

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

a. Sejarah Singkat Berdirinya SDN Jelapat II-1

SDN Jelapat II-1 terletak di kecamatan mekarsari, kabupaten Barito kuala. Resmi berdiri pada tanggal 16 Juli 1978 dan dipimpin oleh kepala sekolah pertama, Bapak Pratiwo. Pada awal pendiriannya, sekolah ini dikenal dengan nama "SDN Harapan Masa" dan hanya memiliki tiga ruangan, terdiri dari dua kelas untuk kegiatan belajar mengajar serta satu ruangan yang difungsikan sebagai kantor guru.

Tahun 1987, nama sekolah ini mengalami perubahan menjadi SDN Jelapat II-1 berdasarkan kebijakan pemerintah. Penamaan "SDN Jelapat II-1" sendiri merujuk pada instruksi dari Kementerian Pendidikan karena lokasi sekolah terletak di wilayah Desa Jelapat II-1.

Tahun 1998 menjadi tonggak bersejarah bagi sekolah ini, karena untuk pertama kalinya sekolah meluluskan sebanyak 19 siswa sebagai angkatan pertama. Seiring perkembangan zaman, minat masyarakat untuk menyekolahkan anak-anaknya di sini semakin meningkat. Hal ini mendorong pembangunan infrastruktur sekolah secara bertahap hingga mencapai lima tahap pembangunan untuk

memenuhi kebutuhan ruang belajar yang memadai. Dengan fasilitas yang semakin lengkap, SDN Jelapat II-1 terus berkembang hingga seperti sekarang ini.⁶³

b. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah SDN Jelapat II-1

Setiap institusi pendidikan memiliki cita-cita yang ingin diwujudkan, begitu pula dengan SDN Jelapat II-1. Sekolah ini merumuskan visi, misi, dan tujuan sebagai panduan dalam mencapai cita-cita tersebut:

1) Visi

"Mewujudkan peserta didik yang cerdas, terampil, berilmu, berakhlak mulia, serta beriman dan bertakwa melalui pendidikan berkualitas."

2) Misi

- a) Menyediakan pendidikan berkualitas dengan membekali siswa ilmu pengetahuan dan keterampilan yang memadai.
- b) Menanamkan nilai-nilai keagamaan melalui pembelajaran agama, praktik shalat berjamaah, hafalan surah-surah pendek, kegiatan siraman rohani, dan kemampuan baca tulis Al-Qur'an.
- c) Menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler yang bervariasi, seperti pramuka, kesenian rebana, maulid habsyi, dan olahraga.
- d) Meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar agar siswa dapat belajar secara optimal.
- e) Melibatkan dan memberdayakan masyarakat untuk mendukung kemajuan pendidikan dan prestasi siswa.

⁶³ Aula Maulidatun Nikmah, "Kemampuan Membaca Surah Yâsîn Para Siswa SDN Jelapat II-I (Studi Hukum Bacaan Mîm Sukûn)" (Skripsi, Banjarmasin, UIN Antasari Banjarmasin, 2023).

3) Tujuan

Sekolah ini bertujuan menciptakan lingkungan pendidikan yang unggul, kompetitif, dan berkualitas. Peserta didik diharapkan menjadi pribadi yang mandiri, kreatif, disiplin, berakhlak mulia, beriman, dan bertakwa. Selain itu, lulusan SDN Jelapat II-1 diharapkan berguna bagi diri sendiri dan masyarakat serta siap melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

c. Sarana dan Prasarana

Nama	Jumlah	Keterangan
Unit sekolah	1	Unit
Ruang kelas	12	Ruang
Ruang guru	1	Ruang
Ruang kantor	1	Ruang
Perpustakaan	1	Ruang
Rumah dinas guru	2	Ruang
Ruang UKS	8	Ruang
Ruang koperasi	0	Ruang

d. Keadaan Guru di SDN Jelapat II-1

Kepala sekolah	Tahun Jabatan
Pratiwo	1978 – 1979
Mawardi	1979 – 1981
Baseri	1981 – 1994
Arniah, S.Pd.I	1994 – 1996
Syahrul Amani, S.Pd	1996 – 1998
Yupitar Noor, S.Pd	1998 – 2014
Ahmad Yusni, S.Pd	2014 – 2019
H. Saidul Musaddad, S.Pd, M.A	2019- Sekarang

No	Nama	Jabatan
1.	H.SAIDUL MUSADAD,S.Pd.MA NIP.19640705 198503 1 016	KEPSEK
2.	IRPANSYAH,S.Pd NIP.19640924 198503 1 008	GU (III A)
3.	SALABIAH,S.Pd NIP.19640101 198509 2 001	GU (I A)

