

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Kelas VI MI Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan.

Berdasarkan penyajian data dan analisis data nilai rata-rata (*mean*) angket minat belajar yaitu 37,6. Sedangkan untuk nilai rata-rata (*mean*) angket penggunaan *gadget* yaitu 89,00. Sehingga disimpulkan bahwa angket penggunaan *gadget* lebih besar dari nilai rata-rata (*mean*) angket minat belajar.

Uji normalitas dan homogenitas data penelitian ini dilihat dari nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)*. Jika *Asymp. Sig. (2-tailed)*. $> 0,05$ maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas data menggunakan uji Kolomogorov-Smirnov. Hasil pengujian normalitas data nilai angket minat belajar yaitu 0,159 dan perilaku peserta didik yaitu 0,200 serta angket penggunaan *gadget* yaitu 0,200. Sehingga ketiga data tersebut berdistribusi normal karena nilai *Sig* $> 0,05$. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya adalah uji homogenitas data angket. Hasil homogenitas data angket minat belajar $0,079 > 0,05$ dan perilaku peserta didik $0,093 > 0,05$ sehingga kedua varian dinyatakan homogen.

Data yang sudah normal dan mempunyai varian yang sama selanjutnya diuji dengan analisis uji Manova. Hasilnya untuk perhitungan nilai angket diperoleh $0,364 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh

penggunaan *gadget* terhadap minat belajar kelas VI MI Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* sangat berpengaruh terhadap minat belajar. Dengan adanya penggunaan *gadget* anak-anak diharapkan mampu mempergunakan sesuai batasan waktu yang sesuai dengan durasi penggunaan *gadget* seperti: 1) Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari, 2) penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari, 3) penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari. Jika anak-anak mampu mempergunakannya dengan baik maka tidak akan mengganggu konsentrasi belajar mereka saat berada di sekolah.

Hal ini tidak terlepas dari teori Balitbang sebagaimana fungsi gadget antara lain: 1) sebagai alat komunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun keluarga, 2) Sebagai penunjang bisnis, 3) sebagai pengubah batas sosial masyarakat, dan 4) sebagai alat penghilang stres. Jika intensitasnya tidak diikuti dengan penggunaan yang tepat khususnya untuk siswa yang masih duduk di bangku MI hal tersebut dapat mempengaruhi minat belajarnya hal ini dapat mengganggu prestasi belajar di sekolah.

Hal tersebut selaras dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Rasma B Dengan judul Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi hafalan al-Qur'an pada Kelas IX SMP Islam Terpadu Wahdah Islamiyah Makassar Sulawesi Selatan Tahun ajaran 2018/2019. Adapun hasil pengujian kontribusi

variabel X terhadap Y, diperoleh hasil 43,75%. Koefisien tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget memberikan pengaruh yang besar terhadap prestasi hafalan al-Qur'an pada kelas IX SMP Islam Terpadu Wahdah Islamiyah Makassar dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan prestasi hafalan al-qur'an hasil analisis pada pengujian statistik yaitu uji t, diperoleh hasil uji hipotesis $t_{hitung} (t_0) = 40,83 >$ dari t_{tabel} yaitu 2,074.⁹⁸ Jadi, H_0 ditolak dan H_a diterima hal ini terbukti dengan teori Misbahuddin dan Iqbal yang mengatakan, jika t hitung lebih besar dari t tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y.⁹⁹ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi hafalan al-qur'an pada Kelas IX SMP Islam Terpadu Wahdah Islamiyah Makassar.

Adapun pendapat yang selaras yaitu pendapat dari "Hasan Mawali" dengan judul Pengaruh Gawai dan proses pembelajaran terhadap Minat membaca siswa di MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara bersama-sama ada pengaruh yang signifikan antara variabel-variabel independen terhadap variabel-variabel dependen, yaitu gawai dan proses pembelajaran memiliki pengaruh terhadap minat membaca siswa. Berdasarkan hasil analisis menggunakan formula regresi linear berganda dan mendapatkan nilai F hitung sebesar 10,192

⁹⁸ Rasma B, dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Hafalan AlQur'an Pada Kelas IX SMP Islam Terpadu Wahdah Islamiyah Makassar Sulawesi Selatan Tahun Ajaran 2017/2018, (Makassar: Skripsi tidak diterbitkan, 2018)

⁹⁹ Misbahuddin dan Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*, Cet. II. (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hal. 296.

dengan tingkat signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05. Dari hasil uji diketahui bahwa besar pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan gawai dan proses pembelajaran sebesar $R = 0,513$.¹⁰⁰ Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian tersebut menguatkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

B. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku peserta didik Kelas VI MI Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan.

