

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya ialah usaha untuk membantu manusia menjadi manusia. Manusia yang seyogyanya diarahkan pada pembekalan anak didik dengan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi serta menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Menurut Ahmad Tafsir (2004:6) Pendidikan adalah usaha meningkatkan diri dalam segala aspek. Oleh karena itu setiap manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya, sehingga tanpa adanya kehidupan tidak akan mengalami perkembangan, seperti yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dari definisi tersebut tergambar adanya proses pembelajaran terhadap peserta didik agar mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan. Hal ini mengindikasikan betapa pentingnya pendidikan agama untuk mendukung siswa memiliki kekuatan spiritual tersebut jadi dalam hal ini pendidikan sangatlah diperlukan bagi keberlangsungan hidup manusia di dunia,

Media adalah sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk memotivasi peserta didik, memperjelas informasi/pesan pengajaran, memberikan tekanan pada bagian-bagian yang penting, memberikan variasi pengajaran atau memperjelas struktur pengajaran. (U.Ruswandi & badrudin, 2008:13). Uus Ruswandi dan Badrudin berpendapat bahwa media pembelajaran sebagai faktor eksternal dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar karena mempunyai potensi atau kemampuan untuk merangsang terjadinya proses belajar.

Pemanfaatan teknologi komunikasi untuk kegiatan pendidikan, teknologi serta media pendidikan perlu dalam rangka kegiatan belajar mengajar. Karena dengan pendekatan ilmiah, sistematis dan rasional, tujuan yang efektif dan efisien akan tercapai. Memerhatikan kemajuan teknologi tersebut, maka jelas kemajuan teknologi bukan hanya serta memperlemah apa lagi meniadakan peran guru, namun sebaliknya peran dan tanggung jawab guru semakin besar.

Pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses komunikasi yang melibatkan guru sebagai sumber informasi pesan pembelajaran atau yang kita kenal sebagai materi pembelajaran, dan penerima pesan itu sendiri yakni siswa. Media komunikasi pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan agar komunikasi berjalan secara efektif dan efisien. Artinya, media komunikasi diperuntukan agar penerima pesan dapat menangkap secara benar dan segala informasi yang disampaikan sebagai pesan pembelajaran.

Pengertian *Gadget* adalah memiliki fungsi lebih spesifik, bersifat praktis dan dirancang dengan teknologi canggih. *Gadget* yang sedang marak di era sekarang adalah Ponsel atau HandPhone atau bisa disebut juga smartPhone, Tablet, i-pad, Laptop.

Salah satu media pendidikan, interaksi dilakukan menggunakan media-media komunikasi seperti telepon, komputer, internet, e-mail, dan lain

sebagainya. Beberapa manfaat teknologi informasi dan komunikasi seperti telepon, komputer, internet, e-mail, handphone, tablet, i-pad yang disebut juga (*gadget*) dalam pendidikan adalah meningkatkan motivasi siswa, pembelajaran menjadi efektif dan efisien, menambah wawasan dan cakrawala berfikir, menumbuhkan jiwa kebersamaan, serta menjadi alat ukur konsep pembelajaran yang kita lakukan dengan sekolah dari negara lain (Jamal, 2011:141).

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, motivasi sangat diperlukan dan membangkitkan semangat belajarnya diperlukan sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak akan memungkinkan melakukan aktivitas belajar. Hal ini merupakan pertanda bahwa sesuatu yang akan dikerjakan itu tidak menyentuh kebutuhannya. Segala sesuatu yang menarik minat orang lain belum tentu menarik minat seseorang, selama sesuatu itu tidak bersentuhan dengan kebutuhannya.

