

**HUBUNGAN KEBIASAAN PENGGUNAAN GAWAI DENGAN HASIL  
BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN  
BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
TAHUN AKADEMIK 2017-2018**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Program Studi Pendidikan  
Bahasa dan Sastra Indonesia*

**Oleh**

**DINA MUTHI'AH RANGKUTI**  
**NPM. 1302040201**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2018**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I  
Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya  
yang diselenggarakan pada hari Rabu, 10 Oktober 2018, pada pukul 09.00 WIB sampai  
dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama Lengkap : Dina Muthi'ah Rangkuti  
NPM : 1302040201  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Judul Skripsi : Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gawai dengan Hasil Belajar  
Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Tahun Akademik 2017-2018

Dinonjolkan ( A ) Lulus Yudisium  
( ) Lulus Bersyarat  
( ) Memperbaiki Skripsi  
( ) Tidak Lulus

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian komprehensif, berhak  
memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

**PANITIA PELAKSANA**

Ketua

Sekretari

Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

**ANGGOTA PENGUJI:**

1. Drs. Tegu Sitepu, M.Si.

2. Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

3. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Hum.

1.

2.

3.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238

Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Dina Muthi'ah Rangkuti

NPM : 1302040201

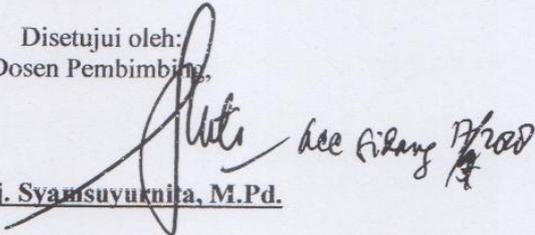
Program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Judul Skripsi : Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gawai dengan Hasil Belajar  
Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Tahun Akademik 2017-2018

sudah layak disidangkan.

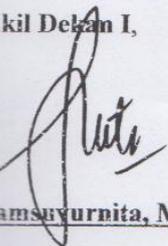
Medan, Juli 2018

Disetujui oleh:  
Dosen Pembimbing,

  
Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Diketahui oleh:

Wakil Dekan I,

  
Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi,

  
Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

## ABSTRAK

**Dina Muthi'ah Rangkuti. 1302040201. Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gawai dengan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Tahun Akademik 2017-2018, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2018.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap kebiasaan penggunaan gawai dengan hasil belajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif korelasi. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP UMSU berjumlah 160 orang dan peneliti mengambil sampel dengan teknik *purposive sampling* sebanyak 18 orang mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP UMSU. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa angket atau kuesioner. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara kebiasaan penggunaan gawai pada *smartphone* dengan hasil belajar mahasiswa. Selain itu dengan semakin banyak mahasiswa menggunakan gawai sebagai alat mencari informasi atau menambah wawasan selain buku maka hasil belajar mahasiswa mendapatkan hasil yang baik sedangkan menggunakan gawai dalam hal negatif dapat menyebabkan hasil belajar mahasiswa menurun. Dan adapun nilai rata-rata jumlah indeks korelasi ( $r_{xy}$ ) dari hubungan penggunaan gawai dengan hasil belajar mahasiswa sebesar 0,99,  $t_{hitung}$  sebesar 28,2, dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,120.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur kehadirat Allah Subhanallahu wa Ta'ala, yang senantiasa memberikan nikmat iman, nikmat islam, dan nikmat sehat, sehingga menjadikan kehidupan ini lebih bermakna. Terlebih lagi kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gawai dengan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Tahun Akademik 2017-2018”**.

Shalawat dan salam teruntuk Nabi Muhammad Shallalhu 'alahi wassallam yang membawa umatnya dari zaman jahiliyah ke zaman yang terang penuh ilmu pengetahuan dan teknologi seperti saat ini. Semoga kita termasuk umat yang mendapat safaatnya di hari yaumul mahsyar nanti, aamiin ya Rabbal'alamiin.

Skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan dengan baik jika tidak ada bantuan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan ribuan terima kasih khususnya kepada kedua orang tua tercinta. Ayahanda **Asroi Rangkuti** (Alm) serta Ibunda **Hasnah Nasution**, atas kasih sayang yang tak terhingga, yang selama ini mendidik dan membesarkan dengan kasih sayang dan telah banyak berkorban baik moral maupun materi. Terima kasih sedalam-dalamnya peneliti sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan pengarahan, bimbingan, saran, serta motivasi, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Dan teruntuk abangda **Anwar Hanif Rangkuti** (Alm), **Syafi'i Rangkuti**, dan **Zainal Arifin Rangkuti** yang tak pernah bosan mendukung dan memberikan kasih sayang dan cinta yang tulus kepada peneliti, terima kasih peneliti ucapkan atas segala

pengorbanan, perjuangan, nasihat, semangat, dan do'a yang tulus sampai mengantarkan peneliti menjadi seorang sarjana. Untuk itu peneliti juga mengucapkan terima kasih yang tiada terhingga, terutama kepada:

1. **Dr. Agussani, M.AP.**, Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
2. **Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.**, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
3. **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara dan sekaligus dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan kritik dan saran bagi peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
4. **Dr. Mhd. Isman, M.Hum.**, Ketua Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
5. **Aisiyah Aztry, S.Pd., M.Pd.**, Sekretaris Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
6. **Drs. Tepu Sitepu, M.Si.**, sebagai dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran bagi peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh Pegawai dan Staf biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan saran, bimbingan, bantuan, dan pengetahuan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan dan kelancaran proses administrasi.
8. Teruntuk **Annisa, Iqbal, Ajis, Mona, Nurbainah, Masyithah, Sandy**, dan **Geng Nero** yang telah memberikan semangat dan dorongan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
9. Terima kasih kepada yang terkasih teman seperjuangan kelas B Sore FKIP Bahasa dan Sastra Indonesia stambuk 2013 yang tak dapat saya sebutkan satu persatu yang masih

bertahan dalam memberikan motivasi, semangat, dan kesetiiaannya untuk menyayangi peneliti sampai mengantarkan peneliti menyelesaikan kuliah dan menjadi serjana.

10. Terima kasih untuk mahasiswa Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang sudah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu dalam penelitian ini.

Penulis mengucapkan terima kasih untuk bantuan yang diberikan oleh semua pihak, tanpa kalian skripsi ini tidak akan berhasil terselesaikan dan menjadi sebuah ilmu bagi peneliti serta mahasiswa Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah mendukung hasil penelitian peniliti. Semoga Allah Subhanawata'ala memberikan imbalan yang setimpal atas jasa yang telah diberikan kepada peneliti.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Medan, Oktober 2018  
Hormat Peneliti,

**Dina Muthi'ah Rangkuti**  
**NPM. 1302040201**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah .....	3
E. Tujuan Penelitian .....	4
F. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORETIS .....</b>	<b>6</b>
A. Kerangka Teoretis .....	6
1. Pengertian Kebiasaan .....	6
2. Pengertian Gawai.....	7
3. Pengaruh Penggunaan Gawai .....	8
4. Pengertian Hasil Belajar .....	12
5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	
B. Kerangka Konseptual .....	17
C. Hipotesis Penelitian.....	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>19</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	19
B. Populasi dan Sampel .....	20