4.	MURSIDI,S.Pd NIP.19650205 198608 2 005	GU (IV B)
5.	AKHMAD MURSIDI,S.Pd NIP.19660810 198804 2 005	GU (V B)
6.	FATHUL JANNAH NIP.19641104 198804 2 001	GU (II B)
7.	AKHMAD SAUPI,S.Pd NIP.19680201 200501 1 013	GU (VI A)
8.	MURHANI,S.Pd.SD NIP.19691207200501 1 009	GU (VI B)
9.	MASUDAH,S.Pd.I NIP.19660603 200701 2 010	GA (I-VI A)
10.	KHAIRIYAH.R,S.Pd.I NIP.19841209 201001 2 022	GA (I-VI B)
11.	NANANG MAHLAN,S.Pd NIP.19711125 200501 1 007	GU (V A)
12.	ERNY,S.H.I,S.Pd NIP.19811016 201406 2 003	GU (II A)
13.	Hj.LINDA,S.Pd NIP.19680721 200801 2 009	GU (I B)
14.	RUSYIDAH,S.Pd NIP.19950723 202221 2 010	GU (III B)
15.	SARNIAH,S.Pd NIP.19861212 202221 2 006	GU (IV A)
16.	ANTUNG ANI SAFITRIAH,S.Pd.I	G BTA (I-VI)
17.	NOOR HASANAH,S.Pd	Tenaga Kepustakaan
18.	SUPIAN	PSD

e. Kebijakan Kepala Sekolah Terhadap Penggunaan *Gadget* di SDN

Jelapat II-1

Kepala sekolah SDN Jelapat II-1 menyatakan bahwa belum adanya aturan khusus mengenai penggunaan *gadget* di sekolah dan penggunaan *gadget* di sekolah masih belum optimal karena adanya berbagai kendala. Beberapa masalah utama yang dihadapi adalah fasilitas yang terbatas. Selain itu, kurangnya pengawasan terhadap penggunaan *gadget* membuat alat tersebut lebih sering mengganggu daripada membantu proses pembelajaran.

Kepala sekolah juga mengungkapkan bahwa sebagian besar guru belum mendapatkan pelatihan mengenai penggunaan *gadget* secara efektif dalam pembelajaran. Hal ini berimplikasi pada kurangnya pemahaman dan kemampuan guru dalam memanfaatkan *gadget* sebagai alat bantu belajar.

Kebijakan yang diterapkan di sekolah ini masih dalam tahap pengembangan dan perlu penyesuaian lebih lanjut, dengan harapan adanya evaluasi serta upaya untuk memperbaiki sistem pengawasan dan pelatihan untuk guru. Ini menunjukkan bahwa kepala sekolah lebih mengedepankan pendekatan yang hati-hati dan mempertimbangkan kondisi nyata di sekolah sebelum menerapkan penggunaan *gadget* secara luas. Kebijakan yang ada saat ini cenderung bersifat terbatas, lebih kepada pengenalan penggunaan *gadget* dengan pengawasan yang sangat diperlukan agar tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar.

2. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif merupakan metode yang digunakan untuk menggambarkan data yang telah dikumpulkan dari setiap variabel penelitian setelah proses penelitian selesai, sehingga data tersebut menjadi lebih mudah dipahami. Penelitian ini melibatkan tiga variabel utama, yakni lingkungan belajar (X1) dan penggunaan *gadget* (X2) sebagai variabel bebas, serta motivasi belajar (Y) sebagai variabel terikat.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan angket untuk semua variabel dengan melalui tahap uji validitas dan reliabilitas. Angket tersebut terlebih dahulu dikonsultasikan kepada ahli untuk memastikan validitas logisnya. Selanjutnya, angket diujicobakan kepada 29 siswa yang tidak

termasuk dalam populasi penelitian. Uji coba ini dilaksanakan pada 12-14 Desember 2024.

Data dari hasil uji coba angket kemudian dianalisis untuk menentukan item pernyataan yang valid dan tidak valid. Item-item yang dinyatakan valid kemudian diuji reliabilitasnya guna memastikan konsistensi instrumen. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa semua item pernyataan yang valid bersifat reliabel. Setelah itu, angket disusun ulang untuk digunakan sebagai instrumen penelitian. Angket tersebut kemudian dibagikan kepada 53 responden, tetapi data yang digunakan untuk sampel penelitian adalah sebanyak 44 responden, yang ditentukan menggunakan tabel Issac & Michael.

Data yang diperoleh dari 44 responden kemudian ditabulasikan menggunakan Microsoft Excel dan diolah lebih lanjut dengan bantuan program SPSS versi 26 untuk dianalisis secara deskriptif. Proses analisis ini dilakukan melalui tahapan sebagai berikut: Pilih menu *Analyze > Descriptive Statistics > Descriptives*. Pada kotak dialog *Descriptives*, masukkan variabel penggunaan *gadget*, lingkungan belajar, dan motivasi belajar ke dalam kotak *Variable(s)*. Klik *Options* untuk memilih statistik yang akan dianalisis, seperti Mean, *Standard Deviation (Std Dev)*, Minimum, dan Maximum. Pilih *Continue* dan klik *OK*.

