

**HUBUNGAN PENGGUNAAN *SMARTPHONE* DENGAN
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

DELIA RINDANG ANGGRAINI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2021**

ABSTRAK

HUBUNGAN PENGGUNAAN *SMARTPHONE* DENGAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh

DELIA RINDANG ANGGRAINI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik di SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar peserta didik kelas V SD. Metode penelitian yang digunakan adalah *ex-post facto*. Populasi berjumlah 190 peserta didik dan sampel penelitian berjumlah 66 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan *proporsionate stratified random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan skala likert diuji validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data menggunakan korelasi *product moment*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar peserta didik kelas V SD yaitu berada pada taraf “kuat”.

Kata kunci: motivasi belajar, penggunaan *smartphone*.

ABSTRACT

THE RELATION BETWEEN THE USE OF *SMARTPHONE* WITH THE LEARNING MOTIVATION OF FIFTH GRADE STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL

By

DELIA RINDANG ANGGRAINI

The problem in this research is the low learning motivation of elementary school students. This study aims to determine the relationship between *smartphone* use and the learning motivation of fifth grade elementary school students. The research method used is ex-post facto correlation. The population was 190 students and the research sample was 66 students. The sampling technique used is proporsionate stratified random sampling. The technique of collecting data using a questionnaire with a likert scale was tested for validity and reliability. The data analysis technique used product moment correlation. The results showed that there was a significant relationship between the use of smartphones and the learning motivation of fifth grade elementary school students, which was at the "strong" level.

Keywords: learning motivation, the use of *smartphone*.

**HUBUNGAN PENGGUNAAN *SMARTPHONE* DENGAN
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Oleh

DELIA RINDANG ANGGRAINI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2021**

Judul Skripsi : **HUBUNGAN PENGGUNAAN
SMARTPHONE DENGAN MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V
SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa : *Delia Rindang Anggraini*

No. Pokok Mahasiswa : 1753053028

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Drs. Rapani, M.Pd.
NIP 19600706 198403 1 004

Dosen Pembimbing II

Dra. Erni, M.Pd.
NIP 19610406 198010 2 001

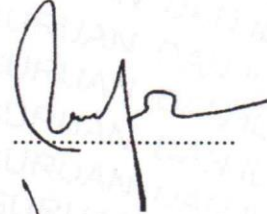
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

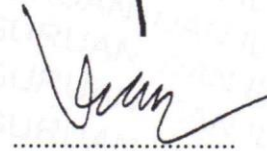
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Drs. Rapani, M.Pd.**



Sekretaris : **Dra. Erni, M.Pd.**



Penguji
Bukan Pembimbing : **Dr. Riswanti Rini, M.Si.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Fatuan Raja, M.Pd.

NIP. 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **13 Agustus 2021**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Delia Rindang Anggraini
NPM : 1753053028
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Hubungan Penggunaan *Smartphone* dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 13 Agustus 2021
Yang membuat pernyataan,



Delia Rindang Anggraini
NPM 1753053028

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Delia Rindang Anggraini, lahir di Kota Bandar Lampung pada tanggal 2 Oktober 1999. Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Salidin dan Ibu Daryanti.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SD Negeri 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung lulus pada tahun 2011.
2. SMP Negeri 19 Bandar Lampung lulus pada tahun 2014.
3. SMA Negeri 13 Bandar Lampung lulus pada tahun 2017.

Tahun 2017, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Mandiri Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SMMPN). Peneliti melakukan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 3 Jatimulyo. Peneliti juga melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Sumberejo, Kecamatan Batang Hari, Kabupaten Lampung Timur.

MOTTO

"Aku seharusnya bersyukur atas masa-masa sulit karena Allah telah memilikku,
berarti Allah menganggap aku cukup baik untuk bisa melaluinya."

- Nouman Ali Khan

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmaanirrahiim...

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT., dengan segala kerendahan hati kupersembahkan karya sederhana ini teruntuk:

Orang Tuaku tercinta,

Bapak Salidin dan Ibu Daryanti

Yang senantiasa mendidik, memberi kasih sayang yang tulus, dan selalu mendo'akan untuk kebaikan dan kesuksesanku, serta memberikan dukungan tiada batas untuk putri tercintanya.

Kakakku,

Danzen Hangga Permana

Yang telah memberikan bimbingan kepadaku sampai bisa bertahan dan berjuang sejauh ini

Para pendidik dan Bapak Ibu Dosen,

Yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berharga melalui ketulusan dan kesabaran.

Semua sahabatku,

Yang begitu tulus menyayangiku dengan segala kekuranganku, serta selalu menjadi penghibur dan memberikan semangat.

Sekolah dasar yang berada di Gugus Beringin Kota Bandar Lampung,
Yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.

Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan Penggunaan *Smartphone* dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Karomani, M.Si., Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof Dr. Patuan Raja, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung serta selaku Pembimbing Utama, terima kasih atas bimbingan, kesabaran, saran, masukan, dan kritik yang telah diberikan kepada peneliti.
5. Ibu Erni, M.Pd., selaku pembimbing pembantu yang telah begitu banyak memberikan masukan, motivasi, dan mengarahkan demi terselesaikan skripsi ini.

6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung, terima kasih atas segala ilmu pengetahuan yang telah diberikan selama proses perkuliahan.
7. Bapak dan Ibu Staff Administrasi FKIP Universitas Lampung, terima kasih atas bantuannya selama ini dalam membantu menyelesaikan keperluan administrasi.
8. Ibu Hj. Yusnida, S.Pd., Kepala SD Negeri 1 Labuhan Ratu yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah.
9. Bapak Sigit Edhie Prabowo, M.Pd., Kepala SD Negeri 2 Labuhan Ratu yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah.
10. Ibu Dra. Hj. Farida Aryani, M.Pd., Kepala SD Negeri 3 Labuhan Ratu yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah.
11. Seluruh pendidik, peserta didik dan staff SD Negeri Gugus Beringin Bandar Lampung yang telah ikut andil demi terlaksananya penelitian ini.
12. Penyemangat yang luar biasa yaitu orang tuaku Bapak Salidin dan Ibu Daryanti yang selalu mendukung, menasehati dengan penuh kasih sayang, serta selalu mendoakan peneliti hingga saat ini.
13. Kakakku Danzen yang bersedia membantu peneliti dalam masa-masa sulit.
14. Sahabatku Kak Hana yang selalu ada, sabar dengan tingkahku, selalu menemani kesana kemari, mendengarkan keluh kesahku, dan membantuku hingga saat ini.
15. Teman-teman terdekatku Sadaaf (Febri, Sinta, Adit, Anisa, Arsyah, Ermi) yang selalu memberikan semangat dan dukungan untuk peneliti dalam mengerjakan skripsi ini.
16. Teman-teman terdekatku Rangers (Ana, Intan, Indah, Maran, Mulyati, Ulfah, Fiki, Sapta) yang selalu memberikan bantuan dan dukungan dengan ikhlas serta menjadi teman terbaik selama di bangku kuliah.

17. Teman-teman terdekatku Rakanila (Kak eli, Kak Anggun, Kak Deni, Yuyun, Putri, Inan, Sasa, Ara, Alda, Fara, Rahmad, Satrio, Wahyu, Izzah, Arum, Cici, Fazrin, Febri, Iqbal, Rafi, Zahro, Uci, Risa, Tia) terimakasih untuk kebersamaanya, motivasi, canda tawa yang begitu asik, dan kejadian-kejadian seru lainnya sungguh takkan terlupakan.
18. Teman-teman seperjuangan (Mei Sari, Dian, Hesti, Alia, Nurul Aulia, Desti, Agita, Helda, Dewi, Sucandra, Della) yang selalu memberikan bantuan dalam proses penyusunan skripsi.
19. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2017 terima kasih atas kebersamaan dan pengalaman berharga yang tak terlupakan.
20. Teman-teman KKN Desa Sumberejo (Mb Sisi, Naura, Masyi, Firman, Galuh, Ade) terima kasih 40 hari kebersamaan, pengalaman, do'a, dan dukungan yang telah menjadikan kita sebagai keluarga.

Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung, peneliti ucapkan terimakasih. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat-Nya serta membalas atas segala bantuan dan kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, namun peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 13 Agustus 2021
Peneliti



Delia Rindang Anggraini
NPM 1753053028

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Belajar	9
1. Pengertian Belajar.....	9
2. Tujuan Belajar	10
3. Prinsip-Prinsip Belajar	10
4. Faktor-Faktor Belajar	11
5. Teori Belajar.....	12
B. <i>Smartphone</i>	14
1. Pengertian <i>Smartphone</i>	14
2. Fungsi <i>Smartphone</i>	15
3. Dampak Penggunaan <i>Smartphone</i>	16
4. Durasi Penggunaan <i>Smartphone</i>	19
5. Cara Mengatasi Penggunaan <i>Smartphone</i>	20
6. Indikator Penggunaan <i>Smartphone</i>	21
C. Motivasi Belajar	22
1. Pengertian Motivasi.....	22
2. Pengertian Motivasi Belajar	23
3. Fungsi Motivasi dalam Belajar.....	23
4. Macam-Macam Motivasi Belajar	25
5. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Motivasi dalam Belajar	26
6. Upaya Peningkatan Motivasi Belajar	27

	Halaman
7. Indikator Motivasi Belajar	28
D. Hubungan Penggunaan <i>Smartphone</i> dengan Motivasi Belajar	30
E. Penelitian yang Relevan	31
F. Kerangka Pikir.....	33
G. Hipotesis Penelitian.....	34

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian	35
1. Jenis Penelitian	35
2. Desain Penelitian.....	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian	36
1. Tempat Penelitian.....	36
2. Waktu Penelitian	36
C. Populasi dan Sampel Penelitian	36
1. Populasi Penelitian	36
2. Sampel Penelitian	37
D. Variabel Penelitian	39
E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	39
1. Definisi Konseptual Variabel	39
2. Definisi Operasional Variabel	40
F. Teknik Pengumpulan Data	43
1. Teknik Kuesioner/Angket	43
2. Dokumentasi.....	45
G. Uji Persyaratan Instrumen	45
1. Uji Coba Instrumen	45
2. Uji Validitas Instrumen	45
3. Uji Reliabilitas Instrumen	47
H. Hasil Uji Prasyarat Instrumen	48
1. Hasil Uji Validitas Angket Penggunaan <i>Smartphone</i> (X).....	48
2. Hasil Uji Reliabilitas Angket Penggunaan <i>Smartphone</i> (X).....	49
3. Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar (Y).....	49
4. Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar (Y).....	49
I. Teknik Analisis Data	50

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian.....	53
1. Profil SD Negeri 1 Labuhan Ratu	53
2. Profil SD Negeri 2 Labuhan Ratu	54
3. Profil SD Negeri 3 Labuhan Ratu	55
B. Data Variabel Penelitian.....	56
1. Data Penggunaan <i>Smartphone</i> (X).....	56
2. Data Motivasi Belajar Peserta Didik (Y)	58
C. Hasil Analisis Data	60
D. Pembahasan Hasil Analisis	62
E. Keterbatasan dalam Penelitian.....	64

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	65
B. Saran	65

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Durasi Penggunaan <i>Smartphone</i> Peserta Didik Kelas V SD Negeri Gugus Beringin Bandar Lampung Tahun Ajaran 2020/2021	4
2. Durasi Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri Gugus Beringin Bandar Lampung Tahun Ajaran 2020/2021	4
3. Data Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri Gugus Beringin Bandar Lampung Tahun Ajaran 2020/2021	6
4. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri Gugus Beringin Bandar Lampung Tahun Ajaran 2020/2021	37
5. Data Jumlah Sampel Peserta Didik Kelas V SD Negeri Gugus Beringin Bandar Lampung Tahun Ajaran 2020/2021	38
6. Kisi-Kisi Kuesioner/Angket Penggunaan <i>Smartphone</i>	41
7. Kisi-kisi Kuesioner/Angket Motivasi Belajar.....	42
8. Skor Penilaian Jawaban Angket.....	44
9. Rubrik Jawaban Angket.....	44
10. Klasifikasi Validitas Angket	46
11. Klasifikasi Reliabilitas	48
12. Hasil Uji Validitas Instrumen Penggunaan <i>Smartphone</i>	48
13. Hasil Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar.....	49
14. Kriteria Interpretasi Koefisien Korelasi (r).....	51
15. Distribusi Frekuensi Variabel X	57
16. Distribusi Frekuensi Variabel Y	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	34
2. Desain Penelitian.....	35
3. Histogram Frekuensi Variabel X	58
4. Histogram Frekuensi Variabel Y	59
5. Penyebaran Angket Penelitian Pendahuluan di Kelas VA dan VB SD Negeri 1 Labuhan Ratu Melalui WhatsApp.....	127
6. Penyebaran Angket Uji Instrumen di Kelas VC SD Negeri 2 Labuhan Ratu Melalui WhatsApp.....	127
7. Penyebaran Angket Penelitian di Kelas V SD Negeri 1 Labuhan Ratu Melalui WhatsApp	128
8. Penyebaran Angket Penelitian di Kelas V SD Negeri 2 Labuhan Ratu Melalui WhatsApp	128
9. Penyebaran Angket Penelitian di Kelas V SD Negeri 3 Labuhan Ratu Melalui WhatsApp	129

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan SD Negeri 1 Labuhan Ratu	75
2. Surat Izin Penelitian Pendahuluan SD Negeri 2 Labuhan Ratu	76
3. Surat Izin Penelitian Pendahuluan SD Negeri 3 Labuhan Ratu	77
4. Surat Izin Uji Instrumen SD Negeri 2 Labuhan Ratu	78
5. Surat Izin Penelitian SD Negeri 1 Labuhan Ratu	79
6. Surat Izin Penelitian SD Negeri 2 Labuhan Ratu	80
7. Surat Izin Penelitian SD Negeri 3 Labuhan Ratu	81
8. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan SD Negeri 1 Labuhan Ratu	82
9. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan SD Negeri 2 Labuhan Ratu	83
10. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan SD Negeri 3 Labuhan Ratu	84
11. Surat Balasan Uji Instrumen SD Negeri 2 Labuhan Ratu	85
12. Surat Balasan Izin Penelitian SD Negeri 1 Labuhan Ratu	86
13. Surat Balasan Izin Penelitian SD Negeri 2 Labuhan Ratu	87
14. Surat Balasan Izin Penelitian SD Negeri 3 Labuhan Ratu	88
15. Surat Permohonan Uji Validasi Instrumen	89
16. Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian	90
17. Kisi-kisi Instrumen Penggunaan <i>Smartphone</i> (X)	91

18. Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar Peserta Didik (Y)	92
19. Angket Uji Coba Instrumen Penggunaan <i>Smartphone</i> (X)	94
20. Angket Uji Coba Instrumen Motivasi Belajar Peserta Didik (Y)	97
21. Angket Penelitian Penggunaan <i>Smartphone</i> (X).....	100
22. Angket Penelitian Motivasi Belajar Peserta Didik (Y)	102
23. Perhitungan Uji Validitas Instrumen Penggunaan <i>Smartphone</i> (X)	104
24. Perhitungan Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar Peserta Didik (Y)	106
25. Perhitungan Uji Reliabilitas Instrumen Penggunaan <i>Smartphone</i> (X).....	108
26. Perhitungan Uji Reliabilitas Instrumen Motivasi Belajar Peserta Didik (Y) ..	110
27. Perhitungan Manual Uji Validitas Instrumen Penggunaan <i>Smartphone</i> (X) ..	112
28. Perhitungan Manual Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar Peserta Didik (Y).....	114
29. Data Variabel Penggunaan <i>Smartphone</i> (X)	116
30. Data Variabel Motivasi Belajar Peserta Didik (Y).....	119
31. Uji Hipotesis.....	122
32. Tabel Nilai r <i>Product Moment</i>	125
33. Tabel t.....	126
34. Dokumentasi Penelitian.....	127

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan peradaban manusia dari dahulu hingga sekarang tidak terlepas dari bidang komunikasi dan informasi. Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan.

Kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi yang kita nikmati saat ini adalah hasil dari evolusi yang akan tetap terus berlanjut hingga masa yang akan datang. Perkembangan teknologi sendiri memang sangat diperlukan. Setiap inovasi diciptakan untuk membantu kehidupan manusia, oleh karena itu manusia tidak bisa dilepaskan dari perangkat teknologi. Salah satu teknologi yang tidak bisa dipisahkan dari keseharian kita yaitu *smartphone*.

Departemen Pendidikan Nasional (2008: 1426) mengartikan, “*Smartphone* sebagai telepon seluler yang memiliki fungsi-fungsi seperti dalam komputer pribadi dengan diberi tambahan fitur tertentu seperti layar sentuh dan akses internet nirkabel”. Penggunaan *smartphone* terus meningkat didasari karena berbagai macam fitur yang ditawarkan dari *smartphone* itu sendiri yang mampu menarik minat masyarakat untuk menggunakannya, dari kalangan orang tua, orang dewasa, remaja, bahkan anak-anak sudah menggunakan *smartphone*.

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *The Asian Parent Insights* (dalam Febriati, 2019: 489) didapatkan hasil bahwa 98% anak usia sekolah dasar di Asia Tenggara telah menggunakan *smartphone*, 67% diantaranya anak menggunakan *smartphone* milik orang tua, 18% milik keluarga, dan 14 %

milik sendiri. Berdasarkan hasil survei tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia sekolah dasar telah menggunakan *smartphone*.

Smartphone diminati bagi anak-anak disebabkan karena berbagai macam fitur yang tersedia. *Smartphone* menyediakan dimensi yang menarik seperti gerak, warna, suara, dan lagu dalam satu perangkat untuk berbagai tujuan, seperti bermain game, menonton video, menjelajahi situs web, mendengarkan lagu, dan berkomunikasi dengan teman-teman.

Kenyataannya, ketika anak terlalu asik menggunakan *smartphone* dalam kegiatan sehari-hari mereka akan lupa dengan kebutuhan pokoknya, seperti belajar dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Itulah salah satu bentuk kecanduan anak-anak terhadap *smartphone* yang dimiliki. Memberikan *smartphone* pada anak tanpa adanya pengawasan orang dewasa memang akan cenderung menimbulkan beberapa dampak negatif. Jangan biarkan anak berlarut-larut dalam permainan *smartphone* sampai berdampak pada diri anak itu sendiri.

Menurut *American Academy of Pediatrics* (dalam Mak, dkk., 2014: 11) menjelaskan bahwa “*the recommended daily screen viewing time should be no more than one to two hours per day*”. Diartikan, waktu yang disarankan untuk menggunakan *smartphone* seharusnya tidak lebih dari satu hingga dua jam per hari.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut dokter spesialis anak Catharina (dalam Harian Kompas, 2016) yang merupakan Sekretaris Hubungan Masyarakat Ikatan Dokter Anak Indonesia mengatakan bahwa “*screen time* untuk anak yaitu maksimal selama dua jam dengan pendampingan orang tua”. Artinya apabila peserta didik sekolah dasar menggunakan *smartphone* dengan durasi lebih dari 2 jam sehari, maka termasuk penggunaan *smartphone* yang tidak ideal. Penggunaan *smartphone* secara terus-menerus dapat menimbulkan dampak negatif bagi penggunanya khususnya peserta didik. Penggunaan *smartphone* tidak selalu menyebabkan dampak negatif bagi penggunanya. Penggunaan *smartphone* dapat memberikan dampak positif

apabila digunakan secara bijak untuk mengombinasikan teknologi dengan metode pembelajaran. Jika penggunaan *smartphone* pada peserta didik digunakan secara tepat sebagai media pembelajaran maka penggunaan *smartphone* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan pendapat dari Fitriansyah (2016: 10)

Penggunaan teknologi seperti *smartphone* pada peserta didik apabila dimanfaatkan secara tepat dapat memengaruhi terhadap motivasi belajar peserta didik, karena pada dasarnya peserta didik dapat menggunakan *smartphone* untuk mencari informasi dan menambah pengetahuan secara lebih mendalam.

Berdasarkan pendapat Mc. Donald (dalam Hamalik, Oemar., 2008: 106)

mengatakan bahwa, “*Motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction*”. Diartikan bahwa, motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Motivasi dalam kegiatan belajar dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang memberikan arah kegiatan belajar sehingga diharapkan tujuannya dapat tercapai.

Menurut Slameto (2010: 173)

Motivasi peserta didik dapat dilihat dari kesungguhan dalam mengerjakan aktivitas yang pendidik berikan. Apabila seorang peserta didik dalam melakukan suatu gerakan dengan rasa senang dan sungguh-sungguh, maka dapat disimpulkan peserta didik tersebut memiliki motivasi yang tinggi dalam melakukan gerakan atau aktivitas yang pendidik berikan. Namun sebaliknya, apabila seorang peserta didik dalam melakukan gerakan atau aktivitas yang pendidik berikan terkesan malas, acuh dan tidak sungguh-sungguh, maka dapat disimpulkan peserta didik tersebut tidak memiliki motivasi dalam melakukan aktivitas yang pendidik berikan.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang peneliti lakukan di SD Negeri Gugus Beringin Bandarlampung pada semester ganjil Tahun Ajaran 2020/2021, didapatkan informasi mengenai gambaran penggunaan *smartphone* dan motivasi belajar peserta didik sebagai berikut:

1. Dilihat dari durasi penggunaan *smartphone* pada peserta didik melalui kuesioner, didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 1. Durasi Penggunaan *Smartphone* Peserta Didik Kelas V SD Negeri Gugus Beringin Bandarlampung Tahun Ajaran 2020/2021

No	Pemakaian <i>Smartphone</i> Perhari	Nama Sekolah						Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)
		SDN 1 Labuhan Ratu	Persentase (%)	SDN 2 Labuhan Ratu	Persentase (%)	SDN 3 Labuhan Ratu	Persentase (%)		
1	< 2 jam	6	14,29	15	17,24	10	16,39	31	16,32
2	2 - 3 jam	11	26,19	22	25,29	17	27,87	50	26,31
3	> 3 Jam	25	59,52	50	57,47	34	55,74	109	57,37
Jumlah peserta didik		42	100,00	87	100,00	61	100,00	190	100,00

Sumber: Data penelitian 2021

Berdasarkan data tersebut, diketahui 109 (57,37%) peserta didik SD Negeri Gugus Beringin yang menggunakan *smartphone* lebih dari 3 jam perhari dan termasuk ke dalam intensitas penggunaan *smartphone* yang tinggi.

2. Berikut merupakan data durasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri Gugus Beringin Bandarlampung dalam sehari, yang didapatkan melalui kuesioner.

Tabel 2. Durasi Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri Gugus Beringin Bandarlampung Tahun Ajaran 2020/2021

Durasi Belajar Perhari	Nama Sekolah						Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)
	SDN 1 Labuhan Ratu	Persentase (%)	SDN 2 Labuhan Ratu	Persentase (%)	SDN 3 Labuhan Ratu	Persentase (%)		
Tidak Pernah	3	7,14	5	5,75	5	8,20	13	6,84
Jarang	24	57,15	50	57,47	34	55,74	108	56,84
Sering	15	35,71	32	36,78	22	36,06	69	36,32
Jumlah Peserta	42	100,00	87	100,00	61	100,00	190	100,00

Sumber: Data penelitian 2021

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa durasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri Gugus Beringin Bandar Lampung Tahun Ajaran 2020/2021 yang berjumlah 190 peserta didik, diperoleh 13 (6,84%) peserta didik tidak pernah mengulas kembali materi yang diajarkan oleh pendidik, 108 (56,84%) peserta didik jarang mengulas kembali materi yang telah diajarkan oleh pendidik, 69 (36,32%) peserta didik sering mengulas kembali materi yang telah diajarkan oleh pendidik.

Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa semangat belajar peserta didik kelas V SD Negeri Gugus Beringin Bandar Lampung masih tergolong rendah, hal ini terbukti dari 190 peserta didik hanya 69 (36,32%) yang sering mengulas kembali materi yang telah diajarkan oleh pendidik.

3. Selanjutnya, peneliti mendapatkan data dari wawancara dengan 5 guru kelas V SD Negeri Gugus Beringin Bandar Lampung terkait kurangnya motivasi belajar peserta didik. Hal ini terlihat saat kegiatan pembelajaran melalui zoom dan whatsapp berlangsung banyak peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran. Kemudian ketika mengerjakan tugas peserta didik tidak mengerjakan dengan sungguh-sungguh, bahkan ada peserta didik yang tidak mengumpulkan tugas yang sudah diberikan. Berikut dapat dilihat data motivasi belajar peserta didik pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Data Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri Gugus Beringin Bandarlampung Tahun Ajaran 2020/2021

No	Kategori	Nama Sekolah						Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)
		SDN 1 Labuhan Ratu	Persentase (%)	SDN 2 Labuhan Ratu	Persentase (%)	SDN 3 Labuhan Ratu	Persentase (%)		
1	Peserta didik kurang aktif saat dalam proses pembelajaran	11	26,19	29	33,33	10	16,39	50	26,32
2	Peserta didik mengerjakan tugas tidak dengan sungguh-sungguh	21	50,00	34	39,08	27	44,26	82	43,15
3	Peserta didik tidak mengumpulkan tugas	10	23,81	24	27,59	24	39,35	58	30,53
	Jumlah peserta didik	42	100,00	87	100,00	61	100,00	190	100,00

Sumber: Data penelitian 2021

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Penggunaan *Smartphone* dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kebiasaan penggunaan *smartphone* peserta didik tergolong relatif tinggi.
2. Antusias belajar peserta didik tergolong rendah.
3. Peserta didik memiliki motivasi belajar yang rendah.
4. Terdapat peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran.
5. Terdapat peserta didik mengerjakan tugas tidak dengan sungguh-sungguh.
6. Terdapat peserta didik yang tidak mengumpulkan tugas yang diberikan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu pada hubungan penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri Gugus Beringin Bandarlampung Tahun Ajaran 2020/2021.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri Gugus Beringin Bandarlampung Tahun Ajaran 2020/2021?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri Gugus Beringin Bandarlampung Tahun Ajaran 2020/2021.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam dunia pendidikan, adapun manfaat penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan kontribusi pemikiran ilmiah untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan dapat memperluas wawasan dalam bidang pendidikan. Khususnya menambah pengetahuan tentang hubungan penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat untuk:

a. Peserta Didik

Mengerti manfaat penggunaan *smartphone* dan dapat menggunakan *smartphone* dengan bijak sebagai sumber belajar sehingga bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Pendidik

Memanfaatkan *smartphone* dengan optimal untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik, sehingga motivasi belajar peserta didik meningkat.

c. Kepala Sekolah

Sebagai acuan untuk mengoptimalkan penggunaan *smartphone* sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan kualitas di SD Negeri Gugus Beringin Bandarlampung.

d. Orang Tua

Mengawasi dan membimbing peserta didik dalam menggunakan *smartphone* dengan bijak di rumah.

e. Peneliti Lain

Dijadikan sebagai acuan untuk peneliti lain yang akan melakukan penelitian lebih lanjut tentang hubungan penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan hal yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan manusia, dengan belajar manusia bisa mendapatkan pengetahuan baru sehingga dari yang tidak mengerti apa-apa menjadi mengerti akan sesuatu. Seperti menurut Slameto (2010: 2) mengatakan “belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Sejalan dengan hal itu, Daryanto (2015:36) mengemukakan bahwa “belajar adalah suatu proses untuk merubah tingkah laku sehingga diperoleh pengetahuan dan keterampilan untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya”.

Adapun menurut Susanto (2016: 4) mengemukakan bahwa,

belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan terjadinya perubahan perilaku seseorang dalam berpikir, merasa, maupun bertindak.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu bentuk proses yang dilakukan manusia untuk mendapatkan perubahan tingkah laku melalui proses pengalaman dan latihan.

2. Tujuan Belajar

Tujuan belajar berlangsung karena adanya tujuan yang ingin dicapai seseorang. Menurut Sudirman (2011: 26-27) mengatakan bahwa “tujuan belajar pada umumnya, yaitu untuk mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, serta pembentukan sikap”.

Selanjutnya menurut Dalyono (2012: 49) tujuan belajar adalah sebagai berikut:

- a. Belajar bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri antara lain tingkah laku.
- b. Belajar bertujuan mengubah kebiasaan.
- c. Belajar bertujuan merubah sikap.
- d. Belajar bertujuan mengubah keterampilan.
- e. Belajar bertujuan menambah pengetahuan dalam berbagai bidang ilmu

Adapun menurut Hamalik (2015: 43) mengemukakan,

tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa peserta didik telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan tercapai oleh peserta didik.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, tujuan belajar yaitu untuk menambah pengetahuan dalam berbagai bidang ilmu, membentuk sikap menjadi lebih baik, dan menanamkan konsep serta keterampilan pada individu yang belajar.

3. Prinsip-Prinsip Belajar

Prinsip belajar dijadikan sebagai dasar acuan dalam upaya melakukan pembelajaran, agar proses belajar dan pembelajaran dapat berjalan dengan baik antara pendidik dan peserta didik.

Menurut Muis (2013: 30-34) ada beberapa prinsip belajar dan pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Prinsip kesiapan (*readiness*)
- b. Prinsip motivasi (*motivation*)
- c. Prinsip persepsi dan keaktifan
- d. Prinsip tujuan dan keterlibatan langsung

- e. Prinsip perbedaan individual
- f. Prinsip transfer, retensi dan tantangan
- g. Prinsip belajar kognitif
- h. Prinsip belajar afektif
- i. Proses belajar psikomotor
- j. Prinsip pengulangan, balikan, penguatan dan evaluasi

Adapun menurut Solichin (2006: 141-143) prinsip-prinsip umum yang berkaitan dengan proses belajar, yaitu:

- a. Perhatian dan motivasi
- b. Keaktifan
- c. Keterlibatan langsung dan berpengalaman
- d. Pengulangan.
- e. Tantangan
- f. Penguatan
- g. Perbedaan Individual

Berdasarkan beberapa prinsip di atas, maka dapat disimpulkan agar aktivitas belajar yang dilakukan dalam pembelajaran dapat berjalan dengan baik diperlukan prinsip-prinsip yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam belajar. Prinsip belajar memberikan arah tentang apa saja yang sebaiknya dilakukan agar peserta didik dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.

4. Faktor-Faktor Belajar

Terdapat banyak faktor yang memengaruhi dalam proses belajar, seperti yang dikemukakan oleh beberapa ahli berikut. Menurut Slameto (2013: 54) faktor yang memengaruhi belajar meliputi:

- a. Faktor Internal
 - 1) Faktor jasmaniah
 - 1. Faktor kesehatan
 - 2. Cacat tubuh
 - 2) Faktor psikologis
 - 1. Intelegensi
 - 2. Perhatian
 - 3. Minat
 - 4. Bakat
 - 5. Motif
 - 6. Kematangan
 - 7. Kesiapan
 - 3) Faktor kelelahan

- b. Faktor Eksternal
 - 1) Faktor keluarga
 - 1. Cara orang tua mendidik
 - 2. Relasi antar anggota keluarga
 - 3. Suasana rumah
 - 4. Keadaan ekonomi keluarga
 - 5. Pengertian orang tua
 - 6. Latar belakang kebudayaan
 - 2) Faktor sekolah
 - 3) Faktor masyarakat

Adapun menurut Wandini (2018: 5-6) faktor-faktor yang memengaruhi belajar dapat dibedakan menjadi dua golongan:

- a. Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri (faktor individual)
Faktor individual antara lain: faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi.
- b. Faktor yang ada di luar individu yang kita sebut faktor sosial
Faktor sosial antara lain faktor keluarga/keadaan rumah tangga, pendidik dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, dan motivasi sosial.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi belajar terdiri atas faktor internal (berasal dari dalam diri peserta didik) dan faktor eksternal (berasal dari luar diri peserta didik). Apabila salah satu faktor bermasalah, maka proses belajar juga akan terganggu. *Smartphone* merupakan faktor eksternal yang memengaruhi proses belajar, penggunaan *smartphone* dapat berdampak positif maupun negatif bagi peserta didik. Hal tersebut tergantung dari bagaimana peserta didik dalam menggunakan *smartphone*.

5. Teori Belajar

Teori belajar mendeskripsikan bagaimana seorang peserta didik dapat belajar dengan baik, sehingga membantu pendidik dalam memahami pembelajaran yang lebih kompleks. Menurut Sukardjo (2009: 33) ada beberapa teori belajar, yaitu sebagai berikut:

- a. Behaviorisme
Behavioris didasarkan pada perubahan tingkah laku yang dapat diamati. Aliran tingkah laku dalam belajar akan berubah jika ada

stimulus dan respon. Stimulus dapat berupa perlakuan yang diberikan pada peserta didik, dan respon berusaha terjadi perubahan tingkah laku pada peserta didik.

- b. Kognitivisme
Teori kognitivisme berusaha menjelaskan dalam belajar bagaimana orang-orang berpikir. Aliran ini menjelaskan bagaimana belajar terjadi dan menjelaskan secara alami kegiatan mental internal dalam diri kita. Aliran kognitivisme lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar itu sendiri. Menurut teori ini bahwa belajar melibatkan proses berpikir yang kompleks.
- c. Konstruktivisme
Teori konstruktivisme yang menjadi dasar bahwa peserta didik memperoleh pengetahuan adalah karena keaktifan peserta didik itu sendiri. Konsep pembelajaran menurut teori konstruktivisme adalah suatu proses pembelajaran yang mengondisikan peserta didik untuk melakukan proses aktif membangun konsep baru, pengertian baru, dan pengetahuan baru berdasarkan data.
- d. Humanistik
Teori belajar yang humanistik pada dasarnya memiliki tujuan belajar untuk memanusiakan manusia. Proses belajar dapat dianggap berhasil apabila peserta didik telah memahami lingkungannya dan dirinya sendiri.

Adapun menurut Slameto (2015: 9) beberapa teori belajar, adalah sebagai berikut.

- a. Teori belajar menurut Gestalt
Teori ini menyatakan bahwa dalam belajar yang penting adalah adanya penyesuaian pertama yaitu memperoleh respon yang tepat untuk memecahkan *problem* yang dihadapi.
- b. Teori belajar menurut J. Bruner
Bruner menyatakan bahwa belajar tidak untuk mengubah tingkah laku seseorang tetapi mengubah kurikulum sekolah menjadi sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat belajar lebih banyak dan mudah.
- c. Teori belajar menurut Piaget
Pendapat Piaget mengenai perkembangan proses belajar pada anak-anak sebagai berikut: (a) anak mempunyai struktur mental yang berbeda dengan orang dewasa, (b) perkembangan mental pada anak melalui tahap-tahap tertentu, (c) perkembangan mental dipengaruhi 4 faktor yaitu: kematangan, pengalaman, interaksi sosial dan equilibration.
- d. Teori belajar menurut R. Gagne
Gagne mendefinisikan belajar yang memiliki arti belajar ialah suatu proses untuk memperoleh minat dan motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku.

- e. *Purposeful Learning*
Purposeful Learning adalah belajar yang dilakukan dengan sadar untuk mencapai tujuan dan yang dilakukan peserta didik sendiri tanpa perintah dan dilakukan dengan bimbingan orang lain di dalam situasi belajar- mengajar di sekolah.
- f. Belajar dengan Jalan mengamati dan Meniru (*Observational Learning and Imitation*)
Menurut Badura dan Walters tingkah laku baru dikuasai atau dipelajari mula-mula dengan mengamati dan meniru suatu model/ccontoh/teladan.
- g. Belajar yang Bermakna (*Meaningful Learning*)
Menerima dan menemukan adalah langkah pertama dalam belajar. Langkah kedua adalah usaha mengingat atau menguasai apa yang dipelajari agar dapat dipergunakan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar yang mendukung dalam penelitian ini adalah teori belajar behaviorisme. Teori belajar ini memaknai belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon.

B. *Smartphone*

1. Pengertian *Smartphone*

Perkembangan zaman membuat meningkatnya jumlah dan berbagai macam teknologi yang semakin canggih. *Smartphone* yang biasa disebut ponsel cerdas merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi. Menurut Mangundap (2019: 94) “*smartphone* adalah komputer kecil yang memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, mencari data, email, bermain game, transfer data dan keuangan serta kegunaan lainnya yang dapat mempermudah aktivitas manusia”.

Menurut Daeng (2017: 5) “*smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer”.

Selanjutnya menurut Rahma (2015: 7) “*smartphone* adalah telepon yang menyediakan fitur yang berada di atas dan diluar kemampuan sederhana

untuk membuat panggilan telepon. *Smartphone* dipahami sebagai ponsel dan bukan telepon rumah”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan tentang pengertian *smartphone* yaitu *smartphone* merupakan sebuah ponsel versi modern yang dilengkapi berbagai macam fitur canggih untuk mempermudah aktivitas manusia, fitur tersebut mempunyai kemampuan yang hampir sama dengan komputer.

2. Fungsi *Smartphone*

Kemajuan teknologi membuat *smartphone* semakin hari semakin canggih. *Smartphone* menjadi perangkat yang multiguna, untuk mendukung kinerja manusia dalam berbagai aktivitas. Adapun fungsi dari *smartphone* menurut Nasution (2017: 26-27) diantaranya:

- a. Fungsi *versatility* merupakan fungsi kecerdasan yang mencakup penjelajahan internet dan aplikasi-aplikasi tertentu yang dapat diakses untuk kepentingan pengetahuan.
- b. Fungsi *essentiality* pada *smartphone* terkait fungsi komunikasi dan penyimpanan data.
- c. Fungsi *Entertainment* adalah sebagai media hiburan. Aplikasi yang umumnya diakses sebagai hiburan seperti aplikasi *game* dan beberapa aplikasi bawaan *smartphone* seperti pemutar musik, pemutar video, dan kamera.

Sejalan dengan hal tersebut, Rahmawati (2020: 100-101) mengemukakan bahwa *smartphone* memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya. Fungsi dan manfaat *smartphone* secara umum diantaranya:

- a. Komunikasi
Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan handphone.
- b. Sosial
Smartphone memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar dan cerita.
- c. Pendidikan
Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku, namun dengan melalui *smartphone* kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan.

Adapun menurut Sudjana (2013: 58-65) berikut beberapa fungsi *smartphone*:

- a. Memperlancar komunikasi
Dengan menggunakan *smartphone* seseorang mampu berkomunikasi dengan orang lain yang jauh bahkan hingga dilain negara.
- b. Mengakses Informasi
Beberapa jenis *smartphone* juga memiliki fungsi untuk mengakses informasi.
- c. Menambah Hiburan
Para pengguna *smartphone* dapat mengakses internet, sebagai alat pemutar musik, pemutar video, pengambil gambar, pengambil video, dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *smartphone* mempunyai berbagai macam fungsi yang dapat memenuhi keinginan dan kebutuhan manusia. Fungsi *smartphone* diantaranya, yaitu dapat digunakan untuk mengakses berbagai informasi melalui internet, sebagai alat komunikasi, sebagai tempat untuk penyimpanan data, sebagai media hiburan, sebagai media untuk menentukan arah suatu tempat, bahkan sebagai media belajar.

3. Dampak Penggunaan *Smartphone*

Smartphone yang memiliki beragam fungsi juga dapat mengakibatkan dampak positif dan negatif bagi penggunanya.

a. Dampak Positif

Berikut adalah dampak positif penggunaan *smartphone* menurut Gunawan (2009: 218) antara lain:

- 1) Mempermudah komunikasi, misalnya ketika orang tua akan menjemput anak ketika pulang sekolah atau selesai melakukan kegiatan di luar rumah.
- 2) Menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi, karena bagaimanapun teknologi sudah merambah hingga ke pelosok desa.
- 3) Memperluas jaringan persahabatan, melakukan komunikasi jarak jauh dengan sahabat atau kerabat kita yang tinggal di luar daerah.

Sejalan dengan hal tersebut, menurut Sobry (2017: 27) dampak positif *smartphone* yang akan mendukung perkembangan anak, yaitu:

- 1) Meningkatkan ketajaman penglihatan
Jenis game action disinyalir dapat merangsang penglihatan anak menjadi lebih tajam.
- 2) Merangsang untuk mengikuti perkembangan teknologi terbaru
- 3) Mendukung aspek akademis
Seorang anak dapat melakukan *browsing* dengan *smartphone* akan mudah untuk mencari informasi perihal pengetahuan yang ia dapat di sekolah.
- 4) Meningkatkan kemampuan berbahasa
Anda tidak perlu heran ketika melihat seorang anak yang sering menggunakan *smartphone* untuk memainkan game menjadi pandai berbahasa asing. Hal itu dikarenakan hampir semua game dan aplikasi yang beredar di pasaran saat ini menggunakan petunjuk berbahasa Inggris.

b. Dampak Negatif

Jika *smartphone* tidak digunakan dengan bijak, maka akan menimbulkan dampak negatif dari penggunaan *smartphone*.

Berikut beberapa dampak negatif penggunaan *smartphone* yang dikutip dari Gunawan (2009: 220) antara lain:

- 1) Mengganggu perkembangan anak, dengan canggihnya fitur-fitur yang tersedia di *smartphone* seperti kamera, permainan (*game*) akan mengganggu peserta didik dalam menerima pelajaran di sekolah.
- 2) Fitur hiburan pada *smartphone* juga bisa menurunkan prestasi belajar peserta didik, misalnya *game* yang bisa membuat peserta didik lebih suka menuntaskan bermain *game* daripada menuntaskan tugas sekolah.
- 3) Menurunkan konsentrasi. Konsentrasi adalah tingkat perhatian kita terhadap sesuatu. Jika mereka tidak memperhatikan, maka mereka telah kehilangan kesempatan untuk mengetahui apa yang telah mereka pelajari.
- 4) Efek radiasi, penggunaan *smartphone* juga berakibat buruk terhadap kesehatan, ada baiknya peserta didik lebih berhati-hati dan bijaksana dalam menggunakan atau memilih *smartphone*, khususnya bagi pelajar anak-anak.
- 5) Rawan terhadap tindak kejahatan. Pelajar merupakan salah satu target utama penjahat. Apalagi *smartphone* merupakan perangkat yang mudah dijual, sehingga anak-anak yang

membawa *smartphone* bisa di ikuti oleh maling yang mengincar *smartphonenya*.

- 6) Sangat berpotensi memengaruhi sikap dan perilaku peserta didik. Jika tidak ada kontrol dari pendidik dan orang tua, *smartphone* bisa digunakan untuk menyebarkan gambar-gambar yang mengandung unsur pornografi.
- 7) Pemborosan, dengan mempunyai *smartphone*, maka pengeluaran bertambah, apalagi jika *smartphone* hanya digunakan untuk hal-hal yang tidak bermanfaat maka hanya akan menjadi pemborosan.
- 8) Menciptakan lingkungan pergaulan sosial yang tidak sehat. Ada keluarga yang tidak mampu, tetapi karena pergaulan dimana teman-temannya sudah dibelikan *smartphone* sehingga mereka merengek-rengok kepada orang tuanya padahal orang tuanya tidak mampu.
- 9) Merusak akhlak, anak akan sulit diawasi. Ketika masa-masa pubertas, disaat sudah muncul rasa ketertarikan dengan teman lawan jenis, maka *smartphone* menjadi sarana ampuh bagi mereka untuk komunikasi, tetapi komunikasi yang tidak baik.

Sejalan dengan hal tersebut, menurut Hastuti (2012: 117) berikut ini beberapa dampak negatif dari *smartphone* untuk perkembangan anak:

- 1) Sulit konsentrasi pada dunia nyata
Ketika anak merasa nyaman bermain dengan *smartphone* kesukaannya, dia akan lebih asik dan senang menyendiri memainkan *smartphone* tersebut.
- 2) Terganggunya fungsi PFC
Kecanduan teknologi selanjutnya dapat memengaruhi perkembangan otak anak.
- 3) Introvert
Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain dengan *smartphone*. Akibatnya, tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak, anak juga cenderung menjadi introvert.

Kehadiran *smartphone* telah memberikan banyak perubahan terhadap kehidupan manusia. Menghadirkan banyak fitur yang canggih dapat memudahkan penggunaanya untuk melakukan berbagai aktivitas. Oleh karena itu, *smartphone* sangat menarik minat masyarakat. Karena menariknya *smartphone*, banyak pengguna yang menggunakan *smartphone* secara berlebihan. Padahal, dengan

menggunakan *smartphone* secara berlebihan dapat berakibat buruk untuk penggunaannya.

4. Durasi Penggunaan *Smartphone*

Durasi penggunaan *smartphone* sebaiknya diatur sebaik mungkin, karena penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat berdampak negatif dan menimbulkan kerugian bagi penggunaannya. Menurut Mehrnaz dkk., (2018: 1) mengemukakan bahwa,

Penggunaan *smartphone* yang lama dikhawatirkan menimbulkan berbagai morbiditas, misalnya adanya gangguan kondisi fisik seperti merusak penglihatan, timbul rasa nyeri di pergelangan tangan atau belakang leher, dan menyebabkan gangguan perilaku maladaptif, judi patologis, mengganggu akademik anak di sekolah, hilangnya interaksi sosial di kehidupan nyata, dan berpotensi menimbulkan kecanduan *smartphone*.

Menurut *American Academy of Pediatrics* (dalam jurnal Mak *International journal of environmental research and public health*, 2014: 11) “menetapkan durasi menggunakan *smartphone* bagi anak adalah kurang dari 2 jam perhari”. Sejalan dengan pendapat di atas, menurut dokter spesialis anak Catharina (dalam Harian Kompas, 2016) yang merupakan Sekretaris Hubungan Masyarakat Ikatan Dokter Anak Indonesia mengatakan bahwa “*screen time* untuk anak yaitu maksimal selama dua jam dengan pendampingan orang tua”.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Christiany Judhita (dalam jurnal *Hudaya Research and Development Journal of Education*, 2018: 90). Dengan sedikit penyesuaian, durasi penggunaan *smartphone* dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

- a. Penggunaan tinggi, yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari.
- b. Penggunaan sedang, yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari.
- c. Penggunaan rendah, yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, durasi penggunaan *smartphone* untuk anak maksimal dua jam dan dengan pengawasan dari orang tua.

5. Cara Mengatasi Penggunaan *Smartphone*

Kebutuhan manusia akan penggunaan *smartphone* membuat *smartphone* menjadi bagian dari hidup. Kebutuhan akan *smartphone* ini bisa menyebabkan penggunanya kecanduan dan dapat menimbulkan dampak baik dari segi fisik maupun mental.

Menurut King (2014: 28)

Kebiasaan mengecek *smartphone* terlalu sering dapat mengakibatkan seseorang mengidap Nomophobia. Nomophobia merupakan perasaan ketergantungan kepada *smartphone* dan mengakibatkan ketakutan berlebihan bila tidak berada disekitar atau memegang *smartphone*.

Agar hal tersebut tidak terjadi kepada anak, peran orang tua sangat dibutuhkan supaya anak terhindar dari dampak negatif dari penggunaan *smartphone*, tetapi tetap mendapat dampak positifnya. Menurut Tondok (2013: 6) agar anak-anak terhindar dari dampak negatif alat teknologi komunikasi seperti *smartphone*, “orang tua perlu memberikan pengertian pada anak bahwa fungsi *smartphone* adalah untuk berkomunikasi, menambah wawasan dan relasi sosial sehingga penggunaannya perlu dibatasi”.

Lebih lanjut Herlina (2018: 23-28) juga memaparkan ada beberapa tindakan yang perlu dilakukan orang tua dalam mengasuh anak berhadapan dengan media digital, yaitu:

- a. Mendampingi anak mengakses gawai
- b. Menyeleksi konten yang sesuai untuk anak
- c. Memahami informasi yang disediakan media digital.
- d. Menganalisis konten digital untuk menemukan pola positif dan negatif
- e. Memverifikasi media digital
- f. Mengevaluasi konten media
- g. Mendistribusikan konten media

- h. Memproduksi konten positif dan produktif bersama.
- i. Berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan produktif terkait media digital.
- j. Berkolaborasi menciptakan konten digital.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa orang tua memiliki peran penting untuk menghindarkan anak dari ancaman dan memaksimalkan potensi dari kecanggihan teknologi. Dengan cara orang tua mengontrol dan mengawasi anak dalam penggunaan *smartphone*, membatasi penggunaan *smartphone* terhadap anak, dan mengajak anak menggunakan *smartphone* sebagai media belajar.

6. Indikator Penggunaan *Smartphone*

Indikator yang digunakan untuk mengukur variabel penggunaan *smartphone* dalam penelitian ini didasarkan atas pendapat dan temuan dari beberapa peneliti sebelumnya.

Menurut Dewanti, dkk (2016: 4) indikator penggunaan *smartphone* adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui fungsi dan jenis aplikasi *smartphone*
 - Mengerti fungsi dari *smartphone*
 - Mengetahui aplikasi internet dan fungsinya
- b. Mampu mengoperasikan *smartphone*
 - Mampu mengoperasikan *smartphone* untuk mengumpulkan informasi
 - Memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *smartphone*
 - Keuntungan pemanfaatan *smartphone*
 - Memanfaatkan fungsi *smartphone*

Adapun menurut Istiqomah (2019: 40) indikator penggunaan *smartphone* adalah sebagai berikut:

- a. Frekuensi penggunaan *smartphone*
Beberapa peserta didik memiliki frekuensi yang berbeda dalam menggunakan *smartphone*, ada yang sering menggunakan *smartphone* ada juga yang jarang.
- b. Memanfaatkan fungsi dan aplikasi dalam *smartphone*
Pengguna *smartphone* biasanya memanfaatkan perangkat tersebut untuk berbagai kepentingan, ada yang digunakan untuk hal positif namun ada juga untuk hal negatif.

- c. Berlebihan dalam menggunakan *smartphone* dan akhirnya lupa waktu (durasi)
- d. Sulit berkonsentrasi karena otak telah terfosir dengan layar *smartphone*.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menentukan indikator dalam variabel penggunaan *smartphone* yang dapat digunakan pada penelitian ini adalah menurut pendapat Istiqomah, yaitu sebagai berikut:

- a. Frekuensi penggunaan *smartphone*, b. Fungsi aplikasi dalam *smartphone*, c. Durasi penggunaan *smartphone*, d. Dampak penggunaan *smartphone*.

C. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi

Motivasi adalah salah satu faktor yang memengaruhi seseorang dalam bertindak atau melakukan sesuatu. Menurut Mangundap (2019: 93) “secara etimologi, kata motivasi berasal dari Bahasa Latin yakni *movere* yang berarti menggerak, mendorong. Oleh karena itu, secara harfiah motivasi berarti sesuatu yang menjadi penggerak atau pendorong seseorang untuk melakukan sesuatu”.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Wahab (2015: 128) mengatakan bahwa “motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu”.

Adapun menurut Bakar (2014: 723) menjelaskan bahwa “*motivation is a complex part of human psychology and behavior that influences how individuals choose to invest their time, how much energy they exert in any given task, how they think and feel about the task, and how long they persist at the task*”. Diartikan bahwa, motivasi merupakan bagian yang kompleks dari psikologi dan perilaku manusia yang memengaruhi bagaimana individu memilih untuk menginvestasikan waktu, berapa banyak energi yang diberikan dalam tugas tertentu, bagaimana cara berpikir tentang tugas itu, dan berapa lama bertahan dalam tugas itu.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu penggerak atau pendorong yang menjadi dasar seseorang untuk bertindak mencapai tujuan tertentu.

2. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi dan belajar merupakan hal yang saling memengaruhi satu sama lain. Ada atau tidak adanya motivasi belajar sangat memengaruhi keberhasilan belajar peserta didik.

Menurut Uno (2016: 23) menjelaskan “motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung”.

Selain itu, menurut Khodijah (2014: 150) “motivasi belajar merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar”.

Sejalan dengan hal itu menurut Sardiman (2016: 75) mengatakan,

motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dari dalam diri peserta didik yang menimbulkan keinginan belajar, yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, motivasi belajar adalah dorongan internal maupun eksternal pada peserta didik yang menimbulkan keinginan untuk belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar memiliki minat belajar yang besar terhadap suatu pelajaran, hal tersebut bisa meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

3. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Motivasi belajar merupakan hal yang penting dalam proses belajar dan pembelajaran. Hasil belajar akan menjadi optimal jika ada motivasi.

Menurut Djamarah (2011: 156-157) terdapat tiga fungsi motivasi dalam belajar, yaitu:

- a. Motivasi sebagai pendorong perbuatan
Pada mulanya peserta didik tidak ada hasrat untuk belajar, tetapi karena ada sesuatu yang dicari munculah minatnya untuk belajar.
- b. Motivasi sebagai penggerak perbuatan
Dorongan psikologis yang melahirkan sikap terhadap peserta didik itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbendung, yang kemudian terjelma dalam bentuk gerakan psikofisis.
- c. Motivasi sebagai pengarah perbuatan
Peserta didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang diabaikan.

Adapun fungsi motivasi menurut Hamalik (2012: 108) adalah:

- a. Mendorong timbulnya tingkah laku atau perbuatan. Tanpa motivasi tidak akan timbul suatu perbuatan misalnya belajar.
- b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
- c. Motivasi berfungsi sebagai penggerak, artinya menggerakkan tingkah laku seseorang. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Sardiman (2016: 85) ada tiga fungsi motivasi, yaitu:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- b. Menentukan arah dan perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan yang harus dikerjakan secara serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Dari pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi motivasi dalam belajar adalah sebagai pendorong, penggerak, dan pengarah untuk menentukan perbuatan-perbuatan guna mencapai tujuan belajar yang akan dicapai.

4. Macam-Macam Motivasi Belajar

Macam-macam motivasi belajar dapat dibedakan menjadi beberapa bentuk. Menurut Sardiman (2016: 89) motivasi belajar terbagi menjadi 2 jenis yaitu:

- a. Motivasi instrinsik adalah motivasi secara alamiah atau murni dari diri peserta didik itu sendiri sebagai wujud adanya kesadaran diri sendiri.
- b. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar dari diri peserta didik. Contohnya keluarga, fasilitas, jadwal, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.

Selanjutnya menurut Djamarah (2011: 149-152) motivasi terbagi menjadi dua macam, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

- a. Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Bila seseorang telah memiliki motivasi intrinsik dalam dirinya, maka ia akan sadar melakukan sesuatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya.
- b. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi ekstrinsik diperlukan agar peserta didik mau belajar. Peserta didik belajar karena hendak mencapai tujuan yang terletak diluar hal yang dipelajarinya, seperti mencapai nilai tinggi dan kehormatan.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Mangundap (2019: 94) motivasi terbagi menjadi dua macam meliputi:

Motivasi instrinsik berarti motivasi yang berasal dari dalam diri individu dan bersifat fundamental untuk melakukan dorongan dalam berperilaku dengan aktivitas yang dilaksanakan, bersifat bebas dan memiliki kecenderungan tanpa paksaan atau intervensi dari orang lain. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang lahir dari rangsangan luar seperti adanya kompetisi atau persaingan. Motivasi eksternal juga bisa terjadi karena adanya prinsip *reward* dan *punishment* sehingga seseorang terdorong untuk melakukan sesuatu. Motivasi ini dapat dikategorikan sebagai tindakan yang dibuat karena adanya intervensi atau tekanan yang ada dari luar individu.

Disimpulkan dari beberapa pendapat para ahli, bahwa motivasi terbagi menjadi dua macam yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

Motivasi instrinsik adalah motivasi yang secara alamiah berasal dari dalam diri individu itu sendiri untuk melakukan suatu perbuatan, tidak perlu adanya rangsangan dari luar. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang muncul karena adanya perangsang dari luar diri individu itu, misalnya keluarga, fasilitas, jadwal, dan lingkungan sekitar.

5. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Motivasi dalam Belajar

Motivasi belajar timbul akibat terdapat faktor-faktor yang memengaruhinya, adapun faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar peserta didik ada berbagai macam. Menurut Anggraini (2016: 102) terdapat 2 faktor yang membuat seseorang dapat termotivasi untuk belajar, yaitu:

- a. Motivasi belajar berasal dari faktor internal
Motivasi ini terbentuk karena kesadaran diri atas pemahaman betapa pentingnya belajar untuk mengembangkan dirinya dan bekal untuk menjalani kehidupan
- b. Motivasi belajar dari faktor eksternal, yaitu dapat berupa rangsangan dari orang lain, atau lingkungan sekitarnya yang dapat memengaruhi psikologis orang yang bersangkutan.

Adapun menurut Dimiyati (2006: 97) faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar adalah sebagai berikut :

- a. Cita-cita/aspirasi jiwa
Motivasi belajar tampak pada keinginan anak yang sejak kecil, seperti keinginan bermain. Keberhasilan mencapai keinginan tersebut menumbuhkan keinginan bergiat.
- b. Kemampuan peserta didik
Keinginan seorang anak perlu dibarengi kemampuan dan kecakapan mencapainya.
- c. Kondisi peserta didik
Kondisi peserta didik yang meliputi kondisi jasmani dan rohani memengaruhi motivasi belajar.
- d. Kondisi lingkungan peserta didik
Sebagai anggota masyarakat, maka peserta didik dapat terpengaruh oleh lingkungan sekitar, bencana alam, tempat tinggal yang kumuh, ancaman teman yang nakal akan mengganggu kesungguhan belajar, sebaliknya kampus, sekolah yang indah, pergaulan peserta didik yang rukun akan memperkuat motivasi belajar.

- e. Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran
Peserta didik memiliki perasaan, perhatian, kemauan, ingatan dan pikiran yang mengalami perubahan berkat pengalaman hidup, pengalaman teman sebayanya berpengaruh pada motivasi dan perilaku belajar.
- f. Upaya pendidik dalam mengelola kelas.
Upaya pendidik dalam membelajarkan peserta didik terjadi di sekolah maupun di luar sekolah.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan, ada dua faktor yang memengaruhi motivasi dalam belajar anak yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kesadaran peserta didik untuk mengembangkan dirinya sendiri, dan kondisi fisik peserta didik. Sedangkan faktor eksternal meliputi faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor lingkungan peserta didik.

6. Upaya Peningkatan Motivasi Belajar

Mengingat motivasi merupakan hal yang penting sebagai pendorong agar peserta didik melakukan kegiatan belajar, maka banyak upaya yang digunakan untuk membangkitkan motivasi belajar pada anak. Menurut Sadirman (2016: 97) upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, yaitu dengan cara:

- a. Memberi angka
Angka dalam hal ini sebagai simbol nilai dari kegiatan belajar peserta didik selama di sekolah. Angka yang baik merupakan motivasi yang kuat bagi peserta didik.
- b. Memberi hadiah
Contoh pemberian hadiah pada akhir semester kepada peserta didik yang mendapat nilai tertinggi.
- c. Saingan atau kompetisi
Digunakan sebagai alat motivasi untuk saling mendorong belajar peserta didik.
- d. *Ego-involvement*
Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya.
- e. Memberi ulangan
Para peserta didik akan menjadi giat belajar jika mengetahui akan ada ulangan, sehingga peserta didik akan belajar.
- f. Mengetahui hasil
Mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan, akan mendorong peserta didik untuk lebih giat belajar.

- g. Pujian
Apabila ada peserta didik yang sukses berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, maka diberikan pujian.
- h. Hukuman
Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif tetapi jika diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi.
- i. Hasrat untuk belajar, unsur kesengajaan, yaitu maksud untuk belajar.

Selanjutnya menurut Djamarah (2011: 148) dalam usaha untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik ada beberapa cara yaitu:

- a. Membangkitkan dorongan kepada peserta didik untuk dapat belajar dengan baik.
- b. Menjelaskan secara konkret kepada peserta didik apa yang dapat dilakukan pada akhir pengajaran.
- c. Memberikan ganjaran terhadap prestasi yang dicapai peserta didik sehingga dapat merangsang untuk mendapat prestasi yang lebih baik dikemudian hari.
- d. Membentuk kebiasaan belajar yang baik.
- e. Membantu kesulitan belajar yang baik.
- f. Membantu kesulitan belajar anak didik secara individual maupun kelompok.
- g. Menggunakan metode yang bervariasi yang dapat memotivasi peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, terdapat banyak cara yang dapat digunakan pendidik maupun orang tua untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, yaitu dengan membimbing peserta didik dalam proses pembelajaran, membentuk kebiasaan belajar yang baik, menggunakan metode yang bervariasi dalam belajar, membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, memberikan *reward* atas sesuatu yang dikerjakan peserta didik, memberikan hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif secara tepat dan bijak.

7. Indikator Motivasi Belajar

Mengetahui kekuatan motivasi belajar pada peserta didik diperlukan indikator-indikator pengukuran. Menurut Handoko (2010: 59) beberapa indikator motivasi belajar, yaitu: “a. Kuatnya kemauan untuk berbuat, b. Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar, c. Kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas yang lain, d. Ketekunan dalam mengerjakan tugas”.

Adapun menurut Uno (2013: 23) indikator motivasi belajar sebagai berikut:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
Jika pada ujian peserta didik tidak dapat menjawab maka akan muncul motif untuk mencontek karena ingin mempertahankan diriya, agar tidak dimarahi oleh orang tua karena memperoleh nilai yang buruk.
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
Seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya.
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar instrinsik maupun ekstrinsik, sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.
- d. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
Jika seseorang menghadapi tantangan dan peserta didik merasa yakin dirinya mampu, maka biasanya orang tersebut akan mencoba melakukan kegiatan tersebut.
- e. Adanya lingkungan belajar yang kondusif.
Selama perkembangannya individu selalu berinteraksi dengan lingkungannya. Peserta didik selalu berusaha untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Selanjutnya menurut Sardiman (2016: 83) indikator motivasi belajar sebagai berikut:

- a. Tekun menghadapi tugas
Dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa)
Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa
Misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap tindak kriminal, amoral, dan sebagainya.
- d. Lebih senang bekerja mandiri
- e. Tidak cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin
Hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif.
- f. Dapat mempertahankan pendapat (kalau sudah yakin akan sesuatu)
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya
- h. Senang mencari dan memecahkan soal-soal.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menentukan indikator variabel motivasi belajar diadopsi dari pendapat Handoko, Uno, dan Sardiman, adapun indikator tersebut adalah sebagai berikut: a. Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar, b. Ketekunan dalam mengerjakan tugas, c. Adanya hasrat dan keinginan berhasil, d. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, e. Adanya harapan dan cita-cita masa depan, f. Ulet dalam menghadapi kesulitan, g. Lebih senang bekerja mandiri.

D. Hubungan Penggunaan *Smartphone* Dengan Motivasi Belajar

Smartphone memiliki berbagai macam fitur yang canggih, yang berguna untuk memudahkan pekerjaan manusia. Banyaknya fitur yang terdapat pada *smartphone* dan menjadikan *smartphone* diminati berbagai macam kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang tua. Bahkan tidak jarang banyak yang sampai kecanduan dengan teknologi canggih ini.

Menurut Rosiyanti (2018: 25) mengemukakan bahwa, “penggunaan *smartphone* tidak sekedar untuk komunikasi dan bermain, namun juga untuk belajar”. Penggunaan *smartphone* dapat membantu peserta didik dalam mencari informasi untuk menambah sumber belajar, sehingga memberikan dorongan kepada peserta didik untuk belajar setiap saat.

Namun dibalik manfaat *smartphone*, terdapat pula hal-hal yang dapat merugikan bagi penggunanya terutama bagi peserta didik sekolah dasar. Penggunaan perangkat *smartphone* memberikan tawaran informasi terhadap peserta didik seperti menonton film, mendengarkan musik, mengakses permainan (*game*) dengan mudah, *chatting* dan *browsing* yang cukup menyita banyak waktu bagi mereka, sehingga menyebabkan waktu belajar akan berkurang dan dapat mengganggu motivasi belajar mereka baik di sekolah maupun di rumah.

Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi akan cenderung berupaya untuk mencapai prestasi. Ia mencoba menggunakan *smartphone* untuk belajar, misalnya dengan menggunakan fitur-fitur penunjang pembelajaran yang menarik yang bisa membantu motivasi belajar peserta didik. Sebaliknya,

apabila peserta didik menggunakan *smartphone* secara terus menerus untuk hal-hal yang kurang berkaitan dengan bidang akademis seperti seringnya bermain game, mengakses hiburan, dan kecanduan media sosial menjadi penghambat pada motivasi belajar peserta didik untuk mencapai prestasi.

Perkembangan *smartphone* yang semakin menarik dan menyuguhkan fitur yang modern dapat menjadi daya tarik tersendiri sehingga anak-anak cenderung memilih menggunakan *smartphone* dibanding hal yang lain seperti belajar dan mengerjakan tugas-tugas. Berdasarkan uraian tersebut nampak jelas bahwa penggunaan *smartphone* dapat memengaruhi motivasi belajar peserta didik.

E. Penelitian yang Relevan

Peneliti merujuk beberapa penelitian terdahulu yang digunakan untuk acuan dalam melakukan kajian penelitian ini. Berikut penelitian yang relevan:

1. Fujiyanti (2019) di Yogyakarta, hasil penelitiannya menunjukkan berdasarkan hasil koefisien korelasi antara variabel persepsi terhadap intensitas penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar pada peserta didik kelas 5 dan 6 SD sebesar $-0,310$ dengan taraf signifikansi sebesar $0,000$ ($p < 0,05$). Artinya semakin tinggi intensitas penggunaan *smartphone*, maka semakin rendah motivasi belajar pada peserta didik. Persamaan antara penelitian Fujiyanti dengan penelitian yang peneliti laksanakan terletak pada variabel bebasnya yaitu penggunaan *smartphone* dan variabel terikatnya yaitu motivasi belajar. Perbedaan terletak pada teknik pengambilan sampel penelitian. Teknik pengambilan sampel pada penelitian Fujiyanti menggunakan teknik *non random purposive sampling*, sedangkan peneliti menggunakan teknik *proporsionate stratified random sampling*. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan di atas, maka penelitian Fujiyanti dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan.
2. Sari (2018) di Malang, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *smartphone* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V MI

Thoriqotussa'adah Pujon dengan hasil $0,707 > 0,05$ (pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar) dan hasil $0,244 > 0,05$ (pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar).

Persamaan antara penelitian Sari dengan penelitian yang peneliti laksanakan terletak pada variabel bebasnya yaitu penggunaan *smartphone* dan variabel terikatnya yaitu motivasi belajar. Perbedaan terletak pada tempat dan jumlah populasi penelitian. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan di atas, maka penelitian Intan dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan.

3. Istiqomah (2019) di Semarang, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ada hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas penggunaan *smartphone* dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar IPS kelas V SDN Se- Gugus Drupadi Kota Semarang, yang ditunjukkan dengan r hitung $0,469$ dan r tabel $0,1422$ ($0,469 > 0,1422$). Hal ini berarti intensitas penggunaan *smartphone* dan motivasi belajar secara bersama-sama memengaruhi hasil belajar peserta didik.

Persamaan antara penelitian Istiqomah dengan penelitian yang peneliti laksanakan terletak pada variabel bebasnya yaitu penggunaan *smartphone*. Perbedaan terletak pada variabel terikat, peneliti menggunakan motivasi belajar, sedangkan Istiqomah menggunakan hasil belajar. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan di atas, maka penelitian Istiqomah dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan.

4. Muallif (2020) di Ponorogo, hasil penelitiannya menunjukkan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ maka menunjukkan bahwa ada pengaruh antar penggunaan *smartphone* terhadap kecerdasan emosional peserta didik Kelas IV MI Islamiyah Kedung Jambu Paron Ngawi. Hal ini dilihat dari hasil koefisien determinasi (R^2) sebesar $0,969$ yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (penggunaan *smartphone*) terhadap variabel terikat (kecerdasan emosional) adalah sebesar $96,9\%$. Persamaan antara penelitian Muallif dengan penelitian yang peneliti laksanakan terletak pada variabel bebasnya yaitu penggunaan

smartphone. Perbedaan terletak pada variabel terikat, peneliti menggunakan motivasi belajar, sedangkan Muallif menggunakan kecerdasan emosional. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan di atas, maka penelitian Muallif dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan.

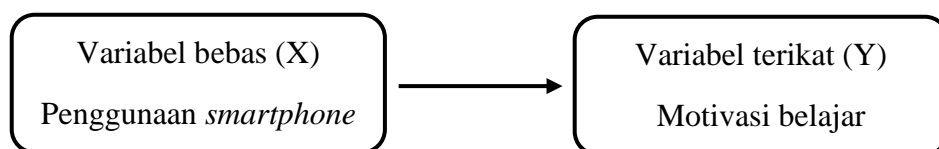
F. Kerangka Pikir

Perkembangan teknologi sekarang ini berkembang sangat pesat. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan, salah satunya yaitu *smartphone*. Kehadiran *smartphone* memberi banyak kemudahan kepada manusia, salah satunya untuk memudahkan kegiatan di bidang pendidikan.

Apalagi adanya pandemi covid-19 yang melanda dunia menjadi pilihan kebijakan pendidikan, bahwa proses belajar pada seluruh lembaga pendidikan harus di lakukan di rumah melalui pembelajaran daring atau online. Maka dari itu penggunaan *smartphone* dipilih sebagai media pembelajaran di sekolah pada masa pandemi saat ini. Pendidik dapat melakukan pembelajaran menggunakan berbagai macam aplikasi guna menunjang pembelajaran, seperti menggunakan media sosial grup di Whatsapp, Google Formulir, dan aplikasi Zoom.

Penggunaan *smartphone* apabila dimanfaatkan secara tepat oleh peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, karena peserta didik dapat menggunakan *smartphone* untuk mencari dan menambah informasi secara lebih detail. Semua informasi yang peserta didik inginkan dapat dengan mudah didapatkan melalui fitur yang ada di *smartphone*. Namun, dengan adanya *smartphone* juga dapat memberikan efek yang buruk bagi peserta didik jika tidak dimanfaatkan dengan bijak. Penggunaan *smartphone* secara terus menerus menyebabkan anak akan lebih sering menatap layar *smartphone* daripada untuk belajar ataupun berinteraksi dengan lingkungannya. Hal ini akan mengakibatkan anak kecanduan bermain game, internet atau bahkan konten-konten yang berisi pornografi.

Dari penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji tentang bagaimana hubungan penggunaan *smartphone* terhadap motivasi peserta didik dalam belajar. Berdasarkan landasan teori di atas dapat digambarkan model konseptual penelitian sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:

X = Penggunaan *Smartphone* (variabel bebas)

Y = Motivasi Belajar (variabel terikat)

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2017: 99) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ada hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan *Smartphone* dengan motivasi belajar peserta didik kelas V di SD Negeri Gugus Beringin Bandarlampung Tahun Ajaran 2020/2021.

III. METODE PENELITIAN

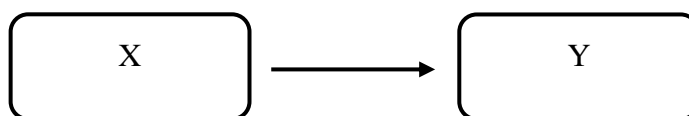
A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ex-post facto*. Menurut Sugiyono (2018: 7) penelitian *ex-post facto* adalah “penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi dan kemudian meruntut ke belakang untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut”.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel (x) penggunaan *smartphone* dengan variabel (y) motivasi belajar peserta didik kelas V sekolah dasar. Hubungan antar variabel tersebut dapat disajikan sebagai berikut:



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

X = Penggunaan *Smartphone* (variabel bebas)

Y = Motivasi Belajar (variabel terikat)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Gugus Beringin Bandarlampung Tahun Ajaran 2020/2021, yang terdiri dari SD Negeri 1 Labuhan Ratu, SD Negeri 2 Labuhan Ratu, dan SD Negeri 3 Labuhan Ratu.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini telah diawali dengan observasi langsung ke sekolah untuk mengambil data penelitian pendahuluan. Penelitian pendahuluan berlangsung pada bulan November semester ganjil Tahun Ajaran 2020/2021.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah jumlah keseluruhan yang karakteristiknya hendak diteliti. Menurut Siyoto (2015: 55) “populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri Gugus Beringin Bandarlampung yang berjumlah 190 peserta didik. Data jumlah peserta didik diperoleh berdasarkan data yang diberikan oleh wali kelas dan telah dikonfirmasi peneliti saat melakukan penelitian pendahuluan. Berikut merupakan jumlah populasi peserta didik kelas V SD Negeri Gugus Beringin Bandarlampung Tahun Ajaran 2020/2021.

Tabel 4. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri Gugus Beringin Bandarlampung Tahun Ajaran 2020/2021

No.	Nama Sekolah	Kelas	Banyak Peserta didik	Jumlah Peserta Didik
1.	SD Negeri 1 Labuhan Ratu	V A	22	42
		V B	20	
2.	SD Negeri 2 Labuhan Ratu	V A	28	87
		V B	29	
		V C	30	
3.	SD Negeri 3 Labuhan Ratu	V A	21	61
		V B	20	
		V C	20	
Jumlah				190

Sumber: Dokumentasi Pendidik kelas V SD Negeri Gugus Beringin Bandar Lampung Tahun Ajaran 2020/2021

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi yang ingin diteliti oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2017: 118) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi”. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *proporsionate stratified random sampling*. Riduwan (2013: 58) menyatakan teknik *proporsionate stratified random sampling* adalah pengambilan sampel dari anggota populasi secara acak dan berstrata secara proporsional.

a. Penentuan jumlah sampel

Penentuan jumlah sampel menggunakan rumus Yamane dalam Riduwan (2013: 65) sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

d = Presisi yang ditetapkan (10%)

Berdasarkan rumus tersebut diperoleh jumlah sampel (n) pada penelitian ini sebagai berikut.

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1} = \frac{190}{190 (0,1)^2 + 1} = \frac{190}{1,9 + 1} = \frac{190}{2,9} = 65,52 = 66$$

Jumlah sampel yang ditetapkan adalah 66 responden sebesar 34,74 % peserta didik kelas V SD Negeri Gugus Beringin Bandarlampung Tahun Ajaran 2020/2021. Jumlah sampel ini belum keputusan akhir, karena perlu dilakukan perhitungan untuk menentukan jumlah sampel pada setiap stratanya atau di setiap sekolah.

b. Penentuan jumlah sampel di setiap strata

Strata pada penelitian ini berupa jenjang pendidikan. Setelah diketahui jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 66 responden, kemudian dari jumlah sampel tersebut dicari sampel berstrata menggunakan rumus alokasi *proportional* dari Sugiyono dalam Riduwan (2013: 66) yaitu sebagai berikut:

$$n_i = (N_i : N) n$$

Keterangan:

n_i = Jumlah sampel menurut stratum

N_i = Jumlah populasi menurut stratum

N = Jumlah populasi

n = Jumlah sampel

Tabel 5. Data Jumlah Sampel Peserta Didik Kelas V SD Negeri Gugus Beringin Bandarlampung Tahun Ajaran 2020/2021

No	Nama Sekolah	Populasi	Perhitungan
1.	SD Negeri 1 Labuhan Ratu	42	$(42 : 190) \times 66 = 14,59 = 15$
2.	SD Negeri 2 Labuhan Ratu	87	$(87 : 190) \times 66 = 30,22 = 30$
3.	SD Negeri 3 Labuhan Ratu	61	$(61 : 190) \times 66 = 21,19 = 21$
Jumlah		190	66

Sumber: Data penelitian 2021

Setelah menggunakan rumus alokasi *proportional*, maka diperoleh jumlah peserta didik yang menjadi sampel penelitian adalah sebanyak 66 peserta didik. Pengambilan sampel dilakukan secara acak di setiap kelas. Cara pengambilan sampel yaitu melalui undian atau kocokan sebanyak sampel yang digunakan.

D. Variabel Penelitian

Penelitian kuantitatif tentu memiliki variabel, baik itu berupa variabel bebas maupun variabel terikat. Arikunto (2013:161) menjelaskan bahwa “variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”.

Menurut Sugiyono (2017: 61)

Terdapat variabel yang memengaruhi (sebab) dan variabel yang dipengaruhi (akibat). Variabel bebas (*independent*) merupakan variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependent*). Sedangkan variabel terikat (*dependent*) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (*independent*).

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu:

- a. Variabel bebas (*independent*) dalam penelitian ini adalah penggunaan *smartphone* yang dilambangkan dengan (X)
- b. Variabel terikat (*dependent*) dalam penelitian ini adalah motivasi belajar peserta didik yang dilambangkan dengan (Y)

E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

a. Variabel Penggunaan *Smartphone* (X)

Smartphone merupakan sebuah ponsel versi modern yang dilengkapi berbagai macam fitur canggih untuk mempermudah aktivitas manusia, fitur tersebut mempunyai kemampuan yang hampir sama dengan komputer.

b. Variabel Motivasi Belajar (Y)

Motivasi belajar adalah dorongan internal maupun eksternal pada peserta didik yang menimbulkan keinginan untuk belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar memiliki minat belajar yang besar terhadap suatu pelajaran, hal tersebut bisa meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

2. Definisi Operasional Variabel**a. Variabel Penggunaan *Smartphone* (X)**

Penggunaan *smartphone* dalam penelitian ini adalah menggunakan *smartphone* dalam kegiatan sehari-hari. Meliputi penggunaan untuk mengakses berbagai informasi melalui internet, sebagai alat komunikasi, sebagai tempat untuk penyimpanan data, sebagai media hiburan, sebagai media untuk menentukan arah suatu tempat, bahkan sebagai media belajar.

Adapun indikator penggunaan *smartphone*, yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1. Frekuensi penggunaan *smartphone*, 2. Fungsi aplikasi dalam *smartphone*, 3. Durasi penggunaan *smartphone*, 4. Dampak penggunaan *smartphone*. Berikut peneliti sajikan dalam bentuk tabel:

Tabel 6. Kisi-kisi kuesioner/angket penggunaan *smartphone*

No	Indikator	Deskripsi	No. Item		Jumlah
			Positif	Negatif	
1.	Frekuensi penggunaan <i>smartphone</i>	Tingkat keseringan untuk menggunakan <i>smartphone</i>	1, 3, 5, 7	2, 4, 6, 8	8
2.	Fungsi aplikasi dalam <i>smartphone</i>	Memanfaatkan fungsi <i>smartphone</i>	9, 11, 13, 15	10, 12, 14	7
3.	Durasi penggunaan <i>smartphone</i>	Lamanya penggunaan <i>smartphone</i> dalam setiap hari	16, 18, 20	17, 19, 21, 22	7
4.	Dampak penggunaan <i>smartphone</i>	Sulit berkonsentrasi karena otak telah terfosir dengan layar <i>smartphone</i>	23, 27, 29	24, 25, 26, 28, 30	8
Jumlah					30

Sumber: Istiqomah (2019: 40)

b. Variabel Motivasi Belajar (Y)

Motivasi belajar adalah dorongan internal maupun eksternal pada peserta didik yang menimbulkan keinginan untuk belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.

Peneliti menentukan indikator dalam variabel motivasi belajar yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah: 1. Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar, 2. Ketekunan dalam mengerjakan tugas, 3. Adanya hasrat dan keinginan berhasil, 4. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 5. Adanya harapan dan cita-cita masa depan, 6. Ulet dalam menghadapi kesulitan, 7. Lebih senang bekerja mandiri. Berikut peneliti sajikan dalam bentuk tabel:

Tabel 7. Kisi-kisi kuesioner/angket motivasi belajar

No	Indikator	Deskripsi	No. Item		Jumlah
			Positif	Negatif	
1.	Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar	Peserta didik aktif bertanya kepada pendidik atau teman mengenai materi yang belum dipahami	1	2	2
		Peserta didik memanfaatkan waktu yang ada untuk belajar	3, 4	5	3
2.	Ketekunan dalam mengerjakan tugas	Peserta didik aktif berdiskusi dengan teman-teman dalam menyelesaikan tugas.	6	7	2
		Peserta didik tekun dalam mengerjakan tugas yang diberikan pendidik	8	9	2
3.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	Tidak lekas puas dengan hasil yang dicapai	10	11	2
		Konsentrasi dalam Mengikuti proses pembelajaran	12	13	2
4.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Adanya kemauan peserta didik untuk belajar	14	15	2
		Kesadaran akan pentingnya pengetahuan	16	17	2
5.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	Keinginan untuk berprestasi	18, 19	20	3
		Melaporkan hasil belajar kepada orang tua	21	22	2
6.	Ulet dalam menghadapi kesulitan	Peserta didik tidak mudah putus asa dalam mengerjakan sesuatu	23, 24	25, 26	4

No	Indikator	Deskripsi	No. Item		Jumlah
			Positif	Negatif	
7.	Lebih senang bekerja mandiri	Peserta didik berusaha mengerjakan tugas sesuai dengan kemampuannya	27	28	2
		Peserta didik percaya diri dalam melakukan sesuatu di kelas saat pelajaran	29	30	2
Jumlah					30

Sumber: Handoko (2010: 59), Uno (2013: 23) dan Sardiman (2016: 83)

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Teknik Kuesioner/Angket

Angket ini diberikan kepada peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai penggunaan *smartphone* dan motivasi belajar peserta didik. Sugiyono (2017: 142) menyatakan bahwa, “angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab”. Kuesioner/angket ini dibuat dengan jenis angket tertutup dan menggunakan skala *Likert* yang mempunyai empat kemungkinan jawaban tanpa jawaban netral, ini dimaksud untuk menghindari kecenderungan responden bersikap ragu-ragu dan tidak mempunyai jawaban yang jelas. Adapun untuk pemberian skor tiap-tiap item jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Skor Penilaian Jawaban Angket

No	Pernyataan Positif	Skor	Pernyataan Negatif	Skor
1.	Selalu (SL)	4	Selalu (SL)	1
2.	Sering (SR)	3	Sering (SR)	2
3.	Kadang-kadang (KD)	2	Kadang-kadang (KD)	3
4.	Tidak Pernah (TP)	1	Tidak Pernah (TP)	4

Sumber: Kasmadi dan Nia (2014: 76)

Berikut merupakan keterangan dari rubrik jawaban angket:

Tabel 9. Rubrik Jawaban Angket

No	Kriteria	Keterangan
1.	Selalu	Apabila pernyataan tersebut dilakukan setiap hari
2.	Sering	Apabila pernyataan tersebut dilakukan 4-6 kali dalam seminggu
3.	Kadang-kadang	Apabila pernyataan tersebut dilakukan 1-3 kali dalam seminggu
4.	Tidak pernah	Apabila pernyataan tersebut tidak pernah dilakukan

Sumber: Kasmadi dan Nia (2014: 76)

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar peserta didik, angket diberikan kepada sampel penelitian yang berjumlah 66 peserta didik di SD Negeri Gugus Beringin Bandarlampung Tahun Ajaran 2020/2021 secara *online* menggunakan google formulir.

Teknik pengisian angket menggunakan google formulir dilakukan secara *online* menggunakan aplikasi whatsapp. Peneliti masuk grup dari masing-masing kelas yang merupakan sampel. Kemudian peneliti memberi petunjuk dan arahan kepada peserta didik tentang cara pengisian angket menggunakan google formulir, selanjutnya peneliti memberikan link secara bertahap. Pertama link angket penggunaan *smartphone* kemudian link angket motivasi belajar peserta didik.

Adapun link google formulir untuk angket penggunaan *smartphone* yaitu: <https://forms.gle/ewTDKUKsV1YRKdBA9>. Sedangkan link google

formulir untuk angket motivasi belajar peserta didik yaitu:

<https://forms.gle/ao9nrFB9gB4FrRjNA>.

Angket penggunaan *smartphone* terdiri dari 20 pernyataan dan angket motivasi belajar terdiri dari 22 pernyataan. Masing-masing pernyataan pada angket penggunaan *smartphone* dan angket motivasi belajar peserta didik terdiri dari 4 alternatif jawaban. Pengisian angket dilakukan dengan cara memberi tanda ceklis pada salah satu alternatif jawaban yang dianggap sesuai dengan keadaan peserta didik.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan hal yang penting dalam penelitian untuk memperoleh data. Menurut Arikunto (2016: 274) bahwa “dokumentasi merupakan data berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, prastasi, notulen rapat, agenda dan sebagainya”. Data dokumentasi yang diambil untuk menunjang penelitian ini berupa profil sekolah, jumlah kelas, dan data peserta didik di SD Negeri Gugus Beringin Bandarlampung Tahun Ajaran 2020/2021.

G. Uji Persyaratan Instrumen

1. Uji Coba Instrumen

Sebelum instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh data objek penelitian dari sampel, instrumen penelitian terlebih dahulu perlu dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas di luar sampel penelitian. Uji coba instrumen ini bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen penelitian layak digunakan atau tidak.

2. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas instrumen dilakukan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini valid atau tidak. Menurut Sugiyono (2017: 121) “valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.”

Sebelum digunakan untuk penelitian, instrumen angket terlebih dahulu dikonsultasikan dengan ahli untuk diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Ahli dalam uji validitas ini yaitu Ibu Dra. Erni, M.Pd. berdasarkan keputusan dari ahli, terdapat beberapa perbaikan yaitu pada penggunaan kalimat yang kurang tepat. Penggunaan kalimat dalam instrumen penelitian disarankan agar mudah dipahami oleh peserta didik.

Setelah pengujian instrumen dari ahli, selanjutnya instrumen angket diujicobakan pada populasi di luar sampel penelitian yang berjumlah 25 peserta didik. Setelah itu, dilakukan tabulasi data menggunakan rumus Korelasi *Product moment* yang dikemukakan oleh Pearson (dalam Riduwan, 2013: 138) dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = Jumlah sampel

X = Skor butir soal

Y = Skor total

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid. Uji validitas ini menggunakan program *Microsoft Office Excel* 2016. Klasifikasi validitas dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 10. Klasifikasi Validitas Angket

Nilai Validitas	Interpretasi
0,00-0,20	Sangat Rendah
0,21-0,40	Rendah
0,41-0,60	Cukup
0,61-0,80	Tinggi
0,81-1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto (2010: 75)

3. Uji Reliabilitas Instrumen

Syarat yang kedua dari instrumen yang baik adalah harus reliabel. Menurut Sugiyono (2017: 173) “Instrumen yang valid belum tentu reliabel. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama”.

Perhitungan untuk mencari harga reliabilitas instrumen didasarkan pada pendapat Kasmadi dan Nia (2014: 79) yang menyatakan bahwa untuk menghitung reliabilitas dapat digunakan rumus Korelasi *Alpha Cronbach*, yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i}{\sigma_{total}} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrument

n = Banyaknya soal

$\sum \sigma_i$ = Varians skor tiap-tiap item

σ_{total} = Varians total

Mencari varians skor tiap-tiap item (σ_i) digunakan rumus:

$$\sigma_i = \frac{\sum X_{total}^2 - \frac{(\sum X_1)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

σ_{total} = Varians total

$\sum X_{total}$ = Jumlah X total

N = Jumlah responden

Selanjutnya untuk mencari varians total (σ_{total}) dengan rumus:

$$\sigma_{total} = \frac{\sum X_{total}^2 - \frac{(\sum X_{total})^2}{N}}{N}$$

Hasil perhitungan dari rumus korelasi *alpha cronbach* (r_{11}) dikonsultasikan dengan nilai tabel *r product moment* dengan $dk = N - 1$, dan α sebesar 5% atau 0,05, maka kaidah keputusannya sebagai berikut:

Jika $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ berarti reliabel

Jika $r_{11} < r_{\text{tabel}}$ berarti tidak reliabel.

Tabel 11. Klasifikasi Reliabilitas

Nilai Reliabilitas	Kategori
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto (2013: 110)

H. Hasil Uji Prasyarat Instrumen

Pelaksanaan uji coba instrumen angket pada hari Sabtu, 20 Februari 2020 secara *online* menggunakan google formulir. Responden uji coba instrumen angket di luar sampel penelitian yang berjumlah 25 peserta didik kelas V SD Negeri 2 Labuhan Ratu. Angket penggunaan *smartphone* yang berjumlah 30 butir soal pernyataan dilakukan perhitungan uji validitas menggunakan rumus *Product Moment* dengan bantuan program *Microsoft Office Excel 2016*.

1. Hasil Uji Validitas Angket Penggunaan *Smartphone* (X)

Berdasarkan hasil analisis validitas instrumen penggunaan *Smartphone*, terdapat 20 item pernyataan yang valid dari 30 item pernyataan yang diajukan peneliti. Instrumen pernyataan yang akan peneliti gunakan yaitu item pernyataan nomor 1, 2, 5, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 19, 20, 22, 24, 26, 27, 28, 30. Data lengkap uji validitas instrumen dapat dilihat pada lampiran 23 halaman 104. Item-item pernyataan yang valid tersebut perlu diuji reliabilitas terlebih dahulu. Berikut peneliti sajikan pada tabel 12.

Tabel 12. Hasil Uji Validitas Instrumen Penggunaan *Smartphone*

No	Keterangan	Nomor Pernyataan	Jumlah
1.	Valid	1, 2, 5, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 19, 20, 22, 24, 26, 27, 28, 30	20
2.	Tidak Valid	3, 4, 7, 8, 16, 18, 21, 23, 25, 29	10
Jumlah Total			30

Sumber: Hasil Penelitian 2021

2. Hasil Uji Reliabilitas Angket Penggunaan *Smartphone* (X)

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas instrumen penggunaan *smartphone* dari rumus korelasi *alpha cronbach* (r_{11}) dikonsultasikan dengan nilai tabel *r product moment* dengan $dk = 25 - 1 = 24$, signifikansi 5% diperoleh r_{tabel} sebesar 0,404. Sehingga diketahui bahwa r_{hitung} (0,879) $>$ r_{tabel} (0,404) dengan demikian, uji coba instrumen dinyatakan reliabel dan dapat digunakan sebagai alat pengumpul data penggunaan *smartphone*. Hasil perhitungan uji reliabilitas dapat dilihat pada lampiran 25 halaman 108.

3. Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar (Y)

Berdasarkan hasil analisis validitas instrumen motivasi belajar, terdapat 22 item pernyataan yang valid dari 30 item pernyataan yang diajukan peneliti. Instrumen pernyataan yang akan peneliti gunakan yaitu item pernyataan nomor 1, 2, 3, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 30. Data lengkap uji validitas instrumen dapat dilihat pada lampiran 24 halaman 106. Item-item pernyataan yang valid tersebut perlu diuji reliabilitas terlebih dahulu. Berikut peneliti sajikan pada tabel 13.

Tabel 13. Hasil Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar

No	Keterangan	Nomor Pernyataan	Jumlah
1.	Valid	1, 2, 3, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 30	22
2.	Tidak Valid	4, 6, 16, 18, 19, 24, 28, 29	8
Jumlah Total			30

Sumber: Hasil Penelitian 2021

4. Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar (Y)

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas instrumen penggunaan *smartphone* dari rumus korelasi *alpha cronbach* (r_{11}) dikonsultasikan dengan nilai tabel *r product moment* dengan $dk = 25 - 1 = 24$, signifikansi 5% diperoleh r_{tabel} sebesar 0,404. Sehingga diketahui bahwa r_{hitung} (0,923) $>$ r_{tabel} (0,404) dengan demikian, uji coba instrumen dinyatakan reliabel dan dapat digunakan sebagai alat pengumpul data motivasi belajar.

Hasil perhitungan uji reliabilitas dapat dilihat pada lampiran 26 halaman 110.

I. Teknik Analisis Data

Teknik statistik yang digunakan dalam analisis korelasi pada penelitian ini adalah korelasi *Pearson Product moment*. Kegunaan uji *Pearson Product moment* atau analisis korelasi adalah untuk mencari hubungan kebiasaan penggunaan *smartphone* (X) dengan motivasi belajar (Y).

Alasan peneliti menggunakan rumus korelasi *Pearson Product moment* karena sumber data kedua variabel adalah sama, diperoleh dari angket dan data kedua variabel berbentuk interval atau ratio.

Rumus yang dikemukakan adalah rumus Korelasi *Product moment* yang diungkapkan Pearson (dalam Riduwan, 2013: 138) sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien (r) antara variabel X dan Y

N = Jumlah sampel

X = Skor variabel X

Y = Skor variabel Y

Korelasi dilambangkan dengan (r) dengan ketentuan nilai r tidak lebih dari harga $(-1 \leq r \leq +1)$, apabila nilai $r = -1$ artinya korelasi negatif sempurna; $r = 0$ artinya tidak ada korelasi; $r = 1$ berarti korelasi sangat kuat.

Menurut Sugiyono (2017:147) interpretasi angka korelasi adalah sebagai berikut:

Tabel 14. Kriteria interpretasi koefisien korelasi (r)

Interval Koefision	Kriteria validitas
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

Sumber: Sugiyono (2017: 147)

Rumus selanjutnya adalah untuk mencari besar kecilnya kontribusi variabel X terhadap variabel Y dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Riduwan, 2013: 139):

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

Keterangan:

KD = nilai koefisien diterminan

r = nilai koefisien korelasi

Pengujian lanjutan, jika terdapat hubungan antara variabel X dan variabel Y maka untuk mencari kebermaknaan atau kesignifikanan hubungan variabel X terhadap variabel Y akan diuji dengan uji signifikansi atau uji-t dengan rumus:

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

Keterangan:

t_{hitung} = Nilai t

r = Nilai koefisien korelasi

n = Jumlah sampel

Selanjutnya dikonsultasikan ke tabel t dengan $\alpha = 0,05$ dan uji dua pihak derajat kebebasan/dk = $n - 2$, dengan kaidah:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar peserta didik atau hipotesis penelitian diterima, dan

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, artinya tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar peserta didik atau hipotesis penelitian ditolak.

Rumusan hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha: Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri Gugus Beringin Bandar Lampung Tahun Ajaran 2020/2021.

Ho: Tidak terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri Gugus Beringin Bandar Lampung Tahun Ajaran 2020/2021.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Smartphone dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berbagai macam fitur yang terdapat pada *smartphone* apabila dimaksimalkan untuk kegiatan pembelajaran bisa menjadi motivasi bagi peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh, menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri Gugus Beringin Bandarlampung Tahun Ajaran 2020/2021 berada pada kriteria “kuat”. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai koefisien korelasi variabel X dengan variabel Y yaitu $r = 0,641$ dengan $t_{hitung} = 6,66$. Nilai koefisien korelasi (r) tergolong kuat dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,66 > 1,669$ (dengan $\alpha = 0,05$), artinya penggunaan *smartphone* berhubungan secara signifikan dengan motivasi belajar. Nilai koefisien determinasi 41,09%. Hal ini berarti penggunaan *smartphone* memberikan hubungan sebesar 41,09% terhadap motivasi belajar. Adapun sisanya 58,91% dipengaruhi oleh variabel atau faktor lain yang tidak dibahas pada penelitian ini. Pencapaian motivasi belajar yang tinggi dapat ditingkatkan melalui penggunaan *smartphone* yang lebih baik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sebagai berikut:

1. Peserta Didik

Peserta didik sebaiknya lebih semangat dalam belajar dan dapat memanfaatkan *smartphone* sebagai sumber belajar semaksimal mungkin. Selain itu peserta didik diharapkan tidak berlebihan dalam penggunaan *smartphone*.

2. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan meningkatkan keterampilan dalam bidang teknologi untuk menyuguhkan pembelajaran yang menarik. Sehingga peserta didik dapat memanfaatkan *smartphone* sebagai sumber belajar melalui konten menarik yang telah dibuat oleh pendidik.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan mampu memberikan fasilitas yang baik demi meningkatkan penggunaan *smartphone* dan motivasi belajar peserta didik. Sekolah juga sebaiknya selalu mengupayakan agar terus meningkatkan keterampilan dalam bidang teknologi untuk menyuguhkan pembelajaran yang menarik kepada peserta didik.

4. Orang Tua

Diharapkan orang tua dapat menghindarkan anak dari ancaman negatif dan memaksimalkan kecanggihan dari teknologi. Dengan cara orang tua membatasi penggunaan *smartphone* terhadap anak dan mengajak anak menggunakan *smartphone* sebagai media belajar.

5. Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran informasi yang bermanfaat untuk peneliti lain yang akan melakukan penelitian lebih lanjut tentang hubungan penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, I. S. 2016. Motivasi belajar dan faktor-faktor yang berpengaruh: sebuah kajian pada interaksi pembelajaran mahasiswa. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. 1(02): 100-109. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/39/37> diakses 19 November 2020.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Bakar, R. 2014. The effect of learning motivation on student's productive competencies in vocational high school, West Sumatra. *International Journal of Asian Social Science*. 4(6): 722-732. [http://www.aessweb.com/pdf-files/ijass-2014-4\(6\)-722-732.pdf](http://www.aessweb.com/pdf-files/ijass-2014-4(6)-722-732.pdf) diakses 19 November 2020.
- Daeng, I. T. M., Mewengkang, N. N., & Kalesaran, E. R. 2017. Penggunaan *Smartphone* Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado. *Acta Diurna Komunikasi*. 6(1): 1-15. <https://media.neliti.com/media/publications/91161-ID-penggunaan-smartphone-dalam-menunjang-ak.pdf> diakses 19 November 2020.
- Dalyono, M. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Daryanto dan Tutik Rahmawati. 2015. *Teori Belajar Dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Gaya Media, Yogyakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.

- Dewanti, dkk. 2016. Hubungan ketrampilan sosial dan penggunaan *smartphone* dengan prestasi belajar peserta didik SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*. 1(3):126-131.
<http://journal2.um.ac.id/index.php/jkbk/article/view/618> diakses 19 November 2020.
- Dimiyati. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Djamarah, S. B. 2011. *Psikologi Belajar*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Febriati, L. D., & Afroh Fauziah, S. S. T. 2019. Intensitas penggunaan gadget pada anak usia pra sekolah. In *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu*. 1(2): 488-497.
<http://prosiding.respati.ac.id/index.php/PSN/article/view/242> diakses 18 November 2020.
- Fitriansyah, F. 2016. Pemanfaatan media pembelajaran (*smartphone*) untuk memotivasi belajar peserta didik SD. *Cakrawala-Jurnal Humaniora*. 16(1): 1-11.
<http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/cakrawala/article/download/1279/1051> diakses 18 November 2020.
- Fujiyanti, Annisa. 2019. *Hubungan Antara Persepsi Terhadap Intensitas Penggunaan Smartphone dengan Motivasi Belajar Pada Peserta Didik Kelas 5 dan 6 SD*. (Skripsi). Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
http://repository.usd.ac.id/35497/2/149114046_full.pdf diakses 20 November 2020.
- Gunawan dan Adi Wiguna. 2009. *Born to be a Genius*. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Handoko. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawaliipers, Jakarta.
- Harian Kompas. 2016. Akibat “screen time” berlebihan pada anak. (online).
<https://lifestyle.kompas.com/read/2016/07/27/182737523/akibat.screen.time.berlebihan.pada.anak> diakses 28 November 2020.
- Hastuti. 2012. *Psikolog Perkembangan Anak*. Tugu Publisher, Yogyakarta.
- Herlina, Dyna. Benni Setiawan., dan Gilang Jiwana Adikara. 2018. *Digital Parenting: Mendidik Anak di Era Digital*. Samudra Biru, Yogyakarta.

- Hudaya, A. 2018. Pengaruh *smartphone* terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik. *Research and Development Journal of Education*. 4(2): 86-97.
<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/RDJE/article/view/3380>
 diakses 18 November 2020.
- Istiqomah, Wahyu. 2019. *Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Semarang*. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang, Semarang.
http://lib.unnes.ac.id/34661/1/1401415254_Optimized.pdf diakses 20 November 2020.
- Kasmadi & Nia Siti Sunariah. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, Bandung.
- Khodijah, N. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Rajawali Pers, Jakarta.
- King, A. L. S., Valenca, A. M., Silva, A. C., Sancassiani, F., Machado, S., & Nardi, A. E. 2014. "Nomophobia": impact of cell phone use interfering with symptoms and emotions of individuals with panic disorder compared with a control group. *Clinical practice and epidemiology in mental health: CP & EMH*. 10: 28-35.
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/pmc3962983/> diakses 20 November 2020.
- Mak Y, Wu C, Hui D, Lam S, Tse H, Yu W, et al. 2014 Association between screen viewing duration and sleep duration, sleep quality, and excessive daytime sleepiness among adolescents in Hong Kong. *International journal of environmental research and public health*. 11(11):11201–11219.
<https://www.mdpi.com/1660-4601/11/11/11201> diakses 20 November 2020.
- Mangundap, K. S. J. M. 2019. Pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Kependidikan, dan Pembelajaran*. 3(2): 92-101.
<https://ojs.unm.ac.id/pembelajar/article/view/9851/0> diakses 18 November 2020.
- Mehrnaz M, Farahnaz M, Gholamreza K, Mohseni KH, Homayoon SS, Majid N. 2018. *Smartphone* addiction, sleep quality and mechanism. *International Journal of Cognition and Behaviour*. 1(1).
<https://clinmedjournals.org/articles/ijcb/international-journal-of-cognition-and-behaviour-ijcb-1-002.php?jid=ijcb> diakses 20 November 2020.

- Mualif, Nursan. 2020. *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Kecerdasan Emosional Peserta didik Kelas IV Mi Islamiyah Kedung Jambu Paron Ngawi*. (Skripsi). Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Ponorogo. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/10587/> diakses 20 November 2020.
- Muis, A. A. 2013. Prinsip-prinsip Belajar Dan Pembelajaran. *Istiqlah: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*. 1(1): 29-38. <http://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqlah/article/view/199> diakses 18 November 2020.
- Nasution, J. A., Suhaili, N., & Alizamar, A. 2017. Motif peserta didik memiliki *smartphone* dan penggunaannya. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*. 3(2): 15-29. <http://www.jurnal.iicet.org/index.php/jppi/article/view/114> diakses 18 November 2020.
- Rahma, Afifah, Jonyanis. 2015. Pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap aktivitas kehidupan peserta didik (studi kasus MAN 1 Rengat). *Jurnal Jom Fisip*. 2(2): 1-12. <https://www.neliti.com/publications/32729/pengaruh-penggunaan-smartphone-terhadap-aktivitas-kehidupan-peserta-didik-studi-kasus-ma> diakses 18 November 2020.
- Rahmawati, Z. D. 2020. Penggunaan media *smartphone* dalam aktivitas belajar dan pengaruhnya terhadap perilaku anak. *Ta'lim: Jurnal Studi Pendidikan Islam*. 3(1): 97-113. <http://www.e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/talim/article/view/1910> diakses 20 November 2020.
- Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian untuk Pendidik - Karyawan dan Peneliti Pemula*. Alfabeta, Bandung.
- Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. 2018. Penggunaan Gadget sebagai sumber belajar memengaruhi hasil belajar pada mata kuliah matematika dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*. 4(1): 25-36. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc/article/view/2750> diakses 28 November 2020.
- Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.

- Sari, Mirna Intan. 2018. *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas V MI Thoriqottusa'adah Pujon Kabupaten Malang*. (Skripsi) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
<http://etheses.uinmalang.ac.id/13392/1/14140053.pdf> diakses 20 November 2020.
- Siyoto, Sandu dan M. Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing, Yogyakarta.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Memengaruhinya*. PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Sobry, M. G. 2017. Peran *smartphone* terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. *JPGI (Jurnal Penelitian Pendidik Indonesia)*. 2(2): 24-29.
<https://jurnal.iicet.org/index.php/jpgi/article/view/222> diakses 20 November 2020.
- Solichin, M. M. 2006. Belajar dan mengajar dalam pandangan al-ghazali. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*. 1(2). 138-153.
<http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/tadris/article/view/202> diakses 18 November 2020.
- Sudirman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sudjana & Rivai. 2013. *Teknologi Pengajaran*. Sunar Baru Algensindo, Bandung.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- _____.2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sukardjo, Komarudin. 2009. *Landasan Pendidikan: Konsep dan Aplikasinya*. Rajawali pers, Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Fajar Interpretama Mandiri, Jakarta.
- Tondok, M. S. 2013. *Penggunaan smartphone pada anak: be smart parent*. Surabaya Post. 6-8.
<https://core.ac.uk/download/pdf/11983371.pdf> diakses 20 November 2020.

Uno, H.B. 2016. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. PT Bumi Aksara, Jakarta.

Wahab, Rohmalina. 2015. *Psikologi Belajar*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Wandini, R. R. (2018). Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik. *Jurnal Raudhah*. 6(1): 1-12.
<http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/article/view/268>
diakses 18 November 2020.