C. Metode Penelitian.....	21
D. Variabel Penelitian .....	21
E. Defenisi Operasional Penelitian .....	21
F. Instrumen Penelitian.....	22
G. Teknik Analisis Data .....	24
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
A. Deskripsi Data Penelitian .....	28
B. Analisis Data .....	33
C. Jawaban Pernyataan Penelitian .....	35
D. Diskusi Hasil Penelitian .....	36
E. Keterbatasan Penelitian .....	37
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>39</b>
A. SIMPULAN .....	39
B. SARAN .....	40
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>41</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1</b>	Rincian dan Waktu Penelitian .....	19
<b>Tabel 3.2</b>	Kisi-kisi Instrumen Penelitian .....	23
<b>Tabel 3.3</b>	Interpretasi Angka Indeks Korelasi “r” <i>Product moment</i> .....	26
<b>Tabel 4.1</b>	Deskripsi Data Penelitian.....	28
<b>Tabel 4.2</b>	Penilaian Jawaban Responden .....	30
<b>Tabel 4.3</b>	Indeks Korelasi .....	31

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Angket Penelitian .....	43
Lampiran 2 : Kartu Hasil Studi Mahasiswa .....	115
Lampiran 3 : K-1.....	133
Lampiran 4 : K-2.....	134
Lampiran 5 : K-3.....	135
Lampiran 6 : Berita Acara Bimbingan Proposal.....	136
Lampiran 7 : Lembar Pengesahan Proposal.....	137
Lampiran 8 : Surat Permohonan .....	138
Lampiran 9 : Surat Pernyataan Tidak Plagiat .....	139
Lampiran 10 : Surat Keterangan Seminar.....	140
Lampiran 11 : Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal.....	145
Lampiran 12 : Surat Permohonan Izin Riset.....	146
Lampiran 13 : Surat Balasan Riset.....	147
Lampiran 14 : Berita Acara Bimbingan Skripsi .....	148
Lampiran 15 : Daftar Riwayat Hidup .....	149

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Gawai atau *gadget* merupakan salah satu teknologi yang canggih saat ini dan banyak masyarakat yang menggunakannya termasuk mahasiswa. Gawai banyak membantu mahasiswa untuk mengerjakan tugas, mencari ilmu pengetahuan, mencari sumber bacaan, dan mengikuti perkembangan sehingga banyak yang menyalahgunakannya. Namun tanpa mereka sadari, ketergantungan terhadap gawai yang mereka anggap sebagai penunjang studi, malah dapat menjadi penghambat bagi studi mereka jika tidak digunakan berdasarkan fungsi dan kebijaksanaan dari diri sendiri.

Penyalahgunaan terhadap gawai juga terlihat pada mahasiswa yang tidak pernah bisa lepas dari gawai mereka terlebih seperti *smartphone*. Sangat lazim ditemui mahasiswa yang selalu membawa *smartphone* di tangan mereka, bahkan pada saat kuliah. Lain halnya dengan laptop yang diperbolehkan pada saat perkuliahan berlangsung untuk menunjang keperluan kuliah tersebut, namun terkadang sering disalahgunakan oleh beberapa mahasiswa untuk *online* keperluan pribadi.

Selain itu penyalahgunaan terhadap gawai juga berpengaruh pada sikap mahasiswa yang akan cenderung menjadi pemalas. Mahasiswa yang terbiasa menggunakan gawai hanya untuk *game* atau *online* saja, di dalam diri mereka hanya akan tertanam jiwa pemalas yang sulit untuk berkembang dan mahasiswa yang seperti itu cenderung tidak mengikuti perkuliahan dan akhirnya nilai mereka tidak akan mencapai hasil yang maksimal.

Gawai tersebut akan dirasa 1 beberapa mahasiswa karena dapat membantu menghilangkan rasa bosan dan dapat menghibur mereka, namun terkadang mahasiswa

cenderung menggunakan gawai tersebut secara berlebihan sehingga mereka menjadi malas untuk melaksanakan kewajiban mereka.

Menurut peneliti *Baylor University in Texas* dalam studi yang dipublikasikan dalam *Journal of Behavioral Addictions*, disebutkan 60% dari 164 mahasiswa yang menjadi responden mengaku kecanduan bermain ponsel. Ditemukan pula mahasiswa sering berinteraksi dengan ponsel yaitu 10 jam dalam sehari. Rata-rata mereka menghabiskan 1,5 jam untuk SMS, 46 menit untuk mengirim surat elektronik, 38 menit mengecek *facebook*, dan 34 menit berselancar di internet tanpa tujuan yang jelas.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan di atas, penggunaan gawai mempunyai dampak positif dan negatif dalam dunia pendidikan khususnya pengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa. Terkait dengan hal tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gawai Dengan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Tahun Akademik 2017-2018”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang tertera di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kebanyakan mahasiswa menggunakan gawai sebagai alat canggih yang dilengkapi dengan banyak fitur dan aplikasi sehingga memudahkan mahasiswa untuk mencari informasi seputar pembelajaran perkuliahan, lalu mahasiswa merasa tidak perlu untuk mencari referensi dalam bentuk cetak.
2. Gawai membuat mahasiswa kecanduan dalam memakainya sehingga kehilangan konsentrasi dalam belajar.
3. Terdapat banyak penyalahgunaan gawai terhadap mahasiswa.
4. Pengaruh kebiasaan penggunaan gawai terhadap hasil belajar.

### **C. Batasan Masalah**

Adanya batasan masalah bertujuan agar pembahasannya tidak semakin luas. Penulis membatasi penelitiannya berupa hubungan penggunaan gawai yang dibatasi pada *smartphone* dengan hasil belajar mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Tahun Akademik 2017-2018.

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah merupakan suatu penjabaran dari identifikasi masalah dan pembatasan masalah. Agar penelitian ini lebih jelas dan terarah maka perlu diberikan rumusan masalah demi tercapainya suatu sasaran penelitian. Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kebiasaan penggunaan gawai *smartphone* pada mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Tahun Akademik 2017-2018?
2. Bagaimana hasil belajar mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Tahun Akademik 2017-2018?
3. Adakah hubungan kebiasaan penggunaan gawai dengan hasil belajar mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Tahun Akademik 2017-2018?

## **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah maksud yang hendak dicapai dari penelitian yang dilakukan.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kebiasaan penggunaan gawai *smartphone* pada mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Tahun Akademik 2017-2018.
2. Untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Tahun Akademik 2017-2018.
3. Untuk mengetahui hubungan kebiasaan penggunaan gawai dengan hasil belajar mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Tahun Akademik 2017-2018.

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian merupakan dampak dari tercapainya tujuan dan terjawabnya rumusan masalah secara akurat. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pembelajaran terhadap mahasiswa dalam penggunaan gawai, supaya dapat memberikan dampak dan pengaruh yang bersifat positif terhadap hasil belajarnya, meningkatkan penggunaan teknologi gawai sebagai sumber belajar untuk meningkatkan hasil belajar yang positif.
2. Bagi pembaca, penelitian ini dapat menjadi pedoman untuk lebih baik dalam memahami hubungan penggunaan gawai.

3. Bagi peneliti, memberikan manfaat pengalaman dan pengetahuan yang lebih baik khususnya dalam bidang ilmu pengetahuan teknologi.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORETIS**

#### **A. Kerangka Teoretis**

Dalam kerangka penelitian, kerangka teoretis memuat jumlah teori yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Penggunaan teori yang kuat membuat besar kemungkinan suatu penelitian mempunyai dasar yang kuat dalam memperoleh suatu kebenaran. Teori-teori tersebut digunakan sebagai landasan dan titik acuan dalam pembahasan selanjutnya, sehingga peneliti dan pembaca berada pada interpretasi yang sama.