Dalam proses pembelajaran sendiri khususnya dalam mata pelajaran PAI memakai kurikulum 2013 yang mengharuskan anak untuk lebih aktif dan dalam proses pembelajaran lebih efektif dan efisien baik dalam segi waktu dan sarana. Anak dituntut untuk mencari bahan pembelajaran yang tidak terbatas hanya dari buku saja. Disinilah bagaimana siswa dapat menggunakan fasilitas yang mereka punya seperti laptop, komputer, Tablet, Handphone untuk mencari informasi mengenai mata pelajaran khususnya PAI. Laptop, Komputer, Tablet maupun Handphone tidak hanya digunakan untuk bermain game, berkomunikasi lewat media sosial (BlackBerry Messenger, Line, Instagram, WeChat dan lain sebagainya) tetapi juga bisa memanfaatkan HandPhone, Laptop, Komputer, Tablet, tersebut untuk mencari bahan Pelajaran, mencari informasi yang ingin dan

belum mereka atau sekaligus merangsang mereka dalam proses pembelajaran yang aktif, efektif dan efisien.

Adapun salah satu permasalahan yang dihadapi di SMA Manba'ul Huda adalah motivasi yang kurang ketika proses pembelajaran berlangsung, masih ditemukan siswa yang acuh, tidak memperhatikan saat guru menerangkan. Sehingga guru mengupayakan untuk menerapkan media pembelajaran yang menarik tidak monoton, salah satu media yang digunakan guru adalah media *Gadget*. Tujuan dan penggunaan media ini supaya siswa termotivasi untuk belajar penuh, bentuk dari *Gadget* adalah Handphone, i-pad, Smartphone, Camera Digital, Tablet PC, Laptop dan masih banyak perangkat lain yang memiliki fungsi khusus dan berbeda-beda itu disebut juga *Gadget*. *Gadget* tersebut banyak sosial media yang dipergunakan siswa untuk belajar seperti mencari materi pembelajaran, menonton praktik shalat dalam lain sebagainya yang berhubungan dengan proses pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis telah lakukan di SMA Manb'ul Huda Tanjungsari Bogor, bahwa tanggapan sejumlah siswa di SMA Manba'ul Huda mengungkapkan penggunaan *Gadget*/ penggunaan media saat mengajar akan mampu meningkatkan motivasi belajar mereka. Hal ini terlihat dari siswa yang terfokus saat menggunakan *Gadget* sebagai media belajar pada saat proses pembelajaran PAI berlangsung. Mereka bisa membuka internet mencari informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran PAI. Tetapi disisi lain banyak siswa yang acuh saat proses belajar mengajar berlangsung, kemudian hasil wawancara dengan guru PAI terdapat informasi yang menyatakan bahwa sebagian

siswa di SMA Manba'ul Huda Tanjungsari Bogor masih memiliki motivasi rendah dalam kegiatan belajar. Hal ini terlihat dari tidak semangatnya siswa dalam belajar, tidak memperhatikan guru saat menyampaikan materi, bahkan sering mengganggu saat temannya yang sedang mengikuti pelajaran.

Berdasarkan uraian diatas menunjukkan terdapat kesenjangan, disisi lain siswa memberikan tanggapan yang positif terhadap penggunaan *Gadget*, disisi lain motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI masih rendah.

Untuk menjawab permasalahan di atas, dilakukan penelitian dengan judul: *Tanggapan Siswa Terhadap Penggunaan "Gadget" Hubungannya Dengan Motivasi Belajar Mereka pada Mata Pelajaran PAI.*

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana realitas tanggapan siswa terhadap penggunaan *Gadget* pada Mata Pelajaran PAI di SMA Manba'ul Huda ?
2. Bagaimana realitas motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMA Manba'ul Huda?
3. Bagaimana realitas hubungan antara tanggapan siswa dalam menggunakan *Gadget* dengan motivasi belajar mereka pada Mata Pelajaran PAI di SMA Manba'ul Huda?

C. Tujuan

1. Untuk mengetahui Realitas tanggapan siswa terhadap penggunaan *Gadget* pada Mata Pelajaran PAI di SMA Manba'ul Huda
2. Untuk mengetahui realitas motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMA Manba'ul Huda.

3. Untuk mengetahui Realitas Hubungan antara tanggapan siswa dalam menggunakan *Gadget* dengan motivasi belajar mereka pada Mata Pelajaran PAI di SMA Manba'ul Huda.

