

SKRIPSI
PENGARUH PENGGUNAAN GADGET
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V
SDK ENDE 3



**Skripsi Ini Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

OLEH

NUR SORAYA MAHARANI
2020270676

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS FLORES
ENDE
2024

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SDK ENDE 3**

OLEH

NUR SORAYA MAHARANI
NIM: 2020270676

**Skripsi Ini Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Flores**

Menyetujui,
Pembimbing I **Pembimbing II**



Maria Purnama Nduru, S.Psi.,M.Pd.
NIDN. 0805107501



Siti Arafat, S.Ag.,M.Pd.
NIDN. 0813097303

Mengetahui,
**Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Flores**



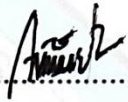



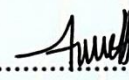
Virgilius Bate Lina, S.Pd.,M.Pd.
NIDN. 0828078502

LEMBAR PENGESAHAN
PENGARUH PENGGUNAAN GADGET
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SDK ENDE 3
OLEH
NUR SORAYA MAHARANI
NIM: 2020270676

Skripsi Ini Telah Dipertahankan di Depan Panitia Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Flores

Hari : Jumat
Tanggal : 19 Juli 2024

PANITIA PENGUJI

1. Agnes Remi Rando, S.Pd.,M.Pd. (.....)
Ketua Penguji/Penguji Utama
2. Felix Welu, S.Pd.,M.Pd. (.....)
Sekretaris Penguji
3. Finsensius Mbabho, S.Pd.,M.Pd. (.....)
Anggota
4. Maria Purnama Nduru, S.Psi.,M.Pd. (.....)
Anggota
5. Siti Arafat, S.Ag.,M.Pd. (.....)
Anggota

Mengesahkan,

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Flores


Dr. Drs. Yosef Demon, M.Hum.
NIDN. 0805106502

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


Virgilius Bate Lina, S.Pd.,M.Pd.
NIDN. 0823078502

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nur Soraya Maharani

NIM : 2020270676

Program Studi : PGSD

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Flores

Dengan menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi yang ditulis ini benar-benar tulisan sendiri dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian maupun seluruhnya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Ende, 19 Juli 2024
Yang Membuat Pernyataan



Nur Soraya Maharani
2020270676

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa karena atas berkat dan kebesaran-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ **Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V SDK Ende 3**”. Dalam proses penulisan skripsi penulis memiliki orang-orang yang sangat, dicintai dan menyayangi penulis yang selalu memberikan dukungan kepada penulis dan menjadi motivasi terbesar bagi penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Dan dengan ini penulis persembahkan skripsi ini untuk :

1. Allah SWT pencipta alam semesta yang telah memberikan hidup dan berkah
2. Kedua orang tua tercinta, Bapak Abdul Rejab dan Ibu Aminah yang telah melahirkan, membimbing, membesarkan serta memberi motivasi dan dorongan kepada saya, sehingga saya mampu sampai di titik ini.
3. Kaka Alwi dan adik Tari terima kasih sudah memotivasi dan memberi dukungan dengan caranya masing-masing untuk proses perkuliahan saya
4. Untuk keluarga besar Mahmud Djago terima kasih sudah memberikan dukungan dan selalu mensupport penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
5. Untuk sahabat saya Cindi molo, Luluk nur jannah, Safura dan teman-teman seperjuangan angkatan 2020 terima kasih sudah saling mendukung dan memotivasi
6. Untuk orang spesial terima kasih banyak sudah mendukung, mensupport, menjaga dan memotivasi penulis sampai saat ini

7. Dosen pembimbing
8. Almamater tercinta Universitas Flores
9. Agama, Nusa dan Bangsa

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat merampung dan menyelesaikan penulisan skripsi ini tepat pada waktunya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian skripsi ini telah banyak memakan waktu dan banyak pihak yang dengan ikhlas memberi bantuan berupa dukungan moril maupun material, sehingga penulisan skripsi dapat berjalan dengan lancar serta berbagai kesulitan dapat diatasi. Melalui kesempatan ini penulis dengan tulus menyampaikan rasa terimakasih dan penghargaan setinggi tingginya kepada :

1. Rektor dan Wakil Rektor Universitas Flores
2. Dekan dan para Wakil Dekan FKIP Universitas Flores
3. Ketua, sekretaris, para dosen, dan karyawan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Flores
4. Maria Purnama Nduru, S.Psi.,M.Pd. selaku pembimbing I dan Siti Arafat, S.Ag.,M.Pd. selaku pembimbing II yang telah mengorbankan waktu, pikiran, dan tenaga untuk membimbing, memotivasi dan mendorong hingga rampungnya skripsi ini.
5. Kepala Sekolah dan seluruh Bapak Ibu Guru SDK Ende 3 yang memberikan dukungan dan bantuan selama penulis melakukan penelitian.
6. Untuk keluarga besarku yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada saya agar dapat menyelesaikan perkuliahan yang sedang yang saya tempuh

7. Teman-teman seperjuanganku angkatan 2020 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memberikan keceriahan, dan motivasi, serta dengan penuh kerinduan menantikan keberhasilanku.

Kiranya segala jasa dan budi baik yang dilimpahkan kepada saya mendapat berkat dari Tuhan Yang Maha Esa, akhirnya saya sangat mengharapkan kritik dan saran yang membantu untuk menyempurnakan skripsi ini.