Hasil dari perhitungan analisis deskriptif untuk setiap variabel, yaitu lingkungan belajar (X1), penggunaan *gadget* (X2), dan motivasi belajar (Y), dapat dilihat pada *output* yang dihasilkan di menu *Descriptive Statistics*. Rincian perhitungan tersebut disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.1 Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
TOTAL_Y	44	13	26	20.70	3.587
TOTAL_X1	44	22	43	33.20	4.762
TOTAL_X2	44	15	33	26.18	4.390
Valid N (listwise)	44				

- b. Motivasi Belajar adalah variabel terikat (Y). Hasil nilai rata-rata motivasi belajar siswa adalah 20.70, dengan nilai minimum 13 dan maksimum 26. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat variasi tingkat motivasi belajar di antara siswa, tetapi sebagian besar nilai berkisar dekat rata-rata (20.70). Standar deviasi sebesar 3.587 mengindikasikan penyebaran data motivasi belajar siswa cukup rendah atau cenderung homogen.
- c. Lingkungan Belajar adalah variabel bebas (X1). Hasil rata-rata nilai lingkungan belajar adalah 33.20, dengan nilai minimum 22 dan maksimum 43. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki persepsi yang cukup baik terhadap lingkungan belajar mereka. Standar deviasi sebesar 4.762 menunjukkan penyebaran data lingkungan belajar cukup bervariasi di antara responden.
- d. Penggunaan *Gadget* adalah variabel bebas (X2). Hasil nilai rata-rata penggunaan *gadget* adalah 26.18, dengan nilai minimum 15 dan maksimum 33. Ini berarti tingkat penggunaan *gadget* di kalangan siswa bervariasi, dengan nilai yang cukup dekat dengan rata-rata. Standar

deviasi sebesar 4.390 menunjukkan adanya variasi penggunaan *gadget* di antara responden.

Kesimpulannya rata-rata motivasi belajar siswa cenderung tinggi (20.70), tetapi penyebarannya relatif kecil. Lingkungan belajar memiliki nilai rata-rata tertinggi (33.20), yang menunjukkan kondisi lingkungan belajar yang cukup mendukung. Dan rata-rata penggunaan *gadget* berada pada nilai sedang (26.18), dengan penyebaran data yang cukup merata.

3. Analisis Deskriptif Setiap Variabel

Data setiap variabel diukur menggunakan angket dengan empat jawaban pilihan yang terdiri dari 7 pernyataan motivasi belajar dengan 5 indikator, 11 pernyataan lingkungan belajar dengan 8 indikator, dan 9 pernyataan penggunaan *gadget* dengan 5 indikator. Jadi jumlah total keseluruhan pernyataan berjumlah 27. Adapun analisis setiap variabel menggunakan nilai indeks dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Melakukan perhitungan skor dari jawaban responden dan menyusun rekapitulasi data hasil angket terkait penggunaan *gadget*. Skor pada setiap jawaban responden dihitung berdasarkan pedoman yang telah ditetapkan. Pada penelitian ini, untuk item pernyataan positif, jawaban "Sangat Setuju" diberi skor 4, "Setuju" diberi skor 3, "Tidak Setuju" diberi skor 2, dan "Sangat Tidak Setuju" diberi skor 1. Sementara itu, untuk item pernyataan negatif, jawaban "Sangat Setuju" mendapat skor 1 dan "Sangat Tidak Setuju" diberi skor 4.

- b. Melakukan perhitungan persentase dari frekuensi jawaban yang diberikan oleh responden.
- c. Menghitung nilai indeks dari setiap item pernyataan dalam angket.
- d. Melakukan perhitungan nilai indeks untuk setiap indikator yang ada.
- e. Menentukan nilai indeks variabel dengan cara menghitung rata-rata dari nilai indeks masing-masing indikator.

Berikut ini hasil tabulasi dari indeks setiap variabel.

Tabel 4.2 Indeks Variabel Motivasi Belajar

NO	Indikator	No Indikator	Nilai Indeks (%)	
			Pernyataan	Indikator
1	Hasrat dan keinginan untuk berhasil	1	72,65	78
		6	84	
2	Kebutuhan dalam belajar	2	77,25	76,9875
		7	77	
3	Cita-cita masa depan	3	76	76,1
4	penghargaan dalam belajar	4	68,8	68,8
5	Kegiatan menarik saat belajar	5	62	62
Jumlah Total				362
Jumlah Rata-rata				72,42

Tabel 4.3 Indeks Variabel Lingkungan Belajar

NO	Indikator	No Indikator	Nilai Indeks (%)	
			Pernyataan	Indikator
1	Kondisi fisik tempat belajar	13	75,55	73
		14	70	
2	Kebersihan tempat belajar	15	69,925	69,925
3	Kenyamanan tempat belajar	8	79,575	76,725
		16	74	
4	Kondisi fisik meja dan kursi belajar	9	84,025	84,025
5	Kelengkapan sumber belajar	17	76	76
6	Ketersediaan media belajar	10	71,025	72,175
		18	73,325	

7	Interaksi siswa dengan lingkungan ser	11	79,55	79,55
8	Sikap orang lain saat siswa sedang belajar	12	77,85	77,85
Jumlah Total				379
Jumlah Rata-rata				47,3672