D. Manfaat penelitian

- a. Untuk Kepala Sekolah, penelitian diharapkan berguna bagi sekolah khususnya kepala sekolah dalam mengambil kebijakan pelaksanaan PAI disekolah yang bersangkutan.
- b. Untuk Guru, penelitian diharapkan berguna bagi guru mata pelajaran PAI dalam proses pembelajaran. Dalam proses Kegiatan belajar mengajar tidak monoton dan untuk peningkatan Pembelajaran PAI.
- c. Untuk siswa, penelitian diharapkan siswa mampu termotivasi dalam proses pembelajaran dan tidak merasa jenuh dalam mengikuti mata pelajaran PAI.
- d. Untuk Administrasi sekolah, penelitian diharapkan bahwa sekolah mampu menyiapkan media yang menarik dalam proses Pembelajaran khususnya mata pelajaran PAI.

E. Kerangka Berfikir

Menurut Agus Sujanto (2006:31) mengemukakan bahwa tanggapan adalah gambaran pengamatan yang tinggal di kesadaran kita sesudah mengamati. Menurut pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tanggapan adalah kesan yang tinggal dalam ingatan seseorang setelah melakukan pengamatan dan objek yang diamati telah hilang. Tanggaan yang muncul kealam kesadaran itu dapat memperoleh dukungan atau mungkin juga memperoleh rintangan dari tanggapan

lain. Dukunga tersebut akan memperoleh rasa senang, sedangkan rintangan terhadap tanggapan akan menimbulkan rasa tidak senang. Jadi dapat disimpulkan bahwa tanggapan itu ada yang positif ada yang negatif.

Istilah motivasi berpangkal dari kata "*motif*" yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai kondisi kesiapsiagaan.

Menurut Thomas M. Risk dalam buku (Zakiyah Daradjat, 1995:140) bahwa motivasi adalah usaha yang didasari oleh pihak guru untuk menimbulkan motif-motif pada diri siswa yang menunjang kegiatan ke arah tujuan-tujuan belajar.

Pengertian di atas tidak jauh berbeda dengan pengertian yang diungkapkan oleh M. Ngalim Purwanto (1993:71) bahwa motivasi adalah pendorong suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.

Memberikan motivasi dan membangkitkan api idealisme anak didik tidak boleh ditunda-tunda, mengingat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan begitu kencang dan super cepat. Wajar saja kalau masa kini sering disebut sebagai era hiperkompetitif. Hal ini perlu dilakukan demi meneguhkan tujuan pendidikan nasional di tengah kompetisi internasional. Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat,

berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab kemasyarakat dan kebangsaan.

Dalam konsep teknologi pembelajaran, kata pembelajaran mengandung makna yang lebih proaktif dalam melaksanakan kegiatan belajar, sebab didalamnya bukan hanya guru atau instruktur yang aaktif, tetapi siswa merupakan subjek yang aktif dalam belajar. Itulah sebabnya hampir semua orang akan setuju bhawa tujuan dari pembelajaran adalah mempengaruhi siswa agar belajar. Atau secara singkat pembelajaran siswa ini sekaligus dapat dipandang sebagai definisi pembelajaran. Akibat yang mungkin tampak dari tindakan pembelajaran adalah siswa yang akan (1) belajar sesuatu yang mereka tidak akan pelajari tanpa adanya tindakan pembelajaran, atau (2) mempelajari sesuatu dengan cara yang lebih efisien.

Media pembelajaran sangat berperan penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran hal ini dikarenakan dengan adanya media yang telah disusun sedemikian rupa sesuai dengan materi maka akan semakin mudah anak memahami dan mencerna apa yang telah disampaikan oleh guru dalam aktifitas belajar siswa, dalam hal ini konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PAI, tidak akan lepas dari pengaruh tanggapan atau respon mereka terhadap penggunaan media pembelajaran PAI dalam belajar mengajar.