Berdasarkan analisis data, nilai rata-rata (*mean*) angket perilaku peserta didik yaitu 56,00 sedangkan untuk angket penggunaan *gadget* yaitu 89,00. Sehingga dapat disimpulkan bahwa angket penggunaan gadget lebih besar dibandingkan nilai rata-rata (*mean*) angket perilaku peserta didik.

Uji normalitas dan homogenitas data penelitian ini dilihat dari nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)*. Jika *Asymp. Sig. (2-tailed)*. $> 0,05$ maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas data menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Hasil pengujian normalitas data perilaku peserta didik yaitu 0,200 serta angket penggunaan *gadget* yaitu 0,200. Sehingga kedua data tersebut berdistribusi normal karena nilai *Sig* $> 0,05$. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya adalah uji homogenitas data angket perilaku peserta didik $0,093 > 0,05$ sehingga kedua varian dinyatakan homogen.

Hal ini berlawanan dengan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh “Dalillah” dengan judul Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku

¹⁰⁰ Hasan Mawali, dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Gawai dan proses pembelajaran terhadap Minat membaca siswa di MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019”,(Yogyakarta: Skripsi tidak diterbitkan, 2018)

sosial siswa Kelas X di SMA Ciputat Tahun Ajaran 2018/2019. Berdasarkan hasil penelitian t_{hitung} sebesar 1,968. Sementara nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan $N= 36$, maka diperoleh t_{tabel} sebesar 2,032. Kemudian variabel gadget smartphone memiliki tingkat signifikansi/probabilitas $0,057 < 0,05$ yang artinya tidak signifikan. Jadi diperoleh nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $1,968 < 2,032$ maka H_a ditolak dan H_o diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara gadget terhadap perilaku siswa di SMA Darussalam Ciputat.¹⁰¹ Sehingga penelitian tersebut menolak penelitian yang dilakukan oleh peneliti

Sejalan dengan Teori Behavioral sociology yaitu menerapkan prinsip-prinsip psikologi ke dalam sosiologi. Teori ini memusatkan perhatiannya kepada hubungan antara akibat dari tingkah laku yang terjadi di dalam lingkungan aktor dengan tingkah laku aktor. Akibat-akibat tingkah laku diperlakukan sebagai variabel independen. Ini berarti bahwa teori tersebut berusaha menerangkan tingkah laku yang terjadi itu melalui akibat-akibat yang mengikutinya kemudian. Jadi nyata secara metafisik ia mencoba menerangkan tingkah laku yang terjadi dimasa sekarang.¹⁰²

Data yang sudah normal dan mempunyai varian yang sama selanjutnya diuji dengan analisis uji Manova. Hasilnya untuk perhitungan nilai angket diperoleh $0,364 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh

¹⁰¹ Dalillah, dalam penelitiannya yang berjudul “penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa Kelas X di SMA Ciputat Tahun Ajaran 2018/2019”.(Jakarta: Skripsi tidak diterbitkan, 2018)

¹⁰² Ritzer, George, *Sosiologi Ilmu Berparadigma Ganda*, (Jakarta: Rajawali Pers,1985), hal. 85

penggunaan *gadget* terhadap perilaku peserta didik kelas VI MI Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan.

C. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar dan perilaku Peserta Didik Kelas VI MI Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan

Berdasarkan hasil manova pada *Multivariate* menunjukkan bahwa nilai Sig. 0,033. Berdasarkan kriteria menunjukkan bahwa ($0,033 < 0,05$). Jadi ada perbedaan antara minat belajar dan perilaku peserta didik yang di pengaruhi oleh penggunaan *gadget*. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar dan perilaku peserta didik.

Pengaruh penggunaan *gadget* pada anak sangat terasa jika hal tersebut mempengaruhi kondisi anak ketika belajar seperti saat anak menerima pelajaran disekolah anak cenderung tidak bersemangat, lesu ini bisa terjadi jika ketika dirumah anak-anak bermain *gadget* hingga larut malam dan para orang tua tidak mengawasi pemakaian *gadget* ketika berada dirumah. Sebaliknya dengan menggunakan *gadget* seseorang mencari berita bahkan informasi lebih sangat mudah. Dengan demikian penggunaan *gadget* harus digunakan sewajarnya dan seperlunya jangan menggunakan *gadget* secara berlebihan karena tidak baik juga untuk kesehatan dan perkembangan motorik anak. Berdasarkan paparan diatas maka dapat disimpulkan dari hasil penelitian ini selaras dengan hipotesis (H_a), yaitu ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar dan perilaku peserta didik MI Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2018/2019.