

Pengaruh Gadget, Suasana Belajar, Iklim Sekolah Terhadap Hasil Belajar Melalui Minat Belajar

Darmila Franika, Yon Rizal dan Nurdin
Pendidikan Ekonomi PIPS FKIP Universitas Lampung
Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandarlampung

The purpose of this research is to discover the effect of gadget as learning platform, the learning process, and the school environment that effect the second grade student's achievement in Economic subject through their interest, especially the Social students in the second grade of MAN 1 Tanggamus in batch 2018/2019. The method used is the verification descriptive with *ex post facto* approach and survey. The participants of this research are the second grade of Social students of MAN 1 Tanggamus that consist of 93 students as the sample which the data obtained through probability sampling method and simple random sampling. The finding of this research described that there are several effects of using gadget as learning platform, the learning process and the school environment toward the result in the students' outcome through the second grade of students' interest of MAN 1 Tanggamus in batch 2018/2019. Moreover, it can be evidence using F arithmetic $> F$ table or $25.752 > 2.48$ and the Significance in amount of $0.000 < 0.05$.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pendidikan (gadget), suasana belajar dan iklim sekolah terhadap hasil belajar ekonomi melalui minat siswa kelas XI IIS MAN 1 Tanggamus Tahun pelajaran 2018/2019. Metode yang digunakan adalah deskriptif verifikatif dengan pendekatan *ex post facto* dan survei. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IIS MAN 1 Tanggamus dan sampel berjumlah 93 siswa yang diperoleh menggunakan teknik *probability sampling* dengan menggunakan *simple random sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pendidikan (gadget), suasana belajar dan iklim sekolah terhadap hasil belajar siswa melalui minat belajar siswa kelas XI IIS MAN I Tanggamus tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini dibuktikan dengan $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $25,752 > 2,48$ dan nilai Signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$.

Kata kunci: Penggunaan media pendidikan (gadget), Suasana belajar, iklim sekolah, hasil belajar, dan minat belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar penting bagi pembangunan bangsa. Suatu bangsa yang maju dilihat dari tingkat pendidikan yang tinggi. Tingkat pendidikan yang tinggi berkaitan dengan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan kualitas sumber daya manusia di bidang pendidikan telah dilakukan dengan berbagai upaya diantaranya, perubahan kurikulum yang semakin menuntut siswa berfikir kritis dan penyediaan sarana dan prasarana yang memadai.

Hasil belajar merupakan hal yang sangat penting sebagai indikator keberhasilan belajar. Bagi seorang guru, hasil belajar siswa merupakan pedoman evaluasi bagi keberhasilan belajar siswa. Seorang guru dapat dikatakan berhasil apabila lebih dari separuh jumlah siswa (60%-75%) telah mencapai standar ketuntasan yang telah ditetapkan. Djamarah (2010: 97) mengatakan tingkat keberhasilan siswa sebagai Istimewa/Maksimal Apabila seluruh bahan pelajaran dapat dikuasai oleh anak didik, Baik sekali/Optima apabila sebagian besar (76% sampai

dengan 99%) bahan pelajaran dapat dikuasai oleh anak didik, Baik/Minimal apabila bahan pelajaran dikuasai anak didik hanya 60% sampai dengan 75% saja., kurang apabila bahan pelajaran dikuasai kurang dari 60%.

Berdasarkan observasi dan wawancara siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang berlaku di MAN 1 Tanggamus berjumlah 38 siswa dari jumlah 121 siswa atau hanya 31,4%. Sedangkan, hasil belajar dapat dikatakan baik jika siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 60%-75%. Mengacu pada standar KKM SMA secara nasional yang ditetapkan Kemendikbud yaitu 75, menegaskan bahwa hasil belajar siswa di MAN 1 Tanggamus tergolong rendah.

Siswa sebagai objek utama dalam kegiatan belajar di sekolah mempunyai karakteristik yang berbeda satu sama lain sehingga terdapat perbedaan hasil belajar. Rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa dalam kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar Menurut Munadi (Rusman, 2012:124) antara lain meliputi faktor internal seperti faktor fisiologis (sehat, tidak lelah dan capek, tidak cacat jasmani), Faktor psikologis (IQ, perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik) serta faktor eksternal seperti faktor Lingkungan (lingkungan fisik dan sosial), faktor instrumental (kurikulum, sarana dan guru)

Kegiatan belajar yang dilakukan baik di sekolah maupun di rumah harus berdasarkan dari keinginan yang timbul dari dalam dirinya. Ketertarikan yang dimaksud adalah minat. Siswa yang memiliki minat terhadap suatu hal yaitu belajar maka siswa akan berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan dari kegiatan belajarnya. Menurut Djaali (2008:121) “minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”. Sedangkan menurut Crow & crow (dalam Djaali, 2008:121) mengatakan bahwa “minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang

untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri”.

Faktor berikutnya yang diduga mempengaruhi hasil belajar yaitu penggunaan media pendidikan (*gadget*). Penggunaan gadget juga berdampak positif bagi siswa di mana siswa lebih maju dalam mengikuti perkembangan jaman. Siswa akan lebih kreatif dalam memanfaatkan gadget yang mereka miliki apabila dengan pengawasan orang tua. Hampir semua mata pelajaran memiliki perangkat lunak untuk membantu proses pembelajarannya. Mulai dari berbentuk CD, tersedia di internet yang berupa portal pelajar, ensiklopedia, game education dan sebagainya (Akbar, 2009: 168).

Faktor selanjutnya yang diduga berpengaruh terhadap hasil belajar adalah suasana belajar. Menurut Abdul Majid (2007:165) menyatakan bahwa "Lingkungan belajar yang kondusif merupakan tulang punggung dan faktor pendorong yang dapat memberikan daya tarik tersendiri bagi proses pembelajaran, sebaliknya lingkungan

belajar yang kurang menyenangkan akan menimbulkan kejenuhan dan rasa bosan".

Faktor terakhir yang diduga mempengaruhi hasil belajar yakni iklim sekolah. Hal ini senada dengan pendapat Pidarta dalam Supardi (2013:228) "Ciri iklim sekolah yang positif adalah adanya hubungan yang harmonis akrab antara personel sekolah, adanya hubungan kekeluargaan, adanya saling percaya antara para guru yang menyebabkan suasana menjadi nyaman, para guru memiliki sifat antusiasme dalam bekerja, adanya komitmen yang tinggi para guru terhadap sekolah, dan para guru merasa bangga terhadap sekolah mereka".

Namun dalam kenyataannya siswa – siswi kelas XI IIS MAN 1 Tanggamus belum memiliki kemampuan untuk mengatur siswa untuk menggunakan gadget secara efektif. Hal tersebut terlihat dari perilaku siswa yang menggunakan gadget dalam aktivitas belajarnya, tampak sibuk bermain gadget ketika belajar. Siswa juga masih enggan bertanya dan kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran. Tidak hanya itu, siswa juga lebih sering

mengobrol dan pergi ke kantin ketika guru tidak hadir. Sikap siswa pada mata pelajaran ekonomi cenderung negatif, karena siswa menganggap mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran yang membosankan. Selain itu, siswa jua tidak merasa nyaman denan suasana dalam ruan kelas dan kesadaran tata tertib pada siswa di MAN 1 Tanggamus masih sanat rendah

Berdasarkan kondisi yang terjadi di lingkungan sekolah tersebut, akan dilakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pendidikan (*Gadget*), Suasana Belajar dan Iklim sekolah Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Melalui Minat Belajar Pada Siswa Kelas XI IIS MAN 1 Tanggamus Tahun Pelajaran 2018/2019.

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui.

1. Pengaruh penggunaan media pendidikan (*gadget*) terhadap minat belajar siswa kelas XI IIS MAN 1 Tanggamus Tahun Pelajaran 2018/2019
2. Pengaruh suasana belajar terhadap minat belajar siswa kelas XI IIS MAN 1 Tanggamus Tahun Pelajaran 2018/2019

3. Pengaruh iklim sekolah terhadap minat belajar siswa kelas XI IIS MAN 1 Tanggamus Tahun Pelajaran 2018/2019
4. Hubungan penggunaan media pendidikan (*gadget*) dengan suasana belajar, suasana belajar dengan iklim sekolah dan iklim sekolah dengan penggunaan media pendidikan (*gadget*) kelas XI IIS MAN 1 Tanggamus Tahun Pelajaran 2018/2019
5. Pengaruh penggunaan media pendidikan (*gadget*) terhadap hasil belajar siswa kelas XI IIS MAN 1 Tanggamus Tahun Pelajaran 2018/2019
6. Pengaruh suasana belajar terhadap hasil belajar siswa kelas XI IIS MAN 1 Tanggamus Tahun Pelajaran 2018/2019
7. Pengaruh iklim sekolah terhadap hasil belajar siswa kelas XI IIS MAN 1 Tanggamus Tahun Pelajaran 2018/2019
8. Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar kelas XI IIS MAN 1 Tanggamus Tahun Pelajaran 2018/2019
9. Pengaruh penggunaan media pendidikan (*gadget*), suasana belajar dan iklim sekolah terhadap minat belajar siswa kelas XI IIS MAN 1 Tanggamus Tahun Pelajaran 2018/2019
10. pengaruh penggunaan media pendidikan (*gadget*), suasana belajar iklim sekolah dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa kelas XI IIS MAN 1 Tanggamus Tahun Pelajaran 2018/2019

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *deskriptif verifikatif* dengan pendekatan *ex post facto* dan survey. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang menggambarkan kondisi objek maupun subjek penelitian yang terjadi pada saat sekarang berdasarkan fakta yang ada.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IIS MAN I Tanggamus Tahun Pelajaran 2018/2019 yaitu sebanyak 121 siswa. Sedangkan sampel dalam penelitian ini sebanyak 93 siswa dihitung berdasarkan rumus Taro Yamane dengan menggunakan teknik *simple random sampling*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diklasifikasikan

menjadi dua, yaitu teknik pengumpulan data utama dan data pendukung. Teknik pengumpulan data utama dalam penelitian ini menggunakan kuesioner atau angket. Sedangkan teknik pengumpulan data pendukung dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengaruh media pendidikan (gadget) (X_1) terhadap minat belajar (Y) pada siswa kelas XI IIS MAN 1 Tanggamus Tahun Pelajaran 2018/2019

Hasil perhitungan dengan SPSS diperoleh koefisien jalur ρ_{YX_1} sebesar -0,322 berarti besarnya pengaruh media pendidikan (gadget) terhadap minat belajar sebesar -0,322 atau -32,2%. Nilai koefisien regresi yang negatif menunjukkan bahwa media pendidikan (gadget) berpengaruh negatif terhadap minat belajar. Hal ini dapat diartikan bahwa semakin tinggi penggunaan media pendidikan (gadget) siswa maka tingkat minat belajarnya akan menurun. Sebaliknya jika

penggunaan media pendidikan (gadget) siswa rendah maka tingkat minat siswa meningkat.

Hal tersebut juga didukung dengan teori yang diungkapkan pengaruh negatif lainnya yaitu dapat membuat kreativitas siswa menjadi berkurang karena selalu mengutip pernyataan yang terdapat di internet tanpa membacanya terlebih dahulu. Hal tersebut juga dapat membuat siswa menjadi malas untuk membaca buku.

Menurut Harfiyanto (2015: 47), dampak negatif dari pengembangan teknologi dalam bidang pendidikan yaitu Remaja menggunakan media sosial didalam gadget mereka, sehingga menimbulkan lebih banyak waktu yang digunakan untuk bermain gadget. Hal ini biasanya digunakan remaja untuk berkomunikasi dimedia sosial dibandingkan dengan belajar.

2. Pengaruh suasana belajar (X_2) terhadap minat belajar (Y) pada siswa kelas XI IIS MAN

1 Tanggamus Tahun Pelajaran 2018/2019.

Hasil perhitungan dengan SPSS diperoleh koefisien jalur ρ_{YX_2} sebesar 0,602 berarti ada pengaruh suasana belajar terhadap minat belajar sebesar 0,602 atau 60,2%.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Menurut Depdiknas dalam Supardi (2013: 3), sekolah dikatakan baik bila memiliki kriteria sarana dan prasarana pendidikan terpenuhi dan kondusif bagi proses pembelajaran, iklim dan suasana mendukung untuk kegiatan belajar. Iklim dan suasana yang kondusif dan mendukung untuk proses pembelajaran akan memacu motivasi belajar siswa dalam meningkatkan pencapaian akademik.

3. Pengaruh iklim sekolah (X_3) terhadap minat belajar (Y) pada siswa kelas XI IIS MAN 1 Tanggamus Tahun Pelajaran 2018/2019.

Hasil perhitungan dengan SPSS diperoleh koefisien jalur ρ_{YX_3} sebesar 0,445 berarti

besarnya pengaruh iklim sekolah terhadap minat belajar sebesar 0,445 atau 44,5%.

Menciptakan iklim sekolah yang kondusif akan memberikan dampak yang bagus terhadap persepsi siswa tentang sekolah tersebut karena hal ini akan mendorong siswa untuk giat masuk sekolah. Menurut Mamat dalam Supardi (2013: 53), iklim sangat penting karena memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan anak-anak dari segi pengenalan tentang konsep diri, kemandirian bekerja dan belajar dengan efektif dan kemampuan mengadakan hubungan yang baik dengan orang lain.

4. Hubungan media pendidikan (gadget) (X_1), suasana belajar (X_2) dan iklim sekolah (X_3) pada siswa kelas XI IIS MAN 1 Tanggamus Tahun Pelajaran 2018/2019.

Berdasarkan analisis dengan SPSS di atas diperoleh angka koefisien r_{tabel} dengan $dk = 93$ dan $\alpha = 0,05$ diperoleh 0,202 dengan demikian untuk semua

variabel $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan kata lain Ada hubungan antara variabel eksogen.

Kehadiran gadget dapat mendatangkan pengaruh positif dan negatif bagi siswa. Menurut Harfiyanto (2015: 34), dampak positif dari penggunaan gadget pada pengembangan teknologi informasi dalam bidang pendidikan yaitu mempermudah para remaja mengonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum dimengerti. Hal ini biasa dilakukan remaja dengan sms atau bbm kepada guru mata pelajaran

suasana belajar merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Sejalan dengan pendapat Syaifurahman (2013: 107-138) suasana lingkungan belajar yang mempengaruhi dalam proses pembelajaran misalnya kegaduhan kelas, gaya penataan tempat duduk, lingkungan visual kelas, warna dalam lingkungan kelas, gambar-gambar hidup yang konkret, pajangan

karyasiswa, pencahayaan lingkungan kelas, pengaruh musim terhadap pembelajaran, suhu optimal dalam lingkungan belajar, dan fasilitas dalam lingkungan belajar.

Iklm sekolah merupakan kondisi lingkungan kerja yang dirasakan langsung maupun tidak langsung oleh orang-orang yang tinggal dan bekerja di lingkungan tersebut dan diasumsikan dapat berpengaruh terhadap perilaku dan motivasi mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat Marzuki dalam Supardi (2013: 207), yang dimaksud iklim sekolah adalah suasana yang „sunyi dan nyaman“ yang sesuai dan kondusif pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi akademik maupun prestasi non akademik.

5. Pengaruh media pendidikan (gadget) (X₁) terhadap hasil belajar (Z) pada siswa kelas XI IIS MAN 1 Tanggamus Tahun Pelajaran 2018/2019.

Hasil perhitungan dengan SPSS diperoleh koefisien jalur ρ

ZX₁ sebesar 0,306 berarti besarnya pengaruh langsung media pendidikan (gadget) terhadap Hasil Belajar sebesar 30,6%.

Ada banyak sumber belajar yang bisa didapat siswa untuk membantu dalam proses pembelajarannya sehingga tujuan belajar bisa tercapai. Sumber belajar adalah bahan atau materi untuk menambah ilmu pengetahuan yang mengandung hal-hal baru bagi pelajar, seperti adanya gadget yang akan membantupara siswa dalam aktivitas belajarnya sehingga hasil belajar bisa tercapai dengan baik. Seperti pendapat menurut Udin Winataputra (1996) dalam Nunuk & Leo (2012: 44) menyatakan bahwa setidaknya terdapat lima macam sumber belajar, yaitu: manusia, buku/perpustakaan, media masa, alam lingkungan, dan media pendidikan.

6. Pengaruh suasana belajar (X₂) terhadap hasil belajar (Z) pada siswa kelas XI IIS MAN

1 Tanggamus Tahun Pelajaran 2018/2019.

Hasil perhitungan dengan SPSS diperoleh koefisien jalur ρ ZX₂ sebesar -0,229 berarti besarnya pengaruh langsung Suasana Belajar terhadap Hasil Belajar sebesar -22,9%. Nilai koefisien regresi yang negatif menunjukkan bahwa suasana belajar berpengaruh negatif terhadap hasil belajar ekonomi. Hal ini dapat diartikan bahwa semakin tinggi suasana belajar siswa maka tingkat hasil belajarnya akan menurun. Sebaliknya jika suasana belajar siswa rendah maka tingkat hasil belajar siswa meningkat.

Hal tersebut sesuai dengan teori menurut Rifa'i (2009:97) Faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal siswa. Kondisi internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional; dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan

lingkungan. Faktor eksternal seperti variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar.

7. Pengaruh iklim sekolah (X_3) terhadap hasil belajar (Z) pada siswa kelas XI IIS MAN 1 Tanggamus Tahun Pelajaran 2018/2019.

Hasil perhitungan dengan SPSS diperoleh koefisien jalur ρ_{ZX_3} sebesar 0,376 berarti besarnya pengaruh langsung Iklim Sekolah terhadap Hasil Belajar sebesar 37,6%.

Menurut Sergiovani dalam Moedjiarto (2002: 45), iklim bukan saja menunjukkan mutu kehidupan di sekolah, tetapi juga memberikan pengaruh terhadap perubahan disekolah, guru dan siswa. Iklim terutama memberikan perubahan positif terhadap mutu belajar dan mutu mengajar. Menciptakan iklim sekolah yang kondusif akan

memberikan kenyamanan tersendiri oleh siswa/i maupun personel sekolah tersebut. Mereka akan merasa bangga dengan sekolah mereka, dengan perasaan tersebut bisa dipastikan proses belajar mereka juga baik didalam maupun diluar kelas, terlebih didukung komunikasi antar guru dan guru antar guru dan siswa ataupun dengan elemen lain yang baik.

8. Pengaruh minat belajar (Y) terhadap hasil belajar (Z) pada siswa kelas XI IIS MAN 1 Tanggamus Tahun Pelajaran 2018/2019.

Hasil perhitungan dengan SPSS diketahui koefisien jalur untuk variabel Minat Belajar diperoleh ρ_{ZY} sebesar 0,386 berarti besarnya pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Ekonomi sebesar 38,6%.

Slameto (2010: 54–71) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar diantaranya adalah faktor psikologis. Faktor psikologis yang termasuk adalah motivasi belajar. Siswa dengan minat

belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih giat dalam kegiatan belajar sehingga siswa memperoleh prestasi belajar yang lebih baik. Minat belajar merupakan rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal dan aktivitas yang dilakukan tanpa ada yang menyuruh.

9. Pengaruh media pendidikan (gadget) (X_1), suasana belajar (X_2) dan iklim sekolah (X_3) secara bersama-sama terhadap minat belajar (Y) pada siswa kelas XI IIS MAN 1 Tanggamus Tahun Pelajaran 2018/2019.

Kadar Determinasi sebesar 0,403 atau 40,3% ini berarti variabel Minat Belajar dipengaruhi oleh variabel Media Pendidikan (Gadget), Suasana Belajar dan Iklim Sekolah sebesar 40,3% sisanya sebesar 59,7% dipengaruhi oleh faktor lain.

Dalam proses belajar mengajar pentingnya mengetahui minat belajar yang kita miliki dalam kegiatan tersebut pernyataan ini senada

dengan pendapat Menurut Sardiman (2008: 76), minat dapat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan tersendiri. Minat yang ada pada diri seseorang akan memberikan gambaran dalam aktivitas untuk mencapai tujuan..

10. Pengaruh media pendidikan (gadget) (X_1), suasana belajar (X_2), iklim sekolah (X_3), dan minat belajar (Y) secara bersama-sama terhadap hasil belajar (Z) pada siswa kelas XI IIS MAN 1 Tanggamus Tahun Pelajaran 2018/2019.

Kadar Determinasi sebesar 0,539 atau 53,9%, ini berarti variabel Hasil Belajar Ekonomi dipengaruhi secara simultan oleh variabel media pendidikan (gadget), suasana belajar, iklim sekolah, dan minat belajar sebesar 53,9%, sisanya sebesar 46,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Dalam kegiatan belajar, maka minat dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar. Menurut Crow and Crow dalam Djaali (2013: 121), mengatakan bahwa Minat belajar adalah salah satu bentuk keaktifan seseorang yang mendorong untuk melakukan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dalam lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik

SIMPULAN

1. Ada pengaruh penggunaan media pendidikan (gadget) terhadap minat belajar. Jika penggunaan media pendidikan (gadget) digunakan dengan baik oleh siswa, maka minat belajar yang dimiliki akan semakin meningkat pada siswa kelas XI IIS MAN 1 Tanggamus Tahun Pelajaran 2018/2019.
2. Ada pengaruh suasana belajar terhadap minat belajar. Jika suasana belajar yang dimiliki siswa bagus, maka minat belajar yang dimiliki akan semakin meningkat pada siswa kelas XI IIS MAN 1 Tanggamus Tahun Pelajaran 2018/2019.
3. Ada pengaruh iklim sekolah terhadap minat belajar. Jika iklim sekolah yang dimiliki bagus, maka minat belajar yang dimiliki siswa akan semakin meningkat pada siswa kelas XI IIS MAN 1 Tanggamus Tahun Pelajaran 2018/2019.
4. Ada hubungan penggunaan media pendidikan (gadget), suasana belajar dan iklim sekolah pada siswa kelas XI IIS MAN 1 Tanggamus Tahun Pelajaran 2018/2019.
5. Ada pengaruh media pendidikan (gadget) terhadap hasil belajar. Jika penggunaan media pendidikan (gadget) digunakan dengan baik oleh siswa, maka hasil belajar yang dimiliki akan semakin meningkat pada siswa kelas XI IIS MAN 1 Tanggamus Tahun Pelajaran 2018/2019.
6. Ada pengaruh suasana belajar di sekolah terhadap hasil belajar.

Jika suasana belajar yang dimiliki siswa bagus, maka hasil belajar yang dimiliki akan semakin meningkat pada siswa kelas XI IIS MAN 1 Tanggamus Tahun Pelajaran 2018/2019.

7. Ada pengaruh iklim sekolah terhadap hasil belajar. Jika iklim sekolah yang dimiliki sekolah bagus, maka hasil belajar yang dimiliki akan semakin meningkat pada siswa kelas XI IIS MAN 1 Tanggamus Tahun Pelajaran 2018/2019.
8. Ada pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar. Jika minat belajar yang dimiliki siswa tinggi, maka hasil belajar yang dimiliki akan semakin meningkat pada siswa kelas XI IIS MAN 1 Tanggamus Tahun Pelajaran 2018/2019.
9. Ada pengaruh penggunaan media pendidikan (gadget), suasana belajar dan iklim sekolah secara bersama-sama terhadap minat belajar. Jika penggunaan media pendidikan (gadget) digunakan dengan baik oleh siswa, suasana belajar bagus dan iklim sekolah yang bagus maka akan meningkatkan

minat belajar pada siswa kelas XI IIS MAN 1 Tanggamus Tahun Pelajaran 2018/2019.

10. Ada pengaruh penggunaan media pendidikan (gadget), suasana belajar, iklim sekolah, dan minat belajar secara bersama sama terhadap hasil belajar. Jika media pendidikan (gadget) digunakan dengan baik oleh siswa, suasana belajar bagus, iklim sekolah bagus, dan minat belajar siswa tinggi maka akan meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas XI IIS MAN 1 Tanggamus Tahun Pelajaran 2018/2019.

DAFTAR PUSTAKA

- Majid, A. 2007. Perencanaan pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Achmad, Chatarina T.A. 2009. Psikologi pendidikan. Semarang. Unnes Press
- Akbar, Usman. 2009. Metode penelitian sosial. Jakarta: Bumi Aksara
- Djaali. 2008. Psikologi pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.

- Djamarah, Syaiful B. 2010. Guru dan anak didik dalam Interaksi edukatif (suatu pendekatan teoritis psikologi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Harfiyanto. 2015. Landasan psikologi proses pendidikan. Bandung: PT Remaja Rodakarya
- Moedjiarto. 2002. Sekolah unggul. Duta Graha Pustaka: Jakarta.
- Nunuk, Leo A. 2012. Strategi belajar mengajar. Penerbit Ombak. Yogyakarta.
- Rusman. 2012. Belajar dan pembelajaran berbasis komputer mengembangkan profesionalisme guru abad 21. Bandung: Alfabeta
- Sardiman. 2008. Interaksi belajar mengajar. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Slameto. 2010. Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya . Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Supardi. 2013. Sekolah efektif konsep dasar dan prakteknya. Jakarta: PT Raja Grafindo persada
- Syaifurahman, Tri U. 2013. Manajemen dalam pembelajaran. Jakarta: PT Indeks.