Keberadaan teknologi informasi, jaringan internet, dan percepatan aliran informasi menjadi dasar dari pergeseran paradigma, khususnya dalam dunia pendidikan dan pengetahuan di era informasi mendatang. Bisa dibayangkan

pekerjaan seorang guru yang mengajar satu juta murid dalam waktu yang bersamaan; betapa cepatnya ilmu pengetahuan tersebar. Manusia dengan mudahnya bisa berkomunikasi dengan siapa saja.

Kebutuhan akan *knowledge* menjadi sedemikian besar sehingga pendidikan dan *knowledge* menjadi salah satu komoditi unggulan yang sangat diminati oleh banyak orang. Pengaturan secara terpusat dari sebuah sistem pendidikan akan gagal, kompetensi akan mendorong terbentuknya berbagai bentuk aliran pendidikan (informal, formal, terakreditasi, tersertifikasi, diakui, disamakan, diacuhkan, dibiarkan) dengan tujuan yang sangat sederhana, yaitu memberikan layanan *knowledge* bagi masyarakat.

Penggunaan media-media komunikasi seperti telepon, komputer, internet, e-mail, (*Gadget*) telah membentuk suatu model interaksi yang telah terbangun dalam proses pembelajaran sekarang ini. Interaksi antara guru/dosen dan siswa/mahasiswa tidak hanya bersifat tatap muka, tetapi juga dengan menggunakan teknologi paling mutakhir. Disamping itu, penajaman aspek spiritual pun dapat diwujudkan melalui penggunaan teknologi untuk mengungkap hakikat sesuatu yang tidak dapat dirangkap oleh pancaindra, sebagai yang dilakukan oleh Ary Ginanjar dalam program EQS-nya. Dengan demikian, *e-learning* telah mengangkat harkat dan martabat manusia, sehingga memungkinkan umat manusia untuk menjadi manusia yang seutuhnya, lahir maupun batin.

Tujuan pemanfaatan Teknologi Informasi dan komunikasi didalam kelas adalah sebagai berikut:

1. Menyadarkan siswa akan potensi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berubah, sehingga siswa dapat termotivasi untuk mengevaluasi dan mempelajari teknologi informasi dan komunikasi (*Gadget*) sebagai dasar untuk belajar sepanjang hayat.
2. Memotivasi kemampuan siswa untuk bisa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga siswa bisa melaksanakan dan menjalani aktivitas kehidupan sehari-hari secara mandiri dan lebih percaya diri.
3. Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran, bekerja dan memecahkan masalah sehari-hari (Jamal, 2011:135).

Adapun manfaat dari *Gadget* adalah sebagai berikut: 1) Meningkatkan mutu pembelajaran, 2) Dapat memberikan warna baru bagi dunia pendidikan.

(kompasiana, diambil pada tanggal 15-12-2015/10:13/http://kompasiana.com/johanmenlisbuku/pemanfaatan-gadget-untuk-meningkatkan-mutu-pembelajaran.html)

Ditegaskan pula penggunaan media *Gadget* akan berguna meliputi hal-hal sebagai berikut: (a) Media Komunikasi, (b) Teknologi, (c) Informasi, (d) Sebagai Media Pembelajaran (Browsing Tugas Sekolah).

(Diunduh dari <http://jurnalilmiahtp.blogspot.co.id/2013/11/gadget-penggunaan-dan-dampak-pada-anak.html/> pada tanggal 23 Februari 2016, 22:22)

Berdasarkan referensi mengenai pemanfaatan dan kegunaan *Gadget* yang dikutip dari media online, maka indikator untuk variabel X (Tanggapan siswa terhadap penggunaan *Gadget* meliputi sebagai berikut: (a) Media Komunikasi, (b) Teknologi, (c) Informasi, (d) Sebagai Media Pembelajaran.

Hubungan tanggapan siswa terhadap motivasi sangat penting salah satunya dalam belajar, siswa dapat menyampaikan keluh kesahnya melalui tanggapan tersebut, baik itu tanggapan positif maupun negatif. Mengeluh tentang belajar, metode belajar, bahkan materi yang disampaikan tidak menarik dari situ

pentingnya tanggapan siswa terhadap motivasi belajar untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih baik kedepannya.

Motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan motif-motif menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan atau keadaan dan kesiapan dalam diri individu yang mendorong tingkah lakunya untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan. (Drs. Moh. Uzer Usman : 2000).

Motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar. Menurut Hamzah (2011:27), ada beberapa peranan penting motivasi dalam belajar, antara lain;

1. Menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar.
2. Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai.
3. Menentukan ragam kembali terhadap rangsangan belajar.
4. Menentukan ketekunan belajar.

Disamping itu, dalam kegiatan belajar peserta didik, motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil belajar yang baik. Dengan kata lain bahwa dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan menghasilkan prestasi yang baik.

Dengan demikian menumbuhkan motivasi belajar peserta didik adalah sesuatu yang penting karena intensitas motivasi seseorang peserta didik akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya. Dalam penelitian ini

terdapat dua variabel yang saling berkorelasi yaitu tanggapan siswa terhadap penggunaan *Gadget* variabel ini sebagai variabel X indikatornya Tanggapan Penggunaan Gadget a) Media Komunikasi, b) Teknologi, c) Informasi, d) Sebagai Media Pembelajaran dan motivasi belajar mereka pada mata pelajaran PAI sebagai variabel Y indikatornya diantaranya, a) Durasi kegiatan, b) Frekuensi kegiatan, c) Persistensi dan tujuan, d) Ketabahan dan keuletan, e) Devosi dan pengorbanan, f) Tingkat aspirasi, g) Tingkat kualifikas dan h) Arah sikap. Untuk lebih jelasnya secara skematis dapat digambarkan sebagai berikut:



F. Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai bukti melalui data yang terkumpul (Suharsimi 2006:71). Dalam penelitian ini meliputi dua variabel yaitu tanggapan siswa terhadap penggunaan *Gadget* (Variabel X) dan Motivasi belajar mereka (Variabel Y).

Seperti yang telah kita ketahui bahwa Motivasi belajar itu tidak hanya dari dalam saja (Internal) melainkan juga dari luar (Eksternal) faktor eksternal yang dimaksud adalah yang menjadi sarana dan prasarana dalam pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran. Dalam penelitian ini diasumsikan bahwa penggunaan *Gadget* dalam proses pembelajaran akan memberikan motivasi belajar kepada siswa mata pelajaran PAI. Dengan demikian maka penelitian ini dapat dihipotesiskan sebagai berikut “Semakin positif penggunaan *Gadget* dalam proses pembelajaran semakin baik pula motivasi belajar mereka”.

Untuk mengetahui kebenaran hipotesis tersebut maka digunakan tumpuan t_{hitung} dan t_{tabel} yaitu jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka hipotesis nol (H_0) ditolak berarti ada hubungan antara variabel X dan Variabel Y. Jika t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} maka hipotesis nol (H_a) diterima tidak ada hubungan antara Variabel X dan Y.

G. Langkah-Langkah Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menempuh langkah-langkah sebagai berikut :

1. Menentukan Jenis Data

Dalam penelitian ini terdiri dari atas dua Variabel yaitu tanggapan siswa terhadap penggunaan *Gadget* (X) dan motivasi belajar mereka variabel (Y). Dan jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yaitu tentang kondisi objektif lokasi penelitian yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi, sedangkan data kuantitatif yaitu tanggapan siswa terhadap penggunaan *Gadget* hubungannya dengan motivasi belajar mereka pada mata pelajaran PAI yang diperoleh dari angket yang berupa pertanyaan yang telah disediakan alternatif jawabannya.

2. Menentukan Sumber Data

Dalam menentukan sumber data dalam penelitian ini meliputi

a. Lokasi Penelitian

Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah MA Manba'ul Huda, dengan alasan bahwa sekolah dekat dengan rumah, yang diharapkan dapat memudahkan penulisan dalam pengumpulan data penelitian ini.

b. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu

yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2006: 90).