Tabel 4.4 Indeks Variabel Penggunaan *Gadget*

NO	Indikator	No Indikator	Nilai Indeks (%)	
			Pernyataan	Indikator
1	Waktu	19	70,375	72
		22	73	
2	Pemanfaatan	20	67,6	68,7375
		23	70	
3	Kesehatan	24	74	74
4	Keterampilan akademik	21	69,9	72,45
		25	75	
5	Pergaulan	26	75,5	77,2125
		27	79	
Jumlah Total				214
Jumlah Rata-rata				42,89

Berdasarkan data dari tabel rata-rata nilai indeks motivasi belajar adalah 72,42%, yang berada dalam kategori "sedang" menurut metode *Three Box* pada skala Likert 4. Rentang penilaian *Three Box Method* dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4.5 Rentang Nilai Indeks

No	Kategori Persentase Rata-rata	Kategori
1	71 - 100	Tinggi
2	41 - 70	Sedang
3	10 - 40	Rendah

Nilai rata-rata 72,42% menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sudah cukup baik, namun belum mencapai tingkat optimal. Jika diperhatikan lebih dalam, indikator-indikator penyusun variabel ini memiliki variasi skor yang cukup signifikan. Indikator "penghargaan dalam belajar" memiliki nilai 68,8%, dan "kegiatan menarik saat belajar" berada pada 62%, yang keduanya masih berada di bawah rata-rata variabel. Hal ini mencerminkan bahwa ada beberapa hambatan dalam memotivasi siswa, terutama terkait penghargaan yang dirasakan siswa dalam proses belajar serta aktivitas yang menarik dan menyenangkan.

Namun, di sisi lain, indikator "hasrat dan keinginan untuk berhasil" mencapai 78%, menunjukkan bahwa dorongan intrinsik siswa untuk meraih keberhasilan sudah cukup kuat. Indikator ini bisa menjadi pondasi untuk membangun motivasi belajar yang lebih optimal dengan fokus pada peningkatan aspek penghargaan dan kegiatan yang menarik. Secara keseluruhan, variabel motivasi belajar memberikan gambaran bahwa sebagian besar siswa memiliki dorongan belajar yang cukup baik tetapi membutuhkan penyempurnaan dalam hal pemenuhan kebutuhan belajar yang lebih bervariasi.

Berdasarkan data dari tabel rata-rata nilai indeks lingkungan belajar adalah 47,3672%, yang masuk ke dalam kategori "rendah" berdasarkan *Three Box Method*. Kategorisasi ini menunjukkan bahwa kondisi lingkungan belajar siswa belum mendukung secara optimal proses pembelajaran yang efektif. Nilai rata-rata ini mencerminkan adanya hambatan yang signifikan dalam lingkungan belajar siswa, baik dari segi fisik maupun sumber daya pendukung belajar.

Jika dilihat dari masing-masing indikator, beberapa aspek seperti "kebersihan tempat belajar" memiliki skor 69,925%, sedangkan "kenyamanan tempat belajar" mencatatkan angka 76,725%, yang mendekati kategori sedang. Di sisi lain, indikator "ketersediaan media belajar" menunjukkan nilai 72,175%, yang termasuk sedang tetapi relatif lebih rendah dibandingkan aspek kenyamanan.

Menariknya, indikator "kondisi fisik meja dan kursi belajar" memiliki skor tertinggi di 84,025%, masuk dalam kategori tinggi. Ini berarti bahwa fasilitas meja dan kursi yang tersedia sudah memadai, tetapi aspek-aspek lain seperti kebersihan, kelengkapan sumber belajar, dan interaksi dengan lingkungan sekitar masih perlu ditingkatkan. Lingkungan belajar yang mendukung, baik dari segi fisik maupun non-fisik, sangat berperan dalam membantu siswa merasa nyaman, fokus, dan produktif selama belajar. Dengan demikian, perhatian khusus perlu diberikan pada peningkatan kebersihan, ketersediaan media pembelajaran, serta interaksi siswa dengan lingkungannya agar dapat mencapai kategori sedang hingga tinggi.

Sedangkan rata-rata nilai indeks variabel penggunaan *gadget* adalah 42,89%, yang termasuk dalam kategori "rendah" berdasarkan *Three Box Method*. Nilai ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* oleh siswa masih belum optimal dan belum memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas belajar. Pemanfaatan *gadget* yang rendah bisa mengarah pada penggunaan yang kurang tepat atau belum diarahkan untuk mendukung kegiatan belajar siswa.

Jika ditinjau lebih lanjut, indikator "pemanfaatan *gadget*" hanya mencapai 68,7375%, yang menunjukkan bahwa *gadget* belum sepenuhnya dimanfaatkan sebagai sarana pendukung pembelajaran. Indikator lainnya, seperti "kesehatan" dan

"keterampilan akademik," memiliki nilai yang lebih baik, masing-masing 74% dan 72,45%, tetapi masih berada dalam kategori sedang. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak terhadap keterampilan akademik siswa, namun belum dimaksimalkan untuk meningkatkan pemahaman atau prestasi akademik secara menyeluruh.

Indikator "pergaulan" mendapatkan nilai tertinggi di 77,2125%, yang berarti penggunaan *gadget* memberikan dampak positif dalam aspek sosial atau pergaulan siswa. Namun, di sisi lain, indikator "waktu" memiliki nilai 72%, yang mengisyaratkan bahwa pengaturan waktu penggunaan *gadget* masih belum optimal. Dengan demikian, hasil ini menggambarkan adanya kebutuhan untuk mengatur waktu penggunaan *gadget* serta mengarahkan penggunaannya ke aktivitas yang lebih produktif, seperti kegiatan pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil indeks dari ketiga variabel: motivasi belajar, lingkungan belajar, dan penggunaan *gadget*, dapat disimpulkan bahwa.

- a. Variabel motivasi belajar memiliki nilai rata-rata sebesar 72,42%, yang berada dalam kategori sedang. Fokus utama perbaikan perlu diberikan pada aspek penghargaan dan kegiatan belajar yang menarik.
- b. Variabel lingkungan belajar memiliki nilai rata-rata sebesar 47,3672%, yang masuk dalam kategori rendah. Peningkatan perlu difokuskan pada kebersihan, kelengkapan sumber belajar, dan interaksi siswa dengan lingkungan.
- c. Variabel penggunaan *gadget* memiliki nilai rata-rata sebesar 42,89%, yang juga berada dalam kategori rendah. Pemanfaatan *gadget* harus

diarahkan untuk kegiatan yang mendukung keterampilan akademik siswa dan diiringi dengan pengaturan waktu yang lebih efektif.

4. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data memiliki distribusi normal sehingga memenuhi syarat untuk analisis statistik parametric.

Hasil uji normalitas pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.6 Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar	.124	44	.089	.950	44	.054
Lingkungan Belajar	.124	44	.086	.983	44	.768
Penggunaan <i>Gadget</i>	.115	44	.170	.965	44	.202
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk, dapat disimpulkan bahwa ketiga variabel, yaitu Motivasi Belajar, Lingkungan Belajar, dan Penggunaan *Gadget*, memiliki nilai signifikansi (*p-value*) di atas 0.05. Untuk Motivasi Belajar, nilai *p-value* sebesar 0.054 menunjukkan bahwa data tidak berbeda signifikan dari distribusi normal. Sementara itu, variabel Lingkungan Belajar memiliki *p-value* sebesar 0.768, yang secara jelas menunjukkan distribusi data yang normal. Hal serupa juga berlaku untuk variabel Penggunaan *Gadget*

dengan *p-value* sebesar 0.202, sehingga dapat dikatakan data dari ketiga variabel ini memenuhi asumsi normalitas.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pada penelitian ini berdistribusi normal, sehingga metode statistik parametrik, seperti t-test, ANOVA, dapat digunakan untuk analisis lebih lanjut. Hasil ini menunjukkan bahwa asumsi distribusi normal sudah terpenuhi, sehingga interpretasi terhadap data dapat dilakukan dengan lebih optimal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas dalam penelitian digunakan untuk menentukan apakah terdapat hubungan linear antara dua variabel. Untuk hasil uji linearitas pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.7 Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi Belajar Lingkungan Belajar	Between Groups	(Combined)	363.409	18	20.189	2.660	.012
		Linearity	296.441	1	296.441	39.057	.000
		Deviation from Linearity	66.968	17	3.939	.519	.917
	Within Groups		189.750	25	7.590		
	Total		553.159	43			

1) Uji Linearitas Motivasi Belajar dengan Lingkungan Belajar

Tabel pertama, hasil uji linearitas antara Motivasi Belajar dan Lingkungan Belajar menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) untuk *Linearity* sebesar 0.000. Nilai ini jauh lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05, sehingga H_0 ditolak dan dapat disimpulkan bahwa hubungan antara kedua variabel tersebut adalah linear. Linearitas ini menggambarkan adanya hubungan linier yang signifikan antara Motivasi Belajar dan Lingkungan Belajar, di mana perubahan dalam variabel lingkungan belajar berhubungan secara konsisten dengan perubahan dalam motivasi belajar.

Sementara itu, hasil untuk *Deviation from Linearity* menunjukkan nilai signifikansi 0.917. Karena nilai ini jauh lebih besar dari 0.05, maka tidak terdapat deviasi dari linearitas atau dengan kata lain, pola hubungan yang terjadi antara Motivasi Belajar dan Lingkungan Belajar benar-benar bersifat linier. Hal ini berarti asumsi linearitas terpenuhi, sehingga analisis lebih lanjut yang memerlukan hubungan linier dapat dilanjutkan.

Tabel 4.8 Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi Belajar Penggunaan Gadget	Between Groups	(Combined)	261.326	15	17.422	1.672	.117
		Linearity	101.758	1	101.758	9.763	.004
		Deviation from Linearity	159.568	14	11.398	1.094	.404

	Within Groups	291.833	28	10.423		
	Total	553.159	43			

2) Uji Linearitas Motivasi Belajar dengan Penggunaan *Gadget*

Tabel kedua, hasil uji linearitas antara Motivasi Belajar dan Penggunaan *Gadget* menunjukkan nilai signifikansi untuk Linearity sebesar 0.004, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara Motivasi Belajar dan Penggunaan *Gadget* adalah linear. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua variabel ini memiliki pola hubungan linier yang signifikan, di mana motivasi belajar cenderung berubah seiring dengan perubahan penggunaan *gadget*.