#### **1. Pengertian Kebiasaan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kebiasaan adalah pola untuk melakukan tanggapan terhadap situasi tertentu yang dipelajari oleh seorang individu dan yang dilakukannya secara berulang untuk hal yang sama. <http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/kbbi/>

Menurut Hutabarat (dalam Aunurrahman 2009:187) bahwa kebiasaan merupakan perilaku yang sudah berulang-ulang dilakukan, sehingga menjadi otomatis, artinya berlangsung tanpa dipikirkan lagi, tanpa dikomando oleh otak. Sedangkan menurut Burghardt (dalam Syah, 1997:118) menyatakan bahwa kebiasaan itu timbul karena proses penyusutan kecenderungan respon dengan menggunakan simulasi yang berulang-ulang. Menurut Asih dan Pratiwi (2010:38) kebiasaan adalah perbuatan sehari-hari yang dilakukan secara berulang-ulang dalam hal yang sama, sehingga menjadi adat kebiasaan dan ditaati oleh masyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kebiasaan adalah respon seseorang dalam menghadapi suatu hal tanpa melalui proses berpikir karena kebiasaan tidak melalui proses berpikir manusia secara otomatis melakukannya seperti masalah berjabat

tangan, manusia tidak berpikir harus menggunakan tangan kanan atau tangan kiri. Jadi, kebiasaan adalah respon dari seseorang dalam menghadapi suatu hal tanpa melalui proses berpikir.

## **2. Pengertian Gawai**

Gawai adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Menurut Osland (2013) *gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Kelemens menyebutkan bahwa *handphone* adalah salah satu gawai berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas oleh berbagai Negara di belahan dunia. Selain berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan, *handphone* berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan singkat (*Short Message Service*). Menurut Gary B, Thomas J dan Misty E (2007) *Smartphone (gadget)* adalah telepon yang bisa dipakai di internetan yang biasanya menyediakan fungsi Personal Digital Assistant (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator. Adapun Schmidt mengemukakan bahwa istilah *smartphone* merupakan istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan *mobile device* yang menggabungkan fungsi *cellphone*, PDA, *Audio Player*, *digital camera*, *camcorder*, *Global Positioning System (GPS)*, *receiver* dan *Personal Computer (PC)*.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa gawai atau *gadget* ialah suatu perangkat canggih yang memiliki fungsi lebih banyak bersifat praktis dan dirancang dengan teknologi yang canggih dan diterima oleh masyarakat di seluruh Negara adalah *handphone* atau *smartphone*.

### **3. Pengaruh Penggunaan Gawai**

Dalam hal ini gawai yang dimaksud adalah *handphone* atau *smartphone* yang memberikan pengaruh positif dan negatif pada penggunanya. Adapun dampak positif dari gawai atau *gadget* ini sendiri antara lain:

1. Sebagai alat komunikasi antara pelajar dan orangtua ataupun sebaliknya serta dapat memperluas komunikasi dibelahan dunia lainnya.
2. Dapat memperoleh pengetahuan yang luas dengan cepat dan tepat.
3. Sebagai sarana pembelajaran yang baru dalam belajar.
4. Memberikan rasa virtual empati kepada temannya dengan adanya fitur *chatting* dan media sosial di dalam sebuah *handphone*.
5. Bisa membuat pelajar yang lebih pendiam dan malu-malu dapat memberanikan diri untuk bersosialisasi dengan teman-temannya.

Sekarang dampak positif tersebut telah berubah arah yang sangat signifikan kearah yang lebih negatif, antara lain menurut penelitian dari sebuah sekolah mengatakan bahwa siswa mereka yang terpapar dengan *gadget* dan tidak menggunakan *gadget* terlihat jelas perbedaannya, pelajar yang tidak terpapar *gadget* mereka tidak mengalami penurunan konsentrasi belajar dan prestasinya semakin membaik. Menurut hasil pengamatan tersebut didapatkan bahwa *gadget* dapat memberikan pengaruh negatif pada pelajar. Adapun dampak negatif dari *gadget (handphone)* ini sendiri antara lain:

#### **1. Mengalami Penurunan Konsentrasi**

Anak mengalami penurunan konsentrasi saat belajar. Konsentrasinya menjadi lebih pendek dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Anak lebih senang berimajinasi seperti dalam tokoh *game* yang sering ia mainkan menggunakan *gadget*-nya.

## **2. Mempengaruhi Kemampuan Menganalisa Permasalahan**

Semakin kedalam seseorang akan melihat bagaimana perilaku atau integritas anak didik telah banyak berubah dengan adanya *handphone*, misalnya dalam sebuah pelajaran Matematika, Kimia, Fisika mereka apabila dalam penyelesaian masalah berhitung langsung sigap mengeluarkan *handphone* di dalam kantong mereka dan menggunakan aplikasi kalkulator untuk mendapatkan hasil perhitungan tanpa harus menganalisa dan ingin mendapatkan hasil yang tepat, tentu ini gejala buruk bagi perkembangan nalar atau logika berpikir siswa karena mereka tidak percaya dengan pikirannya, lambat menggunakan pikiran atau nalar dan bahkan faktor malas orat-oret karena lebih praktis dengan *handphone*. Dikarenakan ketika belajar, anak tidak mau mencari data dan tidak tertantang untuk melakukan analisis. Anak menginginkan sesuatu yang serba cepat dan langsung terlihat hasilnya. Adapun proses untuk mencapai hasil akhir itu tidak dipedulikan.

## **3. Malas Menulis dan Membaca**

*Gadget* menjadikan anak malas menulis dan membaca. Dengan perangkat *gadget*, maka aktifitas menulis menjadi lebih mudah ini memengaruhi keterampilan menulis anak. Tak hanya itu, perangkat visual pun tampak lebih menarik dan menggoda karena dapat memperlihatkan sesuai dengan kenyataan. Akibatnya anak-anak menjadi malas membaca sebab, membaca menuntut anak untuk mengembangkan imajinasi dari kesimpulan yang dibaca.

## **4. Penurunan Kemampuan Bersosialisasi**

Anak menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar serta tidak memahami etika bersosialisasi. Dalam cara bersosialisasi dan kehidupan pelajar. Dengan adanya *gadget* atau *handphone* di tangan mereka etika dalam bersosialisasi pun memudar, mereka sangat jarang

bertegur sapa dikehidupan nyata, mereka dengan mengandalkan sebuah *handphone* sebagai sarana untuk berkomunikasi. Sebagai contoh sikap dalam berinteraksi dengan guru seakan-akan tidak ada perbedaan, rasa hormat hanya perilaku yang bersifat semu bahkan cenderung bersifat subyektif. Mereka hanya menunjukkan hormatnya ketika mereka perlu (menghadap), terkadang acuh tak acuh dengan guru yang ada disampingnya, sibuk memainkan *handphone*.

### **5. Memberikan Efek Candu Kepada Pelajar**

Ini kita bisa lihat sendiri bagaimana siswa tidak dapat lepas dari *handphonenya*, dari bangun tidur, makan, sampai mereka ketinggalan *handphone* pun merupakan suatu hal yang menakutkan bagi mereka, karena pelajar sendiri telah terpengaruh dengan efek dari *handphone* tersebut.

### **6. Mempengaruhi Gaya Hidup Pada Pelajar**

*Handphone* juga dapat mempengaruhi gaya hidup seorang pelajar yaitu membuat pelajar berperilaku konsumtif, ini bisa kita lihat dengan seringnya muncul jenis *handphone* baru, yang tidak hanya menawarkan teknologi yang mutakhir tapi juga *design* baru yang disesuaikan dengan selera konsumen, sehingga menarik minat pengguna untuk gonta-ganti *handphone*. Selain itu juga dengan adanya *handphone* di tangan mereka telah membuat mereka semakin egois dan berbudaya pamer dengan teman sekitarnya, bisa kita lihat penggunaan *smartphone* dikalangan pelajar sangat meningkat dengan bentuk dan fitur sebuah *handphone* mereka telah membudayakan sikap pamer.

### **7. Handphone Dijadikan Sarana Berbuat Curang**

Masalah lebih memperhatikan lagi adalah dalam menjawab soal ulangan dengan bantuan teman lewat SMS ataupun *chatting* dilayanan *smartphone*.

Masih banyak lagi dampak yang ditimbulkan dari sebuah *handphone*, *handphone* atau *gadget* sendiri telah benar-benar merajai anak pelajar sekarang, pelajar tidak bisa diawasi dengan adanya *handphone*, karena dengan sebuah *smartphone* ditangan mereka telah dapat menjelajahi akses internet tanpa batas maupun pengawasan sehingga pelajar dengan sangat mudah mendapatkan akses informasi negatif dalam sebuah *handphone*. Ternyata dampak dari sebuah *handphone* tidak hanya mempengaruhi sikap atau psikologis seorang pelajar, *handphone* sendiri memiliki dampak bagi kesehatan, menurut psikolog Elly Risman bahwa penggunaan *smartphone* atau *handphone* tersendiri dapat merusak otak depan seorang anak, kerusakan otak tersebut telah diungkap oleh psikiater dari Amerika Serikat yaitu Mark Kastleman bahwa telah banyak kerusakan otak diakibatkan penggunaan *smartphone* yang tidak pada fungsinya yaitu mengakses konten pornografi serta daya radiasi yang sangat kuat dari sebuah *handphone* ini.

Solusi dari bagaimana pengaruh dari *gadget (handphone)* ini sendiri bedasarkan banyaknya dampak yang ditimbulkan dari sebuah piranti *gadget* atau *handphone* ini sendiri, kita sebagai pengawas di sekolah dan pengawas bagi pelajar di rumah yaitu orangtua hendaknya menjadi lebih pintar dari pelajar sehingga kita bisa mengawasi setiap perjalanan dari sebuah piranti yang digunakan agar tidak salah dalam penggunaanya.

<http://ranynopiani.blogspot.co.id/2013/12/pengaruh-penggunaan-gadget-handphone.html>.

#### **4. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hampir sebagian terbesar atau perilaku yang diperhatikan seseorang merupakan hasil belajar (Nana Syaodih Sukmadinata, 2007: 102). Sedangkan menurut Nana Sudjana (2004: 3) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

Pada hakikatnya hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perilaku yang relatif menetap. Jadi hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaktif tindak belajar dan tindak mengajar (Midjiono, 2006:3).

Benjamin S. Bloom (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006:26-27) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

- a. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- b. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- c. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
- d. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
- e. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
- f. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk

mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah tes.

## **5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugihartono, dkk (2007:76-77), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

- a. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologi.
- b. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Sedangkan menurut Slameto (2010: 53), faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu :

1. Faktor intern meliputi:
  - a. Faktor jasmaniah
    - Faktor kesehatan
    - Faktor cacat tubuh
  - b. Faktor psikologis
    - Intelegensi
    - Perhatian

- Minat
- Bakat
- Motif
- Kematangan
- kesiapan

c. Faktor kelelahan

2. Faktor ekstern meliputi:

a. Faktor keluarga

- Cara orangtua mendidik
- Relasi antar keluarga
- Suasana rumah
- Keadaan ekonomi keluarga
- Pengertian orangtua
- Latar belakang kebudayaan

b. Faktor sekolah meliputi:

- Metode mengajar
- Kurikulum
- Relasi guru dengan siswa
- Relasi siswa dengan siswa
- Disiplin sekolah
- Alat pengajaran
- Waktu sekolah
- Standar pelajaran di atas ukuran
- Keadaan gedung
- Metode belajar

- Tugas rumah
- c. Faktor masyarakat
  - Kegiatan siswa dalam masyarakat
  - Teman bergaul
  - Bentuk kehidupan masyarakat

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di atas, penelitian menggunakan faktor eksternal berupa penggunaan model pembelajaran *Kooperatif Jigsaw* dan model pembelajaran *Kooperatif STAD*. Pelaksanaan dua jenis model pembelajaran kooperatif ini menuntut keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

## **B. Kerangka Konseptual**

Berdasarkan kerangka teoretis, penulis menetapkan kerangka konseptual sebagai landasan terhadap masalah penelitian. Hubungan kebiasaan gawai yang dibatasi pada *smartphone* mempunyai hubungan dengan hasil belajar mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Tahun Akademik 2017-2018.

## **C. Hipotesis Penelitian**

Pengertian Hipotesis menurut Sugiyono (2012:96) adalah “Sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pernyataan”. Jadi hipotesis penelitian adalah jawaban terhadap penelitian yang dianggap paling tinggi dan paling mungkin kebesarannya, untuk membuktikannya dilakukan pengujian.

Sehubungan dengan penelitian di atas, maka penulis mengajukan hipotesis penelitian ini adalah “Adanya hubungan yang signifikan kebiasaan penggunaan gawai (*smarthpone*) dengan hasil belajar mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Tahun Akademik 2017-2018.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sumatera Utara. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2017 sampai dengan bulan Maret 2018. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.1 di bawah ini.

**Tabel 3.1**

**Rincian Waktu Penelitian**

No	Jenis Kegiatan	Bulan/Minggu																																							
		Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Penulisan Proposal	■	■	■	■																																				
2	Bimbingan Proposal					■	■	■	■																																
3	Perbaikan Proposal									■	■	■	■	■	■	■	■																								
4	Seminar Proposal																	■																							
5	Surat Izin Penelitian																									■															
6	Pengumpulan Data																													■											
7	Penulisan Skripsi																													■	■	■	■								
8	Bimbingan skripsi																													■	■	■	■	■	■	■	■				
9	Persetujuan Skripsi																																				■				

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi adalah keseluruhan objek yang akan diteliti, seperti yang dikatakan Sugiyono (2012:117), “ Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek- subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah teman-teman penulis berjumlah 160 mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Tahun Akademik 2017-2018.

### **2. Sampel**

Sugiyono (2012:118) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel dimaksudkan sebagai pemilihan sejumlah subjek penelitian sebagai wakil dari populasi sehingga dihasilkan sampel yang mewakili populasi yang dimaksud.

Untuk penelitian ini, peneliti mengambil sampel dengan teknik *purposive sampling* yaitu sampel bertujuan atau sampel secara sengaja dipilih oleh peneliti sebanyak 18 orang karena jumlah mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Tahun Akademik 2017-2018 yang lebih banyak atau sering menggunakan gawai atau *smartphone*.

## **C. Metode Penelitian**

Metode penelitian memegang peranan penting dalam melaksanakan sebuah penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini metode deskriptif kuantitatif yaitu penelitian yang bertujuan menjelaskan fenomena yang ada dengan menggunakan angka-angka untuk mencadarkan karakteristik individu atau kelompok.

#### **D. Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2012:61), variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini terdapat variabel yang harus dijelaskan agar pembahasannya lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel antara lain yaitu:

- 1). Variabel bebas/independen dalam penelitian ini adalah kebiasaan penggunaan gawai (X).
- 2). Variabel terikat/dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar mahasiswa (Y).

#### **E. Defenisi Operasional Variabel**

Defenisi operasional variabel Penelitian adalah sebagai berikut:

1. Pengaruh merupakan suatu daya yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain dan tunjuk mengikuti kekuatan orang lain.
2. Kebiasaan adalah respon seseorang dalam menghadapi suatu hal tanpa melalui proses berpikir karena kebiasaan tidak melalui proses berpikir manusia secara otomatis melakukannya seperti masalah berjabat tangan, manusia tidak berpikir harus menggunakan tangan kanan atau tangan kiri.
3. Gawai atau *gadget* ialah suatu perangkat canggih yang memiliki fungsi lebih banyak bersifat praktis dan dirancang dengan teknologi yang canggih dan diterima oleh masyarakat diseluruh Negara adalah *handphone* atau *smartphone*.

4. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, efektif, dan psikomotorik.

## **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Arikunto (2003:2007) menyatakan bahwa instrumen penelitian merupakan alat bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data. Kualitas instrumen akan menentukan kualitas data yang terkumpul.

Penggunaan instrument dilakukan untuk mendukung proses pengumpulan data dan memperoleh data yang diinginkan, instrument tersebut berupa:

1. Peneliti menggunakan angket atau kuesioner untuk mengumpulkan data di lapangan untuk mengetahui data tentang pengaruh positif dan negatif penggunaan gawai. Butir-butir pertanyaan akan diberi penilaian yang memiliki tingkat penskoran yang beragam mulai dari tingkatan yang sangat positif sampai ke sangat negatif yang berupa kata-kata dengan skor dari tiap pilihan jawaban atas pernyataan sebagai berikut:
  - a. Skor 4 : Untuk jawaban sangat setuju
  - b. Skor 3 : Untuk jawaban setuju
  - c. Skor 2 : Untuk jawaban tidak setuju
  - d. Skor 1 : Untuk jawaban sangat tidak setuju
2. Dokumen yang digunakan oleh peneliti ialah Kartu Hasil Studi (KHS) dengan menggunakan IPK mahasiswa untuk mengetahui data tentang hasil belajar

mahasiswa, x = angket dan y = KHS. Adapun penjabaran instrument penelitian yang digunakan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi Instrumen Penelitian**

No	Variabel	Indikator	Nomor Soal	Jawaban Responden	Skor	Sumber
1	1. Kebiasaan Penggunaan Gawai	1. Gawai <i>smartphone</i>	1	a. Sangat Sering b. Sering c. Tidak Sering d. Sangat Tidak Sering	4 3 2 1	Mahasiswa
		2. Sumber Belajar	2 dan 3	a. Sangat Sering b. Sering c. Tidak Sering d. Sangat Tidak Sering	4 3 2 1	
		3. Perpustakaan	4	a. Sangat Sering b. Sering c. Tidak Sering d. Sangat Tidak Sering	4 3 2 1	
		4. Mengikuti Tren	5 dan 6	a. Sangat Sering b. Sering c. Tidak Sering d. Sangat Tidak Sering	4 3 2 1	
		5. Aktif di Media Sosial	7, 8, dan 9	a. Sangat Sering b. Sering c. Tidak Sering d. Sangat Tidak Sering	4 3 2 1	
		6. Motivasi	10, 11, 12, dan 13	a. Sangat Sering b. Sering c. Tidak Sering d. Sangat Tidak Sering	4 3 2 1	
		7. Hasil Belajar	14 dan 15	a. Sangat Sering b. Sering c. Tidak Sering d. Sangat Tidak Sering	4 3 2 1	

2	2. Hasil Belajar	Nilai Hasil Belajar Mahasiswa	Nilai IPK Mahasiswa	Dokumentasi		
---	------------------	-------------------------------	---------------------	-------------	--	--

### G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang dapat dipakai berupa angket yang digunakan untuk mengetahui kebiasaan penggunaan gawai yang dibatasi pada *smartphone*. Metode ini digunakan untuk penelitian dengan cara mengirimkan daftar pertanyaan pada orang yang sengaja diminta memberikan jawaban pertanyaan-pertanyaan tersebut. Kemudian data dokumentasi yang digunakan untuk melengkapi data yang tidak dapat diperoleh dari angket. Dalam penelitian ini dokumen yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa berupa IPK mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Tahun Akademik 2017-2018.

Dalam penelitian ini rumusan yang digunakan adalah korelasi *product moment*, secara operasional analisis data tersebut dilakukan melalui tahapan:

1. Mencari angka korelasi dengan rumus *product moment* yang dikemukakan Sugiyono (2012: 255) adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : Korelasi *product moment*

N : Banyaknya subjek

XY : Hasil perkalian skor X dan Y

X : Nilai dalam distribusi variabel X

Y : Nilai dalam distribusi variabel Y

2. Memberikan interpretasi terhadap  $r_{xy}$ , yaitu dengan interpretasi sederhana dengan cara mencocokkan hasil perhitungan dengan angka indeks korelasi “r” *product moment* seperti tabel di bawah ini:

**Tabel 3.3**  
**Interpretasi Angka Indeks Korelasi “r” *Product Moment***

Interval Koefisien	Interpretasi
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

3. Selanjutnya dicari  $t_{hitung}$  untuk mengetahui pengaruhnya dengan rumus uji signifikansi korelasi *product moment* sebagai berikut:

$$t = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

r : Koefisien korelasi antara variabel X dengan variabel Y

n : Banyaknya subjek

Pengujian ini dilakukan dengan cara membandingkan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  pada tingkat kepercayaan  $\alpha = 0,05$  uji dua pihak untuk melihat  $t_{tabel}$  dengan  $dk = n-2$  dengan ketentuan jika

$t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dengan pengertian ada hubungan yang signifikan kebiasaan penggunaan gawai terhadap hasil belajar mahasiswa.

Setelah memberikan interpretasi secara kasar atau sederhana maka langkah selanjutnya yaitu adalah mencari seberapa besar kontribusi variabel X terhadap variabel Y dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD : Koefisien determinasi (kontribusi variabel X terhadap variabel Y).

r : Koefisien korelasi antara variabel X dengan variabel Y.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

#### A. Deskripsi Data Penelitian

Pada bab ini, data-data yang telah dikumpulkan akan dianalisis berdasarkan metode yang telah ditentukan. Secara keseluruhan, dalam bab ini akan dibahas tentang tanggapan mahasiswa sebanyak 18 mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Tahun Akademik 2017-2018.

Peneliti akan menggambar tanggapan mahasiswa dengan perincian tabel tunggal yang diambil berdasarkan data kuisisioner yang terdiri dari 18 responden. Tabel-tabel berikut ini akan menggambarkan bagaimana tanggapan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Tahun Akademik 2017-2018.