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII SMA Manba'ul Huda yang berjumlah 45 orang.

Kelas	Jumlah (Lk2)	Jumlah (Pr)	Total
XII IPS 1	10	12	22
XII PS 2	11	12	23
Jumlah Keseluruhan			45

Adapun sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik dimiliki oleh populasi (Sugiono, 2006: 91). Untuk mengambil sampel dalam penelitian menurut Krecjie dalam buku (Sugiono, 1997: 66), bahwa dalam melakukan perhitungan ukuran sampel didasarkan atas kesalahan 5 %. Jadi sampel yang diperoleh itu mempunyai kepercayaan 95% terhadap populasi. Tabel Krecjie ditunjukkan pada tabel 3.1 halaman 67. Dari tabel itu terlihat bila jumlah populasi 45 maka sampelnya 40 orang.

Berdasarkan pendapat tersebut, dengan mengambil sampel dalam penelitian menurut Krecjie dalam tabelnya terlihat bila jumlah populasi 45 maka sampelnya 40.

3. Menentukan Metode dan Teknik Pengumpulan Data

a. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, yaitu metode yang mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, keajaiban yang terjadi pada saat sekarang. (Nana Sudjana dan Ibrahim, 2007: 64)

b. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data yang diperlukan digunakan teknik-teknik sebagai berikut:

1. Angket

Alasana penulis menggunakan teknik angket ini disamping menghemat waktu juga dapat menarik data atau jawaban dari seluruh sampel pada saat yang bersama juga memberi kebebasan kepada responden dalam menjawab pertanyaan yang diajukan. Pemanfaatan teknik angket ini dimaksudkan untuk mendalami pembahasan pokok dalam penelitian ini, yaitu mengenai tanggapan siswa terhadap penggunaan *Gadget* dengan motivasi belajar mereka. selanjutnya nilai angket akan ditransformasikan kedalam bentuk simbol angka kuantitatif dengan memberikan skor terhadap setiap jawaban berdasarkan kriteria tertentu. Adapun pengajuan item angket tersebut akan bersifat positif dan negatif. Bagi angket yang berorientasi positif, maka sistem penskorannya adalah $a=5$, $b=4$, $c=3$, $d=2$, $e=1$. Sebaliknya item

angket yang berorientasi negatif sistem penyekorannya dibalik, yaitu a=1, b=2, c=3, d=4, e=5.

2. Menentukan Prosedur Analisis Data

Analisis data proses setelah semua data terkumpul untuk mengetahui hubungan antara variabel X dan Variabel Y dilakukan dengan menggunakan perhitungan statistik. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

a. Analisis Deskriptif

Untuk menjawab variabel X dan Variabel Y dilakukan indikator tiap item dengan rumusan sebagai berikut:

Analisis Perindikator

$$\bar{X} = \frac{\sum fX}{N}$$

Setelah diketahui nilai rata-rata variabel kemudian proses penafsiran dan interpretasinya sebagai berikut:

Skor 1,00 – 1,79 = Sangat Tidak Baik

Skor 1,80 – 2,59 = Tidak Baik

Skor 2,60 – 3,39 = Cukup/Sedang

Skor 3,40 – 4,19 = Baik

Skor 4,20 – 5,00 = Sangat baik

(Sambas Ali Muhhidin, dkk

2011:146)

- 1) Uji Normalitas masing-masing variabel dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a) Menyusun tabel distribusi frekuensi masing-masing variabel dengan terlebih dahulu menentukan:

(1) Rentang (R) dengan Rumus :

$$R = (H - L) + 1$$

(2) Menentukan banyaknya kelas interval (K_i) dengan

Rumus:

$$K_i = 1 + 3,3 \text{ Log}.n \quad (\text{Sudjana, 2005:47})$$

(3) Menentukan panjang kelas interval (P) dengan rumus :

$$P = \frac{R \text{ (Rentang)}}{K \text{ (Banyak Kelas)}} \quad (\text{Sudjana, 2005:47})$$

