maret 2025	Menyerahkan surat izin penelitian di MTs Negeri 8 Banyuwangi.	
2.	Sabtu, 15 Maret 2025	Konsultasi dengan guru IPS mengenai penggunaan gadget di sekolah	
3.	Sabtu, 29 Maret 2025	Menyebarkan angket uji validitas dan uji reliabilitas	
4.	Senin, 14 April 2025	Menyebarkan angket untuk kelas IX A, IX B dan IX C	
5.	Selasa, 15 April 2025	Menyebarkan angket untuk kelas IX D, IX E dan IX F	
6.	Rabu, 16 April 2025	Menyebarkan angket untuk kelas IX G, IX H dan IX I	
7.	Kamis, 17 April 2025	Pengambilan data yang diperlukan dan dokumentasi bersama guru IPS di MTs Negeri 8 Banyuwangi	
8.	Kamis, 08 Mei 2025	Meminta surat izin selesai penelitian di MTs Negeri 8 Banyuwangi.	

Mengetahui,
Kepala Madrasah



Sri Endah Zulaikhatul K., S.Ag., M.Pd.
 NIP. 197305271999032003

Banyuwangi, Kamis, 08 Mei 2025
 Guru Ilmu Pengetahuan Sosial



Rahmi Widvarini, S.Pd
 NIP. 196904112005012002

Lampiran 14**Dokumentasi Pengisian Angket**

Lampiran 15

BIODATA PENULIS



Nama : Kharisma Lailatul Fadlilah
NIM : 212101090006
TTL : Banyuwangi, 16 November 2001
Alamat : Ds. Sambimulyo, Kec. Bangorejo, Kab. Banyuwangi
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
No. HP : 082237808511
Email : kharismalailatul8664@gmail.com
Riwayat Pendidikan :

- TK Khadijah 110
- SD Negeri 2 Sambimulyo
- MTs Negeri 2 Banyuwangi
- MAN 4 Banyuwangi
- Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember