

# The Influence of Family Support, Teaching Method, Peer, Gadget Usage on The Learning Motivation of Students of SD Islam Terpadu Ash Shiddiq

Dea Nurul Khalisa<sup>1\*</sup>, Akif Khilmiyah<sup>2</sup>, Aris Fauzan<sup>3</sup>

[1] Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Indonesia. [2] Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Indonesia. [3] Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Indonesia.

## Abstract

This research aims to identify the influence of family support, teaching method, peer, and gadget usage on the learning motivation of students of SD Islam Terpadu Ash Shiddiq. The type of this research is a survey with a quantitative approach. The population of this research was 60 student guardians recruited through a saturated sample and was done by the methods of questionnaire and documentation. Data were then analyzed using Structural Equation Model (SEM) assisted by the SmartPLS application. The research result put into evidence the influence of learning motivation. The following are the results sequenced from the lowest to the highest; family support with P-Values 0.000, gadget usage with a value of 0.010, peer with a value of 0.030, and teaching method with a value of 0.047. Based on the Goodness of Fit analysis of 0,696, R Square resulted in 0.900. This value showed that the used model predicted an excellent model. The implication of this research is that to increase students' learning motivation of SD IT Ash Shiddiq, family support and gadget usage need to be handled better.

**Keywords:** Family Support; Peer; Gadget Usage; Learning Motivation

## Article Info

Artikel History: Submitted: 2022-04-07 | Published: 2022-08-30

DOI: <http://dx.doi.org/10.24127/gdn.v12i2.5126>

Vol 12, No 2 (2022) Page: 136 - 146

(\*) Corresponding Author: Dea Nurul Khalisa, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Indonesia, Email: [deanurulkhalisa@gmail.com](mailto:deanurulkhalisa@gmail.com)



This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium provided the original work is properly cited.

## INTRODUCTION

Belajar merupakan sesuatu yang penting untuk kehidupan sehari-hari, karena dengan belajar maka akan mendapatkan Sesuatu yang berharga yang mampu meningkatkan pengethauan kita sebelumnya. Emda (2018) Belajar adalah proses dimana individu dapat berinteraksi dengan lingkungannya disekelilingnya sehingga akan menghasilkan perubahan yang mengarah pada hal yang positif, dalam belajar kita sebagai manusia memerlukan proses yang cukup panjang. Karena belajar bukan hanya didapatkan disekolah akan tetapi bisa diperoleh dimana saja.

Motivasi belajar merupakan salah satu aspek dinamis dalam sebuah pembelajaran. Seseorang siswa yang kurang berprestasi tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan yang kurang dimiliki setiap siswa, tetapi kurangnya motivasi belajar siswa sehingga unsur motivasi terkadang terlupakan oleh keluarga dan guru. Setiap siswa memiliki motivasi masing-masing dalam mengikuti pembelajaran siswa, bahwa siswa diharapkan mampu menyelesaikan tanggung jawab sebagai siswa. (Mahardhika et al., 2018)

Salah satu faktor pendukung dalam motivasi belajar siswa ialah dukungan keluarga. Dalam basis pendidikan, keluarga merupakan basis pendidikan yang utama. Keadaan keluarga yang harmonis dan bahagia dapat melahirkan anak yang baik. Dukungan keluarga yang seharusnya adalah sebagai orang pertama dalam meletakkan dasar –dasar pendidikan terhadap anak-anaknya. Dukungan keluarga dalam memotivasi belajar anak juga diperlukan, karena keluarga salah satu tempat dimana anak bisa tumbuh kembang dan berinteraksi dengan lingkungannya. Keluarga selalu menjadi tempat cerita pertama untuk anaknya ini berkaitan dengan motivasi anak dalam meningkatkan belajarnya. Dan didalam proses belajar motivasi sangat dibutuhkan karena, jika seseorang tidak memiliki motivasi akan mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitas belajar.

Selain itu seseorang yang memiliki motivasi dalam pembelajaran maka, individu bisa berfokus dalam kegiatan belajarnya. Selain itu ada juga fungsi lain yaitu, motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi, karena secara konseptual motivasi berkaitan dengan prestasi dan hasil belajar. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik dengan kata lain, adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Maka dari itu, intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

Begitu juga dengan faktor hubungan antar teman sebaya memiliki arti yang sangat penting bagi kehidupan remaja. Melalui hubungan teman sebaya, anak dan remaja belajar tentang hubungan timbal balik yang teratur. (Wasa et al., 2019) Remaja juga mulai mengekspresikan perasaan dirinya dengan cara lebih matang dan berusaha memperoleh kebebasan emosional dengan cara menggabungkan diri dengan teman sebaya. Teman sebaya juga memiliki pengaruh dalam motivasi belajar siswa. Hal ini juga diungkapkan oleh (Anggraini & Patmanthara, 2017) mengatakan bahwa melalui pertemuan kontak di dalam sekolah yang rutin, baik secara sadar atau tidak sadar siswa mulai belajar dan mengembangkan minat serta motivasi dalam dirinya yang didapatkan dari kelompok sosial sebaya di sekolah. Interaksi dengan teman sebaya dari kebanyakan anak usia sekolah ini terjadi dalam bentuk grup atau kelompok, sehingga periode ini sering disebut usia kelompok. Berkumpul dengan teman sebaya yang memiliki kesamaan dalam berbagai hal ini, tentu dapat menjadi salah satu cara dimana remaja dapat mengubah kebiasaan hidupnya dan mencoba sesuatu hal yang baru dan mampu saling mendukung satu sama lain.

Dan faktor yang terakhir adalah gadget, menurut (Wasa et al., 2019) dalam hasil

penelitiannya mengatakan bahwa gadget sangat berperan penting dalam kehidupan manusia sebagai alat untuk berkomunikasi, memperbanyak relasi, menambah wawasan, pengetahuan, pendidikan dan bisnis. Akan tetapi, di sisi lain, terdapat hal yang berlawanan yang disebabkan dari faktor keteledoran pemakainya atau kekurangtepatan dalam memanfaatkan fungsi yang sebenarnya. Hal ini diungkapkan juga oleh (Nurmalasari & Wulandari, 2018) dalam penelitian mengatakan bahwa dalam pengaruh handphone siswa menjadi lebih mengandalkan handphone daripada belajar. Siswa lebih memilih untuk bermain game ketimbang mencari pelajaran untuk materi pelajaran berikutnya. Selama pembelajaran siswa juga berusaha untuk memainkan gadgetnya. Namun, siswa kadang kurang ketepatan memanfaatkan gadget saat jam beristirahat. Siswa lebih memilih untuk bermain game ketimbang mencari pelajaran untuk materi pelajaran berikutnya.

Berdasarkan penjelasan di atas tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui manakah yang paling berpengaruh antara dukungan keluarga, metode mengajar, teman sebaya dan pengaruh gadget terhadap motivasi belajar siswa di SD Islam Terpadu Ash Shiddiq. Atau tidak ada pengaruh antara dukungan keluarga, metode mengajar, teman sebaya dan pengaruh gadget terhadap motivasi belajar siswa.

## **METHOD**

### **Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian survei dengan pendekatan kuantitatif dan model penelitian korelasional. Penelitian ini dilakukan untuk menyelidiki kondisi, situasi, dan hal-hal lain seperti yang telah disebutkan pada bagian sebelumnya, kemudian hasilnya disajikan dalam sebuah laporan penelitian. Penelitian ini mengkaji sebab dan akibat yang tidak ditangani oleh peneliti atau tidak dimanipulasi oleh peneliti. Dalam penelitian ini terdapat hubungan kausal berdasarkan kajian teoritis, bahwa suatu variabel disebabkan atau dimotivasi oleh variabel tertentu atau mengakibatkan variabel tertentu (Sappaile dan Makassar 2020).

### **Partisipan**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh wali siswa SD Islam Terpadu Ash Shiddiq Yogyakarta yaitu sejumlah 60 wali siswa. Teknik Sampling yang digunakan yaitu *Non Probability Sampling*. Menurut Sugiyono (2017:82) *Non Probability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu sampel jenuh. Menurut Sugiyono (2017:85) teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel dimana semua anggota populasi digunakan menjadi sampel. Jadi jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 60 wali siswa.

### **Instrumen Penelitian**

Skala pengukuran yang digunakan yaitu skala likert, yang digunakan untuk mengukur pendapat, dan persepsi dari seorang individu ataupun kelompok orang mengenai fenomena sosial. Untuk mengurangi dampak bias dan terjadinya pemusatan data pada saat melakukan analisis, skala yang digunakan adalah Sangat Setuju (SS) dengan skor (4), Setuju (S) dengan skor (3), Kadang-kadang (KD) dengan skor (2) dan Sangat Tidak Pernah (TP) dengan skor (1).

### Analisis Data

Untuk menganalisis data, peneliti menggunakan Structural Equation Mode (SEM) yang dioperasikan dengan menggunakan software SMARTPLS) adalah teknik analisis (teknik statistik), memungkinkan peneliti untuk menguji secara simultan serangkaian hubungan yang kompleks yang meliputi (1) evaluasi measurement (outer model), (2) inner model, (3) inner model dan uji hipotesa.

### RESULT AND DISCUSSION

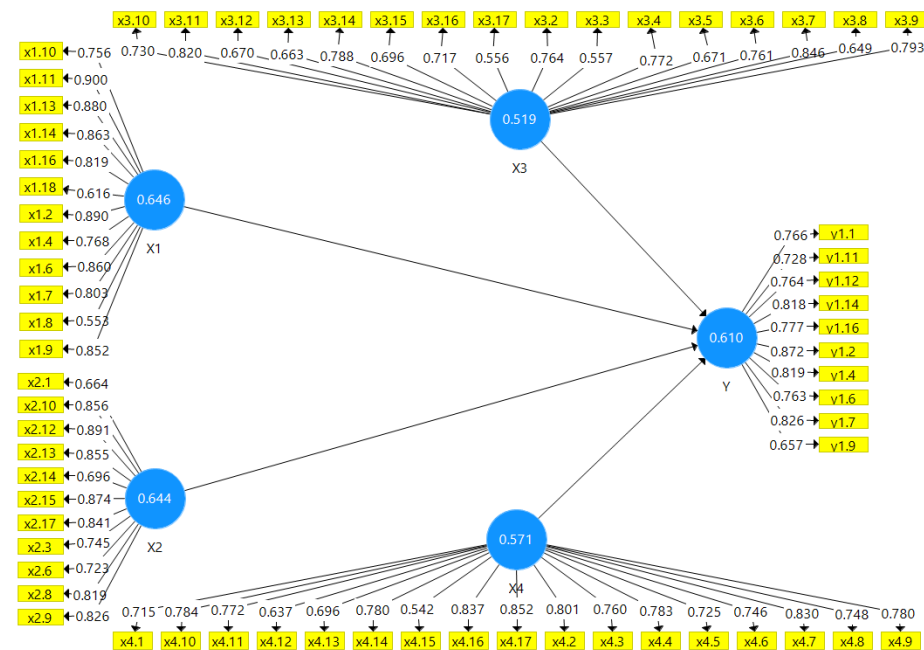
Penelitian ini tentang pengaruh dukungan keluarga, metode mengajar, teman sebaya, pengguna gadget, terhadap motivasi belajar siswa SD IT Ash Shidiqq. Detail hasil penelitian.

#### Model Pengukuran (Outer Model)

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model pengukuran (*Outer Model*). Dalam analisis model pengukuran ini terdapat 3 langkah yaitu 1) uji kesesuaian/kecocokan model, 2) nilai *loading factor*, Nilai *loading factor* dalam masing- masing indikator harus mempunyai nilai  $\geq 0,50$ .

Penelitian ini digunakan untuk melihat validitas dan reliabilitas butir soal pada setiap indikator variabel penelitian. Validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan melihat nilai *convergent validity* dan nilai *loading factor*. Sedangkan reliabilitas dalam model pengukuran ini diperoleh dari nilai *Construct Reliability* (CR) dengan tingkat reliabilitas CR 0,70. disajikan pada gambar dan tabel di bawah ini:

Gambar 1. model struktural outer model.



Hasil pengolahan dengan menggunakan SmartPLS setelah mengeluarkan indikator yang tidak valid dapat dilihat pada Tabel diatas Nilai outer model atau korelasi antara konstruk dengan variabel menunjukkan bahwa secara keseluruhan nilai loading factor lebih besar dari 0,5 sehingga konstruk untuk semua variabel sudah valid.

Setelah dilakukan pengujian validitas menggunakan nilai outer loading, selanjutnya dilakukan pengujian validitas diskriminan menggunakan nilai *average variance extracted* (AVE). berikut merupakan hasil uji diskriminan.

Tabel 1. Pengujian Validitas Diskriminan

Variabel	<i>Average Variance Extracted</i> (AVE)
Dukungan Keluarga (X1)	0.646
Metode Mengajar (X2)	0.644
Temannya Sebaya (X3)	0.519
Penggunaan Gadget (X4)	0.571
Motivasi Belajar (Y)	0.610

Pengujian ini dilakukan untuk melihat seberapa besar perbedaan antar variabel. Nilai yang dilihat dalam pengujian ini adalah nilai *average variance extracted* (AVE) secara keseluruhan semua variabel memiliki nilai AVE > 0,5 sehingga dinyatakan valid Hasil pengukuran dari *Cross loading* dapat disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. *Cross Loading* antara Variabel Laten dengan Indikator

	X1	X2	X3	X4	Y
x1.10	0.756	0.549	0.585	0.548	0.621
x1.11	0.900	0.619	0.615	0.617	0.683
x1.13	0.880	0.626	0.699	0.614	0.674
x1.14	0.863	0.560	0.612	0.615	0.691
x1.16	0.819	0.663	0.678	0.687	0.613
x1.18	0.716	0.403	0.419	0.518	0.486
x1.2	0.890	0.528	0.673	0.657	0.637
x1.4	0.768	0.443	0.520	0.534	0.598
x1.6	0.860	0.623	0.697	0.633	0.643
x1.7	0.803	0.579	0.640	0.688	0.663
x1.8	0.753	0.308	0.488	0.486	0.567
x1.9	0.852	0.620	0.646	0.675	0.635
x2.1	0.551	0.764	0.510	0.488	0.561
x2.10	0.490	0.856	0.504	0.407	0.480
x2.12	0.519	0.891	0.467	0.482	0.546
x2.13	0.440	0.855	0.452	0.423	0.456
x2.14	0.639	0.796	0.661	0.668	0.648
x2.15	0.456	0.874	0.467	0.437	0.489
x2.17	0.477	0.841	0.487	0.391	0.484
x2.3	0.394	0.745	0.494	0.456	0.449
x2.6	0.605	0.723	0.669	0.662	0.640
x2.8	0.450	0.819	0.523	0.456	0.503
x2.9	0.645	0.826	0.564	0.655	0.693

x3.10	0.535	0.465	0.730	0.586	0.607		
x3.11	0.656	0.674	0.820	0.664	0.665		
x3.12	0.513	0.514	0.770	0.584	0.655		
x3.13	0.411	0.331	0.763	0.587	0.445		
x3.14	0.652	0.542	0.788	0.687	0.686		
x3.15	0.485	0.388	0.796	0.609	0.513		
x3.16	0.630	0.556	0.717	0.607	0.602		
x3.17	0.525	0.378	0.756	0.530	0.491		
x3.2	0.606	0.531	0.764	0.639	0.697		
x3.3	0.384	0.148	0.757	0.502	0.365		
x3.4	0.629	0.515	0.772	0.652	0.656		
x3.5	0.427	0.305	0.771	0.602	0.463		
x3.6	0.592	0.515	0.761	0.661	0.612		
x3.7	0.662	0.618	0.846	0.610	0.618		
x3.8	0.416	0.305	0.749	0.545	0.467		
x3.9	0.758	0.610	0.793	0.646	0.668		
x4.1	0.619	0.624	0.632	0.715	0.664		
x4.10	0.688	0.563	0.610	0.784	0.689		
x4.11	0.650	0.659	0.677	0.772	0.613		
x4.12	0.542	0.503	0.654	0.737	0.657		
x4.13	0.569	0.411	0.658	0.796	0.585		
x4.14	0.650	0.446	0.623	0.780	0.691		
x4.15	0.522	0.304	0.483	0.742	0.500		
x4.16	0.671	0.465	0.698	0.837	0.611		
x4.17	0.635	0.570	0.644	0.852	0.667		
x4.2	0.545	0.376	0.662	0.801	0.639		
x4.3	0.498	0.370	0.627	0.760	0.558		
x4.4	0.629	0.513	0.624	0.783	0.671		
x4.5	0.473	0.369	0.639	0.725	0.538		
x4.6	0.582	0.458	0.674	0.746	0.698		
x4.7	0.656	0.632	0.621	0.830	0.620		
x4.8	0.494	0.408	0.654	0.748	0.583		
x4.9	0.657	0.639	0.668	0.780	0.656		
y1.1	0.600	0.520	0.619	0.699	0.766		
y1.11	0.511	0.520	0.604	0.619	0.728		
y1.12	0.569	0.620	0.639	0.621	0.764		
y1.14	0.610	0.539	0.685	0.661	0.818		
		y1.16	0.664	0.545	0.604	0.668	0.777
		y1.2	0.647	0.627	0.614	0.630	0.872
		y1.4	0.602	0.479	0.699	0.645	0.819

y1.6	0.611	0.565	0.692	0.682	0.763
y1.7	0.604	0.627	0.665	0.643	0.826
y1.9	0.624	0.695	0.542	0.647	0.757

Hasil dari *cross loading* antara semua variabel laten dengan variabel indikator yang telah ditunjukkan pada Tabel 2 bahwa nilai dari suatu indikator lebih besar dalam menghitung variabel dari konstruk yang lain. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dinyatakan bahwa setiap indikator yang digunakan telah memiliki *discriminant validity* yang baik untuk membentuk variabelnya masing-masing.

Pengujian reabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah variabel yang digunakan dalam penelitian ini sudah reliabel atau tidak. Pengujian reabilitas menggunakan nilai *Cronbach's Alpha* dan *composite reliability*. Berikut merupakan hasil pengujian reabilitas.

Tabel 3. Pengujian reabilitas

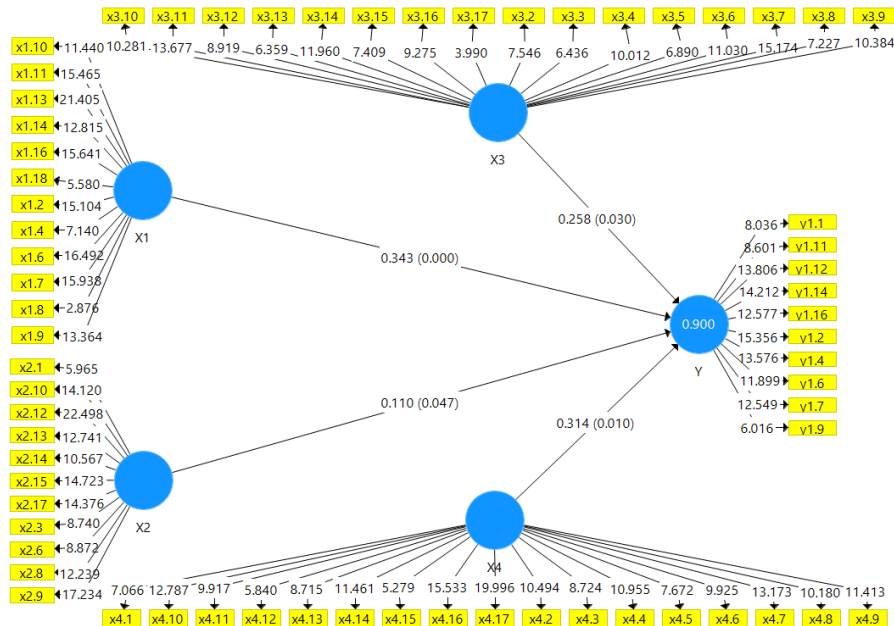
Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Composite Reliability</i>	<i>Rule of Thumb</i>	Evaluasi Model
Dukungan Keluarga (X1)	0.948	0.956		Reliabel
Metode Mengajar (X2)	0.944	0.952		Reliabel
Teman Sebaya (X3)	0.938	0.945	> 0.70	Reliabel
Penggunaan Gadget (X4)	0.952	0.957		Reliabel
Motivasi Belajar (Y)	0.928	0.940		Reliabel

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa konstruk untuk variabel Manajemen semua variabel memenuhi kriteria reliabel. Hal ini ditunjukkan dengan nilai *Cronbach's Alpha* dan *composite reliability* yang diperoleh dari hasil estimasi SmartPLS. Nilai yang dihasilkan adalah > 0,70 sebagaimana kriteria yang direkomendasikan.

### Model Struktural (*Inner Model*)

Pengujian *inner model* atau model struktural dilakukan untuk melihat hubungan antara konstruk, nilai signifikansi dan *R-square* dari model penelitian. Model struktural dievaluasi dengan menggunakan *R-square* untuk konstruk dependen uji t serta signifikansi dari koefisien parameter jalur struktural.

Gambar 2. Model Struktural Inner Model



Dalam menilai model dengan PLS dimulai dengan melihat *R-square* dan *Q Square* untuk setiap variabel laten dependen. Tabel 4. merupakan hasil estimasi *R-square* dan *Q Square* dengan menggunakan *SmartPLS*.

Tabel 4. Nilai *R Square* dan *Q Square*

Variabel	<i>R Square</i>	<i>Q Square</i>
Motivasi Belajar (Y)	0,900	0,502

Pada prinsipnya penelitian ini menggunakan 1 buah variabel yang dipengaruhi oleh variabel lainnya. Hasil nilai *R Square* variabel Motivasi Belajar (Y) yaitu 0,900 atau 90,0% artinya variabel Dukungan Keluarga (X1), Metode Mengajar (X2), Teman Sebaya (X3) dan Penggunaan Gadget (X4) secara substansial dapat menjelaskan variabel Motivasi Belajar (Y) dengan tingkat 90,0% sedangkan sisanya sebesar 10,0% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dimasukkan kedalam variabel penelitian ini.

Kemudian nilai *Q Square* variabel Motivasi Belajar (Y) yaitu sebesar 0,502 artinya lebih besar dari 1 sehingga menunjukkan bahwa model mempunyai *predictive relevance*. Selanjutnya untuk melihat *quality index* menggunakan *Goodness of Fit* (GoF) diperoleh sebagai berikut.

$$GoF = \sqrt{Com \times R^2}$$

$$GoF = \sqrt{0,598 \times 0,900^2}$$

$$GoF = 0,696$$

Berdasarkan hasil perhitungan *quality index* menggunakan *Goodness of Fit* (GoF) diperoleh nilai GoF yaitu sebesar 0,696 artinya model yang digunakan pada penelitian ini memiliki prediksi model yang sangat baik. Hasil penelitian ini sesuai dengan kenyataan empiris.

### Pengujian Hipotesis

Signifikansi parameter yang diestimasi memberikan informasi yang sangat berguna mengenai hubungan antara variabel-variabel penelitian. Dasar yang digunakan dalam menguji hipotesis adalah nilai yang terdapat pada output *path coefficient*.

Tabel 5. Pengujian Hipotesis

	<i>Original Sample</i>	<i>Sample Mean</i>	<i>Standard Deviation</i>	<i>T Statistics</i>	<i>P Values</i>
Pengaruh Dukungan Keluarga (X1) terhadap Motivasi Belajar (Y)	0.343	0.335	0.086	3.995	0.000
Pengaruh Metode Mengajar (X2) terhadap Motivasi Belajar (Y)	0.110	0.107	0.055	1.987	0.047
Pengaruh Teman Sebaya (X3) terhadap Motivasi Belajar (Y)	0.258	0.266	0.119	2.173	0.030
Pengaruh Penggunaan Gadget (X4) terhadap Motivasi Belajar (Y)	0.314	0.319	0.122	2.582	0.010

Berdasarkan pengujian hipotesis pengaruh langsung diatas dapat dijelaskan sebagai berikut.

Pengujian hipotesis 1 (Pengaruh Dukungan Keluarga terhadap Motivasi Belajar)

Hasil pengujian hubungan variabel Pengaruh Dukungan Keluarga terhadap Motivasi Belajar menunjukkan nilai estimasi sebesar 0,343 (positif) dan nilai p-value sebesar 0,468 lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa Dukungan Keluarga berpengaruh positif signifikan terhadap Motivasi Belajar yang berarti sesuai dengan hipotesis 1 (hipotesis 1 diterima).

Pengujian hipotesis 2 (Pengaruh Metode Mengajar Terhadap Motivasi Belajar)

Hasil pengujian hubungan variabel Metode Mengajar terhadap terhadap Motivasi Belajar menunjukkan nilai estimasi sebesar 0,110 (positif) dan nilai p-value sebesar 0,047 lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa Metode Mengajar berpengaruh positif signifikan terhadap Motivasi Belajar yang berarti sesuai dengan hipotesis 2 (hipotesis 2 diterima).

Pengujian hipotesis 3 (Pengaruh Teman Sebaya Terhadap Motivasi belajar)

Hasil pengujian hubungan variabel Teman Sebaya terhadap variabel Motivasi Belajar menunjukkan nilai estimasi sebesar 0,258 (positif) dan nilai p-value sebesar 0,030 lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa Teman Sebaya berpengaruh positif signifikan terhadap Motivasi Belajar yang berarti sesuai dengan hipotesis 3 (hipotesis 3 diterima).

Pengujian hipotesis 4 (Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar)

Hasil pengujian hubungan variabel Penggunaan Gadget terhadap variabel Motivasi Belajar menunjukkan nilai estimasi sebesar 0,314 (positif) dan nilai p-value sebesar 0,010 lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Gadget berpengaruh positif signifikan terhadap Motivasi Belajar yang berarti sesuai dengan hipotesis 4 (hipotesis 4 diterima).

## CONCLUSION

Berdasarkan hasil analisis dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dukungan keluarga terhadap motivasi belajar siswa dengan hasil yang paling tinggi adalah dukungan keluarga dengan hasil sebesar 0,343 (positif) dan nilai p-value sebesar 0,000, dan yang kedua pengguna gadget dengan hasil sebesar 0,314 (positif) dan nilai p-value sebesar 0,010, kemudian di susul dengan teman sebaya sebesar 0,258 (positif) dan nilai p-value sebesar 0,030 dan yang terakhir metode mengajar sebesar 0,110 (positif) dan nilai p-value sebesar 0,047.

Kesimpulan akhir Implikasi penelitian ini untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD IT Ash Shidqq yang harus diutamakan adalah perbaikan dukungan keluarga dan pengguna gadget yang baik dan tepat, ini mempengaruhi semangat motivasi siswa dalam melakukan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang berfokus pada motivasi belajar SD IT Ash Shidqq memberikan wawasan baru bahwa penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun masih banyak keterbatasan dalam penelitian ini yang nantinya dapat dijadikan sebagai bahan perbaikan untuk penelitian selanjutnya. Adapun saran yang diberikan oleh peneliti adalah: Bagi sekolah baik secara umum maupun secara khusus sebagai sekolah SD IT Ash Shidiq untuk lebih meningkatkan lagi dan memperbaiki metode mengajar yang digunakan guru dengan lebih baik meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dengan maksud agar melahirkan siswa yang berkualitas dan berhasil.

Bagi peneliti selanjutnya, memiliki ketertarikan terhadap penelitian yang berkaitan dengan pengaruh dukungan keluarga, metode mengajar, teman sebaya, pengguna gadget, terhadap motivasi belajar siswa di SD Islam Terpadu Ash Shidiq agar dapat lebih memperhatikan faktor-faktor yang berbeda dari penelitian ini seperti lokasi penelitian, subyek penelitian ataupun faktor lainnya yang berpengaruh agar memperdalam lagi hasil penelitian. Oleh karena itu, perlu bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian lebih lanjut pada Perguruan Tinggi lain yang lebih bervariasi dan beragam sehingga akan menghasilkan hasil penelitian yang lebih kompres.

## REFERENCES

- Anggraini, Y., & Patmanthara, S. (2017). Pengaruh Lingkungan Belajar Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Kompetensi Keahlian Elektronika Industri Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(12), 1650–1655. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Bice, S., Moffat, K., Zilberman, D., Holland, T. G., Trilnick, I., Falck-Zepeda, J. B., Kurian, P., Wright, J., Wilburn, K. M., Wilburn, R., Lowenthal, M. M., Nicholas, T., Wæraas, A., Dahle, D. Y., Bice, S., Wang, Z., Walter, M., Urkidi, L., Vince, J., ... Carroll, A. B. (2017). Hubungan Persepsi Penerapan Metode TGT, Teknik Reward and Punishment dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN I Ngrejo Tulungagung. *Resources Policy*, 7(1), 1–10. [https://gain.fas.usda.gov/Recent GAIN Publications/Agricultural Biotechnology Annual\\_Ottawa\\_Canada\\_11-20-2018.pdf%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.resourpol.2020.101869%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jenvman.2017.06.039%0Ahttp://www.oecd.org/gov/regulatory-poli](https://gain.fas.usda.gov/Recent%20GAIN%20Publications/Agricultural%20Biotechnology%20Annual_Ottawa_Canada_11-20-2018.pdf%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.resourpol.2020.101869%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jenvman.2017.06.039%0Ahttp://www.oecd.org/gov/regulatory-poli)
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Friedman, M. (2010). *buku ajar keperawatan keluarga: riset , teori dan praktek* (edisi ke I).
- Herron, Ron dan Peter, V. J. (2005). *Gaul yang Pas buat Kamoe-Kamoe. Alih Bahasa: Sugeng Hariyanto.* (: Kaifa.)
- Mahardhika, N. A., Betty, J., Jusuf, K., & Priyambada, G. (2018). Dukungan Orangtua Terhadap Motivasi Berprestasi Siswa SKOI Kalimantan Timur Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Parental Support for the Achievement Motivation of SKOI Students in East Kalimantan in Attending Physical Education Learning. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 14(2), 62–68.
- Nurmalasari, & Wulandari, D. (2018). pengaruh pengguna gadget terhadap tingkat prestasi I that are easy to carry anywhere for. *Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, 3(2), 1–8.
- Rachmawati, P., Rede, A., & Jamhari, M. (2017). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD Pada mata kuliah Desain Media Pembelajaran. *E-JIP BIOL*, 5(1), 35–40.
- Seto, S. B., Trisna, M., Wondo, S., & Mei, M. F. (2021). *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Peran Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa di Masa Covid-19*. 05(02), 2104–2114.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kombinasi*. Alfabeta.
- Sulistiarti. (2018). Pengaruh motivasi, tipe belajar, lingkungan kelurga dan lingkungan masyarakat terhadap hasil belajar siswa. *JPEKA: Jurna; Pendidikan Ekonomi, Manajemen, dan Keuangan*, 2(1), pp. 57–70. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpeka/article/view/2570>
- Wasa, M. E., Sulistyono, S., & Afian, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Vii Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 4(2), 1–7. <https://doi.org/10.21067/jrpe.v4i2.3907>