(4) Membuat tabel distribusi frekuensi

(5) Mencari nilai rata-rata (mean) tiap variabel dengan

rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} \quad (\text{Sudjana, 2005:67})$$

(6) Mencari Median (Me) dengan Rumus :

$$Me = b + p \left[\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right]$$

Keterangan:

b = batas bawah kelas median

p = panjang kelas median

n = ukuran sampel atau banyaknya data

F = jumlah semua frekuensi dengan tanda kelas kecil dari tanda kelas median

f = frekuensi kelas median

(7) Menentukan Modus (M_o) dengan rumus :

$$M_o = 3m_d - 2\bar{x} \quad (\text{Tuti Hayati, 2013:48})$$

Keterangan :

M_d = Nilai Median

\bar{x} = Nilai Mean

(8) Mencari standar deviasi (SD) dengan rumus :

Mencari Standar Deviasi (S) dengan rumus:

$$SD = \sqrt{\frac{n \sum f_i X_i^2 - (\sum f_i X_i)^2}{n(n-1)}}$$

(Tuti Hayati, 2013:64)

(9) Mencari daftar frekuensi observasi dan ekspektasi

dengan menghitung Z skor dengan rumus:

$$Z = \frac{B_k - \bar{X}}{SD}$$

Keterangan:

B_k = Batas kelas

\bar{X} = Nilai mean/Rata-rata

SD = Standar Deviasi

(Tuti Hayati, 2013:70)

(10) Membuat tabel frekuensi observasi dan ekspektasi

(11) Mencari harga Chi-Kuadrat hitung (χ^2) dengan rumus:

$$\chi^2 \text{ hitung} = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

χ^2 = Nilai chi kuadrat yang dicari

O_i = Nilai frekuensi observasi/nampak

E_i = Nilai frekuensi ekspektasi/diharapkan

(Tuti Hayati, 2013:106)

(12) Menentukan derajat kebebasan (dk) dengan rumus:

$$dk = k - 3 \quad (\text{Sudjana, 2002: 293})$$

(13) Menentukan nilai Chi-Kuadrat (χ^2) dari tabel, dengan memperhatikan taraf signifikansi 5%

(14) Menentukan normal tidaknya data dengan ketentuan sebagai berikut:

- Jika χ^2 hitung $<$ dari χ^2 tabel, maka data yang diteliti berdistribusi normal.

- Jika χ^2 hitung $>$ dari χ^2 tabel, maka data yang diteliti berdistribusi tidak normal.

b. Analisis Korelasi

Untuk menganalisis keterkaitan antara variabel X dan Y dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

1) Uji Linieritas Regresi variabel x dan variabel y

Membuat tabel persamaan regresi serta analisis koefisiensi korelasi.

Menghitung persamaan regresi, dengan menggunakan rumus

$$\hat{Y} = a + bx$$

$$a = \frac{(\sum Y_i)(\sum X_i^2) - (\sum X_i)(\sum X_i Y_i)}{n(\sum X_i^2) - (\sum X_i)^2}$$

$$b = \frac{\sum XiYi - (\sum Xi)(\sum Yi)}{n(\sum Xi^2) - (\sum Xi)^2}$$

(Tuti Hayati, 2013:142)

2) Uji Linieritas Regresi dengan langkah-langkah sebagai berikut

:

a) Menghitung jumlah kuadrat regresi a (JKa) dengan rumus:

$$JKa = \frac{(\sum Y)^2}{N}$$

(Tuti Hayati, 2013:143)

b) Menghitung jumlah kuadrat regresi b terhadap a dengan rumus:

$$JK_{b/a} = b \left[\sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{N} \right]$$

