

**Pengaruh Penggunaan *Gadget*, Motivasi, Lingkungan Sekolah, Kedisiplinan  
Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 3 Rembang Tahun Ajaran  
2020/2021**

**Friska Ana Susanti<sup>1</sup>, Inayah Adi Sari<sup>2</sup>, dan M. Fadjar Darmaputra<sup>3</sup>**  
email: [friskaanasusanti94@gmail.com](mailto:friskaanasusanti94@gmail.com)<sup>1</sup>, [inayahadisari@gmail.com](mailto:inayahadisari@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[fadjar.darmaputra@gmail.com](mailto:fadjar.darmaputra@gmail.com)<sup>3</sup>  
**Universitas PGRI Semarang**

**Abstract**

*This research is motivated by decreased student learning achievement and it is suspected that there are factors that are the underlying factors, namely the use of gadgets, motivation, school environment and discipline. Research objectives: 1) To determine the effect of using gadgets on student achievement. 2) To determine the effect of motivation on student achievement. 3) To determine the effect of the school environment on student achievement. 4) To determine the discipline of student achievement. The results of this study indicate that: 1) the use of gadgets has no effect on learning achievement at SMA Negeri 3 Rembang 2) Motivation has no effect on learning achievement at SMA Negeri 3 Rembang 3) The school environment has no effect on learning achievement at SMA Negeri 3 Rembang 4) Discipline affect learning achievement in Negeri 3 Rembang. Simultaneous test (*F test*) on the effect of gadget use ( $X_1$ ), motivation ( $X_2$ ), school environment ( $X_3$ ), discipline ( $X_4$ ) has a significant and significant effect on Student Learning Achievement ( $Y$ ). The results of the Determination ( $R^2$ ) test show that there is a variable influence of the influence of gadget use ( $X_1$ ), motivation ( $X_2$ ), school environment ( $X_3$ ), discipline ( $X_4$ ) on Learning Achievement ( $Y$ ) class X in SMA Negeri 3 Rembang.*

**Keywords :** *Use of Gadgets, Motivation, School Environment, Discipline, and Learning Achievement.*

**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi prestasi belajar siswa yang menurun dan diduga adanya faktor – faktor yang melatarbelakangi yaitu penggunaan *gadget*, motivasi, lingkungan sekolah dan kedisiplinan. Tujuan penelitian: 1) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa, 2) Untuk mengetahui pengaruh motivasi terhadap prestasi belajar siswa, 3) Untuk mengetahui pengaruh lingkungan sekolah terhadap prestasi belajar siswa, 4) Untuk mengetahui kedisiplinan terhadap prestasi belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) penggunaan *gadget* tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar di SMA Negeri 3 Rembang 2) Motivasi tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar di SMA Negeri 3 Rembang 3) Lingkungan sekolah tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar di SMA Negeri 3 Rembang 4) Kedisiplinan berpengaruh terhadap prestasi belajar di Negeri 3 Rembang. Uji Simultan (uji *F*) pada pengaruh penggunaan *gadget* ( $X_1$ ), motivasi ( $X_2$ ), lingkungan sekolah ( $X_3$ ), kedisiplinan ( $X_4$ ) berpengaruh dan signifikan terhadap Prestasi Belajar Siswa ( $Y$ ). Hasil Uji Determinasi ( $R^2$ ) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh variabel pengaruh penggunaan *gadget* ( $X_1$ ), motivasi ( $X_2$ ), lingkungan sekolah ( $X_3$ ), kedisiplinan ( $X_4$ ) terhadap Prestasi Belajar ( $Y$ ) kelas X di SMA Negeri 3 Rembang.