Namun, nilai signifikansi untuk *Deviation from Linearity* adalah 0.404, yang lebih besar dari 0.05. Ini menunjukkan bahwa tidak terdapat penyimpangan signifikan dari linearitas, sehingga hubungan antara kedua variabel ini secara keseluruhan mengikuti pola linier. Asumsi linearitas dengan demikian dapat diterima, dan analisis statistik yang memerlukan hubungan linier antara kedua variabel tersebut dapat dilakukan.

c. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas dilakukan untuk melihat apakah terdapat hubungan yang kuat antar variabel independen dalam model regresi. Jika variabel bebas saling berkorelasi tinggi, maka hasil regresi bisa menjadi tidak stabil dan kurang akurat. Adapun hasil uji multikolinearitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.9 Uji Multikolinearitas

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	.398	2.926		.136	.892		
	Lingkungan Belajar	.501	.085	.666	5.930	.000	.850	1.177
	Penggunaan <i>Gadget</i>	.140	.092	.171	1.522	.136	.850	1.177
a. Dependent Variable: Motivasi Belajar								

Berdasarkan tabel *Collinearity Statistics*, hasil untuk variabel bebas adalah sebagai berikut.

- 1) Lingkungan Belajar memiliki nilai *Tolerance* sebesar 0,850 dan nilai VIF sebesar 1,177.
- 2) Penggunaan *Gadget* memiliki nilai *Tolerance* sebesar 0,850 dan nilai VIF sebesar 1,177.

Kriteria untuk menyatakan tidak adanya multikolinearitas dalam model adalah Nilai *Tolerance* lebih besar dari 0,10, dan nilai VIF lebih kecil dari 10. Karena kedua variabel memenuhi kriteria ini, maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada masalah multikolinearitas di antara variabel bebas (Lingkungan Belajar dan Penggunaan *Gadget*). Model regresi tidak memiliki korelasi tinggi antar variabel independen yang dapat mengganggu hasil analisis.

d. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk memastikan apakah varians dari residual bersifat konstan atau tidak. Jika varians residual berubah-ubah (tidak konstan), maka akan muncul masalah heteroskedastisitas yang bisa mengganggu validitas model regresi.

Tabel 4.10 Uji Heteroskedastisitas

Correlations					
			Lingkungan Belajar	Penggunaan <i>Gadget</i>	Unstandardized Residual
Spearman's rho	Lingkungan Belajar	Correlation Coefficient	1.000	.406	-.052
		Sig. (2-tailed)	.	.006	.738
		N	44	44	44
	Penggunaan <i>Gadget</i>	Correlation Coefficient	.406	1.000	-.046
		Sig. (2-tailed)	.006	.	.765
		N	44	44	44
	Unstandardized Residual	Correlation Coefficient	-.052	-.046	1.000
		Sig. (2-tailed)	.738	.765	.
		N	44	44	44
. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).					

Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas dapat dilihat melalui tabel Correlations, di mana uji korelasi Spearman dilakukan antara variabel independen (Lingkungan Belajar dan Penggunaan *Gadget*) dengan residual yang tidak

terstandarisasi (*Unstandardized Residual*). Hasilnya, Korelasi antara Lingkungan Belajar dan residual adalah -0,052 dengan nilai signifikansi sebesar 0,738. Dan korelasi antara Penggunaan *Gadget* dan residual adalah 0,046 dengan nilai signifikansi sebesar 0,765.

Adapun kriteria untuk menyatakan tidak adanya heteroskedastisitas adalah jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka tidak terdapat heteroskedastisitas. Berdasarkan hasil di atas, kedua variabel bebas memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas dalam model regresi. Dengan demikian, varians dari residual sudah terdistribusi secara konstan.

e. Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi digunakan untuk melihat apakah residual dalam model regresi memiliki korelasi satu sama lain atau tidak. Jika residual saling berkorelasi, maka akan muncul masalah autokorelasi yang dapat memengaruhi estimasi koefisien regresi.

Tabel 4.11 Uji Autokorelasi

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.749 ^a	.561	.539	2.434	1.985
a. Predictors: (Constant), Penggunaan <i>Gadget</i> , Lingkungan Belajar					
b. Dependent Variable: Motivasi Belajar					

Berdasarkan tabel Model Summary, nilai Durbin-Watson yang diperoleh adalah 1,985. Interpretasi nilai Durbin-Watson adalah jika nilai Durbin-Watson mendekati 2, maka tidak terdapat autokorelasi. Dan jika nilai Durbin-Watson jauh di bawah 1 atau di atas 3, maka terdapat indikasi autokorelasi.

Karena nilai Durbin-Watson sebesar 1,985 mendekati 2, maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada autokorelasi dalam model regresi. Residual pada model sudah bersifat acak dan tidak saling berkorelasi.