Ende, Juli 2024

Nur Soraya Maharani

MOTTO

**‘Dan bersabarlah kamu,
sesungguhnya janji Allah adalah benar‘**

(Qs. Ar-Ruum;60)

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SDK ENDE 3**

NUR SORAYA MAHARANI

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan
Ilmu Pendidikan, Universitas Flores, 2024**

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik yaitu kurangnya kemampuan konsentrasi ketika menerima pembelajaran dari guru dan rasa malas belajar yang tinggi. Penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar peserta didik, Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif dengan sampel peserta didik kelas V SDK Ende 3. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yang dilakukan pada penelitian inferensia (pengujian hipotesis). Teknik pengumpulan data menggunakan teknik kuesioner, observasi dan dokumentasi. Pada tabel model summary diperoleh nilai koefisien determinasi digunakan untuk melihat besarnya pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V SDK Ende 3. Berdasarkan perhitungan dengan bantuan program komputasi SPSS for Windows release 24 diperoleh nilai koefisien determinasi simultan (R^2) adjusted R square sebesar 0,273, dengan demikian menunjukkan bahwa Penggunaan Gadget mempengaruhi Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V SDK Ende 3 sebesar 27,3% dan sisanya 72,7% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diperhitungkan dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel Penggunaan Gadget mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap variabel Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V SDK Ende 3. Hal tersebut terlihat dari koefisien determinasi parsial (R^2) yang didapatkan dari perhitungan yaitu sebanyak 27,3% dan sebagiannya dipengaruhi oleh faktor lain yaitu sebanyak 72,7% yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel (x) Penggunaan Gadget berpengaruh terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V SDK Ende 3. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan analisis Regresi Sederhana untuk mencari pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V SDK Ende 3 diperoleh koefisien korelasi (R) 0,298 yang menyatakan bahwa indeks korelasi (r) Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V SDK Ende 3 adalah cukup dengan pengaruh sebesar 0,298 atau 29,8 %.

Kata kunci : Gadget, Motivasi Belajar, Peserta Didik.

**THE EFFECT OF GADGET USE ON STUDENTS' LEARNING
MOTIVATION IN GRADE V SDK ENDE 3**

NUR SORAYA MAHARANI

**Primary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher
Training and Education, University of Flores, 2024**

ABSTRACT

The problem in this study is the low learning motivation of students, namely the lack of concentration when receiving learning from teachers and a high sense of laziness to learn. This study aims to determine the effect of gadget use on students' learning motivation. This study is a type of quantitative research with a sample of grade V SDK Ende 3 students. The approach used in this study is a quantitative approach carried out in inferential research (hypothesis testing). Data collection techniques using questionnaires, observation and documentation techniques. In the model summary table, the determination coefficient value is used to see the magnitude of the influence of Gadget Use on the Learning Motivation of Class V SDK Ende 3 Students. Based on calculations with the help of the SPSS for Windows release 24 computing program, the simultaneous determination coefficient (R^2) adjusted R square value is 0.273, thus indicating that Gadget Use affects the Learning Motivation of Class V SDK Ende 3 Students by 27.3% and the remaining 72.7% is influenced by other factors not taken into account in this study. Based on the results of the study, it shows that the Gadget

Use variable has a positive and significant influence on the Learning Motivation variable of Class V SDK Ende 3 Students. This can be seen from the partial determination coefficient (R^2) obtained from the calculation, which is 27.3% and some of it is influenced by other factors, which is 72.7% which is not explained in this study. Based on the results of the study, it shows that the variable (x) Use of Gadgets has an effect on the Learning Motivation of Class V SDK Ende 3 Students. This can be proven by the results of the Simple Regression analysis calculation to find the effect of Use of Gadgets on the Learning Motivation of Class V SDK Ende 3 Students, a correlation coefficient (R) of 0.298 was obtained, which states that the correlation index (r) Use of Gadgets on the Learning Motivation of Class V SDK Ende 3 Students is sufficient with an effect of 0.298 or 29.8%.

Keywords: Gadgets, Learning Motivation, Students.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
MOTTO	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Defenisi Operasional Judul	7
G. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Landasan Teori	11
1. Pengertian Gadget	11
2. Perkembangan Gadget	14

3. Jenis-Jenis Gadget	14
4. Dampak Positif Dan Negative Dari Penggunaan Gadget.....	15
5. Manfaat gadget bagi peserta didik	16
6. Indikator Gadget.....	17
B. Motivasi Belajar	18
1. Pengertian Motivasi Belajar	18
2. Fungsi Motivasi dalam belajar	21
3. Macam-Macam Motivasi Dalam Belajar	22
4. Indikator Motivasi Belajar	22
C. Peserta Didik	23
1. Hakikat Peserta Didik	23
2. Karakteristik Peserta Didik	24
3. Kebutuhan Peserta Didik.....	25
4. Kebutuhan peserta didik sebagai berikut. (Devianti dkk, 2020).....	26
D. Penelitian Relevan.....	29
E. Kerangka Berpikir	32
F. Hipotesis.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian	34
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	34
C. Populasi Dan Sampel	34
D. Instrumen Penelitian.....	36
E. Teknik Pengumpulan Data	38

F. Teknik Analisis Data	40
1. Uji Normalitas	40
2. Uji linearitas Data	41
3. Analisis Regresi Sederhana	41
G. Uji Validitas Dan Reabilitas	42
1. Uji Validitas	42
2. Uji Reliabilitas	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Sejarah Lokasi Penelitian	46
B. Deskripsi Analisis Data Hasil Penelitian.....	50
BAB V PENUTUP.....	67
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran.....	68

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN