

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini peneliti akan menguraikan hasil penelitian pada bulan Juni 2021 beserta pembahasannya berdasarkan teknik pengolahan data yang telah disebarakan pada 97 responden yaitu siswa SD kelas V SD Muhammadiyah 5 Samarinda, dengan judul Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Motivasi Belajar Anak Usia Sekolah Dasar Di SD Muhammadiyah 5 Samarinda.

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Analisis univariat

###### a. Karakteristik responden

Hasil penelitian karakteristik responden yang meliputi identitas, usia, jenis kelamin, kelas, dan tinggal bersama

**Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan usia**

Usia	Frekuensi	%
10 tahun	17	17,5%
11 tahun	72	74,3%
12 tahun	8	8,2%
Total	97	100%

Hasil yang diperoleh dari data **tabel 4.1** diatas didapatkan bahwa responden Usia anak kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Samarinda yang berusia 10 tahun berjumlah 17 siswa (17,5%), anak yang memiliki usia 11 tahun sebanyak 72 siswa (74,3%), dan anak yang memiliki usia 12 tahun sebanyak 8 siswa (8,2%).

**Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan jenis kelamin.**

Jenis Kelamin	Frekuensi	%
Laki-laki	52	53,6%
Perempuan	45	46,4%
Total	97	100%

Hasil yang diperoleh dari data **tabel 4.2** diatas didapatkan bahwa responden anak kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Samarinda, berjenis kelamin laki-laki sebanyak 52 siswa (53,6%) dan perempuan sebanyak 45 siswa (46,4%).

**Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan kelas**

Kelas	Frekuensi	%
A	25	25,8%
B	24	24,7%
C	24	24,7%
D	24	24,7%
Total	97	100%

Hasil yang diperoleh dari data **tabel 4.3** diatas didapatkan bahwa responden anak kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Samarinda, Kelas 5A sebanyak 25 siswa (25,8), kelas 5B sebanyak 24 siswa (24,7%), kelas 5C sebanyak 24 siswa (24,7), dan kelas 5D sebanyak 24 siswa (24,7%)

**Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan tinggal bersama**

Tinggal bersama	Frekuensi	%
Orang Tua	87	87,7%
Kakek dan Nenek	10	10,3%
Total	97	100%

Hasil yang diperoleh dari data **tabel 4.4** diatas didapatkan bahwa responde anak kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Samarinda,

berdasarkan tinggal bersama sebanyak 87 siswa tinggal bersama orang tua (87,7%), dan sebanyak 10 tinggal bersama kakek dan nenek (10,3%).

**Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan jenis gadget**

Jenis Gadget	Frekuensi	%
Android	85	87,6%
IOs	12	12,4%
Total	97	100%

Hasil yang diperoleh dari data **tabel 4.5** diatas didapatkan bahwa responden anak kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Samarinda, berdasarkan jenis *gadget* sebanyak 85 siswa memakai Android (87,6%), dan sebanyak 12 siswa memakai iOs (12,4%).

b. Penggunaan *Gadget*

**Tabel 4. 6 Distribusi frekuensi penggunaan *gadget* luar jam sekolah**

Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi	%
Tinggi (>2 jam)	90	92,8%
Sedang (40-60 menit)	7	7,2%
Total	97	100%

Sumber : data primer (2021)

Dari **tabel 4.6** diatas dari total 97 responden diperoleh data bahwa pada anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 samarinda kelas V menggunakan *gadget* dengan durasi yang Tinggi sebanyak 90 (92,8%), menggunakan *gadget* dengan durasi yang Sedang sebanyak 7 (7,2%).

## c. Motivasi Belajar

**Tabel 4.7 Distribusi frekuensi Motivasi Belajar**

Motivasi Belajar Anak	Frekuensi	%
Kurang baik (<53)	48	49,5%
Baik (>53)	49	50,5%
Total	97	100%

Data Primer 2021

Hasil yang diperoleh dari data **tabel 4.7** diatas didapatkan bahwa responden anak kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Samarinda, data menunjukkan bahwa siswa yang kurang baik ada sebanyak 48 siswa (49,5%) dan anak yang baik ada sebanyak 49 siswa (50,5%).

**2. Analisis Bivariat**

Setelah melakukan analisa data secara univariat, selanjutnya dilakukan analisa data secara bivariat untuk mengidentifikasi hubungan variabel independen yaitu penggunaan *gadget* dengan variabel dependen yaitu kognitif dengan menggunakan korelasi *chi-square*. Adapun hubungan diantara variabel tersebut adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.8 hasil uji chi-square hubungan penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar**

Motivasi Belajar		Kurang Baik		Baik		Jumlah		P	
		N	%	N	%	N	%	Value	OR
Penggunaan Gadget	Tinggi	45	50	45	50	90	100%	1.000	1,333
	Sedang	3	42,9	4	57,1	7	100%		
Total		48	49,5	49	50,5	97	100%		

Sumber : Data Primer

Berdasarkan **tabel 4.8** diatas maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* pada motivasi belajar dengan nilai p-value  $1.000 \geq 0,05$ . Didapatkan hasil *oods ratio* 1,333 artinya penggunaan *gadget* tinggi memiliki resiko sebesar 1,333 x lipat dibandingkan dengan anak yang penggunaan *gadget*nya rendah.

Dapat disimpulkan dari total 97 responden diperoleh data bahwa responden anak kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Samarinda kelas V menggunakan *gadget* dengan durasi yang sedang sebanyak 7 (7,2%), dengan motivasi belajar yang baik sebanyak 49 (50,5%) dan yang menggunakan *gadget* dengan durasi tinggi sebanyak 90 (92,8%), dengan motivasi belajar kurang baik sebanyak 48 (49,5%)

## **B. Pembahasan**

Pada bab ini membahas dan menjelaskan tentang hasil penelitian serta membandingkan dengan teori penelitian yang terkait untuk kemudian didiskusikan hasil penelitian yang telah dilakukan.

### **1. Pembahasan Analisa Univariat**

#### **a. Karakteristik Responden**

##### **1) Usia**

Hasil penelitian dari 97 responden SD Muhammadiyah 5 Samarinda didapatkan hasil yang paling banyak berusia 11 tahun yaitu 72 responden (74,3%). berusia 12 tahun sebanyak 8 responden (8,2%). berusia 10 tahun sebanyak 17 responden (17,5%).

Menurut Piaget (1965, dalam Nugraha dkk, 2020) umur 11 sampai 12 tahun termasuk kedalam tahap operasi formal yang mempunyai karakteristik suatu pemikiran yang rasional, pola pikir yang futuristik, serta deduktif. Rasional dalam KBBI merupakan suatu pemikiran serta pertimbangan yang logis, serta sesuai dengan akal.

Menurut Damayanti (2014, dalam Andia Kusuma kk, 2016). Masa kanak-kanak mulai sekitar umur 2 tahun sampai umur 12 tahun, masa kanak dibagi menjadi dua yaitu, pertama masa awal kanak-kanak sekitar umur 2 tahun – 6 tahun, kedua masa kanak-kanak akhir kanak-kanak sekitar umur 6 tahun – 12

tahun. Usia ini ditandai dengan mulainya anak masuk sekolah dasar yang merupakan sejarah baru dalam kehidupannya yang kelak akan mengubah sikap-sikap dan tingkah lakunya.

Asumsi peneliti di mana usia responden sebagian besar dengan usia 11 tahun, dimana pola pikir anak menggunakan suatu pemikiran yang rasional yang mempunyai kemampuan untuk menarik kesimpulan didalam setiap tindakannya, anak juga memahami kejadian di lingkungan sekitarnya dan bisa memahami apa yang disampaikan seseorang. Berdasarkan teori diatas usia 11-12 merupakan usia akhir kanak-kanak Diman anak akan mendapat dasar-dasar pengetahuan untuk mencapai keberhasilan dalam penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan bisa memperoleh keterampilan.

## 2) Jenis kelamin

Hasil penelitian dari 97 responden SD Muhammadiyah 5 Samarinda didapatkan hasil yang paling banyak jenis kelamin laki-laki sebanyak 52 responden (53.6%) dan perempuan sebanyak 45 responden (46.4%).

Menurut Malini (2018), siswa perempuan cenderung lebih aktif di kelas, sedangkan siswa laki-laki mendominasi dalam hal terlambat ke sekolah.

Menurut Sausa (2012). Anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu di luar ruangan. Lingkungan eksternal

yang tidak terstruktur membuat anak lebih bergantung pada ruang (tempat) daripada waktu. Anak-anak mengembangkan permainan mereka sendiri, anak-anak menggunakan keterampilan visual daripada bahasa saat bermain game, dan menggunakan bahasa untuk tujuan yang terbatas untuk menyelesaikan pekerjaan. Perilaku ini mendorong pengembangan keterampilan visual dan spasial. Perbedaan tersebut akan mempengaruhi tingkat kehadiran siswa dan siswa di sekolah. Sekolah adalah lingkungan terstruktur yang beroperasi dalam mode tertentu sesuai dengan jadwal, fakta dan aturan yang dipilih. Pengajaran dan komunikasi terutama melalui bimbingan lisan, yang berarti bahwa anak perempuan merasa lebih nyaman di lingkungan seperti itu, sementara anak-anak merasa tidak nyaman di dalamnya. Lingkungan seperti itu.

Baron dan Byrne (dalam Hoang, 2008) menyatakan bahwa ada faktor lain, yaitu jenis kelamin, yang secara tidak langsung mempengaruhi sikap dan motivasi akademik siswa, serta atribut-atribut lain yang mencirikan laki-laki atau perempuan. Ada perbedaan gender dalam sikap terhadap pendidikan menengah, dan dapat dilihat bahwa siswa perempuan lebih aktif dalam mengajar daripada siswa laki-laki.

Asumsi peneliti bahwa jenis kelamin mempengaruhi tingkat



pengetahuan dan perempuan mempunyai pengetahuan lebih baik dari pada laki-laki, adanya kecenderungan anak perempuan lebih aktif dalam belajar dan lebih cepat memahami apa yang disampaikan seseorang dari pada anak laki-laki.

### 3) Kelas

Hasil penelitian dari 97 responden SD Muhammadiyah 5 Samarinda didapatkan hasil yang paling banyak kelas 5A sebanyak 25 responden (25,8%), kelas B sebanyak 24 siswa (24,7%), kelas C sebanyak 24 responden (24,7%), dan kelas 5D sebanyak 24 responden (24,7%).

Trianto (2010) berpendapat bahwa karakteristik siswa kelas V adalah pada tingkat pekerjaan tertentu, siswa mulai menggunakan aturan yang jelas dan logis.

Kadir, S. F. (2014) Bagi siswa yang berkembang secara konstruktif, percakapan dan partisipatif, ruang kelas merupakan tempat transformasi pembelajaran. Kelas juga didefinisikan sebagai sekelompok orang yang bekerja sama untuk memperoleh pengetahuan guru. Oleh karena itu, manajemen kelas adalah kemampuan guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan terkendali ketika terjadi ketidakmampuan belajar. Jika kelas dilakukan dengan baik, maka akan menghasilkan kehangatan

dan semangat belajar siswa.

Menurut asumsi peneliti kelas adalah suatu ruang dalam bangunan sekolah yang berfungsi sebagai tempat untuk kegiatan tatap muka dalam proses kegiatan belajar (KBM). Perlengkapan dalam ruangan ini terdiri dari meja siswa, kursi siswa, dan meja guru, lemari kelas, papan tulis, serta aksesoris ruang lainnya yang sesuai, ukuran yang umum adalah 9 m x 8 m, ruang kelas memiliki syarat kelayakan dan standar tertentu.

#### 4) Tinggal bersama

Hasil penelitian dari 97 responden SD Muhammadiyah 5 Samarinda didapatkan hasil yang paling banyak tinggal bersama orang tua sebanyak 87 responden (87,7%) dan tinggal bersama kakek nenek sebanyak 10 responden (10,3%).

Lingkungan pendidikan dan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan berkontribusi 36%. Oleh karena itu, sebagai pemegang pola asuh

Dimayati (2009 dalam Papalia et al., 2011), orang tua membutuhkan dukungan aktif. Orang tua memiliki metode dan model pengasuhan anak mereka sendiri. Dan membimbing anak. Metode dan model ini pasti akan bervariasi dari satu keluarga ke keluarga lainnya. Pola asuh adalah gambaran

tentang hubungan dan perilaku antara orang tua dan anak dalam interaksi dan komunikasi selama proses pengasuhan. Pola asuh yang tepat dapat membantu orang tua. Tiga metode pengasuhan yang sering diterapkan orang tua kepada anaknya adalah pola asuh otoriter, yang menekankan kepatuhan dan kontrol, dan pola asuh laissez-faire, yang menekankan ekspresi diri dan ekspresi diri. Pendidikan disiplin diri dan otoriter adalah jenis pendidikan yang menggabungkan rasa hormat terhadap kepribadian anak dan upaya untuk mempromosikan nilai-nilai sosial. didasarkan pada hipotesis peneliti bahwa tanggung jawab orang tua tinggal bersama orang tua atau kakek-nenek tidak memiliki efek positif atau negatif, tergantung pada orientasi dan pengasuhan mereka, dan menanamkan nilai-nilai positif dan panutan pada anak-anak.

Menurut asumsi peneliti bahwa pola asuh tinggal bersama orang tua ataupun dengan kakek nenek tidak semuanya dapat memberikan dampak positif ataupun negatif dimana semua itu tergantung dengan arahan dan pola asuh mereka untuk memberikan nilai-nilai dan contoh positif terhadap anak.

### 5) Jenis *gadget*

Hasil penelitian dari 97 responden SD Muhammadiyah 5 Samarinda didapatkan hasil yang paling banyak android sebanyak 85 responden (87,6%) ios sebanyak 12 responden (12,4%).

Anak-anak saat ini lahir di era digital, dan perangkat seperti komputer atau smartphone dan tablet telah menjadi teman sehari-hari (Mashrah, 2017).

Berdasarkan data dari Manumpil, Isma, dan Onibala (2015). Kata "gadget" berasal dari bahasa Inggris dan berarti perangkat elektronik kecil dengan fungsi khusus. Definisi lain dari gadget adalah perangkat elektronik atau teknologi yang berkembang pesat yang memiliki fungsi tertentu dari berbagai jenis, antara lain: smartphone, ponsel, iPhone, Blackberry, iPad, tablet, dan netbook (Manumpil, Ismanto, dan Onibala, 2015).

StatCounter (2018) Jenis gadget termasuk smartphone, ponsel, iPhone, Blackberry, iPad, tablet dan netbook. Sejauh ini, tipe perangkat paling populer di Indonesia adalah OS Android; OS dan #1; lalu iOS dari Android. Menurut data Juli 2018, sistem operasi Android menyumbang 90,64%, iOS-5,34%, Blackberry-0,38%, Seri 40-0,37%, Nokia-0,33%, lainnya-2,31%.

Menurut asumsi penelitian berdasarkan hasil penelitian pada 97 responden dimana penggunaan jenis gadget android yang banyak digunakan oleh responden dari pada jenis gadget ios. Kita ketahui bahwa di pasaran jenis android jauh lebih murah dari pada jenis gadget ios, sedangkan untuk fungsinya hampir sama, sehingga orang lebih banyak yang memiliki atau lebih memilih untuk membeli jenis gadget android.

b. Intensitas Penggunaan *gadget*

Dari hasil Penelitian diatas penggunaan gadget pada 97 responden kelas 5 SD Muhammadiyah 5 samarinda didapatkan hasil anak yang menggunakan gadget di luar jam sekolah dengan intensitas tinggi >2 jam yaitu sebesar 90 responden atau (92,8%), sedangkan anak yang menggunakan gadget dengan intensitas sedang 40-60 menit sebanyak 7 responden atau (7.2%).

Menurut Sari dan Mitsaliya (2016). Jika Anda menggunakan gadget lebih dari 120 menit sehari, dan Anda menggunakan gadget lebih dari 75 menit, penggunaan gadget tersebut tergolong penggunaan intensif. Selain itu, Anda dapat menggunakan gadget ini selama 30 hingga 75 menit sehari. Menggunakan gadget bisa membuat ketagihan. Selain itu, bila durasi penggunaan gadget setiap hari melebihi 4060 menit, gunakan gadget dengan intensitas sedang, dan gunakan

intensitas 2-3 kali sehari.

Menurut Handrianto (2013, dalam Juliadi, 2018), gadget memiliki dampak positif dan negatif. Efek-efek tersebut antara lain: Efek positif penggunaan gadget

- a) Mengembangkan imajinasi (melihat gambar dan menggambar nya sesuai dengan imajinasi Anda, yang dapat melatih berpikir, tidak hanya sebatas realita).
- b) Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat membiasakan menulis, angka, dan gambar proses pembelajaran)
- c) Meningkatkan rasa percaya diri (jika anak memenangkan permainan, mereka akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan)
- d) Budidaya Keterampilan membaca, berhitung, dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak menunjukkan rasa ingin tahu tentang sesuatu, yang mengarahkan anak untuk mengenali kebutuhan belajarnya secara mandiri dan tanpa paksaan).

Dampak Negatif Penggunaan Gadget

- a) Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gadget, misalnya anak teringat dengan permainan gadget seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut)
- b) Malas menulis dan membaca (hal ini diakibatkan dari penggunaan gadget misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi youtube anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari)
- c) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi (misalnya anak kurang bermain

dengan teman di lingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya) d) Kecanduan (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan gadget karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya). e) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada gadget, Juga akan merusak kesehatan mata anak) f) Kesulitan perkembangan kognitif anak (proses berpikir kognitif atau mental yang berkaitan dengan bagaimana orang belajar, memperhatikan, mengamati, membayangkan, mengevaluasi, mengevaluasi dan berpikir tentang lingkungan menjadi sulit).

Asumsi peneliti berdasarkan penelitian hasil pengisian di google form diketahui anak-anak banyak yang menggunakan gadget >2 jam perharinya diluar jam sekolah banyak anak yang menggunakan gadget dengan intensitas tinggi, yang mana kebanyakan anak menggunakan gadget bukan hanya untuk keperluan belajar tetapi juga untuk membuka sosial media, bermain game, ataupun aplikasi seperti youtube, tiktok, lg, FF, mobile legend, whatsapp dan aplikasi lainnya, berdasarkan teori diatas gadget tidak hanya berdampak positif akan tetapi juga berdampak negative apabila pemakaian terlalu tinggi.

#### c. Motivasi belajar

Dari hasil Penelitian diatas motivasi belajar pada 97 responden

kelas 5 SD Muhammadiyah 5 samarinda didapatkan hasil motivasi belajar kurang baik sebanyak 48 (49,5%), dan baik sebanyak 49 (50,5%)

Menurut Ricardo, 2017. Motivasi belajar merupakan suatu keinginan yang muncul dalam diri seorang anak dimana mendorongnya untuk melakukan suatu keinginan untuk belajar, sehingga anak akan berusaha semaksimal mungkin dalam melakukan yang terbaik selama pembelajaran, maka akan tercapainya suatu tujuan yang diinginkan.

Darmadi (2017:267) motivasi adalah yang mengakibatkan seseorang ingin dan rela untuk mengrahkan seluruh kemampuan, tenaga dan waktunya dalam mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Motivasi belajar adalah dorongan yang membuat siswa ingin melakukan suatu kegiatan yang memberikan perubahan-perubahan perilaku kearah yang lebih baik untuk mencapai tujuan pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah.

Menurut asumsi peneliti berdasarkan kriteria baik sebanyak 49 (50,5%) dan kurang baik sebanyak 48 (49,5%), berdasarkan presentase yang telah dipaparkan maka rata-rata motivasi belajar siswa termasuk katagori baik. Berdasarkan beberapa teori maka dapat disimpulkan bahwa pengertian perkembangan motivasi belajar adalah motivasi belajar sebagai penggerak



setiap individu dan sebagai pendorong untuk menggapai tujuan yang diinginkan dimana motivasi belajar suatu hasrat yang muncul di dalam diri sendiri.

## **2. Pembahasan Analisa Bivariat Hubungan Penggunaan Gadget dengan Motivasi Belajar Anak**

Dari hasil Penelitian pada 97 responden kelas 5 SD Muhammadiyah 5 samarinda didapatkan penggunaan gadget pada anak yang memakai gadget dengan intensitas tinggi sebesar 90 responden (92,8%) dan pemakaian sedang sebesar 7 responden (7,2). Pada motivasi belajar didapatkan data kurang baik banyak 48 (49,5%) responden dan baik 49 (50,5%) responden. Hasil p-value  $1.000 > 0,05$  dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak terdapat hubungan penggunaan gadget dengan motivasi belajar anak dengan nilai odds ratio (OR) sebesar 1.333

Penelitian Sari Mirna Intan (2018) dalam skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang". Berdasarkan penelitian yang dilakukan Sari menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap motivasi dengan hasil signifikansi  $0,707 > 0,05$  dan hasil belajar dengan signifikansi  $0,244 > 0,05$ .

Menurut Xu et al (2011), penggunaan perangkat yang berlebihan dapat membuat orang kecanduan, narsis, dan acuh tak acuh,

bahkan mempengaruhi motivasi mereka untuk belajar.

Menurut Sukatno (2020), penggunaan alat komunikasi ini secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan. Oleh karena itu, jika orang yang memiliki perangkat tidak menyentuh atau membawanya dalam aktivitas sehari-hari, mereka akan merasa ada sesuatu yang hilang. Hal ini dapat menyebabkan ketidakpastian. Hebatnya lagi, gadget juga bisa mempengaruhi motivasi belajar siswa, yaitu kurangnya motivasi belajar. Siswa harus dapat memanfaatkan gadget secara maksimal, terutama pada saat proses belajar mengajar. Prosesnya adalah: gunakan gadget sesuai permintaan, jangan mengandalkan gadget, dan batasi penggunaan gadget. Namun pada kenyataannya, dampak negatif dari peralatan yang dihadapi siswa biasanya sebanding dengan dampak positifnya. Efek negatif gadget terhadap pembelajaran: konsentrasi menurun saat belajar, kemampuan analisis masalah lemah, malas membaca, kecanduan, gadget juga digunakan sebagai alat belajar. menyontek saat ujian.

Asumsi penelitian yang telah dilakukan pada 97 responden bahwa penggunaan gadget tidak mempengaruhi tingkat motivasi belajar seseorang. Walaupun tidak memiliki hubungan tetapi dilihat dari hasil yang didapatkan masih banyaknya anak-anak menggunakan gadget diluar waktu sekolah yang ditetapkan.

### C. Keterbatasan Penelitian

Sebagaimana telah diuraikan dalam metode penelitian bahwa rancangan penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif, dimana yang dimaksud dengan penelitian deskriptif adalah menggambarkan memaparkan variabel-variabel yang diteliti tanpa menganalisa hubungan antar variabel. Selama proses penelitian ini masih terdapat beberapa keterbatasan yang dapat mempengaruhi hasil penelitian, antara lain :

1. Sulit untuk menyesuaikan waktu penelitian dengan responden terkait, karena masa pandemi responden bersekolah melalui online atau daring sehingga hanya bisa berkomunikasi melalui aplikasi whatsapp, dan keterbatasan pengambilan data, kemudian dalam pengisian kuesioner menggunakan *google form* yang dimana peneliti tidak mengetahui apakah responden menjawab dengan jujur atau tidak dan tidak dapat melakukan pendekatan secara langsung
2. Instrumen pada penelitian ini menggunakan instrumen yang dibuat oleh peneliti sendiri sehingga masih terdapat beberapa kelemahan yang perlu untuk dikembangkan sehingga lebih valid dan reliabel walaupun instrumen penelitian ini sudah diuji validitas dan reabilitas.
3. Kelemahan Chi-Square adalah pada uji tersebut tidak memberikan penjelasan terperinci seberapa besar hubungan yang ada antara

kedua variabel tersebut. Chi-Square hanya memberikan penjelasan ada tidaknya hubungan antara kedua variabel.