

**PENGARUH PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SDN 48GARUTU
KECAMATAN ENREKANG KABUPATEN ENREKANG**

***EFFECT OF THE USE OF DEVICES OM STUDENTS LEARNING
MOTIVATION IN LENGUANGE LESSONS INDONESIA SDN 48
GARUTUENREKANG DISTRICT ENREKANG REGENCY***

¹Putri Ramadani, ²Rohana, ³Amir Pada

¹²³Program Studi PGSD FIP Universitas Negeri Makassar

1putriramadani260@gmail.com

2rohana@unm.ac.id

3amirpada@unm.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian ex – post facto yang bertujuan untuk mengetahui (1) Bagaimana Gambaran Penggunaan *Gawai* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN 48 Garutu Kecamatan Enrekang Kabupaten Enrekang? (2) Bagaimana Gambaran Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN 48 Garutu Kecamatan Enrekang Kabupaten Enrekang? (3) Apakah Terdapat Pengaruh Penggunaan *Gawai* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN 48 Garutu Kecamatan Enrekang Kabupaten Enrekang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas tinggi SDN 48 garutu kecamatan enrekang kabupaten enrekang sebanyak 22 orang, sedangkan sampelnya adalah kelas tinggi dengan jumlah peserta didik 22 orang dengan teknik pengambilan sampel purposive sampling. Hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa (1) Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN 48 Garutu Kecamatan Enrekang Kabupaten Enrekang Yang Menggunakan *Gawai* Berada Pada Kategori Sangat Tinggi Dengan Persentase Lima Puluh Persen (2) Setelah Dilakukan Uji

Hipotesis Dan Dianalisis Maka Diperoleh Hasil, Terdapat Pengaruh Signifikan Penggunaan Gawai Berpengaruh Negatif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN 48 Garutu Kecamatan Enrekang Kabupaten Enrekang. (3) Adapun penelitian ini memiliki pengaruh antara penggunaan *gawai* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia SDN 48 Garutu Kecamatan Enrekang Kabupaten Enrekang.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gawai* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia SDN 48 Garutu Kecamatan Enrekang Kabupaten Enrekang

Kata Kunci: *penggunaan gawai, motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia*

ABSTRACT

This research is a reserach that uses a quantitative approach with the type of ex – post facto research which aims to find out (1) how is the use of devices in indonesian language subjects at SDN 48 garutu enrekan district enrekang regency?(2) what is the picture of students learning motivation in indonesian language subjects at SDN 48 garutu enrekang district enrekang regency? (3) is there an effect of using gadgets on student learning motivation in indonesian language subjects at SDN 48 garutu enrekang district enrekang regency. The population in this study were all high – class students of SDN 48 garutu enrekang district enrekang regency as many 22 people, while the sample was high class with 22 students with purposive sampling technique.the results of the research carried out can be concluded that (1) student learning motivation in indonesian language subjects at SDN 48 garutu enrekang district enrekang regency using devices is in the very high category with a percentage of fifty percent (2) after hypothesis testing and anaylisis is obtained, the results obtained, there is a significant influence of the use of gadgets has a negative effect on student learning motivation in indonesian language at SDN 48 garutu enrekang district enrekang regency. (3) as for this study there is an influence between the use of gadgets on students learning motivation in indonesian language at SDN 48 garutu enrekang district enrekang regency.

It can be concluded that the use of gadgets has an influence on students learning motivation in indonesian language subjects at SDN 48 garutu enrekang district enrekang regency.

Keywords: *use of gadgets, students learning motivation in indonesian subjects.*

PENDAHULUAN

Pendidikan sejatinya merupakan upaya seseorang untuk mencari kebenaran agar terbebas dari rasa ingin tahu tentang sesuatu melalui beragam proses yang dapat ditempuh. Mencari tahu hasil dari satu ditambah satu atau mencari proses terbentuknya dua adalah beberapa proses seseorang mencari kebenaran tersebut.

Pribadi, (2017:205) mengatakan bahwa Perubahan teknologi dan informasi memiliki jangkauan yang luas terhadap perkembangan ilmu pendidikan, diantaranya proses belajar mengajar dalam lingkungan sekolah, proses belajar lebih mudah lagi karena kemajuan teknologi semakin meningkat, siswa lebih mudah mencari informasi tentang media belajar dengan menggunakan bantuan teknologi seperti *gawai*.

Pada era digital, penggunaan *gawai* pada siswa semakin sulit untuk dihindari. Mengingat tuntutan perkembangan zaman akan penguasaan teknologi. Penggunaan *gawai* tanpa arahan dan batasan dapat menyebabkan siswa mengalami ketergantungan yang kemudian menyebabkan anak kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar karena lebih senang menggunakan *gawai*.

Menurut Rachmawati,dkk (207:36) bahwa Gawai merupakan salah satu perkembangan kecangihan teknologi yang mempunyai fitur seperti menampilkan foto dan gambar, memutar video atau film, memberikan

kemudahan dalam akses internet serta fitur lainnya.

Secara umum dapat disimpulkan bahwa *gawai* adalah salah satu contoh perkembangan teknologi yang tidak bisa dihindari terutama anak yang berada dilingkungan meleak teknologi akan susah terhindarkan dari perkembangan zaman teknologi (*gawai*).

Fauziah (2017) Motivasi merupakan salah satu faktor yang turun menentukan keefektifan dan keberhasilan pembelajaran, karena siswa akan belajar dengan sungguh – sungguh apabila memiliki motivasi yang lebih tinggi. Seorang siswa akan belajar dengan baik apabila ada faktor yang pendorong (motivasi) baik yang datang dari dalam maupun yang datang dari luar.

Belajar adalah kegiatan yang fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ketika ia berada disekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.

Nuthadi, (1995 : 338)mengatakan bahwa mata pelajaran bahasa indonesia juga diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan baik secara lisan maupun tertulis, meningkatkan kemampuan berfikir, serta kemampuan memperluas wawasan. Keterampilan berbahasa

meliputi mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di kelas tinggi SDN 48 garutu kecamatan enrekang kabupaten enrekang, motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia terbilang sangat rendah. Beberapa peserta didik motivasi belajarnya masih rendah. Hal ini, dikarenakan siswa lebih fokus ke alat elektronik yang mereka gunakan. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian NON PTK yang berjudul pengaruh penggunaan *gawai* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia SDN 48 garutu kecamatan enrekang kabupaten enrekang.

1. **Gawai**

a. Pengertian gawai

Pada mulanya *gawai* diciptakan untuk mempermudah komunikasi, namun seiring perkembangan zaman memiliki tambahan fitur yang memudahkan kehidupan namun juga memiliki dampak negatif termasuk yang terdilingkungansekolah.

Pada dasarnya anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan lingkungan dimana anak berada. Anak yang tumbuh dan berkembang dilingkungan yang melek teknologi, sedikitnya akan terpengaruh untuk menggunakan teknologi, karena pembiasaan yang dilihat anak ada seputar pengguna teknologi.

b. Dampak positif *gawai*

Dampak positif yang dapat mendukung proses perkembangan dapat diperoleh, diantaranya dapat menunjang pengetahuan anak dan dapat mengembangkan kreativitas

anak. Adapun dampak positif *gawai* bagi anak – anak yaitu:

- a. Anak mendapatkan kemudahan terhadap informasi serta kemudahan untuk menjalin komunikasi dengan jarak yang jauh.
- b. Telepon seluler atau *smartphone* tidak hanya untuk berkomunikasi saja, tetapi anak juga bisa memanfaatkan *smartphone* untuk hiburan.
- c. Dengan kemajuan teknologi pada dunia internet, anak dapat mengenal serta menjalin komunikasi dengan banyak orang dari berbagai belahan di dunia.
- d. Akibat kemajuan teknologi, banyak permainan – permainan kreatif dan menantang yang disukai oleh anak – anak.

c. Dampak negatif *gawai*

Dampak negatif dari teknologi (*gawai*) sekarang adalah mudahnya terhipnotis sehingga tidak sedikit yang menyukai dunia maya (bermain *gawai*) dan melupakan dunia nyata (bermain dengan teman).

Menurut Andari (2013), tentang dampak *gawai* terhadap perkembangan anak, berikut ini beberapa dampak negatif dari *gawai* yaitu:

- a. Malas menulis dan membaca.
- b. Karena *gawai* memberikan banyak kemudahan, tidak sedikit anak – anak yang tidak sabar dalam menghadapi kelambatan dan kesulitan pada kehidupan sehari – hari.
- c. Penurunan pada kemampuan bersosialisasi.

Selain itu menurut priyatna (2012) mengungkapkan beberapa dampak negatif lainnya yaitu:

a. Anak yang terbiasa bermain *game* lebih dari 1 jam perhari atau rata 7 – 10 jam perminggu, boleh jadi mereka akan mengorbankan jatah waktu untuk mengerjakan PR dan waktu untuk belajar yang berakibat negatif untuk prestasi akademiknya di sekolah.

b. Anak menjadi malas untuk melakukan aktifitas fisik yang berimbas pada kesehatan anak. Jika anak terus menerus menatap layar pada *gawai*, hal itu dapat masalah pada penglihatan.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

(fauziah, 2018) mengatakan bahwa Motivasi merupakan salah satu faktor yang sangat penting untuk mendorong semangat belajar siswa. Di dalam motivasi juga terdapat keinginan dan cita – cita yang tinggi. Sehingga siswa yang mempunyai motivasi belajar akan mengerti dengan apa yang menjadi tujuan dalam belajar, disamping itu keadaan siswa yang baik dalam belajar akan menyebabkan siswa tersebut semangat dalam belajar dan mampu menyelesaikan tugs dengan baik

(Sudjana,2002:280) mengatakan bahwa Belajar adalah suatu proses yang di tandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan dalam diri seseorang dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubahnya pengetahuannya, pemahamannya, sikadan tingkah lakunya, keterampilan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya

penerimaannya, dan lain – lain aspek yang ada pada individu.

Menurut Hamzah B. Uno 2014 (Widha, 2019) motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa – siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor instrinsik dan ekstrinsik. Dari beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah daya penggerak atau pendorong yang membangkitkan energy dalam diri seseorang untuk mencapai tujuan melalui pengetahuan dan perubahan tingkah laku.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Menurut Sadirman, 2011 (Widha, 2019) motivasi memiliki beberapa fungsi, berikut ini fungsi – fungsi motivasi belajar :

- (1)Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energy. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- (2)Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- (3)Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan – perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna

mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan – perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

c. Peran Motivasi Belajar

Menurut Hamzah B. Uno 2014 (Widha, 2019) berpendapat bahwa motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar. Ada beberapa peranan penting motivasi belajar yaitu :

- a. Menentukan Penguasaan Belajar.
- b. Motivasi Tujuan Belajar.
- c. Motivasi Menentukan Ketekunan Belajar.
- d. Indikator Ketekunan Belajar.

3. Bahasa Indonesia

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ketika ia berada disekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia juga diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan baik secara lisan maupun tertulis, meningkatkan kemampuan berpikir, serta kemampuan memperluas wawasan. Keterampilan berbahasa meliputi mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Nuthadi, 1995 : 338).

Kualitas pembelajaran bahasa Indonesia sangat tergantung pada

penentuan media yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran di kelas, terutama dalam upaya meningkatkan kreativitas dan sikap inovatif siswa. Pemilihan media mengajar yang sesuai dengan tujuan yang dirumuskan sangat diutamakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa.

(Rohana, 2017:153) mengatakan bahwa Writing skills is one of the abilities that should be used in the language to communicate, to speaking, reading and listening. Writing skills require training, thinking, creativity and mastery of grammar and should know what to write, what background topics will be written, then selecting material that fits the theme, to write takes sufficient time. (Rohana, 2017:153)

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah NON PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Jenis Penelitian yang digunakan yaitu *ex post facto*.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas tinggi SDN 48 garutu Kecamatan Enrekang Kabupaten Enrekang dengan jumlah siswa 22 orang. Penelitian ini dilakukan selama 3 kali pertemuan yaitu pertemuan pertama membagikan *angket* kelas 4 pertemuan kedua pemberian *angket* kelas 5 dan pertemuan ketiga pemberian *angket* kelas 6.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah *quasioner/angket*, dan dokumentasi. Jenis data yang didapatkan dalam penelitian ini adalah kuantitatif data yang diperoleh dari hasil *angket* yang diberikan kepada siswa .

Tabel 1. Alternatif Jawaban Instrument Penelitian

No.	Jawaban	skor	
		Positif +	Negatif -
1.	Ya	1	0
2.	Tidak	0	1

Tabel 2. Kategori Pengaruh Penggunaan *Gawai*.

1. Sangat Tinggi	$=X \geq Mi + 1,8 (SDi)$
2. Tinggi	$=Mi + 0,6(SDi) \leq X < M + 1,8 Sdi$
3. Sedang	$=Mi - 0,6(SDi) \leq X < M + 0,6 Sdi$
4. Rendah	$=Mi - 1,8(SDi) \leq X < M - 0,6 Sdi$
5. Sangat Rendah	$=X < Mi - 1,8 (SDI)$

Tabel 3. Kategori Motivasi Belajar.

1. Sangat Tinggi	$=X \geq Mi + 1,8 (SDi)$
2. Tinggi	$=Mi + 0,6(SDi) \leq X < M + 1,8 Sdi$
3. Sedang	$=Mi - 0,6(SDi) \leq X < M + 0,6 Sdi$
4. Rendah	$=Mi - 1,8(SDi) \leq X < M - 0,6 Sdi$
5. Sangat Rendah	$=X < Mi - 1,8 (SDI)$

HASIL & PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan kurang lebih selama 1 minggu terhitung dari proses pemberian *quasioner/angket* hingga

proses penelitian selesai dengan 6 kali pertemuan dengan siswa dan didampingi guru secara luring. Pada pertemuan pertama diberikan pemberian *quasioner/angket* penggunaan *gawai* kepada siswa kelas 4 Pertemuan kedua diberikan pemberian *quasioner/angket* penggunaan *gawai* kepada siswa kelas 5 dan ketiga diberikan *quasioner/angket* penggunaan *gawai* kepada kelas 6 dan hari keempat diberikan pemberian *quasioner/angket* motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kepada siswa kelas 4 dan hari kelima diberikan pemberian *quasioner/angket* motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan yang terakhir hari keenam diberikan pemberian *quasioner/angket* motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil Observasi Keterlaksanaan Proses Pemberian *Quasioner/Angket*

Pelaksanaan proses pembelajaran Bahasa Indonesia dilaksanakan proses pembagian *quasioner/angket* dilakukan selama 1 minggu yaitu Pada pertemuan pertama diberikan pemberian *quasioner/angket* penggunaan *gawai* kepada siswa kelas 4 Pertemuan kedua diberikan pemberian *quasioner/angket* penggunaan *gawai* kepada siswa kelas 5 dan ketiga diberikan *quasioner/angket* penggunaan *gawai* kepada kelas 6 dan hari keempat diberikan pemberian *quasioner/angket* motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kepada siswa kelas 4 dan hari kelima

diberikan pemberian *quasioner/angket* motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan yang terakhir hari keenam diberikan pemberian *quasioner/angket* motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia penelitian dilakukan secara luring dengan mematuhi protokol kesehatan yang berlaku di daerah tersebut. penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data terkait pengguna *gawai* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 48 Garutu kecamatan Enrekang Kabupaten Enrekang.

Deskripsi Data *Quasioner/angket* motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

Pemberian *quasioner/angket* motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kepada siswa dilakukan pada hari senin 12 oktober 2020 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 22 orang. Setelah data *angket* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program *SPSS Statistic Version 2.1*, untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *angket* siswa. Data hasil *angket* dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 4.2 Deskripsi Skor Nilai *quasioner/angket* motivasi belajar pada mata pelajara Bahasa Indonesia

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Data	487
Skor Minimum	14
Skor Maksimum	27
Mean	22,14
Median	23,50
Modus	25

Standar Deviasi	4,389
-----------------	-------

Sumber: *SPSS Statistic Version 21.0*

Berdasarkan tabel 4.2, dapat dilihat bahwa rata-rata (*mean*) sebelum menggunakan media (*angket*) sebesar 22,14. Sedangkan nilai tengah (*median*) sebesar 23,50 dan modus (*mode*) sebesar 25. Simpanan baku (*standar deviasi*) sebesar 4,389, nilai tertinggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 27 sedangkan nilai terendah (minimal) yang diperoleh sebesar 14. Distribusi frekuensi *quasioner/angket* motivasi belajar siswa dapat dilihat pada table berikut

Tabel 4.3 Distribusi dan Persentase Skor Nilai *quasioner/angket* motivasi belajar siswa

N.	kategori	interval	frekuen	Persen
1.	Sangat	$X \geq 24$	11	50,00
2.	Tinggi	$18 \leq X < 24$	6	27,27
3.	Sedang	$12 \leq X < 18$	5	22,27
4.	Rendah	$6 \leq X < 12$	0	0
5.	Sangat	$X < 6$	0	0
	Jumlah		22	100

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 21.0*

Berdasarkan tabel 4.3 frekuensi, diketahui bahwa siswa yang memiliki nilai dengan kategori sangat tinggi sebanyak 11 orang dengan persentase sebesar 50%. Jumlah siswa yang memperoleh kategori tinggi sebanyak 6 orang dengan persentase sebesar 27,27 %, jumlah siswa yang memperoleh kategori sedang sebanyak 5 orang dengan persentase sebesar 22,72 %, dan jumlah siswa yang memperoleh kategori rendah sebanyak 0 orang dengan persentase 0 %, serta jumlah siswa yang memperoleh

kategori sangat kurang sebanyak 0 orang dengan persentase 0 %. Berdasarkan analisis deskriptif yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil *quasioner/angket* motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berada pada kategori tinggi, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) motivasi belajar secara keseluruhan yaitu 22,14%.

Deskripsi Data *quasioner/angket* penggunaan *Gawai*

Pemberian *quasioner/angket* penggunaan *gawai* kepada siswa dilakukan pada hari kamis 15 oktober 2020 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 22 orang. Setelah data *angket* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program *SPSS Statistic Version 2.1*, untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *angket* siswa. Data hasil penggunaan *gawai* dapat dilihat pada tabel berikut: Tabel 4.4 Deskripsi Skor Nilai penggunaan *gawai*

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Data	58
Skor Minimum	1
Skor Maksimum	5
Mean	2,6364
Median	2,5
Modus	1
Standar Deviasi	1,36436

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 21.0*

Berdasarkan tabel 4.4, dapat dilihat bahwa rata-rata (*mean*) setelah menggunakan *quasioner/angket* penggunaan *gawai* sebesar 2.6364. Sedangkan nilai tengah (*median*) sebesar 2,5 dan modus (*mode*) sebesar

1. Simpanan baku (*standar deviasi*) sebesar 1,36436, nilai tertinggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 5 sedangkan nilai terendah (minimal) yang diperoleh sebesar 1.

Tabel 4.5 Distribusi dan Persentase Skor Nilai penggunaan *gawai*

N.	kategori	interval	frekuen	Persen
1.	Sangat	$X \geq 4,08$	2	9,1
2.	Tinggi	$3,36 \leq X < 4,08$	5	22,7
3.	Sedang	$2,64 \leq X < 3,36$	4	18,2
4.	Rendah	$1,92 \leq X < 2,64$	5	22,7
5.	Sangat	$X < 1,92$	6	27,3
	Jumlah		22	100

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 21.0*

Berdasarkan tabel 4.5 frekuensi, diketahui bahwa siswa yang memiliki nilai dengan kategori sangat tinggi sebanyak 2 orang dengan persentase sebesar 9,1%. Jumlah siswa yang memperoleh kategori tinggi sebanyak 5 orang dengan persentase sebesar 22,7 %, jumlah siswa yang memperoleh kategori sedang sebanyak 4 orang dengan persentase sebesar 18,2 %, dan jumlah siswa yang memperoleh kategori rendah sebanyak 5 orang dengan persentase 22,7 %, serta jumlah siswa yang memperoleh kategori sangat kurang sebanyak 6 orang dengan persentase 27,3 %. Berdasarkan analisis deskriptif yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil *quasioner/angket* penggunaan *gawai* berada pada kategori sangat rendah, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata

(mean) penggunaan *gawai* secara keseluruhan yaitu 2,6364%.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menelaah tentang Pengaruh Penggunaan *Gawai* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dalam SDN 48 Garutu Kecamatan Enrekang Kabupaten Enrekang. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah kuantitatif. Adapun jenis penelitian ini adalah *ex post facto* artinya, penelitian tidak memberikan perlakuan dalam proses penelitian.

Pembagian instrument diberikan secara langsung dalam satu hari. Setiap siswa dibagikan instrument, keudian peneliti menjelaskan cara pengisian angket, selanjutnya angket di isi oleh setiap siswa SDN 48 Garutu Kecamatan Enrekang Kabupaten Enrekang. Setelah pengumpulan data, peneliti kemudian melakukan analisis data. Analisis data penelitian ini diolah dengan menggunakan bantuan SPSS 2.1. teknik analisis data dengan dua cara yaitu dengan analisis data statistik deskriptif dan analisis data statistic inferensial.

Berdasarkan dari hasil pengumpulan data yang dilakukan melalui instrument angket untuk mengetahui intensitas siswa SDN 48 Garutu Kecamatan Enrekang Kabupaten Enrekang dalam Penggunaan *Gawai*, setelah dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif ditemukan sebanyak 2 siswa dengan persentase 9,1%

berada pada kategori sangat tinggi, 5 siswa dengan persentase 22,7% berada pada kategori tinggi, 4 siswa dengan persentase 18,2% berada pada kategori sedang, 5 siswa dengan persentase 22,7% berada pada kategori rendah, dan 6 siswa dengan persentase 27,3% berada pada kategori sangat rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa intensitas siswa SDN 48 Garutu Kec. Enrekang dalam penggunaan *gawai* tergolong dalam kategori sangat rendah dengan persentase 27,3%.

Berdasarkan dari hasil pengumpulan data melalui instrument angket untuk mengetahui tingkat kematangan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, setelah dianalisis dengan menggunakan statistic deskriptif sebanyak 11 siswa dengan persentase 50% berada pada kategori sangat tinggi, 6 siswa dengan persentase 27,27% berada pada kategori tinggi, dan 5 siswa dengan persentase 27,72% berada pada kategori sedang. Sedangkan, pada kategori rendah dan sangat rendah tidak menunjukkan adanya frekuensi (0%) . Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat kematangan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN 48 Garutu Kecamatan Enrekang Kabupaten Enrekang tergolong dalam kategori sangat tinggi dengan persentase 50%.

Hasil analisis hipotesis yang telah dilakukan dalam penelitian ini memberikan nilai signifikansi 0,042. Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat

pengaruh yang signifikansi dari Penggunaan *Gawai* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN 48 Garutu Kecamatan Enrekang Kabupaten Enrekang. Kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikansi dari Penggunaan *Gawai* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN 48 Garutu Kecamatan Enrekang Kabupaten Enrekang dapat dilihat dari nilai signifikansi 0,042 yang mana $< 0,05$ (nilainya lebih kecil dari taraf signifikansi).

Berdasarkan hasil analisis uji persamaan regresi linear sederhana, dapat disimpulkan bahwa variabel Penggunaan *Gawai* memiliki pengaruh negative Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN 48 Garutu Enrekang. Kesimpulan ini diambil dengan melihat angka koefisien regresi dari *unstandardized coefficients* pada hasil analisis program SPSS 2.1 yang bernilai -1,405. Angka ini mempunyai arti bahwa setiap penambahan 1% tingkat Penggunaan *Gawai* (X), maka Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Y) akan sebesar -1,405. Karena koefisien regresi bernilai minus (-) maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa Penggunaan *Gawai* berpengaruh negatif terhadap Motivasi Belajar Siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Gambaran tentang Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Peajaran Bahasa Indonesia Yang Menggunakan *Gawai* berada pada kategori sangat tinggi dengan rata – rata persentase sebesar lima puluh persen.
2. Penggunaan *Gawai* Berpengaruh Negative Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN 48 Garutu Kecamatan Enrekang Kabupaten Enrekang, semakin tinggi intensitas Penggunaan *Gawai* maka akan semakin rendah tingkat motivasi belajarnya.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, maka penelitian mengemukakan implikasi sebagai berikut:

1. Bagi siswa SDN 48 Garutu Kecamatan Enrekang Kabupaten Enrekang diharapkan dapat mengurangi intensitas penggunaan *gawai*.
2. Bagi guru sekolah SDN 48 Garutu Kec. Enrekang untuk lebih memperhatikan lagi siswa jika memang siswa itu membawa *gawai* kesekolah dan lebih mengawasi siswa terhadap penggunaannya di sekolah.
3. Bagi peneliti selanjutnya , peneliti menyarankan untuk melanjutkan penelitian yang serupa dengan

melihat faktor – faktor yang lain. Dalam pengembangan penelitian ini hendaknya peneliti menambahkan proses observasi dan wawancara dalam proses pengambilan data.

Rohana. (2017). Effect Of Interactive Video To Improvement Writing Reprroduction Skill To Primary Education Program, 153-159. Halaman 153.

DAFTAR PUSTAKA

Pribadi Benny A Dr., M. (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

FAUZIAH, D. (2017a). Ari indriani. *Pengaruh Intensitas Penggunaan Handphone Dan Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Se-Kecamatan Kraton Yogyakarta*. 2, 30–38.

FAUZIAH, D. (2017b). *Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Poris Gaga 05 Kota*. 4(1).

FAUZIAH, D. (2018). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Gambar Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. October. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida>.

Rachmawati, P., Rede, A., & Jamhari, M. (2017). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD Pada Mata Kuliah Desain Media Pembelajaran. *Jurnal E-Jip Biol*, 5(1), 35–40.

Widha, ari nur setyawan. (2019). *Pengaruh Intensitas Penggunaan Handphone Dan Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sd Se-Kecamatan Kraton Yogyakarta*. 10.