(Tuti Hayati, 2013:143)

c) Menghitung jumlah kuadrat residu dengan rumus:

$$JK_{res} = \sum Y^2 - JKa - JK_{b/a}$$

(Tuti Hayati, 2013:143)

d) Menghitung jumlah kuadrat regresi a dengan rumus:

$$Rjk_{reg}(a) = JK_{reg}(a)$$

(Tuti Hayati, 2013:146)

e) Menghitung jumlah kuadrat regresi b dengan rumus:

$$Rjk_{reg}(b/a) = JK_{reg}(b/a)$$

(Tuti Hayati, 2013:144)

f) Menghitung derajat kebebasan kekeliruan dengan rumus:

$$db_{kk} = n - k$$

(Tuti Hayati, 2013:144)

g) Menghitung rata-rata jumlah kuadrat residu dengan rumus:

$$RJK_{res} = \frac{JK_{res}}{n-2}$$

(Tuti Hayati, 2013:144)

h) Menghitung rata-rata kuadrat eror dengan rumus:

$$JKE = \sum \left[Y^2 - \frac{(Y)^2}{n} \right]$$

(Tuti Hayati, 2013:144)

- i) Menghitung rata-rata kuadrat ketidakcocokan (RJKTC) dengan rumus:

$$RJKTC = \frac{JKTC}{n-k}$$

(Tuti Hayati, 2013:145)

- j) Menghitung rata-rata kuadrat jumlah tidak cocok (RJKE) dengan rumus :

$$RJKTC = \frac{JKE}{K-2}$$

(Tuti Hayati, 2013:145)

- k) Menghitung nilai F ketidakcocokan dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{RJKTC}{RJKE} \quad (\text{Tuti Hayati, 2013:145})$$

- l) Menentukan harga F tabel pada taraf signifikansi 5%

Penafsiran linieritas regresi pada ketentuan di bawah ini:

- Jika F hitung < daripada F tabel maka regresi linier
- Jika F hitung > daripada F tabel maka regresi tidak linier

- 3) Menghitung koefisien korelasi, dengan ketentuan :

Jika kedua variabel berdistribusi normal dan regrensinya linier, maka rumus korelasi yang digunakan adalah product moment, yaitu :

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

keterangan :

r_{xy} = Angka indeks korelasi “r” product moment

N = Number of Cases

ZXY = Jumlah perkalian antara skor X dan Y

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor X

$\sum Y$ = Jumlah seluruh skor Y

Dan jika ternyata salah satu atau kedua variabel berdistribusi tidak normal atau tidak linier, maka pendekatan yang digunakan adalah rumus korelasi dari spearman yaitu :

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum d^2}{N(N^2 - 1)}$$

Keterangan :

ρ = Angka indeks korelasi tata jenjang

6 dan 1 = Angka bilangan konstan

D = Difference yaitu perbedaaan anata ututan skor pada variabel pertama dan urutan skor pada variabel kedua

N = Number of cases (Sudijono, 2007:232)

4) Uji coba hipotesis dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Menghitung dengan harga t dengan rumus :

$$t = \frac{r \sqrt{N-2}}{\sqrt{1-r^2}} \quad (\text{sudjana, 2005:377})$$

b. Mencari derajat kebebasan (dk) dengan rumus :

$$Dk = n-2$$

- c. Menghitung t tabel dengan taraf signifikansi 5 %
- d. Pengujian hipotesis dengan ketentuan :
- Apabila t hitung > dari t tabel maka hipotesis yang diajukan diterima
 - Apabila t hitung < dari t tabel maka hipotesis yang diajukan ditolak.

5) Menafsirkan harga koefisien korelasi dengan kriteria sebagai berikut :

Antara 0,80 – 1,00 korelasi tinggi

Antara 0,60 – 0,80 korelasi cukup

Antara 0,40 – 0,60 korelasi agak rendah

Antara 0,20 – 0,40 korelasi rendah

Antara 0,00 – 0,20 korelasi sangat rendah (tidak berkorelasi)

(Arikunto, 2006:276)

6) Uji pengaruh antara Variabel X terhadap Variabel Y dengan

Rumus:

a. Menentukan derajat ketidak cocokan korelasi dengan rumus :

$$K = \sqrt{1 - r^2}$$

b. Menghitung tinggi rendahnya tingkat hubungan dengan rumus :

$$E = 100 (1 - K) \quad (\text{Subana dkk 2009:145})$$