**Kata Kunci:** *Penggunaan *Gadget*, Motivasi, Lingkungan Sekolah, Kedisiplinan, dan Prestasi Belajar.*

## **PENDAHULUAN**

Dalam kegiatan proses belajar mengajar antara guru dengan siswa yang ditempuh dalam kurun waktu yang sudah ditentukan terdapat prestasi belajar siswa yang dilakukan untuk mengetahui hasil kemampuan dari setiap siswa selama berada disekolahan. Dari kalangan orang tua berharap menginginkan putra putrinya mendapat hasil yang maksimal dalam belajar. Menurut Warih Bimayu (2020) dalam prestasi belajar siswa terdapat perbedaan kata antara kinerja dan penelaahan. Prestasi belajar dapat dipengaruhi dengan kepintaran emosional dari setiap siswa. Dari kalangan masyarakat ada pendapat dalam menggapai hasil yang maksimal diperlukan cerdas cendekia untuk mendapatkan nilai yang tinggi. Menurut Ulfa Danni Rosada (2019) didalam ilmu psikologi kepintaran emosional bukan merupakan salah satu faktor yang dipengaruhi akan tetapi ada beberapa faktor yaitu: faktor tempat, faktor intelektual dan aspek biologis. Prestasi belajar siswa merupakan penjelasan tentang wawasan dan kompetensi yang dikembangkan dengan menggunakan bahasa inggris dan bisa mengartikulasikan dalam bentuk angka yang sudah diberikan guru kepada siswa untuk melihat hasil yang sudah dipelajari oleh siswa selama diruangan (Viviana Lisma Lestari dan Suwarsito, 2020). Ada beberapa faktor dari prestasi belajar antara lain: faktor intern dan faktor ekstern (Elis Mediawati, 2020).

Menurut Doni Harfiyanto, dkk (2015) dalam penggunaan gawai dimanfaatkan kepada semua orang untuk melakukan komunikasi antara komunikan dengan komunikator yang dilakukan untuk memberikan informasi tanpa adanya batas waktu yang dilakukan antara satu dengan yang lain. Dikalangan cendekia saat –saat ini teknologi gawai dimanfaatkan sebagai fasilitas untuk permainan dan bermain tiktok sehingga mengakibatkan siswa lupa akan tanggung jawabnya sebagai cendekia yaitu belajar.

Motivasi sangat penting untuk mendorong diri sendiri dalam melakukan semua aktivitas dalam belajar. Dalam proses belajar tanpa adanya motivasi dari sekeliling orang tidak akan pernah berhasil semaksimal mungkin. Sehingga dengan adanya motivasi tersebut siswa mampu meningkatkan prestasi pelajar dan melakukannya dengan sungguh – sungguh sehingga mendapatkan hasil yang mereka inginkan. Menurut Warih Bimayu, dkk (2020) motivasi dipengaruhi dengan adanya aspirasi atau harapan yang ada dalam diri sendiri.

Menurut Ramadhana Setiyawan, dkk (2019) lingkungan merupakan tempat untuk menjelaskan seluruh bagian yang ada di dunia ini yang memiliki sifat efisiensi, psikis, atau

budaya masyarakat yang mempengaruhi pada setiap karakter seseorang. Lingkungan yang ada disekitar mampu merubah diri kita untuk melakukan kegiatan hal positif atau negatif. Dengan demikian, sekolah SMA Negeri 3 Rembang ini memiliki lingkungan yang menarik, damai, sejuk sehingga mampu meningkatkan semangat siswa untuk melakukan proses belajar didalam kelas maupun di luar kelas.

Kedisiplinan siswa mampu mengendalikan diri pada pola aturan yang telah dibuat diri sendiri untuk dilakukan dengan tepat waktu sehingga siswa mampu sampai ke suatu titik tujuan. Kedisiplinan bisa merealisasikan harapan dengan menggunakan peluang maupun rancangan yang sudah dibuat dan dilakukan tanpa melanggar aturan tersebut. Menurut Adeng Hudaya (2018) kedisiplinan merupakan pengaturan untuk diri sendiri pada aturan yang sudah direncanakan dengan adanya suatu aturan yang dilakukan dari dalam diri sendiri maupun orang lain.

Berdasarkan informasi di awal penelitian di SMA Negeri 3 Rembang bahwa prestasi belajar siswa mengalami penurunan. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel:

**Hasil nilai rata – rata ulangan harian dan rata – rata nilai PTS 1  
Kelas X SMA Negeri 3 Rembang**

Kelas	Rata – rata Ulangan Harian	Rata – rata Nilai PTS 1
X IPS 1	80	42
X IPS 2	69	46
X IPS 3	75	43
X IPS 4	49	43
X IPS 5	56	42

Sumber: Data diolah Peneliti Tahun 2020/2021

Berdasarkan tabel diatas bahwa hasil nilai Rata – Rata Ulangan Harian dan Rata – Rata PTS 1 siswa kelas X di SMA Negeri 3 Rembang mengalami penurunan. Dugaan sementara nilai siswa turun disebabkan karena Penggunaan *Gadget*, Motivasi, Lingkungan Sekolah, Kedisiplinan. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti ingin mengkaji lebih mendalam dengan judul “ Pengaruh Penggunaan *Gadget*, Motivasi, Lingkungan Sekolah, Kedisiplinan Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMA Negeri 3 Rembang Tahun Ajaran 2020/2021”.

Rumusan masalah penelitian ini adalah Bagaimanakah pengaruh penggunaan *gadget*, Motivasi, Lingkungan Sekolah, Kedisiplinan terhadap prestasi belajar siswa kelas X di SMA N 3 Rembang tahun ajaran 2020/2021. Berdasarkan permasalahan yang ada di rumusan masalah bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget*, motivasi, lingkungan sekolah, kedisiplinan terhadap prestasi belajar siswa di SMA Negeri 3 Rembang Tahun Ajaran 2020/2021. Manfaat dari penelitian ini adalah siswa mampu membagi waktu bermain *gadget* dengan belajar, orang tua diharapkan mendukung anak untuk memberikan motivasi dalam melakukan semua kegiatan aktivitas.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Populasi penelitian ini dilakukan oleh seluruh siswa kelas X di SMA Negeri 3 Rembang yaitu 356 siswa sedangkan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh dengan jumlah 356 siswa. Pengukuran variabel pada penelitian ini adalah variabel dependen yang meliputi penggunaan *gadget*, motivasi, lingkungan sekolah, kedisiplinan dan independen yaitu prestasi belajar. Skala yang digunakan penelitian ini adalah skala likert. Teknik pengumpulan bukti yang digunakan yaitu kuesioner (angket), dokumentasi, dan wawancara. Teknik analisis statistik yaitu asumsi klasik, analisis regresi linear berganda, uji hipotesis, dan koefisien determinasi parsial.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil analisis regresi linear berganda yang digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan *gadget*, motivasi, lingkungan sekolah, kedisiplinan variabel dependen terhadap prestasi belajar siswa sebagai variabel independen sebagai berikut:

**Hasil Uji t-Parsial**

***Coefficient***

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	51.050	6.390		7.989	.000
Gadget	.343	.257	.073	3.338	.182
Motivasi	.037	.126	-.016	-.298	.766
Lingkungan	.220	.263	.045	.835	.404
Kedisiplinan	1.141	.335	-.190	-3.405	.001

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Sumber: pengolahan data diolah menggunakan IBM SPSS (2021)

Hasil dari pembahasan penelitian ini yang berisi uraian dan memberikan makna pada hasil penelitian. Adapun hasil dari penelitian ini adalah:

1. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa di SMA Negeri 3 Rembang.

Berdasarkan hasil dari penelitian pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa di SMA Negeri 3 Rembang Tahun Ajaran 2020/2021 dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil uji analisis regresi linear berganda pada variabel penggunaan *gadget* sebesar 0.182 > probabilitas 0.05. sehingga dapat dikatakan Ho1 ditolak dan H1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa variabel penggunaan *gadget* tidak berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa di SMA Negeri 3 Rembang. *Gadget* dimanfaatkan sebagai alat untuk proses belajar, pencarian materi yang diajarkan disekolah. Dengan *gadget* siswa merasa terbantu untuk melakukan semua kegiatan aktivitas disekolah. hasil penelitian ini sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Kartika Mariskhana (2017) bahwa dalam penggunaan *gadget* sendiri tidak berpengaruh pada prestasi belajar anak.

2. Pengaruh Motivasi terhadap Prestasi Belajar siswa di SMA Negeri 3 Rembang.

Berdasarkan hasil penelitian pada variabel motivasi terhadap prestasi belajar siswa di SMA Negeri 3 Rembang Tahun Ajaran 2020/2021 dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel motivasi sebesar  $0,766 > \text{probability } 0,05$ . Sehingga dapat dikatakan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Variabel motivasi menunjukkan bahwa motivasi tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa di SMA Negeri 3 Rembang. Penelitian ini sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Izzudin Syarif (2012) yang menunjukkan bahwa motivasi tidak terdapat pengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Tanpa adanya motivasi siswa bisa meningkatkan hasil prestasi belajar dan adanya motivasi yang tumbuh dari dalam diri sendiri siswa akan tetap semangat dalam melakukan aktivitas.

3. Pengaruh Lingkungan Sekolah terhadap prestasi belajar di SMA Negeri 3 Rembang.

Berdasarkan hasil penelitian pada variabel lingkungan sekolah terhadap prestasi belajar di SMA Negeri 3 Rembang Tahun Ajaran 2020/2021 sebesar  $0,404 > \text{probabilitas } 0,05$ . Sehingga dapat dikatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Bahwa variabel lingkungan tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa di SMA Negeri 3 Rembang. Hasil penelitian ini sama dengan yang dilakukan oleh Ramdhana Setiyawan, dkk (2019) bahwa lingkungan sekolah tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Hasil penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Fransiscus Amonio Halawa (2020) bahwa lingkungan sekolah berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Lingkungan yang ada disekitar sekolah lingkungan menarik, damai, sejuk sehingga mampu meningkatkan semangat siswa untuk melakukan proses belajar didalam kelas maupun di luar kelas.

4. Pengaruh kedisiplinan terhadap prestasi belajar di SMA Negeri 3 Rembang.

Berdasarkan hasil penelitian pada variabel kedisiplinan terhadap prestasi belajar siswa di SMA Negeri 3 Rembang Tahun Ajaran 2020/2021 sebesar sebesar  $0,001 < \text{probabilitas } 0,05$ . Dapat dikatakan  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Bahwa variabel kedisiplinan berpengaruh terhadap Prestasi belajar siswa di SMA Negeri 3 Rembang. Hasil penelitian ini sama dengan yang dilakukan oleh penelitian oleh Retno Okviana (2019) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh variabel kedisiplinan terhadap prestasi belajar siswa. Hasil ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Adeng Hudaya (2018) menunjukkan bahwa tidak adanya kedisiplinan terhadap prestasi belajar siswa. Kedisiplinan siswa mampu mengendalikan diri pada pola aturan yang telah dibuat diri sendiri untuk dilakukan dengan tepat waktu sehingga siswa mampu sampai ke suatu titik tujuan akan tetapi dalam proses presensi banyak anak yang sering terlambat.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Simpulan pada penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Penggunaan *gadget* ( $X_1$ ) tidak berpengaruh signifikan terhadap Prestasi Belajar (Y) Siswa Kelas X di SMA Negeri 3 Rembang Tahun Ajaran 2020/2021 (2) Motivasi ( $X_2$ ) tidak berpengaruh signifikan terhadap Prestasi Belajar (Y) Kelas X di SMA Negeri 3 Rembang Tahun Ajaran 2020/2021 (3) Lingkungan Sekolah ( $X_3$ ) tidak berpengaruh signifikan terhadap Prestasi Belajar (Y) Kelas X di SMA Negeri 3 Rembang Tahun Ajaran 2020/2021 (4) Kedisiplinan ( $X_4$ ) berpengaruh signifikan terhadap Prestasi Belajar (Y) Kelas X di SMA Negeri 3 Rembang Tahun Ajaran 2020/2021.

Saran bagi peserta didik yaitu siswa mampu membagi waktu bermain gadget dengan belajar dan bisa memanfaatkan gadget sebaik mungkin untuk proses belajar dalam proses belajar dan diharapkan orang tua untuk mendukung anaknya memberikan motivasi dalam melakukan semua kegiatan aktivitas, dalam kedisiplinan siswa perlu ditingkatkan lagi agar mengendalikan diri pada pola aturan yang telah dibuat diri sendiri untuk dilakukan dengan tepat waktu.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Bimayu, Warih, dkk. 2020. *“The effect of emotional intelligence, student’s motivation toward student’s Achievement”*. *Internasional Journal of Progressive Sciences and Technologies (IJPSAT)*. Volume 20, Nomor 1. Halaman 06-16. Diunduh dari <http://journal.unipma.ac.id/index.php/jipm>. pada 10 April 2021.
- Elis, Mediawati. 2010. Pengaruh motivasi belajar mahasiswa dan kompetensi dosen terhadap prestasi belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*. Volume V, Nomor 2. Halaman 134-146. Diunduh dari <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/DP/article/view/4922>. pada 10 April 2021.
- Halawa, Fransiscus Amonio dan Febianus Fensi. 2020. Pengaruh kecerdasan emosi, lingkungan sekolah terhadap motivasi belajar dan dampaknya terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Pengabdian dan Kewirausahaan*. Volume 4, Nomor 2. Halaman 098-111. Diunduh dari <https://journal.ubm.ac.id/index.php/pengabdian-dan-kewirausahaan/article/view/2327>. pada 13 november 2020.
- Harfiyanto, Doni, dkk. 2015. Pola interaksi sosial siswa penggunaan gadget di SMA 1 Semarang. *Journal of Educational Social Studies*. Volume 4, Nomor 1. Diunduh <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess>. pada 10 April 2021.

- Hudaya, Adeng. 2018. Pengaruh *gadget* terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik. *Research and Development Journal of Education*. Volume 4, Nomor 2. Diunduh <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/RDJE/article/view/3380>. pada 14 November 2020.
- Lestari, Viviana Lisma dan Suwarsito. 2020. “*The influence of parental attention and larning interest toward learning achievement*”. *Internasional Journal of Progressive Sciences and Technologies*. Volume 2, Nomor 1. Diunduh dari <https://jurnalstitmaa.org/alasma/article/view/33>. pada tanggal 15 November 2020.
- Mariskhana, Kartika. 2017. Pengaruh televisi dan *gadget* terhadap prestasi belajar anak. *Prespektif*. Volume XV, Nomor 2. Diunduh dari <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/perspektif/article/view/2060>. pada 14 November 2020.
- Retno, Okviana. 2019. Pengaruh minat dan disiplin belajar terhadap prestasi belajar sejarah indonesia. *Jurnal Pendidikan IPS*. Diunduh dari <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/perspektif/article/view/2060>. pada 13 November 2020.
- Rosada, Ulfa Danni. 2019. Hubungan pola asuh demokratis orangtua dan kecedasan emosional terhadap prestasi belajar. *Jurnal Fokus Konseling*. Volume 5, Number 2. Halaman 116-124. Diunduh dari <https://ejournal.umpri.ac.id/index.php/fokus/article/view/808>. pada 10 April 2021.
- Setiyawan, Ramadhana, dkk. 2019. Analisis pengaruh kebiasaan belajar, minat belajar, lingkungan belajar siwa terhadap prestasi belajar pemrograman dasar kelas X teknik komputer dan jaringan *jaringan* (Studi Kasus: SMKN 5 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Kompute*. Volume 8, Nomor 3. Halaman 8166-8173. Diunduh <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/6116>. Di akses pada 14 November 2020. pada 14 November 2020.