**Tabel 4.1**  
**Deskripsi Data Penelitian**

No.	Pertanyaan	Jawaban Responden	Skor	Frekuensi	Persen
1	Apakah hari saya menggunakan gawai <i>smartphone</i> ?	Jawaban Sangat Sering	4	15	83,33%
		Jawaban Sering	3		
		Jawaban Tidak Sering	2	2	11,11%
		Jawaban Sangat Tidak Sering	1	1	5,55%
		Jawaban Tidak Pernah	0	0	0
2	Apakah sering mencari sumber belajar melalui gawai <i>smartphone</i> ?	Jawaban Sangat Sering	4	11	61,11%
		Jawaban Sering	3		
		Jawaban Tidak Sering	2	5	27,77%
		Jawaban Sangat Tidak Sering	1	2	11,11%
		Jawaban Tidak Pernah	0	0	0

3	Apakah menyimpan materi kuliah di gawai <i>smartphone</i> untuk dibaca ulang?	<p>angat Sering</p> <p>ering</p> <p>idak Sering</p> <p>angat Tidak Sering</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	<p>13</p> <p>4</p> <p>1</p> <p>0</p>	<p>72,22%</p> <p>22,22%</p> <p>5,55%</p> <p>0</p>
4	Apakah sering mengunjungi perpustakaan?	<p>angat Sering</p> <p>ering</p> <p>idak Sering</p> <p>angat Tidak Sering</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	<p>17</p> <p>1</p> <p>0</p> <p>0</p>	<p>94,44%</p> <p>5,55%</p> <p>0</p> <p>0</p>
5	Apakah sering membawa gawai <i>smartphone</i> ke kampus?	<p>angat Sering</p> <p>ering</p> <p>idak Sering</p> <p>angat Tidak Sering</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	<p>15</p> <p>3</p> <p>0</p> <p>0</p>	<p>83,33%</p> <p>16,66%</p> <p>0</p> <p>0</p>
6	Apakah sering mengganti <i>smartphone</i> untuk mengikuti tren?	<p>angat Sering</p> <p>ering</p> <p>idak Sering</p> <p>angat Tidak Sering</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	<p>6</p> <p>6</p> <p>5</p> <p>1</p>	<p>33,33%</p> <p>33,33%</p> <p>27,77%</p> <p>5,55%</p>
7	Apakah jam perkuliahan, saya sering diam-diam membuka media sosial?	<p>angat Sering</p> <p>ering</p> <p>idak Sering</p> <p>angat Tidak Sering</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	<p>4</p> <p>6</p> <p>8</p> <p>0</p>	<p>22,22%</p> <p>33,33%</p> <p>44,44%</p> <p>0</p>
8	Apakah memanfaatkan media sosial untuk mengembangkan keterampilan saya?	<p>angat Sering</p> <p>ering</p> <p>idak Sering</p> <p>angat Tidak Sering</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	<p>13</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>0</p>	<p>72,22%</p> <p>16,66%</p> <p>11,11%</p> <p>0</p>
9	Apakah menggunakan media	<p>angat Sering</p>	<p>4</p> <p>3</p>	<p>8</p>	<p>44,44%</p>

	sosial bukan untuk membaca dan menulis status yang lari dari pembelajaran kuliah?	erang Tidak Sering angat Tidak Sering	2 1	10 0 0	55,55% 0 0
0	apa sering membaca dan mencari informasi melalui gawai <i>smartphone</i> ?	angat Sering erang Tidak Sering angat Tidak Sering	4 3 2 1	8 9 1 0	44,44% 50% 5,55% 0
1	apa termotivasi untuk belajar jika didukung dengan menggunakan gawai <i>smartphone</i> ?	angat Sering erang Tidak Sering angat Tidak Sering	4 3 2 1	4 9 5 0	22,22% 50% 27,77% 0
2	apakah kuliah saya lebih cepat terselesaikan jika mencarinya dengan menggunakan gawai <i>smartphone</i> ?	angat Sering erang Tidak Sering angat Tidak Sering	4 3 2 1	10 6 2 0	55,55% 33,33% 11,11% 0
3	apa lebih sering mencari materi di gawai <i>smartphone</i> dari pada membaca buku?	angat Sering erang Tidak Sering angat Tidak Sering	4 3 2 1	4 11 3 0	22,22% 61,11% 16,66% 0
4	apa mendapatkan nilai yang memuaskan jika mengandalkan gawai <i>smartphone</i> saja?	angat Sering erang Tidak Sering angat Tidak Sering	4 3 2 1	3 6 9 0	16,66% 33,33% 50% 0

5	ai IPK saya setiap semester	angat Sering	4	2	11,11
	meningkat dengan	ering	3	7	38,88
	mengandalkan gawai	tidak Sering	2	9	50
	<i>smartphone</i> setiap hari?	angat Tidak Sering	1	0	0

**Tabel 4.2**  
**Penilaian Jawaban Responden**  
**Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gawai dengan Hasil Belajar**  
**Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**  
**Tahun Akademik 2017-2018**

No.	Nama Responden	Skor Jawaban Responden				X (Jumlah Skor)	Y (PK Mahasiswa)
		A	B	C	D		
1	lika Tania	2	24	8	-	44	3,45
2	ka Zullina	24	27	-	-	51	3,29
3	Reza Aulia Rahman	24	21	4	-	49	3,04
4	i Darmayanti Saragih	20	8	8	-	46	3,68
5	mna Wahyuni	36	3	-	-	59	3,72
6	Utami Lestari	36	9	6	-	51	3,33
7	ra	28	8	4	-	50	3,60
8	Mufidah	28	8	4	-	50	3,48
9	Dewi Hazliani Harahap	36	2	2	1	51	3,35
10	yah Nur Panjaitan	24	24	2	-	50	3,69
11	yah Azmi Marbun	20	24	4	-	48	3,66
12	ia Syafitri	32	2	6	-	50	3,51
13	i Sagita	28	6	2	-	46	3,28
14	fi Pusпита Sari	2	9	8	-	39	3,41

15	halimah	32	2	6	-	50	3,18
16	n Prawesti	36	5	2	-	53	3,65
17	ky Handayani Maulana	24	21	4	-	49	3,73
18	liana Simbolon	40	6	6	-	52	3,72
<b>Jumlah</b>						888	62,77

**Tabel 4.3**

**Indeks Korelasi**

**Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gawai dengan Hasil Belajar**

**Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**Tahun Akademik 2017-2018**

No	Nama Responden	X	Y	XY	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>
1	lika Tania	44	3,45	151,8	1936	11,90
2	ka Zullina	51	3,29	167,79	2601	10,82
3	Reza Aulia Rahman	49	3,04	148,96	2401	9,24
4	i Darmayanti Saragih	46	3,68	169,28	2116	13,54
5	mna Wahyuni	59	3,72	219,48	3481	13,83
6	Utami Lestari	51	3,33	169,83	2601	11,08
7	ra	50	3,60	180	2500	12,96
8	l Mufidah	50	3,48	174	2500	12,11
9	Dewi Hazliani Harahap	51	3,35	170,85	2601	11,22
10	yah Nur Panjaitan	50	3,69	184,5	2500	13,61
11	iyah Azmi Marbun	48	3,66	175,68	2304	13,39
12	ria Syafitri	50	3,51	175,5	2500	12,32

3	ni Sagita	46	3,28	150,88	2116	10,75
4	ni Puspita Sari	39	3,41	132,99	1521	11,62
5	ni Halimah	50	3,18	159	2500	10,11
6	ni Prawesti	53	3,65	193,45	2809	13,32
7	ni Ky Handayani Maulana	49	3,73	182,77	2401	13,91
8	ni Liana Simbolon	52	3,72	193,44	2704	13,83
	<b>Jumlah</b>	888	62,77	3100,2	44092	219,56

Setelah diketahui  $x = 888$ ,  $y = 62,77$ ,  $xy = 3100,2$ ,  $x^2 = 44092$ ,  $y^2 = 219,56$ . Maka dapatlah dicari indeks korelasinya dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}} \\
 &= \frac{\sum 3100,2}{\sqrt{(\sum 44092)(\sum 219,56)}} \\
 &= \frac{\sum 3100,2}{\sqrt{9680839,52}} \\
 &= \frac{\sum 3100,2}{3111,40} \\
 &= 0,99
 \end{aligned}$$

Selanjutnya akan dicari perhitungan  $t_{hitung}$  untuk mengetahui pengaruhnya dengan rumus uji signifikansi korelasi *product moment* dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\
 t &= \frac{0,99 \sqrt{18-2}}{\sqrt{1-0,99^2}} \\
 t &= \frac{0,99 \sqrt{16}}{\sqrt{1-0,98}} \\
 t &= \frac{0,99 (4)}{0,14}
 \end{aligned}$$

$$t = \frac{3,96}{0,14}$$

$$t = 28,28$$

Adapun perhitungan koefisien determinasi atau KD yang digunakan untuk mengetahui kontribusi (sumbangan) yang diberikan variabel x terhadap variabel y dengan menggunakan rumus KD sebagai berikut:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

$$KD = 0,99^2 \times 100\%$$

$$KD = 0,9801 \times 100\%$$

$$KD = 98,01\%$$

## **B. Analisis Data**

Sebagaimana halnya penelitian mengumpulkan data tidak lain sajian data melalui tes terhadap mahasiswa. Berdasarkan deskripsi di atas, dapat dijabarkan tentang tanggapan mahasiswa pada kebiasaan penggunaan gawai dengan hasil belajar melalui angket. Angket tersebut berjumlah 18 responden dengan X ( jumlah skor ) 888 dan IPK 62,77.

Untuk mencari nilai rata-rata terhadap penggunaan gawai *smartphone* oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Tahun Akademik 2017-2018 dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai rata - rata} = \frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{Banyaknya Data}}$$

Dan telah dibuktikan melalui angket bahwa skor jawaban responden 888 dengan jumlah responden 18 orang sehingga dapat disimpulkan nilai rata-ratanya 49,33. Sedangkan nilai hasil belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Tahun Akademik 2017-2018 berdasarkan 18 responden berjumlah 62,77 maka dapat disimpulkan nilai rata-ratanya 3,49.

Kemudian dapat dilihat hubungannya antara variabel x dan y dengan menggunakan rumus yang telah dideskripsikan di atas. Sehingga besarnya  $r_{xy}$  diperoleh sebesar 0,99 kemudian dicari  $t_{hitung}$  dengan melibatkan rumusnya. Karena penelitian tersebut kuantitatif deskriptif dan penelitiannya menggunakan *product moment* maka dicari terlebih dahulu  $r_{xy}$  kemudian  $t_{hitung}$ . Sehingga  $r_{xy}$  sebesar 0,99 dan  $t_{hitung}$  sebesar 28,28. Kemudian  $t_{tabel}$  disesuaikan berdasarkan banyaknya sampel dikurangi 2 yang telah ditetapkan oleh rumus, sehingga didapatkan bahwa  $t_{tabel}$  2,120.

Untuk memberikan interpretasi terhadap  $r_{xy}$  dapat ditempuh dengan cara yaitu memberi interpretasi sederhana apabila hasil tersebut diinterpretasikan secara kasar atau sederhana dengan mencocokkan hasil perhitungan dengan angka indeks korelasi *r product moment*, ternyata besarnya  $r_{xy}$  0,99 yang besarnya berkisar antara 0,80 – 1000 berarti korelasi berhubungan antara variabel x dan y terdapat korelasi yang sangat kuat. Dapat disimpulkan berdasarkan rumus tersebut bahwa  $t_{hitung}$  sebesar 28,28. Sedangkan  $t_{tabel}$  dapat dilihat dengan rumus  $DK = n - 2$  dengan taraf signifikansi 5%. Maka  $t_{tabel}$  dapat diperoleh dengan cara  $18 - 2 = 16$ . Taraf signifikansi dengan DK sebesar 16 diperoleh nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,120. Ternyata  $t_{hitung}$  sebesar 28,28 adalah jauh lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  yang

besarnya 2,120 karena  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ , dengan demikian hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis 0 atau  $H_0$  ditolak, karena terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gawai dengan hasil belajar mahasiswa program studi pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Hal tersebut artinya bahwa semakin banyak mahasiswa menggunakan gawai sebagai alat mencari informasi atau menambah wawasan selain buku maka hasil belajar mahasiswa mendapatkan hasil yang baik sedangkan menggunakan gawai dalam hal negatif dapat menyebabkan hasil belajar mahasiswa menurun. Dari perhitungan tersebut diperoleh KD 98,01% maka dapat diketahui bahwa penggunaan gawai berupa *smartphone* mempunyai hubungan dengan hasil belajar mahasiswa. Sedangkan 1,99 ditentukan faktor lain dalam mempengaruhi hasil belajar mahasiswa. Berdasarkan analisis di atas dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan gawai berupa *smartphone* dikalangan mahasiswa mempunyai interval koefisien yang sangat kuat terhadap hasil belajar mahasiswa program studi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia tahun akademik 2017-2018.

### **C. Jawaban Pernyataan Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh jawaban atas pernyataan penelitian yang telah dirumuskan bahwa penggunaan gawai *smartphone* oleh mahasiswa yang telah dibuktikan melalui angket bahwa skor jawaban responden 888 dengan jumlah responden 18 orang sehingga dapat disimpulkan nilai rata-ratanya 49,33. Sedangkan nilai hasil belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Tahun Akademik 2017-2018 berdasarkan 18 responden berjumlah 62,77 maka dapat disimpulkan nilai rata-ratanya 3,49.

Kemudian dilanjutkan dengan  $t_{hitung}$  sebesar 28,28 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,120. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa adanya hubungan

penggunaan gawai berupa *smartphone* dengan hasil belajar mahasiswa pendidikan bahasa dan sastra Indonesia tahun akademik 2017-2018. Hasil akhir dengan menggunakan rumus koefisien determinasi sebesar 98,01% ditentukan oleh gawai berupa *smartphone* dan 1,99% ditentukan oleh faktor lain.

#### **D. Diskusi Hasil Penelitian**

Diskusi hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya hubungan kebiasaan penggunaan gawai dengan hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Tahun Akademik 2017-2018 karena pada saat melakukan penelitian, penulis menyebarkan angket tentang kebiasaan penggunaan gawai untuk melihat apakah ada hubungannya dengan hasil belajar mahasiswa atau tidak ada hubungannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ternyata ada hubungan kebiasaan penggunaan gawai dengan hasil belajar mahasiswa. Kebiasaan tersebut dilihat dari angket dan IPK mahasiswa bahwa mereka lebih dominan terhadap gawai untuk menunjang prestasi belajar mereka. Namun, dapat diketahui bahwa penunjang prestasi tersebut hanya semata untuk mencari sumber informasi agar lebih mempunyai wawasan yang lebih dibanding hanya terpatok pada buku. Kemudian angket tersebut memberikan poin-poin yang dapat memudahkan penulis dalam mencari hasil dari penelitian tersebut. Dan hasilnya bahwa adanya hubungan kebiasaan penggunaan gawai berupa *smartphone* dengan hasil belajar mahasiswa program studi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia tahun akademik 2017-2018.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Secara umum seseorang dalam melakukan sesuatu guna mencapai tujuan yang diinginkannya selalu menemui hambatan-hambatan. Hambatan-hambatan tersebut muncul karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki oleh peneliti. Namun dengan adanya hambatan-

hambatan tersebut peneliti selalu berupaya mengatasi hambatan-hambatan tersebut dengan langkah-langkah atau teknik yang baik dan akurat.

Ada beberapa keterbatasan yang peneliti sadari dalam penyelesaian skripsi ini yaitu sulitnya mencari buku atau referensi kepustakaan, kesulitan menganalisis secara cermat terhadap permasalahan yang diteliti, serta kesulitan menuliskan laporan hasil penelitian secara sistematis dan sempurna. Di samping itu juga mungkin karena peneliti belum mahir dalam pengambilan kesimpulan penelitian ini. Keterbatasan ini memungkinkan pemerolehan hasil penelitian kurang seperti yang diharapkan.

Keterbatasan-keterbatasan di atas sangat peneliti sadari sebagai orang yang tidak luput dari kesilapan, di samping itu peneliti belum memiliki pengetahuan dan pengalaman yang cukup dalam melakukan penelitian, karena sadar sebagai orang yang pertama kali ini melakukan penelitian sehingga hasilnya pun belum seperti yang diharapkan. Namun peneliti berusaha mengatasi keterbatasan-keterbatasan dalam menarik kesimpulan sehingga skripsi dengan judul **Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gawai Dengan Hasil belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Tahun Akademik 2017-2018** dapat diselesaikan dengan baik.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah penulis lakukan yang berjudul Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gawai dengan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Tahun Akademik 2017-2018. Akhirnya penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa:

- a. Ada hubungan yang signifikan antara kebiasaan penggunaan gawai pada *smartphone* dengan hasil belajar mahasiswa. Hal ini dibuktikan dari hasil yang diperoleh yaitu dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*, diperoleh angka indeks korelasi  $r_{xy}$  sebesar 0,09 yang berkisar antara 0,80 – 1000, ini berarti terdapat korelasi yang signifikan antara variabel x dan variabel y yaitu korelasi yang sangat kuat.
- b. Setelah  $r_{xy}$  diketahui maka dicari  $t_{hitung}$  sebesar 28,28 dengan DK sebesar 16 pada taraf signifikan 5% diperoleh  $t_{tabel}$  sebesar 2,120. Jika dilihat pada angka  $t_{tabel}$  tersebut maka  $t_{hitung}$  jauh lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  ( $28,28 > 2,120$ ). Dengan demikian hipotesis alternatif atau  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal tersebut artinya bahwa semakin banyak mahasiswa menggunakan gawai sebagai alat mencari informasi atau menambah wawasan selain buku maka hasil belajar mahasiswa mendapatkan hasil yang baik sedangkan menggunakan gawai dalam hal negatif dapat menyebabkan hasil belajar mahasiswa menurun.
- c. Hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Tahun Akademik 2017-2018 tidak sepenuhnya ditentukan oleh gawai. Karena 98,01% ditentukan oleh gawai dan 1,99% ditentukan faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar mahasiswa. Hal ini dibuktikan dengan 100% hasil belajar mahasiswa ditentukan oleh gawai berupa *smartphone* dan disamping itu adanya ketergantungan yang lain.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka sebagai tindak lanjut dalam penelitian ini disarankan sebagai berikut:

- a. Dengan dibuktikan bahwa kebiasaan penggunaan gawai berupa *smartphone* mempunyai hubungan yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa, berarti kebiasaan penggunaan gawai berupa *smartphone* dikalangan mahasiswa harus mendapat perhatian untuk menyukseskan hasil belajar mahasiswa ke arah IPK yang lebih tinggi dengan mengandalkan gawai untuk kebutuhan belajarnya.
- b. Bagi mahasiswa, gunakanlah gawai sebaik-baiknya untuk menunjang prestasi. Misalnya untuk menambah wawasan bukan untuk sekadar main-main atau penghilang stres. Tapi pergunakanlah sebaik-baik mungkin.
- c. Bagi peneliti lain, skripsi ini dapat dijadikan acuan untuk meneliti hal yang lain untuk menunjang hasil belajar mahasiswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anas, Sudijono. 2008. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi, 2003. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Asih dan Pratiwi. 2010. *Perilaku Prososial Ditinjau dari Empati dan Kematangan Emosi*. Kudus: Universitas Muria Kudus.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Osland. (2013). "Pengertian Gadget". [Online]. <http://mencobacariduit.blogspot.com/2013/09/pengertian-gadget.html> / 2013/. Diakses 15 September 2013.
- Dimiyati dan Mudjiyono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- [fuadefendi3.blogspot.co.id/2014/01/pengaruh-gadget-terhadap perkembangan.html?m=1](http://fuadefendi3.blogspot.co.id/2014/01/pengaruh-gadget-terhadap-perkembangan.html?m=1). Diakses 12 Januari 2014.
- Gari B, S., Thomas J, C., & Misty E, V. 2007. *Discovering Computers: Fundamentals, 3th ed.* (Terjemahan). Jakarta: Salemba Infotek.
- Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudijono. 2016. *Teknis Analisis Data*. Jakarta: PT Reja Grafindo persada.
- Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pers.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan..* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Syah. 1997. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- <http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/kbbi/>. Diakses tahun 2016.
- <https://www.google.co.id/amp/s/asqalaniaqib06.wordpress.com/2017/04/21/budaya-peradaban-adat-istiadat-dan-kebiasaan/amp/> Diakses 21 April 2017.

[www.dosenpendidikan.com/hasil-belajar-12-pengertian-menurut-para-ahli-fungsi-tujuan-jenis-faktor/](http://www.dosenpendidikan.com/hasil-belajar-12-pengertian-menurut-para-ahli-fungsi-tujuan-jenis-faktor/). Diakses 15 Agustus 2016.

<http://ranynopiani.blogspot.co.id/2013/12/pengaruh-penggunaan-gadget-5-handphone.html>. Diakses 20 Desember 2017.

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### IDENTITAS

1. Nama : Dina Muthi'ah Rangkuti
  2. Tempat/ Tanggal Lahir : Medan, 20 Juni 1995
  3. Jenis Kelamin : Perempuan
  4. Agama : Islam
  5. Warga Negara : Indonesia
  6. Anak Ke : 4 dari 4 bersaudara
  7. Alamat : Jl. Alumunium Raya No. 4 Medan
  8. Orang Tua
- Ayah : Asroi Rangkuti (Alm)
- Ibu : Hasnah Nasution

### PENDIDIKAN

1. Tamat SD Negeri 064995 pada tahun 2007
2. Tamat MTsN 2 Medan pada tahun 2010
3. Tamat MAN 1 Medan pada tahun 2013
4. Terdaftar sebagai Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Tahun 2013-sekarang.

Medan, September 2018

Penulis

**Dina Muthi'ah Rangkuti**

**1302040201**

## SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Dina Muthi'ah Rangkuti  
NIM : 1302040201  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Judul Proposal : Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gawai dengan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Tahun Akademik 2017-2018

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.

Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 3 April 2018

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



Dina Muthi'ah Rangkuti

Diketahui oleh Ketua Program Studi  
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.