5. Uji Hipotesis

a. Uji Korelasi Sederhana

Uji korelasi sederhana adalah analisis statistik yang digunakan untuk mengetahui kekuatan dan arah hubungan antara dua variabel. Dalam SPSS, dapat melakukan uji korelasi Pearson untuk menghitung koefisien korelasi (r) antara dua variabel. Koefisien korelasi berkisar antara -1 hingga 1, di mana nilai positif menunjukkan hubungan searah, nilai negatif menunjukkan hubungan berlawanan arah, dan nilai 0 menunjukkan tidak ada hubungan. Semakin mendekati 1 atau -1, semakin kuat hubungan antara kedua variabel.

Hasil uji korelasi sederhana dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.12 Uji Korelasi Sederhana

Correlations				
		Motivasi Belajar	Lingkungan Belajar	Penggunaan Gadget
Motivasi Belajar	Pearson Correlation	1	.732	.429
	Sig. (2-tailed)		.000	.004
	N	44	44	44
Lingkungan Belajar	Pearson Correlation	.732	1	.388
	Sig. (2-tailed)	.000		.009
	N	44	44	44
Penggunaan Gadget	Pearson Correlation	.429	.388	1
	Sig. (2-tailed)	.004	.009	
	N	44	44	44
. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).				

Berdasarkan tabel hasil uji korelasi pearson, motivasi belajar dengan lingkungan belajar menunjukkan nilai Koefisien Korelasi (r) sebesar 0,732 dan Signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan H_{01} ditolak dan H_{a1} diterima. Artinya terdapat korelasi positif yang kuat dan signifikan secara statistik antara motivasi belajar dan lingkungan belajar pada tingkat kepercayaan 99% ($\alpha = 0,01$).

Sedangkan motivasi belajar dengan penggunaan *gadget*, Koefisien Korelasi (r) sebesar 0,429 dan Signifikansi (2-tailed) sebesar 0,004. $0,004 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan H_{02} ditolak dan H_{a2} diterima. Ini menunjukkan adanya korelasi positif yang sedang dan signifikan secara statistik antara motivasi belajar dan penggunaan *gadget* pada tingkat kepercayaan 99% ($\alpha = 0,01$).

Hasil dari analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar yang kondusif memiliki hubungan positif yang kuat dengan motivasi belajar siswa. Artinya, semakin baik lingkungan belajar, semakin tinggi motivasi belajar siswa. Sebaliknya, meskipun terdapat korelasi positif dengan penggunaan *gadget*, intensitas penggunaan *gadget* yang berlebihan cenderung memiliki dampak negatif terhadap motivasi belajar siswa, di mana semakin tinggi penggunaan *gadget*, motivasi belajar siswa berpotensi menurun.

b. Uji Korelasi Berganda

Korelasi berganda adalah analisis untuk mengetahui kekuatan hubungan antara satu variabel dependen dengan beberapa variabel independen secara bersama-sama. Dalam SPSS, dapat menghitung koefisien korelasi berganda (R) yang nilainya berkisar antara 0 hingga 1. Semakin mendekati 1, semakin kuat

hubungan antara variabel dependen dan variabel independen secara bersama-sama. Analisis ini menggambarkan tingkat hubungan antara variabel independen (lingkungan belajar dan penggunaan *gadget*) dengan variabel dependen (motivasi belajar). Penentuan keputusan didasarkan pada nilai Sig. F Change, di mana jika nilai tersebut $< 0,05$, maka data dianggap memiliki korelasi, sedangkan jika $> 0,05$, maka data tidak berkorelasi.

Tabel 4.13 Uji Korelasi Berganda

Model Summary ^b									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.749 ^a	.561	.539	2.434	.561	26.166	2	41	.000
a. Predictors: (Constant), Penggunaan <i>Gadget</i> , Lingkungan Belajar									
b. Dependent Variable: Motivasi Belajar									

Hasil dari analisis korelasi ganda yang ditampilkan pada tabel menunjukkan bahwa nilai Sig. F Change adalah 0,000. Hal ini mengindikasikan adanya korelasi, karena $0,000 < 0,05$. Selain itu, nilai R sebesar 0,561 menunjukkan tingkat korelasi ganda yang berada dalam rentang 0,40-0,599, sehingga hubungan antara lingkungan belajar dan penggunaan *gadget* secara bersama-sama terhadap motivasi belajar siswa tergolong dalam kategori hubungan sedang. Dengan demikian, hipotesis nol (H_{03}) yang menyatakan "tidak terdapat hubungan antara lingkungan belajar dan penggunaan *gadget* secara simultan terhadap motivasi belajar siswa" ditolak. Sebaliknya, hipotesis alternatif (H_{33}) yang menyatakan "terdapat hubungan

antara lingkungan belajar dan penggunaan *gadget* secara simultan terhadap motivasi belajar siswa" diterima.

B. Pembahasan

1. Hubungan Lingkungan Belajar Dengan Motivasi Belajar

Lingkungan belajar merupakan salah satu elemen kunci yang berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil uji korelasi Pearson menunjukkan bahwa lingkungan belajar memiliki hubungan positif yang kuat dengan motivasi belajar siswa, dengan nilai Koefisien Korelasi (r) sebesar 0,732 dan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan H_{o1} ditolak dan H_{a1} diterima. Artinya terdapat korelasi positif yang kuat dan signifikan secara statistik antara motivasi belajar dan lingkungan belajar pada tingkat kepercayaan 99% ($\alpha = 0,01$). Artinya, semakin baik lingkungan belajar, semakin tinggi pula motivasi belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan teori Hierarki Kebutuhan Maslow, di mana lingkungan yang kondusif dapat memenuhi kebutuhan dasar siswa, seperti rasa aman dan penghargaan, yang pada akhirnya mendorong mereka mencapai aktualisasi diri. Lingkungan belajar yang baik mencakup fasilitas yang memadai, interaksi sosial yang positif, serta dukungan dari guru dan keluarga, yang semuanya berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam Teori *Self-Determination*, lingkungan belajar yang mendukung akan memenuhi kebutuhan psikologis dasar siswa, yaitu kompetensi, otonomi, dan keterkaitan, yang mendorong motivasi intrinsik mereka dalam belajar.

Dari perspektif Islam, Al-Qur'an dalam Surah *Al-Mujadalah* ayat 11 juga menekankan pentingnya ilmu dan pembelajaran dalam meningkatkan derajat seseorang. Oleh karena itu, menciptakan lingkungan belajar yang baik tidak hanya berdampak pada motivasi akademik, tetapi juga pada nilai-nilai spiritual siswa.

2. Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Motivasi Belajar

Gadget telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Namun, penggunaan *gadget* di kalangan siswa SDN Jelapat II-1 menunjukkan beberapa tantangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor penggunaan *gadget* hanya mencapai 42,89%, yang termasuk dalam kategori "rendah." Temuan ini mencerminkan bahwa siswa belum sepenuhnya memanfaatkan *gadget* sebagai alat bantu pembelajaran, meskipun teknologi ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar.

Hasil uji korelasi Pearson menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki hubungan positif yang sedang dengan motivasi belajar siswa, dengan nilai Koefisien Korelasi (r) sebesar 0,429 dan signifikansi 0,004 ($p < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan H_{02} ditolak dan H_{a2} diterima. Ini menunjukkan adanya korelasi positif yang sedang dan signifikan secara statistik antara motivasi belajar dan penggunaan *gadget* pada tingkat kepercayaan 99% ($\alpha = 0,01$). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, tetapi hubungannya tidak sekuat lingkungan belajar.

Teori Penggunaan dan Gratifikasi menyatakan bahwa individu menggunakan media, termasuk *gadget*, untuk memenuhi kebutuhan tertentu, seperti mendapatkan informasi dan hiburan. Dalam konteks pendidikan, *gadget* dapat

menjadi alat bantu belajar yang efektif jika digunakan secara bijak, misalnya untuk mengakses materi pembelajaran digital dan berkomunikasi dengan guru atau teman. Namun, jika penggunaannya berlebihan dan tidak terkontrol, justru dapat mengurangi fokus dan disiplin belajar siswa.

Richard Mayer dalam teorinya tentang multimedia *learning* juga menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pendidikan harus memperhatikan prinsip-prinsip kognitif agar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* dalam pembelajaran harus diarahkan agar mendukung motivasi belajar siswa, bukan menjadi faktor penghambat.

3. Hubungan Simultan Lingkungan Belajar dan Penggunaan *Gadget* terhadap Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil analisis korelasi ganda menunjukkan bahwa nilai Sig. F Change sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat hubungan simultan antara lingkungan belajar dan penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa. Nilai R sebesar 0,561 menunjukkan bahwa hubungan tersebut tergolong dalam kategori sedang. Dengan demikian, hipotesis nol (H_{03}) yang menyatakan "tidak terdapat hubungan antara lingkungan belajar dan penggunaan *gadget* secara simultan terhadap motivasi belajar siswa" ditolak. Sebaliknya, hipotesis alternatif (H_{a3}) yang menyatakan "terdapat hubungan antara lingkungan belajar dan penggunaan *gadget* secara simultan terhadap motivasi belajar siswa" diterima.

Temuan ini menunjukkan bahwa lingkungan belajar dan penggunaan *gadget* secara bersama-sama memengaruhi motivasi belajar siswa. Lingkungan belajar yang baik memberikan dasar yang kuat bagi siswa untuk tetap termotivasi,

sementara penggunaan *gadget* dapat menjadi alat pendukung pembelajaran jika dimanfaatkan dengan baik. Hal ini sesuai dengan teori Self-Determination yang menekankan pentingnya lingkungan yang mendukung kompetensi dan otonomi siswa serta teori Mayer tentang penggunaan multimedia dalam pembelajaran.

Perspektif dalam Islam, keseimbangan antara lingkungan belajar yang baik dan pemanfaatan teknologi yang positif dapat membantu siswa mencapai ilmu yang bermanfaat dan meningkatkan derajat mereka, sebagaimana dijelaskan dalam Surah *Al-Mujadalah* ayat 11. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang optimal harus mengintegrasikan kedua aspek ini secara seimbang. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa lingkungan belajar memiliki pengaruh yang lebih kuat dibandingkan penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa. Namun, penggunaan *gadget* yang tepat dapat menjadi faktor pendukung yang meningkatkan efektivitas proses belajar.