

**PENGARUH MOTIVASI BELAJAR, PENGGUNAAN MEDIA  
POWERPOINT, DAN PEMANFAATAN *SMARTPHONE*  
TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN  
EKONOMI KELAS XI SMA NEGERI 1  
GEDONGTATAAN**

**(Skripsi)**

**Oleh :  
Citra Ayu Pramudita  
NPM 2013031012**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2024**

## ABSTRAK

# PENGARUH MOTIVASI BELAJAR, PENGGUNAAN MEDIA POWERPOINT, DAN PEMANFAATAN *SMARTPHONE* TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI SMA NEGERI 1 GEDONGTATAAN

OLEH

CITRA AYU PRAMUDITA

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar, penggunaan media PowerPoint, dan pemanfaatan *Smartphone* terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Gedongtataan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif verifikatif dengan pendekatan *ex post facto* dan survey. Populasi yang digunakan adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Gedongtataan yang memilih mata pelajaran ekonomi dengan jumlah 104 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *nonprobability sampling* dengan menggunakan *simple random sampling*. Analisis pengujian hipotesis secara parsial dalam penelitian ini menggunakan uji t dan secara simultan menggunakan uji F. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif secara parsial dan simultan antara motivasi belajar, penggunaan media PowerPoint, dan pemanfaatan *Smartphone* terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Negeri 1 Gedongtataan. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang sudah dilakukan, didapatkan  $F_{hitung}$  sebesar 15.971 dan  $F_{tabel}$  sebesar 2,72 yang berarti bahwa  $F_{hitung} > F_{tabel}$  dengan nilai *R Square* sebesar 0,310 atau 31% sisanya sebesar 69% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

**Kata Kunci:** hasil belajar, motivasi belajar, media PowerPoint, pemanfaatan *Smartphone*

## ABSTRACT

### THE EFFECT OF LEARNING MOTIVATION, USE OF POWERPOINT MEDIA, AND SMARTPHONE UTILIZATION ON LEARNING OUTCOMES IN ECONOMICS CLASS XI STUDENTS OF SMA NEGERI 1 GEDONGTATAAN

BY

CITRA AYU PRAMUDITA

This research was motivated by the low learning outcomes of students in economics subjects. The aim of this research is to determine the effect of learning motivation, use of PowerPoint media, and Smartphone utilization on the learning outcomes in economics class XI SMA Negeri 1 Gedongtataan. This research uses descriptive verification research methods with an ex post facto and survey approach. The population used was class XI students of SMA Negeri 1 Gedongtataan who chose economics subjects with a total of 104 students. The sampling technique used was nonprobability sampling using simple random sampling. Analysis of partial hypothesis testing in this research uses the T test and simultaneously uses the F test. The results of this research show that there is a partial and simultaneous positive effect of learning motivation, use of PowerPoint media, and Smartphone utilization on learning outcomes in economics class XI at SMA Negeri 1 Gedongtataan. Based on the results of hypothesis testing that has been carried out, the  $F_{count}$  is 15,971 and the  $F_{table}$  is 2.72, which means that  $F_{count} > F_{table}$  with an *R Square* value of 0.310 or 31%, the remaining 69% is effect by other variables not examined in this research.

**Key Words:** learning outcomes, learning motivation, PowerPoint media, Smartphone utilization

**PENGARUH MOTIVASI BELAJAR, PENGGUNAAN MEDIA  
POWERPOINT, DAN PEMANFAATAN *SMARTPHONE*  
TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN  
EKONOMI KELAS XI SMA NEGERI 1  
GEDONGTATAAN**

**Oleh  
Citra Ayu Pramudita**

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

**Pada  
Jurusan Pendidikan Ilmu Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Program Studi Pendidikan Ekonomi  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2024**

Judul Skripsi : **PENGARUH MOTIVASI BELAJAR, PENGGUNAAN MEDIA POWERPOINT, DAN PEMANFAATAN SMARTPHONE TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI SMA NEGERI 1 GEDONGTATAAN**

Nama Mahasiswa : **CITRA AYU PRAMUDITA**

NPM : **2013031012**

Program Studi : **Pendidikan Ekonomi**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing Utama

**Drs. Nurdin, M.Si.**  
NIP. 19600817 198603 1 003

Pembimbing Pembantu

**Rahmah Dianti Putri, S.E, M.Pd.**  
NIP. 19851009 201404 2 002

## 2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan  
Ilmu Pengetahuan Sosial

**Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.**  
NIP 19741108 200501 1 003

Ketua Program Studi  
Pendidikan Ekonomi

**Drs. Tedi Rusman, M.Si.**  
NIP 19600826 198603 1 001

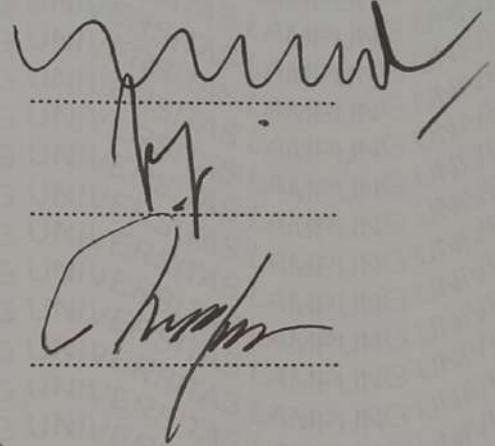
**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

**Ketua : Drs. Nurdin, M.Si.**

**Sekretaris : Rahmah Dianti Putri, S.E., M.Pd.**

**Penguji  
Bukan Pembimbing : Drs. Yon Rizal, M.Si.**

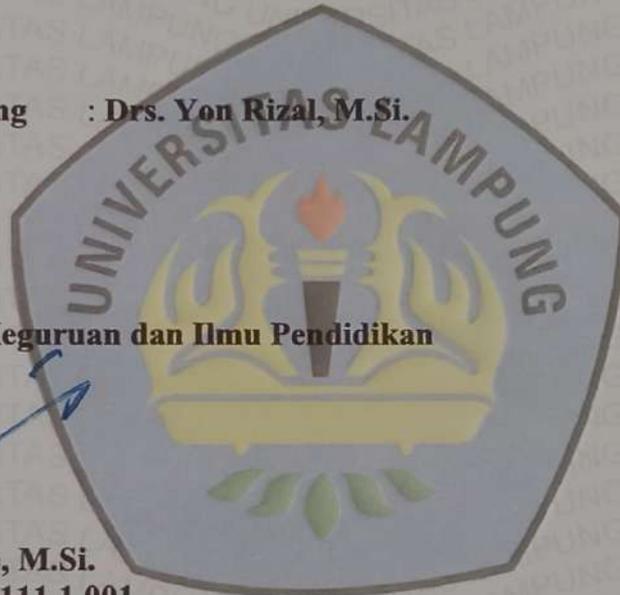


Handwritten signatures of the examiners, corresponding to the names listed in the text.

**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Prof. Dr. Sunyono, M.Si.**  
NIP. 19651230 199111 1 001



**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 05 Juni 2024**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, TEKNOLOGI  
DAN PERGURUAN TINGGI  
UNIVERSITAS LAMPUNG

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No.1 Gedung Meneng - Bandar Lampung 35145

Telepon (0721) 704624, Faximile (0721) 704624

e-mail: fkip@unila.ac.id, laman: <http://fkip.unila.ac.id>

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Citra Ayu Pramudita  
NPM : 2013031012  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali disebutkan di dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 13 Juni 2024



**Citra Ayu Pramudita**  
**2013031012**

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Citra Ayu Pramudita dan akrab disapa dengan panggilan Citra. Penulis dilahirkan di Provinsi Lampung, Kabupaten Pesawaran, Kecamatan Negerikaton, Desa Kalirejo pada tanggal 23 Juni 2002. Dibesarkan sebagai anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Sariyanto dan Ibu Napsiah.

Berikut pendidikan formal yang pernah ditempuh :

1. SDN 1 Kalirejo, lulus pada tahun 2014
2. SMPN 18 Pesawaran, lulus pada tahun 2017
3. SMAN 1 Gedongtataan, lulus pada tahun 2020
4. Pada tahun 2020 penulis diterima melalui jalur SNMPTN pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung

Penulis mengikuti beberapa kegiatan yang ada di lingkungan kampus dan memanfaatkan hal tersebut sebagai sarana pembelajaran selain mendapatkan mata kuliah dikelas, seperti mengikuti kegiatan Desa Binaan tahun 2021, Kuliah kerja Nyata (KKN) di Kabupaten Waykanan pada tahun 2023, melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP Negeri 3 Negerabatin pada tahun 2023. Salah satu kegiatan non akademik yang pernah dilakukan oleh penulis yaitu Anggota Departemen Media Center ASSETS Pendidikan Ekonomi FKIP UNILA Periode 2022.

## **PERSEMBAHAN**

Allhamdulillah Wa Syukurillah puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan untuk segala urusan serta memberikan rahmat dan ridhonya sehingga penulis dapat mempersembahkan karya ini sebagai tanda cinta dan kasih sayang kepada:

### **Orang Tua Tercinta**

Karya ini sepenuhnya untuk dua orang terhebat dalam hidup penulis. Terimakasih atas kesabaran, dukungan, perjuangan, dan pengorbanan yang tulus dan ikhlas yang tak pernah berhenti untuk terus menasehati dan mendoakanku untuk memilih jalan hidup yang aku inginkan.

### **Kakak dan Adik Tersayang**

Terimakasih saudaraku atas dukungannya agar diri ini tidak mudah menyerah dalam menjalankan proses kedepannya sehingga dapat menjadi sosok yang selalu membanggakan keluarga.

### **Bapak Ibu Guru dan Dosen Pengajarku**

Terimakasih atas segala ilmu, arahan, dan bimbingan yang telah diberikan selama ini. Terima kasih pahlawan tanpa tanda jasanya.

### **Sahabat-Sahabat Terbaikku**

Terimakasih sudah menemaniku disaat suka dan duka, berbagi pengalaman dan cerita yang luar biasa. Terima kasih atas kebersamaannya.

### **Almamater**

Universitas Lampung

## **MOTTO**

“Setiap yang bernyawa akan merasakan kematian”

**(QS. Ali Imran : 185)**

“Sebaik-baiknya manusia adalah yang paling banyak manfaatnya bagi manusia lain”

**(H.R. Ahmad)**

“Kita semua punya perjuangan dan masalah masing-masing. Kalau tidak bisa berlomba dalam kebajikan, tidak perlu berlomba dalam menjatuhkan”

**(Fiersa Besari)**

“Hidup hanyalah sekali, lakukanlah yang terbaik sesuai dengan yang kamu impikan bukan yang orang lain inginkan”

**(Citra Ayu Pramudita)**

## SANWACANA

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Motivasi Belajar, Penggunaan Media PowerPoint, dan Pemanfaatan *Smartphone* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri 1 Gedongtataan”** . Sholawat serta salam senantiasa kita sanjung agungkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini tak lepas dari bantuan, motivasi, bimbingan serta saran dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis mengucapkan terimakasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A, I.P.M. selaku rektor Universitas Lampung serta wakil rektor, segenap pimpinan dan tenaga kerja Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama FKIP Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan FKIP Universitas Lampung.
5. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni FKIP Universitas Lampung.
6. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung.
7. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung.
8. Bapak Drs. Nurdin, M.Si. selaku Dosen Pembimbing I saya yang telah bersedia membimbing, memotivasi, dan memberikan arahan kepada penulis

dengan sabar dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada Bapak.

9. Ibu Rahmah Dianti, S.E., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada Ibu.
10. Bapak Drs. Yon Rizal, M.Si. selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan yang membangun guna penyempurnaan skripsi ini. Terimakasih bapak atas semua saran dan arahnya, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada Bapak.
11. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Ekonomi yaitu Prof. Dr. Erlina Rufaidah, M.Si., Drs. I Komang Winatha, M.Si., Drs. Tedi Rusman, M.Si., Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd., Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., Suroto, S.Pd., M.Pd., Fanni Rahmawati, S.Pd., M.Pd., Rahmawati, S.Pd., M.Pd. dan Dr. Atik Rusdiani, M.Pd.I. yang telah membagi ilmunya dengan penulis.
12. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta staf dan karyawan Universitas Lampung yang telah membantu dalam mengurus segala persyaratan selama perkuliahan.
13. Terima kasih kepada Ibu Sylvia Juita, S.E., M.M selaku kepala sekolah, Ibu Sornia RPM, S.Pd. selaku guru pamong serta seluruh guru, staf dan siswa SMA Negeri 1 Gedongtataan yang telah memberikan kesempatan penulis untuk melakukan penelitian di sekolah. Semoga selalu diberikan kesehatan dan keberkahan oleh Allah SWT.
14. Teristimewa untuk kedua orangtuaku Bapak Sariyanto dan Ibu Napsiah, terimakasih Bapak dan Ibu sudah memberikan nasihat dan doa-doa yang sennatiasa mengiringi perjalanan dan prosesku selama ini. Bapak dan Ibu memang tidak sempat untuk merasakan pendidikan sampai ke bangku perkuliahan, namun mereka mampu mendidik, memotivasi, dan membimbing penulis untuk berjuang menyelesaikan tugas perkuliahan ini. Terimakasih atas rasa cinta, kasih sayangnya, perhatian, semangat, perjuangan dan pengorbanannya yang luar biasa. Semoga Bapak dan Ibu selalu diberikan

kesehatan, keberkahan, dan perlindungan oleh Allah SWT. Insya Allah kelak penulis dapat membanggakan kedua superheroku.

15. Teruntuk kedua saudaraku Riski Andriansyah dan Nesva Aulia Bitaqwa terima kasih sudah memberikan semangat, dukungan, dan doanya selama proses perjalananku. Semoga kita selalu membahagiakan Bapak dan Ibu.
16. Seluruh teman-teman seperjuangan Pendidikan Ekonomi 2020 Universitas Lampung, terimakasih sudah berbagi pengalaman, melewati banyak hal kebersamaan, dukungan, dan doa-doanya. Semoga proses yang kita lalui menjadi pelajaran yang berharga kedepannya.
17. Teruntuk Timses penulis yaitu Soviyah Sari, Zahrotun Nisa Salsabila, Irma Yuwita, dan Pradila Sari, terimakasih telah menemani dalam duka dan tawa serta pembantu penulis sejak awal perkuliahan hingga akhir pengerjaan skripsi, semoga Allah SWT membalas semua kebaikan kalian.
18. Teruntuk sahabat-sahabatku yaitu Mia Nurlita, Elfira Lutfi, Raisya Aura Amanda Rozi, Umi Aprilia Sari, dan Nofa Dwita Sari terimakasih atas bantuan, dukungan, canda tawa yang absurd dari dulu hingga sekarang. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan kalian.
19. Seluruh pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan rahmat dan hidayah-Nya atas kebaikan bagi kita semua.
20. Teruntuk seseorang disana yang sudah tertulis di *Lauhul Mahfudz* untuk penulis, terimakasih menjadi sumber motivasi penulis untuk menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu upaya dalam memantaskan diri. Karena penulis percaya bahwa sesuatu yang ditakdirkan menjadi milik kita pasti akan menuju kepada kita apapun yang terjadi.

Bandar Lampung, 13 Juni 2024

Penulis

Citra Ayu Pramudita

## DAFTAR ISI

Halaman

### DAFTAR ISI

### DAFTAR TABEL

### DAFTAR GAMBAR

### DAFTAR LAMPIRAN

<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	12
C. Batasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah .....	13
E. Tujuan Penelitian .....	13
F. Manfaat Penelitian .....	14
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	15
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>16</b>
A. Tinjauan Pustaka .....	16
1. Hasil Belajar (Y) .....	16
2. Motivasi Belajar (X <sub>1</sub> ) .....	20
3. Penggunaan Media PowerPoint (X <sub>2</sub> ) .....	24
4. Pemanfaatan <i>Smartphone</i> (X <sub>3</sub> ) .....	27
B. Hasil Penelitian yang Relevan .....	31
C. Kerangka Pikir .....	39
D. Hipotesis.....	42
<b>III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>43</b>
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	43
B. Teknik Pengumpulan Data.....	44
1. Observasi .....	44
2. Kuesioner (Angket) .....	44

3. Dokumentasi.....	45
C. Populasi dan Sampel .....	45
1. Populasi .....	45
2. Sampel.....	46
D. Teknik Pengambilan Sampel.....	46
E. Variabel Penelitian .....	47
1. Variabel Bebas ( <i>Independent Variabel</i> ) .....	47
2. Variabel Terikat ( <i>Dependent Variabel</i> ).....	47
F. Definisi Konseptual Variabel.....	47
1. Motivasi belajar ( $X_1$ ) .....	48
2. Penggunaan Media PowerPoint ( $X_2$ ).....	48
3. Pemanfaatan <i>Smartphone</i> ( $X_3$ ) .....	48
4. Hasil Belajar (Y) .....	48
G. Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel.....	48
H. Uji Persyaratan Instrumen Penelitian.....	50
1. Uji Validitas Instrumen .....	50
2. Uji Reliabilitas Instrumen .....	53
I. Uji Persyaratan Statistik Parametrik.....	55
1. Uji Normalitas .....	55
2. Uji Homogenitas.....	56
J. Uji Asumsi Klasik.....	57
1. Uji Linearitas garis regresi .....	57
2. Uji Multikolinearitas .....	59
3. Uji Autokorelasi .....	60
4. Uji Heteroskedastisitas .....	61
K. Pengujian Hipotesis.....	62
1. Pengujian Secara Parsial (Uji t).....	62
2. Pengujian Secara Simultan (Uji F) .....	63
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>65</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	65
1. Sejarah Singkat Berdirinya SMA Negeri 1 Gedongtataan .....	65
2. Profil Sekolah.....	65
3. Visi dan Misi Sekolah .....	66
4. Tenaga pendidik SMA Negeri 1 Gedongtataan.....	67
5. Sarana dan Prasarana Sekolah .....	67

B. Deskripsi Data .....	68
1. Motivasi Belajar ( $X_1$ ) .....	68
2. Penggunaan Media PowerPoint ( $X_2$ ).....	70
3. Pemanfaatan <i>Smartphone</i> ( $X_3$ ) .....	73
4. Hasil Belajar (Y) .....	75
C. Uji Persyaratan Analisis Data .....	77
1. Uji Normalitas .....	77
2. Uji Homogenitas.....	78
D. Uji Asumsi Klasik .....	80
1. Uji Linieritas Garis Regresi.....	80
2. Uji Multikolinearitas .....	84
3. Uji Autokorelasi .....	85
4. Uji Heteroskedastisitas .....	86
E. Pengujian Hipotesis.....	88
1. Pengujian Secara Parsial (Uji t).....	88
2. Pengujian Secara Simultan (Uji F).....	94
F. Pembahasan.....	97
G. Keterbatasan Penelitian .....	111
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>113</b>
A. Kesimpulan .....	113
B. Saran.....	114
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>116</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>122</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Data Rekap Penilaian Harian Ganjil Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Gedongtataan Tahun Ajaran 2023/2024 .....	3
2. Data Rekap PTS Ganjil Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Gedongtataan Tahun Ajaran 2023/2024 .....	4
3. Hasil Penyebaran Kuesioner Motivasi Belajar Terhadap 71 Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Gedongtataan.....	6
4. Hasil Penyebaran Kuesioner Penggunaan Media PowerPoint Terhadap 71 Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Gedongtataan .....	8
5. Hasil Penyebaran Kuesioner Pemanfaatan <i>Smartphone</i> Terhadap 71 Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Gedongtataan.....	10
6. Penelitian yang Relevan.....	31
7. Data Jumlah Siswa Kelas XI yang memilih Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Gedongtataan.....	45
8. Perhitungan Pengambilan Sampel.....	47
9. Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel.....	49
10. Hasil Uji Validitas Item Pertanyaan Variabel Motivasi Belajar ( $X_1$ ) .....	51
11. Hasil Uji Validitas Item Pertanyaan Variabel Penggunaan Media PowerPoint ( $X_2$ ).....	52
12. Hasil Uji Validitas Item Pertanyaan Variabel Pemanfaatan <i>Smartphone</i> ( $X_3$ ).....	52
13. Indeks Korelasi Reliabilitas .....	53
14. Hasil Uji Reliabilitas Item Pertanyaan Variabel Motivasi Belajar ( $X_1$ ) .....	54
15. Hasil Uji Reliabilitas Item Pertanyaan Variabel Penggunaan Media PowerPoint ( $X_2$ ).....	55
16. Hasil Uji Reliabilitas Item Pertanyaan Variabel Pemanfaatan <i>Smartphone</i> ( $X_3$ ).....	55
17. Daftar ANAVA untuk Uji Linearitas Regresi.....	58
18. Struktur Pimpinan Internal SMA Negeri 1 Gedongtataan .....	66
19. Sarana dan Prasarana Sekolah.....	67
20. Distribusi Frekuensi Variabel Motivasi Belajar ( $X_1$ ).....	69
21. Kategori Variabel Motivasi Belajar ( $X_1$ ) .....	70
22. Distribusi Frekuensi Variabel Penggunaan Media PowerPoint ( $X_2$ ) .....	71
23. Kategori Variabel Penggunaan Media PowerPoint ( $X_2$ ).....	72
24. Distribusi Frekuensi Variabel Pemanfaatan <i>Smartphone</i> ( $X_3$ ) .....	73
25. Kategori Variabel Pemanfaatan <i>Smartphone</i> ( $X_3$ ) .....	74
26. Distribusi Frekuensi Variabel Hasil Belajar (Y).....	75
27. Kategori Variabel Hasil Belajar (Y) .....	76

28. Hasil Uji Normalitas .....	77
29. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas .....	78
30. Hasil Uji Homogenitas .....	79
31. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas .....	79
32. Hasil Uji Linieritas Regresi Motivasi Belajar ( $X_1$ ) Terhadap Hasil Belajar (Y) .....	80
33. Hasil Uji Linieritas Regresi Penggunaan Media PowerPoint ( $X_2$ ) Terhadap Hasil Belajar (Y) .....	81
34. Hasil Uji Linieritas Regresi Pemanfaatan <i>Smartphone</i> ( $X_3$ ) Terhadap Hasil Belajar (Y) .....	82
35. Rekapitulasi Hasil Uji Linieritas Regresi.....	83
36. Hasil Uji Multikolinearitas.....	84
37. Rekapitulasi Hasil Uji Multikolinearitas.....	85
38. Hasil Uji Autokorelasi .....	85
39. Hasil Uji Heteroskedastisitas .....	87
40. Rekapitulasi Hasil Uji Heteroskedastisitas .....	88
41. Hasil Uji Koefisien Regresi Motivasi Belajar ( $X_1$ ) Terhadap Hasil Belajar (Y) .....	89
42. Hasil Uji Pengaruh Secara Parsial Motivasi Belajar ( $X_1$ ) Terhadap Hasil Belajar (Y) .....	90
43. Hasil Uji Koefisien Regresi Penggunaan Media PowerPoint ( $X_2$ ) Terhadap Hasil Belajar (Y) .....	91
44. Hasil Uji Pengaruh secara Parsial Penggunaan Media PowerPoint ( $X_2$ ) Terhadap Hasil Belajar (Y).....	92
45. Hasil Uji Koefisien Regresi Pemanfaatan <i>Smartphone</i> ( $X_2$ ) Terhadap Hasil Belajar (Y) .....	93
46. Hasil Uji Pengaruh secara Parsial Pemanfaatan <i>Smartphone</i> ( $X_2$ ) Terhadap Hasil Belajar (Y) .....	93
47. Hasil Pengaruh Motivasi Belajar ( $X_1$ ), Penggunaan Media PowerPoint ( $X_2$ ), dan Pemanfaatan <i>Smartphone</i> ( $X_3$ ) Terhadap Hasil Belajar (Y) .....	94
48. Hasil Regresi Motivasi Belajar ( $X_1$ ), Penggunaan Media PowerPoint ( $X_2$ ), dan Pemanfaatan <i>Smartphone</i> ( $X_3$ ) Terhadap Hasil Belajar (Y) .....	95
49. Hasil Koefisien Regresi Motivasi Belajar ( $X_1$ ), Penggunaan Media PowerPoint ( $X_2$ ), dan Pemanfaatan <i>Smartphone</i> ( $X_3$ ) .....	96

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Paradigma Penelitian.....	42
2. Kurva <i>Durbin Watson</i> .....	86

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	123
2. Surat Balasan Sekolah untuk Penelitian Pendahuluan.....	124
3. Kisi-kisi Kuesioner Pendahuluan.....	125
4. Hasil Penyebaran Kuesioner Penelitian Pendahuluan.....	126
5. Surat Izin untuk Uji Instrumen dan Penelitian.....	127
6. Surat Balasan Dari Sekolah untuk Uji Instrumen dan Penelitian .....	128
7. Kisi-Kisi Kuesioner Penelitian.....	129
8. Kuesioner Penelitian .....	130
9. Rekap Penilaian Harian Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI.....	135
10. Rekap PTS Ganjil Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI .....	136
11. Rekap PAS Ganjil Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI .....	137
12. Dokumentasi Penyebaran Kuesioner Penelitian .....	140
13. Dokumentasi dengan Guru Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI.....	140
14. Dokumentasi Pengambilan Data di TU .....	140
15. Data Uji Coba Instrumen Penelitian .....	141
16. Hasil Uji Validitas Instrumen.....	145
17. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	151
18. Data Tabulasi Penelitian .....	152
19. Hasil Uji Normalitas .....	163
20. Hasil Uji Homogenitas.....	163
21. Hasil Uji Linieritas Garis Regresi .....	164
22. Hasil Uji Multikolinearitas.....	165
23. Hasil Uji Autokorelasi .....	165
24. Hasil Uji Heteroskedastisitas .....	166
25. Hasil Uji Hipotesis .....	166

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan berguna untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan pelatihan. Pendidikan memegang harapan dan tujuan yang besar bagi masyarakat untuk menciptakan arah kualitas hidup dengan baik serta memiliki kompetensi yang unggul (Novianti dkk., 2022). Salah satu tujuan dari pendidikan yaitu dengan mempersiapkan siswa untuk menjadi masyarakat yang dapat berkontribusi dengan keterampilan akademik yang berpengalaman sehingga ilmu yang diperoleh dapat diterapkan dan dikembangkan dengan baik. Untuk dapat terciptanya hal tersebut, maka diperlukannya kegiatan pembelajaran dalam menunjang pendidikan. Dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam pendidikan, maka dapat menunjukkan bahwa sistem pendidikan yang diterapkan apakah sudah sesuai dengan hasil pencapaian tujuan dalam pendidikan. Akan tetapi, masih banyak instansi pendidikan yang masih belum menerapkan pembelajaran di kelas secara optimal.

Pembelajaran adalah suatu upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan proses interaktif yang edukatif antara dua pihak, yaitu guru dan siswa yang melakukan kegiatan pembelajaran. dan sengaja (Rusli, 2023). Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh siswa dengan bantuan guru untuk memperoleh perubahan perilaku untuk menuju pendewasaan diri secara menyeluruh sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya (Setiawan, 2020). Pembelajaran adalah proses interaksi

antara guru dengan siswa dengan menggunakan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Suardi, 2018). Berdasarkan pengertian tersebut, maka pembelajaran adalah suatu proses interaksi manusia untuk menyampaikan informasi dari pendidik kepada siswa yang bertujuan untuk dapat mendapatkan perubahan-perubahan kepada siswa kearah yang lebih baik dengan secara sistematis. Pada hakikatnya, tujuan pembelajaran diharapkan mampu mewujudkan rumusan tingkah laku yang dapat dikuasai siswa setelah menempuh proses pembelajaran. Untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang telah diberikan selama proses pembelajaran maka dapat dilihat menggunakan hasil belajar siswa yang dapat menggunakan tes tertulis berupa Penilaian Harian, Penilaian Tengah Semester (PTS), dan Penilaian Akhir Semester (PAS) (Roza dkk., 2019).

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah melakukan proses belajar, siswa yang berhasil adalah yang dapat mencapai tujuan pembelajaran. (Yandi dkk., 2023). Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar mengajar (Prabowo dkk., 2023). Berdasarkan pengertian tersebut, maka hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa sebagai hasil dari proses interaksi siswa dengan guru selama proses pembelajaran. Hasil belajar siswa berperan penting dalam ketercapaian tujuan pembelajaran dikarenakan hasil belajar menjadi tolak ukur yang relevan kepada pendidik untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran pada selanjutnya. Suatu instansi pendidikan dapat dinilai berhasil apabila hasil belajar yang diperoleh siswa dapat memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh dua jenis faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu seperti minat, kesehatan, motivasi, kreatifitas, intelegensi, dan bakat. Sedangkan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu motivasi dari lingkungan, keluarga, dan sekolah (Situlak, 2023).

Hasil belajar yang baik tidaklah mudah untuk didapatkan. Seorang individu yang ingin mendapatkan hasil belajar yang optimal harus membutuhkan usaha yang konsisten serta membutuhkan berbagai peran dari pihak luar agar memberikan pengalaman yang baik. Untuk lebih mudah tercapainya hasil belajar yang optimal, dibutuhkan juga fasilitas dan sarana yang memupuni untuk menunjang proses pembelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran akan berjalan lebih baik dan membuat siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang sudah dilakukan peneliti pada siswa kelas IX di SMA Negeri 1 Gedongtataan tahun ajaran 2023/2024 diketahui bahwa hasil belajar siswa masih kurang memuaskan dan belum sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini ditunjukkan dengan sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah KKM dan masih banyak siswa yang memperoleh nilai sesuai KKM. Berikut ini rekap hasil Penilaian Harian Ganjil Kelas XI SMA Negeri 1 Gedongtataan tahun ajaran 2023/2024 mata pelajaran ekonomi yang sudah dikelompokkan berdasarkan ketercapaian KKM yang telah ditetapkan.

**Tabel 1. Data Rekap Penilaian Harian Ganjil Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Gedongtataan Tahun Ajaran 2023/2024**

No	Kelas	Nilai Siswa		Jumlah Siswa
		Nilai < 75	Nilai ≥ 75	
1.	XI. 2	26	9	35
2.	XI. 3	27	9	36
3.	XI. 4	25	10	35
<b>Total Siswa</b>		<b>78</b>	<b>28</b>	<b>106</b>
<b>Persentase (%)</b>		<b>73,59</b>	<b>26,41</b>	<b>100</b>

*Sumber: Data Rekap Penilaian Harian Ganjil Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Gedongtataan Tahun Ajaran 2023/2024*

Berdasarkan dalam Tabel 1 di atas, diperoleh informasi bahwa sebanyak 73,59% dari siswa di SMA Negeri 1 Gedongtataan memperoleh nilai di bawah KKM dan 26,41% siswa mendapatkan nilai di bawah KKM. Dengan begitu, maka dapat menunjukkan bahwa belum maksimalnya proses pelaksanaan pembelajaran siswa di kelas tersebut. Selain itu, terdapat juga nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) Ganjil kelas XI SMA Negeri 1 Gedongtataan tahun ajaran 2023/2024 mata pelajaran ekonomi yang sudah dikelompokkan berdasarkan ketercapaian KKM yang telah ditetapkan yaitu sebagai berikut:

**Tabel 2. Data Rekap Penilaian Tengah Semester (PTS) Ganjil Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Gedongtataan Tahun Ajaran 2023/2024**

No	Kelas	Nilai Siswa		Jumlah Siswa
		Nilai < 75	Nilai $\geq$ 75	
1.	XI. 2	28	7	35
2.	XI. 3	29	7	36
3.	XI. 4	26	9	35
<b>Total Siswa</b>		<b>83</b>	<b>23</b>	<b>106</b>
<b>Persentase (%)</b>		<b>78,30</b>	<b>21,70</b>	<b>100</b>

*Sumber: Data Rekap Penilaian Tengah Semester (PTS) Ganjil Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Gedongtataan Tahun Ajaran 2023/2024*

Berdasarkan dalam Tabel 2, diperoleh informasi bahwa sebanyak 78,30% dari siswa di SMA Negeri 1 Gedongtataan memperoleh nilai di bawah KKM dan 21,70% siswa di atas KKM. Dengan demikian, maka menunjukkan bahwa masih kurang efektifnya proses pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas sehingga dapat mempengaruhi penurunan nilai siswa dimasa yang akan datang. Dengan demikian, perlu adanya proses pembelajaran yang efektif dan efisien agar siswa dapat meningkatkan hasil belajar yang dimilikinya.

Menurut Djamarah dkk. dalam (Mariyana, 2023) tingkat tinggi dan rendahnya hasil belajar berdasarkan pengkategorian persentase penilaian siswa yaitu:

1. Istimewa atau maksimal berarti siswa telah dan dapat menguasai seluruh materi pelajaran dengan persentase sebesar 100%,
2. Baik sekali atau optimal, berarti siswa dapat menguasai sebagian materi pelajaran dengan persentase sebesar 76% - 99%,
3. Baik atau minimal, berarti siswa telah dan dapat menguasai sedikit atau tidak begitu banyak materi pelajaran dengan persentase sebesar 60% - 75%,
4. Kurang, berarti siswa yang menguasai materi pelajaran masih kurang atau rendah sekali dengan persentase sebesar  $< 60\%$ .

Berdasarkan pengkategorian tersebut, hasil belajar siswa sesuai pada tabel 1 dan 2 didapatkan bahwa masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM yaitu pada Penilaian Harian sebesar 78 dari 106 siswa dengan tingkat presentase 73,58% dan pada Penilaian Tengah Semester (PTS) sebesar 83 siswa dari 106 siswa dengan tingkat presentase 78,30%. Dengan begitu, dapat dikategorikan tingkat keberhasilan dalam pembelajaran masih kurang atau rendah. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menduga bahwa terdapat beberapa faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya tingkat hasil belajar siswa. Hal ini dapat menjadi alasan mengapa siswa tidak memperoleh hasil belajar yang semestinya.

Proses pembelajaran sangat dibutuhkan adanya motivasi belajar agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Motivasi belajar yang kuat berperan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai rencana selama proses pembelajaran. Dorongan dari dalam diri seseorang untuk belajar dengan penuh perhatian dan tekun inilah yang disebut dengan motivasi belajar. Motivasi belajar adalah suatu dorongan dari dalam diri individu dalam mengarahkan untuk belajar dengan tekun dan bersemangat (Zulkarnain dkk., 2023). Motivasi belajar yang tinggi dari siswa sangat penting dalam meningkatkan prestasi siswa dikarenakan dapat mempengaruhi semangat siswa dalam belajar. Siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi maka akan lebih cenderung mendorong diri untuk berusaha dalam belajar, yang berarti akan lebih memungkinkan untuk mencapai hasil belajar yang terbaik. Demikian juga sebaliknya, siswa yang

mempunyai motivasi belajar yang rendah maka akan tidak mempunyai dorongan diri untuk berusaha dalam belajar yang berarti memiliki peluang lebih rendah untuk mendapatkan hasil belajar yang terbaik. Berdasarkan penyebaran kuesioner yang telah dilaksanakan peneliti pada penelitian pendahuluan didapatkan data tentang motivasi belajar. Data yang diperoleh peneliti dari penyebaran kuesioner tentang motivasi belajar yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Penyebaran Kuesioner Motivasi Belajar Terhadap 71 Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Gedongtataan**

No	Keterangan	Kriteria jawaban		Presentase (%)	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Apakah anda selalu mencoba untuk membaca setiap isi materi pelajaran yang diberikan guru?	34	37	47,9	52,1
2.	Selama proses pembelajaran ekonomi berlangsung, apakah anda aktif bertanya dan berdiskusi mengenai materi yang diajarkan?	20	51	28,2	71,8
3.	Apakah anda mengerjakan tugas hanya pada saat ada waktu luang?	46	25	64,8	35,2
4.	Apakah anda hanya belajar pada saat ulangan?	46	25	64,8	35,2
5.	Apakah anda selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru?	47	24	66,2	33,8

*Sumber: Penyebaran Kuesioner Tahun 2023*

Berdasarkan Tabel 3, dapat diketahui bahwa sebanyak 37 siswa (52,1%) yang menjawab “tidak” dari total 71 siswa, yang dimana siswa selalu mencoba membaca setiap materi pelajaran untuk memahami isi materi pelajaran. Sebanyak 51 siswa (71,8%) menjawab “tidak” dari total 71 siswa yang tidak aktif bertanya dan berdiskusi mengenai materi yang diajarkan dalam proses pembelajaran. Sebanyak 46 siswa (64,8%) menjawab ya dari total 71 yang hanya mengerjakan tugas hanya untuk mengisi waktu luang. Sebanyak 46 siswa (64,8%) menjawab “ya” dari total 71 siswa yang dimana hanya belajar ketika akan diadakannya ulangan dari guru. Sebanyak 47

siswa (33,8%) menjawab “ya” dari total 71 siswa yang dimana siswa selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil kuesioner tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat banyak siswa masih mempunyai motivasi belajar yang rendah yang dapat membuat proses pembelajaran tidak berjalan secara efektif dan efisien sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Maka dari itu, siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang sangat baik, siswa harus bersemangat dan memiliki dorongan yang tinggi untuk melakukan proses pembelajaran.

Selain itu, terdapat juga faktor dari luar yang pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Ketika dalam proses pembelajaran siswa memiliki minat dan ketertarikan yang kuat terhadap materi pelajaran serta didukung oleh guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang menyenangkan dan menarik maka akan lebih mudah bagi siswa untuk mempelajari materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu cara untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik yaitu dengan menggunakan media yang tepat selama proses kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam proses belajar, menumbuhkan keinginan dan minat siswa yang baru, serta memberikan dampak psikologis yang positif terhadap siswa (Suardi, 2019).

Era teknologi saat ini, terdapat berbagai media teknologi yang menarik dalam menunjang proses kegiatan pembelajaran. Terdapat berbagai media teknologi yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar membuat suasana kelas lebih menyenangkan antara lain seperti media audio visual, multimedia, internet, dan PowerPoint. Salah satu media teknologi yang sering digunakan oleh guru untuk melaksanakan proses pembelajaran yaitu PowerPoint. PowerPoint adalah aplikasi presentasi yang memungkinkan pengguna dapat membuat presentasi yang menarik dan dapat disampaikan secara informatif (Iswara dkk., 2023).

Dengan menerapkan media PowerPoint dalam pembelajaran maka membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan yang dapat membuat siswa lebih bersemangat untuk belajar. Berdasarkan penyebaran kuesioner yang telah dilaksanakan peneliti pada penelitian pendahuluan didapatkan data tentang penggunaan media PowerPoint. Data yang diperoleh peneliti dari penyebaran kuesioner tentang penggunaan media PowerPoint yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Penyebaran Kuesioner Penggunaan Media PowerPoint Terhadap 71 Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Gedongtataan**

No.	Keterangan	Kriteria Jawaban		Persentase (%)	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Apakah dengan media PowerPoint membantu anda lebih memahami materi pembelajaran?	65	6	91,5	8,5
2.	Apakah anda lebih suka belajar menggunakan media PowerPoint karena lebih menarik?	53	18	74,6	25,4
3.	Apakah anda lebih suka belajar menggunakan media PowerPoint daripada dengan jenis media pembelajaran yang lain?	47	24	66,2	33,8
4.	Menurut anda, apakah guru sudah menerapkan media PowerPoint secara interaktif selama proses pembelajaran sehingga anda semangat untuk belajar?	32	39	45,1	54,9

*Sumber: Penyebaran Kuesioner Tahun 2023*

Berdasarkan Tabel 4, didapatkan bahwa sebanyak 65 siswa (91,5%) yang menjawab “ya” dari total 71 siswa, yang dimana media PowerPoint dapat membantu siswa untuk memahami materi pelajaran. Sebanyak 53 siswa (74,6%) yang menjawab “ya” dari total 71 yang lebih suka menggunakan media PowerPoint dalam pembelajaran karena lebih menarik dan tidak membosankan dalam proses pembelajaran. Sebanyak 47 siswa (66,2%) yang menjawab “ya” dari total 71 siswa yang lebih suka belajar menggunakan media PowerPoint daripada dengan jenis media pembelajaran yang lain. Sebanyak 39 siswa (54,9%) yang menjawab

“tidak” dari total 71 siswa yang beranggapan bahwa guru belum menerapkan media PowerPoint secara interaktif sehingga belum dapat meningkatkan rasa semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil kuesioner tersebut, maka dapat diketahui bahwa banyak siswa yang lebih menyukai menggunakan media PowerPoint selama proses pembelajaran dikarenakan lebih menarik, namun guru masih belum mengoptimalkan dalam menerapkan media PowerPoint selama kegiatan pembelajaran di kelas. Padahal, dengan menggunakan media PowerPoint dalam kegiatan pembelajaran menjadi suatu hal penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena dengan menggunakan media PowerPoint dapat membuat suasana kelas lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa, dengan begitu akan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar yang dapat membuat proses pembelajaran berjalan lebih efektif dan efisien. Selain itu, dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat dapat menciptakan berbagai alat teknologi untuk memudahkan individu untuk melakukan pekerjaannya agar lebih mudah dilakukan. Dengan demikian, alat teknologi dapat berperan penting dalam dunia pendidikan, salah satunya yaitu *Smartphone*. *Smartphone* adalah telepon genggam yang memiliki kemampuan dan fungsi yang mirip dengan komputer serta memiliki perangkat lunak yang tersedianya untuk layanan data (Paridawati dkk., 2021).

*Smartphone* tidak hanya digunakan untuk mengirim dan menerima suatu pesan, tetapi juga dapat digunakan untuk mencari dan menemukan suatu informasi terkini. Dalam dunia pendidikan, *Smartphone* yang terhubung ke dalam jaringan internet menawarkan sejumlah keuntungan atau manfaat yang digunakan dalam proses pembelajaran dikarenakan memiliki banyak fitur yang tersedia. Dengan adanya fitur di dalam *Smartphone* seperti *Chrome*, *Browser*, *Whatsaap*, *Email*, *Google Classroom*, *Media Sosial* serta aplikasi lainnya yang dapat memudahkan pengguna untuk mengakses

berbagai informasi secara global. Dengan pesatnya perkembangan pendidikan dan kemajuan teknologi, siswa dan guru diharapkan mempunyai *Smartphone* untuk menunjang proses belajar, dikarenakan dengan *Smartphone* dapat mengakses lebih banyak informasi terkait materi pembelajaran yang lebih luas dari yang ada di buku, sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik. Berdasarkan penyebaran kuesioner yang telah dilaksanakan peneliti pada penelitian pendahuluan didapatkan data tentang pemanfaatan *Smartphone*. Data yang diperoleh peneliti dari penyebaran kuesioner tentang pemanfaatan *Smartphone* yaitu sebagai berikut:

**Tabel 5. Hasil Penyebaran Kuesioner Pemanfaatan *Smartphone* Terhadap 71 Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Gedongtataan**

No	Keterangan	Kriteria jawaban		Persentase (%)	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Apakah anda selalu membawa <i>Smartphone</i> ke sekolah?	66	5	93	7
2.	Dengan adanya <i>Smartphone</i> , apakah dapat mempermudah anda dalam mencari materi pembelajaran dengan baik?	68	3	95,8	4,2
3.	Apakah anda lebih sering membuka aplikasi media sosial daripada mencari sumber materi pembelajaran?	50	21	70,4	29,6
4.	Apakah anda lebih banyak meluangkan waktu untuk bermain <i>Smartphone</i> daripada mengerjakan tugas sekolah?	60	11	84,5	15,5

*Sumber: Penyebaran Kuesioner Tahun 2023*

Berdasarkan Tabel 5, dapat diperoleh bahwa sebanyak 66 siswa (93%) menjawab “ya” dari total 71 siswa yang selalu membawa *Smartphone* ke sekolah. Sebanyak 68 siswa (95,8%) menjawab “ya” dari total 71 siswa yang dimana beranggapan bahwa *Smartphone* dapat memudahkan siswa dalam mencari materi pelajaran. Sebanyak 50 siswa (70,4%) menjawab “ya” dari total 71 siswa yang dimana lebih sering membuka aplikasi media sosial dibandingkan dengan untuk mencari sumber materi belajar. Sebanyak 60

siswa (80,4%) yang menjawab “ya” dari total 71 siswa yang dimana lebih banyak meluangkan waktu untuk bermain *Smartphone* dibandingkan untuk mengerjakan tugas sekolah yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil kuesioner tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat banyak siswa yang memiliki *Smartphone* namun siswa belum dapat memanfaatkan *Smartphone* dalam menunjang proses pembelajaran dengan baik. Masih banyak siswa yang lebih memilih menggunakan *Smartphone* untuk sebagai media hiburan dibandingkan dengan untuk menggunakannya dalam proses kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, siswa harus dapat memanfaatkan *Smartphone* yang dimilikinya dalam menunjang proses pembelajaran, dengan lebih sering mencari materi pelajaran, menonton video pembelajaran, bertukar pesan dengan teman mengenai materi pelajaran, dan sebagainya. Guru memiliki peran untuk memantau dan mengarahkan siswa dalam menggunakan *Smartphone* sesuai dengan kebutuhannya agar dapat memberikan dampak yang positif bagi siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, peneliti memutuskan untuk memilih melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Motivasi Belajar, Penggunaan Media PowerPoint, dan Pemanfaatan *Smartphone* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri 1 Gedongtataan”**

## B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang ada dalam penelitian ini, yaitu :

1. Sebanyak 78,59% siswa mendapatkan nilai Penilaian Harian Semester Ganjil di bawah KKM dan 26,41% siswa mendapatkan nilai di atas KKM di SMA Negeri 1 Gedongtataan.
2. Sebanyak 78,30% siswa mendapatkan nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) Ganjil di bawah KKM dan 21,70% siswa mendapatkan nilai di atas KKM di SMA Negeri 1 Gedongtataan.
3. Banyak siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah di SMA Negeri 1 Gedongtataan.
4. Banyak siswa yang tidak aktif bertanya dan berdiskusi dalam kegiatan pembelajaran di SMA Negeri 1 Gedongtataan.
5. Kurangnya kreativitas guru untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik di SMA Negeri 1 Gedongtataan.
6. Kurangnya guru menerapkan media PowerPoint dalam pembelajaran di SMA Negeri 1 Gedongtataan.
7. Masih banyak siswa yang lebih memilih menggunakan *Smartphone* untuk membuka media sosial dibandingkan untuk mencari sumber materi pembelajaran di SMA Negeri 1 Gedongtataan.

## C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah yang sudah dijelaskan serta keterbatasan pengetahuan dan waktu, sehingga penelitian ini dibatasi oleh kajian teori. Masalah yang terdapat dalam penelitian ini, yaitu pengaruh motivasi belajar ( $X_1$ ), penggunaan media PowerPoint ( $X_2$ ), dan pemanfaatan *Smartphone* ( $X_3$ ), hasil belajar ( $Y$ ) ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Gedongtataan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang sudah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Apakah ada pengaruh secara parsial motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Gedongtataan?
2. Apakah ada pengaruh secara parsial penggunaan media PowerPoint terhadap hasil belajar, mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Gedongtataan?
3. Apakah ada pengaruh secara parsial pemanfaatan *Smartphone* terhadap hasil belajar, mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Gedongtataan?
4. Apakah ada pengaruh secara simultan motivasi belajar, penggunaan media PowerPoint, dan pemanfaatan *Smartphone* terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Gedongtataan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mengetahui pengaruh secara parsial motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Gedongtataan.
2. Untuk mengetahui pengaruh secara parsial penggunaan media PowerPoint terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Gedongtataan.
3. Untuk mengetahui pengaruh secara parsial pemanfaatan *Smartphone* terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Gedongtataan.
4. Untuk mengetahui pengaruh secara simultan motivasi belajar, penggunaan media PowerPoint, dan pemanfaatan *Smartphone* terhadap hasil belajar ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Gedongtataan.

## F. Manfaat Penelitian

### 1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi untuk mendukung pemahaman dan pengetahuan yang berhubungan dengan motivasi belajar, penggunaan media PowerPoint, dan pemanfaatan *Smartphone* terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi.

### 2. Secara Praktis

#### a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman yang berharga untuk peneliti mengenai hal-hal yang mempengaruhi hasil belajar ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Gedongtataan.

#### b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pengaruh motivasi belajar, penggunaan media PowerPoint, dan pemanfaatan *Smartphone* terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi untuk dapat membantu guru dalam mendukung dan memantau perkembangan siswa dalam meningkatkan proses pembelajaran sehingga siswa akan lebih antusias dalam belajar dan mendapatkan hasil belajar yang terbaik.

#### c. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemikiran untuk membantu pihak sekolah mengenai pengaruh motivasi belajar, penggunaan media PowerPoint, dan pemanfaatan *Smartphone* terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi.

#### d. Bagi Prodi

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sumber referensi dan panduan bagi mahasiswa prodi pendidikan ekonomi yang akan meneliti mengenai pengaruh motivasi belajar, penggunaan media PowerPoint, dan pemanfaatan *Smartphone* terhadap hasil belajar siswa.

## **G. Ruang Lingkup Penelitian**

### **1. Objek Penelitian**

Objek penelitian ini yaitu motivasi belajar ( $X_1$ ), penggunaan media PowerPoint ( $X_2$ ), pemanfaatan *Smartphone* ( $X_3$ ), dan hasil belajar ( $Y$ ).

### **2. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas XI yang memilih mata pelajaran ekonomi.

### **3. Tempat Penelitian**

Tempat penelitian ini yaitu di SMA Negeri 1 Gedongtataan.

### **4. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2023/2024.

### **5. Ilmu Penelitian**

Ruang lingkup dalam penelitian ini yaitu ilmu pendidikan.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Tinjauan Pustaka

#### 1. Hasil Belajar (Y)

Belajar adalah proses mengubah perilaku seseorang sehubungan dengan sikap, pengetahuan, dan kemampuan yang didapatkan dengan jangka waktu yang relatif lama serta dengan syarat bahwa perubahan tersebut tidak dilakukan perubahan kematangan atau yang bersifat sementara dikarenakan oleh suatu hal (Harahap dkk., 2023). Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan perubahan diri peserta didik yang ditunjukkan dalam banyak bentuk penambahan pengetahuan, pemahaman, kebiasaan sikap, dan perilaku baru sebagai bentuk hasil belajar (Datu dkk., 2022). Belajar adalah suatu proses aktivitas mental yang dilakukan individu untuk mendapatkan perubahan perilaku yang bersifat positif dan bertahan untuk relatif lama dengan melewati proses latihan dan pengalaman yang melibatkan aspek kepribadian individu baik secara psikis maupun fisik (Adrian dkk., 2023). Berdasarkan pengertian di atas maka belajar adalah suatu perubahan tingkah laku dengan melalui proses latihan dan pengalaman kearah yang lebih baik yang melibatkan fisik dan psikis seseorang.

Hasil belajar adalah hasil pencapaian dalam belajar yang mencakup daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan dan mengubah perilaku agar selaras dengan tujuan pembelajaran (Luwis dkk., 2022). Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa dalam mendapatkan dari proses pembelajaran yang sudah diikutinya (Sambaralam dkk., 2023).

Hasil belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat memberikan informasi kepada guru mengenai ketercapaian siswa dalam strategi mencapai tujuan pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran yang akan datang (Hikmah dan Saputra, 2023). Berdasarkan uraian di atas, maka hasil belajar adalah sebagai perubahan tingkah laku siswa sebagai hasil evaluasi terhadap pengetahuan, sikap, dan keterampilannya setelah melalui proses pembelajaran yang sudah diberikan dalam bentuk nilai.

Hasil belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran dikarenakan dapat berguna untuk menilai dan mengevaluasi informasi mengenai kelebihan dan kekurangan setiap proses pembelajaran. Dengan begitu, guru dapat mengidentifikasi setiap kekurangan dalam proses pembelajaran sehingga dapat berusaha untuk mengatasi hal tersebut untuk meningkatkan pembelajaran dan membina belajar siswa dengan baik serta menjadi pedoman untuk guru dapat memberikan strategi pengajaran yang lebih baik sesuai dengan kemampuan siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Untuk dapat mengetahui sejauh mana hasil dari proses belajar, dapat dilakukan dengan cara menyelenggarakan evaluasi kepada siswa sehingga guru dapat memberikan penilaian terhadap hasil belajar yang sudah dilakukan siswa. Setelah melakukan pembelajaran, individu akan mempunyai keterampilan, pengetahuan, sikap dan memperoleh hasil belajar yang berupa kapabilitas untuk mengetahui dan memahami suatu konsep. Timbulnya kapabilitas tersebut disebabkan adanya stimulus yang berasal dari lingkungan dan dari proses kognitif yang dilakukan siswa.

Menurut Sagala dalam (Hidayana, 2021) terdapat beberapa syarat yang harus dimiliki siswa untuk dapat berhasil dalam belajar yaitu:

1. Kemampuan untuk berpikir logis, sistematis, dan objektif.
2. Menimbulkan minat yang tinggi terhadap mata pelajaran
3. Bakat dan minat dapat dikembangkan oleh siswa sesuai dengan potensinya
4. Menguasai bahan dasar yang dibutuhkan untuk meneruskan pelajaran disekolah yang menjadi lanjutannya
5. Menguasai salah satu bahasa asing, terutama bahasa Inggris
6. Stabilitas psikis yang meliputi kesehatan jasmani, lingkungan yang tenang, kehidupan ekonomi yang cukup, dan menguasai teknik belajar disekolah maupun di luar sekolah.

Apabila siswa dapat memenuhi syarat tersebut, maka siswa dapat akan lebih memungkinkan untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal. Maka dari itu, siswa diharapkan dapat memenuhi syarat tersebut agar dapat lebih mudah tercapainya tujuan pembelajaran.

#### **a. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut Hamidah (2023) terdapat dua hal faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor internal, yaitu suatu kondisi fisik dan keadaan fungsi fisiologis individu. Faktor fisiologis sangat membantu siswa dalam belajar. Kondisi fisik yang sehat juga berpengaruh dalam proses belajar siswa. Apabila siswa memiliki kondisi jasmani yang kurang sehat maka dapat mengganggu proses belajar. Maka dari itu, pentingnya menjaga keadaan jasmani agar tetap sehat dan mendapatkan asupan nutrisi yang cukup.
2. Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa yang dapat mempengaruhi bagaimana proses mereka belajar. Terdapat beberapa faktor eksternal, yaitu:
  - a. Faktor yang berasal dari orangtua  
Faktor ini berasal dari perilaku mendidik orangtua kepada anaknya. Setiap orangtua memiliki cara atau tipe mendidiknya masing-masing yang memiliki kelebihan dan kekurangannya.
  - b. Faktor yang berasal dari sekolah  
Faktor ini berasal dari guru yang bersumber dari materi yang diajarkan dan metode pembelajaran yang digunakannya. Sehingga sangat penting guru memberikan materi pembelajaran yang sesuai dan metode pembelajaran yang efektif supaya mereka mendapatkan hasil belajar yang optimal.

c. Faktor yang berasal dari masyarakat

Faktor masyarakat memiliki dampak yang tinggi terhadap hasil pendidikan seorang anak. Pengaruh masyarakat sulit untuk dikendalikan untuk perkembangan anak. Maka dari itu, penting mengawasi lingkungan pergaulan anak agar dapat terhindar dari lingkungan masyarakat yang kurang baik.

Sedangkan menurut Karyawati (2019) terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal berikut penjelasannya:

- 1) Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang meliputi karakteristik siswa, motivasi belajar, sikap siswa terhadap belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan ajar, kepercayaan diri siswa, dan kebiasaan belajar siswa.
- 2) Faktor eksternal yaitu yang berasal dari luar diri siswa yang meliputi faktor pendidik, keluarga, lingkungan sosial, kurikulum sekolah, dan fasilitas sekolah.

Berdasarkan faktor-faktor di atas dapat mempengaruhi hasil belajar siswa serta memiliki keterkaitan yang erat terhadap prestasi belajar yang diperoleh. Maka dari itu faktor-faktor tersebut perlu di gunakan secara efektif agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **b. Indikator Hasil Belajar**

Menurut Paswoto dalam (Hamidah, 2023) menyebutkan bahwa indikator hasil belajar adalah tujuan belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa sesudah menyelesaikan suatu kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, kemampuan seorang peserta didik dapat diuji setelah menyelesaikan proses pembelajaran yang telah dilakukannya.

Menurut Straus dkk. dalam (Safitri dan Nugroho, 2023) indikator hasil belajar dapat dibagi menjadi beberapa jenis ranah atau domain yaitu:

1. Ranah kognitif (pengetahuan) yaitu yang lebih menunjukkan pada bagaimana siswa menggunakan instruksi dalam mendapatkan pemahaman dan pengetahuan akademis.
2. Ranah afektif (sikap) yaitu yang lebih menekankan pada bagaimana sikap siswa selama proses pembelajaran dan yang mempengaruhi siswa dalam berperilaku.

3. Ranah psikomotor (keterampilan) yaitu yang lebih berfokus pada kemampuan dan perbaikan diri siswa yang digunakan ketika ada kemampuan atau keterampilan yang memadai.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa indikator yang menjadi acuan dalam penilaian hasil belajar meliputi tiga ranah yaitu ranah kognitif (pengetahuan), ranah pengetahuan (sikap), dan ranah psikomotor (keterampilan). Dengan adanya indikator tersebut maka pendidik dapat menilai dan mengevaluasi sejauh mana hasil yang didapatkan siswa selama proses pembelajaran mengenai kepribadian, pengetahuan, dan pemahamannya, serta keberanian siswa dalam bertanya terkait materi yang diajarkan, menyampaikan pendapat, dan menyimpulkan materi supaya memperoleh hasil belajar yang optimal.

## **2. Motivasi Belajar ( $X_1$ )**

Motivasi adalah suatu proses dalam diri yang memberikan semangat, arah dan kegigihan dalam berperilaku (Luwis dkk., 2022). Motivasi belajar adalah dorongan yang berasal dari dalam dan luar diri siswa yang mampu memberikan rasa senang dan semangat dalam belajar sehingga siswa dapat mencapai prestasi belajar yang sangat baik (Ega dkk., 2023). Motivasi belajar adalah salah satu faktor yang berpengaruh terhadap kegiatan yang dijalankan individu yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa (Ratna dkk., 2022). Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak mental yang ada di dalam diri siswa yang dapat menimbulkan proses belajar dan memberikan pedoman pada proses belajar agar tercapainya suatu tujuan (Asfari dan Fahrurrozi, 2023). Berdasarkan uraian tersebut, maka motivasi belajar adalah suatu dorongan yang dapat menggerakkan diri seseorang disebabkan adanya faktor pendukung baik secara internal dan eksternal yang menyebabkan terjadinya proses kegiatan pembelajaran, mengarahkan diri untuk belajar, dan membangkitkan semangat juang, ketekunan, keuletan, serta memiliki komitmen kuat untuk mencapai hasil belajar selaras dengan yang diinginkan.

Motivasi sangat penting dalam proses pembelajaran dikarenakan motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar. Ketika seorang siswa yang mempunyai semangat atau motivasi belajar yang tinggi, maka ia akan berusaha maksimal dalam belajar untuk memperoleh hasil belajar yang tinggi sehingga kemungkinan besar dalam meraih hasil belajar yang memuaskan. Dengan begitu sebaliknya, ketika siswa memiliki semangat atau motivasi belajar yang rendah maka ia akan biasa-biasa saja yang mengakibatkan kemungkinan besar hasil belajar yang diperoleh kurang memuaskan. Dengan demikian, sangat penting bagi pendidik untuk berusaha dengan terbaik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar siswa dapat lebih bersemangat dan termotivasi untuk melakukan proses pembelajaran supaya dapat berjalan dengan lancar dan siswa dapat tercapainya tujuan pembelajaran selaras dengan yang diinginkan. Berbagai macam cara bisa dilakukan oleh guru dalam memotivasi siswa agar dapat mempunyai semangat belajar yang tinggi, salah satunya yaitu dengan memberikan pujian terhadap siswa, memberikan hadiah kepada siswa yang mendapatkan nilai yang baik dan lainnya.

#### **a. Aspek-Aspek Motivasi Belajar**

Menurut Uno dalam (Rindiantika, 2022) terdapat empat aspek-aspek motivasi belajar, yaitu:

1. Dorongan mencapai sesuatu  
Siswa akan merasa lebih terdorong untuk mendapatkan suatu hal demi memenuhi tujuan dan keinginan mereka.
2. Komitmen  
Dengan adanya komitmen yang kuat untuk belajar maka siswa dapat memiliki kesadaran yang tinggi untuk berusaha dalam belajar sehingga mampu mengerjakan tugas dengan baik.
3. Inisiatif  
Siswa dalam menimbulkan inisiatif-inisiatif dan ide-ide baru dapat membantu keberhasilan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dengan begitu siswa telah mengerti dirinya sehingga siswa dapat membuat keputusan yang bermanfaat bagi dirinya dan orang-orang disekitarnya

4. Optimis sikap gigih,  
Dengan siswa mempunyai perilaku yang tidak mudah menyerah untuk mengejar tujuan dan keinginannya maka dirinya dapat memiliki kemampuan untuk terus berkembang menuju ke arah yang lebih baik.

**b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

Menurut Uno dalam (Rindiantika, 2022) terdapat dua faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa yaitu faktor intrinsik dan ekstrinsik.

1. Motivasi intrinsik, yaitu terdiri dari:
  - a. Penyesuaian tugas dengan minat
  - b. Perencanaan yang penuh dengan variasi
  - c. Umpan balik yang baik atas respons siswa
  - d. Kesempatan respons siswa yang aktif
  - e. Kesempatan siswa dalam menyesuaikan tugas-tugasnya
2. Motivasi ekstrinsik, yaitu terdiri dari:
  - a. Penyesuaian tugas dengan minat
  - b. Perencanaan yang penuh dengan variasi
  - c. Respons siswa yang baik
  - d. Kesempatan siswa yang aktif
  - e. Kesempatan siswa untuk menyelesaikan tugas-tugasnya
  - f. Adanya kegiatan yang menarik dalam proses belajar

Sedangkan menurut Slameto dalam (Cahyani dkk., 2020) terdapat dua faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor Internal

Yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang meliputi:

- a) Cita-cita dan Aspirasi  
Dengan adanya cita-cita dan aspirasi yang ada dalam siswa maka dapat mengetahui harapan dan keinginan untuk belajar dan menjadi tujuan yang harus diperjuangkan yang ia lakukan.
- b) Kemampuan peserta didik  
Setiap kemampuan siswa dapat mempengaruhi motivasi belajar. Kemampuan tersebut dapat berbentuk semua minat dan bakat yang dimiliki siswa yang berupa intelektual dan psikomotorik.
- c) Kondisi fisiologis siswa  
Motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh kondisi fisiologis siswa. Maka dari itu, sangat penting untuk siswa

menjaga kesehatan agar siswa dapat memiliki motivasi yang tinggi sehingga dapat meningkatkan semangat untuk belajar.

d) Keadaan psikologis siswa

Keadaan psikologis siswa turut berdampak pada motivasi belajar siswa, hal tersebut meliputi bakat, intelegensi, sikap, minat dan keinginan dalam belajar.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor diluar diri siswa yang ikut berperan dalam mempengaruhi motivasi belajar. Terdapat beberapa faktor eksternal yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:

a) Kondisi lingkungan belajar

Kondisi lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan dapat menunjang proses belajar sehingga dapat meningkatkan semangat siswa

b) Lingkungan sekolah

Dengan memiliki guru dan teman-teman sekolah yang baik dapat mendukung siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran.

c) Lingkungan sosial masyarakat

Siswa yang diakui keberadaannya dalam lingkungan sosial maka siswa dapat lebih semangat dalam belajar. Karena dengan diakui keberadaannya siswa dapat meningkatkan rasa kepercayaan dirinya.

d) Lingkungan sosial keluarga

Siswa yang memiliki hubungan dengan orangtua yang harmonis dan positif, siswa dapat termotivasi dalam belajar. Dengan begitu, siswa akan lebih berusaha dalam mendapatkan hasil belajar yang baik.

e) Lingkungan non sosial

Lingkungan non sosial memiliki terdiri dari faktor instrumental dan lingkungan alamiah. Faktor instrumental yaitu meliputi fasilitas yang diberikan oleh keluarga dan sekolah yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Sedangkan, Lingkungan alamiah yaitu seperti cinta kasih dan perilaku dari keluarga yang baik dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Berdasarkan faktor-faktor di atas maka sangat penting untuk memperhatikan faktor-faktor tersebut, dikarenakan dapat mengamati dan menganalisis penyebab motivasi belajar menurun agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kedepannya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

### **c. Indikator Motivasi Belajar**

Motivasi belajar adalah suatu daya penggerak baik dari diri siswa maupun luar siswa yang dapat menimbulkan keinginan dan semangat dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya motivasi belajar maka proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan siswa mendapatkan belajar yang baik sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Uno dalam (Hikmah dan Saputra, 2023) berpendapat terdapat beberapa indikator motivasi belajar yaitu:

1. Adanya hasrat dan keinginan untuk meraih keberhasilan
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3. Adanya harapan atau cita-cita di masa depan
4. Adanya penghargaan dalam kegiatan belajar
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar,
6. Adanya dukungan lingkungan belajar yang kondusif

### **3. Penggunaan Media PowerPoint (X<sub>2</sub>)**

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius*, secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Media adalah alat bantu atau sarana yang digunakan oleh seseorang untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada audiens. Dalam kegiatan proses pembelajaran, media memiliki fungsi untuk membawa informasi yang disampaikan dari guru kepada siswa (Asfari dan Fahrurrozi, 2023).

Penggunaan media sebagai sarana pembelajaran telah lama digunakan yaitu sejak manusia melaksanakan proses pembelajaran. Media yang memuat informasi dan pengetahuan mengenai pembelajaran dapat digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien sehingga manusia senantiasa memanfaatkan beragam media dalam proses pembelajaran. Perkembangan media yang digunakan dalam proses pembelajaran pada dasarnya beriringan dengan perkembangan teknologi. Salah satu media teknologi yang sering diterapkan oleh guru selama proses pembelajaran dikelas yaitu

Microsoft PowerPoint. Microsoft PowerPoint dapat menampilkan presentasi yang efektif, menyajikan slide dengan menarik, menambahkan berbagai efek yang unik, mencetak slide di kertas, dan mengemas presentasi dalam CD yang dapat digunakan dimana saja. Microsoft PowerPoint adalah suatu program berbasis multimedia yang menawarkan sarana yang berupa slide dan memiliki beragam fitur yang menarik yang memungkinkan pengguna untuk mengolah teks, menampilkan gambar, animasi, efek, dan audio, yang dapat disesuaikan dengan keinginan penggunanya (Anggorowati, 2023). Microsoft PowerPoint adalah program aplikasi yang umum digunakan untuk menampilkan slide dalam presentasi mengenai suatu hal (Lestari, 2019). Microsoft PowerPoint mempunyai kemampuan dalam menggabungkan beragam komponen media yang meliputi mengolah teks, gambar, warna, animasi, dan suara (Riyana, 2018). Berdasarkan pengertian beberapa ahli tersebut, maka Microsoft PowerPoint adalah program komputer yang berbasis multimedia digunakan untuk mempresentasikan suatu hal dengan menyediakan fitur yang menarik sesuai dengan kebutuhan penggunanya.

Guru mempunyai tanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan, dan menciptakan suasana yang mendorong siswa untuk melaksanakan berbagai kegiatan dalam pembelajaran di kelas sesuai dengan materi dan konsep yang akan diajarkan (Mustofiarudin dkk., 2019). Guru dituntut untuk cerdas dan lebih kreatif dalam menentukan jenis media dan alat yang akan digunakan dalam pembelajaran berdasarkan pertimbangan dengan hati-hati agar proses pembelajaran dapat mencapai tujuannya secara efektif dan efisien. (Magdalena dkk., 2021). PowerPoint sering digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan karena PowerPoint dapat menghasilkan slide yang menarik sehingga membuat pembelajaran tidak membosankan dan memudahkan guru dalam menyajikan materi pelajaran kepada siswa dan dapat membantu siswa menjadi bersemangat

dalam belajar sehingga pembelajaram dapat berjalan secara efektif dan efisien.

#### **a. Peranan Media PowerPoint dalam Pembelajaran**

Menurut (Lestari, 2019) terdapat beberapa peranan media PowerPoint yang digunakan dalam pembelajaran yaitu:

1. Media PowerPoint akan lebih baik dalam mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan
2. Dapat diterapkan untuk mengirimkan informasi yang mewakili guru dalam pembelajaran dalam menyampaikan pesan secara lebih jelas, teliti, dan menarik.
3. Memiliki desain yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat mendorong semangat siswa dalam belajar.
4. Membuat lingkungan belajar yang tidak membosankan.
5. Menyajikan materi pembelajaran yang terorganisir.
6. Menyajikan informasi secara konsisten dan sistematis.

Dari beberapa hal di atas, dapat terlihat jelas bahwa media PowerPoint mempunyai peranan yang cukup signifikan dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media PowerPoint perlu diterapkan di dalam kelas agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **b. Kelebihan dan Kekurangan Media PowerPoint dalam Pembelajaran**

Menurut Hujair AH. Sanaky dalam (Suardi, 2019) mengungkapkan bahwa media PowerPoint memiliki beberapa keunggulan dalam pembelajaran, yaitu:

1. Praktis dan cocok diterapkan untuk semua ukuran pendidikan
2. Dapat secara langsung untuk guru dalam mengamati respon dari siswa
3. Mempunyai banyak variasi untuk menyajikan materi yang menarik dan tidak monoton
4. Dapat menyajikan dengan berbagai kombinasi warna yang bagus
5. Dapat menyusun materi berdasarkan urutan dan dapat digunakan dengan berulang

6. Dapat dikendalikan pada setiap urutan pembelajaran yang dikehendaki dan dikontrol oleh komunikator atau guru
7. Lebih baik dibandingkan dengan media papan tulis
8. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

Selain itu, terdapat juga beberapa kekurangan dari penerapan media PowerPoint, yaitu:

1. Penerapannya mahal dan tidak semua sekolah dapat memiliki akses untuk menayangkannya
2. Media ini memerlukan perangkat keras (*hardware*) untuk khusus memproyeksikan pesan seperti komputer dan LCD
3. Memerlukan persiapan yang matang dan terencana dikarenakan menggunakan teknik penyajian animasi yang kompleks
4. Diperlukan keterampilan khusus dan kerja yang sistematis untuk menerapkannya
5. Menuntut keterampilan khusus dalam menuangkan ide dan gagasan yang baik pada desain program media PowerPoint sehingga dapat mudah dicerna oleh penerima pesan atau siswa.

#### c. Indikator Penggunaan Media Pembelajaran PowerPoint

Menurut Djamarah dan Suwarna dalam (Suardi, 2019) mengemukakan indikator media PowerPoint dalam pembelajaran, yaitu:

1. Peranan guru terhadap penggunaan media pembelajaran PowerPoint di sekolah
2. Keterkaitan media pembelajaran PowerPoint dengan tujuan pembelajaran
3. Kesesuaian media pembelajaran PowerPoint dengan taraf berfikir siswa
4. Ketersediaan waktu untuk menggunakan media pembelajaran PowerPoint dengan efektif
5. Bersifat interaktif dan *content rich*
6. Kemudahan guru dalam menggunakan media PowerPoint
7. Ketersediaan fasilitas pendukung di sekolah dalam menerapkan media PowerPoint

#### 4. Pemanfaatan *Smartphone* (X<sub>3</sub>)

*Smartphone* adalah salah satu teknologi yang sedang banyak digemari oleh kalangan masyarakat dapat mempengaruhi perilaku siswa dalam proses pembelajaran (Murni dkk., 2023). *Smartphone* adalah sebuah

telepon genggam yang memiliki kemampuan tingkat tinggi dengan fungsi seperti komputer yang berkembang pesat yang dapat mengakses berbagai informasi dengan menggunakan fitur browser yang ada pada *Smartphone* kompleks seperti komputer yang dilengkapi fitur-fitur canggih yang mampu mengoperasikan aplikasi-aplikasi secara umum sehingga dapat mempermudah pengguna dalam berbagai kebutuhan untuk memperoleh informasi (Angkasa, 2023). *Smartphone* adalah telepon canggih yang dilengkapi dengan banyak fitur yang berkemampuan tinggi seperti komputer sehingga dapat disebut juga sebagai komputer mini (Tokelo dan Joshua, 2018). Dari pengertian tersebut maka *Smartphone* adalah suatu alat teknologi berbentuk mini yang canggih dan dilengkapi dengan banyak fitur-fitur yang menarik sehingga dapat memudahkan pengguna dalam berbagai kebutuhan untuk memperoleh suatu informasi.

*Smartphone* dengan adanya fitur-fitur yang canggih dapat digunakan dalam berbagai banyak hal seperti mengunduh aplikasi, menonton film, mendengarkan musik, bertukar pesan, membuat panggilan dengan orang lain, mencari informasi dengan cepat, bermain sosial media, dan lainnya. Dengan perkembangan teknologi dikalangan masyarakat pada era digital saat ini sangat pesat terutama pada para pelajar yang semakin berkembang dengan penggunaan *Smartphone*. dengan memiliki banyak fitur-fitur yang menarik di dalamnya, *Smartphone* dapat digunakan dalam dunia pendidikan untuk mempermudah proses pembelajaran seperti melakukan proses pembelajaran secara *online*, mencari materi pembelajaran dengan cepat, dan membantu mengerjakan tugas sekolah. Maka dari itu, penggunaan *Smartphone* harus dimanfaatkan dengan baik agar tidak terjadinya salah menggunakan *Smartphone* yang dapat menimbulkan dampak negatif siswa.

### a. Dampak Positif dan Negatif *Smartphone* dalam Pembelajaran

Menurut (Murni dkk., 2023) terdapat beberapa dampak positif dalam penggunaan *Smartphone* dalam pembelajaran yaitu:

1. Dapat memudahkan komunikasi secara baik antara guru dan siswa
2. *Smartphone* memiliki fitur-fitur aplikasi yang dapat digunakan sebagai media hiburan dengan beragam pilihan hiburan
3. Dapat memudahkan siswa dalam mencari informasi mengenai materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan pengetahuan siswa
4. Dapat memberikan kenyamanan siswa dalam belajar
5. Dapat digunakan sebagai alat untuk mengatur siswa dalam belajar
6. Dapat digunakan untuk mempertajam ingatan siswa

Selain itu, terdapat beberapa dampak negatif dari penggunaan *Smartphone* dalam dunia pendidikan, yaitu:

1. Dapat menyebabkan siswa tidak fokus dalam melaksanakan pembelajaran karena dapat diganggu oleh informasi yang masuk ke dalam *Smartphone*
2. Dapat menyebabkan ketagihan
3. Kurang berinteraksi dengan sekitar, karena terlalu terfokus dengan *Smartphone*
4. Dapat membuat prestasi belajar menurun
5. Dapat membuat siswa mengakses situs-situs yang tidak baik
6. Dapat membuat kesehatan siswa terganggu dikarenakan akibat dari telalu lama siswa bermain *Smartphone*

Dengan adanya dampak positif dan negatif tersebut, siswa harus dapat memanfaatkan *Smartphone* dalam belajar dengan baik agar dapat mengambil sisi positifnya dan membuang sisi negatif dalam penggunaan *Smartphone* agar siswa dapat meningkatkan hasil belajar dengan optimal.

### b. Cara Memanfaatkan *Smartphone* Dalam Kegiatan Pembelajaran

Menurut (Herien dkk., 2023) terdapat beberapa cara informasi mengenai penggunaan *Smartphone* dalam pembelajaran yaitu:

1. Belajar Mandiri  
Dengan menggunakan *Smartphone*, memungkinkan siswa untuk belajar mandiri dikarenakan mereka dapat mudah mengakses materi pembelajaran, Latihan soal, dan sumber belajar lainnya tanpa harus hadir dikelas.
2. Pendidikan Jarak Jauh  
*Smartphone* dapat menjadi alat penting untuk guru dapat memberikan materi secara online tanpa harus bertemu dan dapat memberikan informasi yang lebih luas dalam proses pembelajaran.
3. Kustomisasi Pembelajaran  
Menggunakan *Smartphone* dalam proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan tingkat keterampilan dan kebutuhan siswa sehingga memungkinkan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.
4. Akses ke Sumber Belajar Tambahan  
Dengan adanya *smartphone* dapat memberikan akses yang mudah ke sumber belajar tambahan seperti video pembelajaran, buku elektronik, artikel dan sumber belajar lainnya yang dapat memperkaya pemahaman siswa mengenai subjek tertentu.
5. Kemampuan berkolaborasi  
Dengan *Smartphone* dapat memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dalam suatu tugas atau proyek secara online bahkan jika mereka berada dilokasi yang berbeda.

### c. Indikator Pemanfaatan *Smartphone*

Menurut (Adikusuma, 2020) terdapat beberapa indikator *Smartphone* dalam menunjang proses pembelajaran yaitu:

1. Belajar mandiri dengan cepat  
Dengan adanya *Smartphone*, lebih mudah bagi siswa untuk mencari materi yang diajarkan yang berarti dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik, belajar interaktif, serta dapat mengembangkan kemampuan dibidang ilmu pengetahuan
2. Intesitas waktu yang digunakan  
Intesitas penggunaan *Smartphone* maksudnya seberapa lama siswa menggunakan *Smartphone* baik di dalam sekolah dan di rumah terhadap proses belajar siswa. Intesitas waktu yang digunakan siswa saat bermain *Smartphone* pada proses belajar maupun pada saat tidak melakukan proses belajar.
3. Ketepatan pemanfaatan *Smartphone*  
Setiap siswa harus dapat memanfaatkan *Smartphone* dengan tepat agar siswa tidak terkena dampak negatif dari penggunaan *Smartphone*. Dalam proses belajar, *Smartphone* dapat digunakan

untuk mengakses gambar, menonton video pembelajaran, dan mencari materi pelajaran.

## B. Hasil Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa hasil penelitian yang relevan yang telah dilaksanakan oleh peneliti terdahulu sehingga sangat membantu dalam melaksanakan proses pelaksanaan penelitian ini sebagai bahan acuan dan pertimbangan dalam membuat penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 6. Penelitian yang Relevan**

No.	Penulis	Judul	Hasil
1.	(Dini, 2018)	Pengaruh Penggunaan <i>Smartphone</i> dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Kelas XI IIS di SMA Negeri 1 Mojosari	Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan <i>Smartphone</i> dan motivasi belajar pada siswa kelas XII IIS di SMA Negeri 1 Mojosari berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi. Hal ini dikarenakan pada penelitian tersebut diperoleh tingkat signifikansinya sebesar 0.000 yang berarti $< 0,005$ atau 5% yang berarti kedua variabel bebas secara simultan mempunyai pengaruh yang positif terhadap variabel terikat.

### **Persamaan Penelitian:**

Terdapat dua variabel bebas (X) yang sama, yaitu Penggunaan *Smartphone* dan Motivasi Belajar serta satu variabel terikat (Y) yang sama, yaitu Hasil Belajar.

Tabel 6. Lanjutan

		<p><b>Perbedaan Penelitian:</b> Terdapat perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang sekarang yaitu terletak pada penelitian sekarang ini terdapat penambahan variabel bebas (X) yaitu Penggunaan Media PowerPoint.</p> <p><b>Pembaharuan Penelitian:</b> Pada penelitian yang dilakukan oleh Dini hanya mengkaji dua variabel bebas yaitu penggunaan <i>Smartphone</i> (<math>X_1</math>) dan motivasi belajar (<math>X_2</math>) terhadap hasil belajar (Y). Sedangkan dalam penelitian ini mengkaji tiga variabel bebas yaitu motivasi belajar (<math>X_1</math>), penggunaan media PowerPoint (<math>X_2</math>), dan pemanfaatan <i>Smartphone</i> (<math>X_3</math>) terhadap hasil belajar (Y).</p>
2. (Rindiantika, 2022)	Pengaruh Motivasi Belajar, Lingkungan Keluarga, dan Pemanfaatan <i>Smartphone</i> Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis Kelas X SMK Negeri 1 Buay Madang	Berdasarkan penelitian tersebut dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh motivasi belajar, lingkungan keluarga, dan pemanfaatan <i>Smartphone</i> terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat apabila siswa memiliki motivasi belajar yang baik, lingkungan keluarga yang mendukung, dan pemanfaatan <i>Smartphone</i> dengan bijak maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa. <p><b>Persamaan Penelitian:</b> Terdapat persamaan antara penelitian ini dengan penelitian sekarang yaitu terletak pada dua variabel bebas (X) yang sama, yaitu Motivasi belajar dan Pemanfaatan <i>Smartphone</i>, serta terdapat juga variabel terikat (Y) yang sama, yaitu Hasil Belajar.</p>

Tabel 6. Lanjutan

---

		<p><b>Perbedaan Penelitian:</b> Terdapat perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang sekarang yaitu terletak pada satu variabel bebas (X), pada penelitian ini terdapat variabel bebas lingkungan belajar, sedangkan pada penelitian sekarang menggunakan variabel penggunaan media pembelajaran PowerPoint.</p> <p><b>Pembaharuan Penelitian:</b> Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar, penggunaan media PowerPoint., dan pemanfaatan <i>Smartphone</i> terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Negeri 1 Gedongtataan.</p>
3. (Nurhayati dkk., 2020)	Penggunaan Media PowerPoint. dalam Pembelajaran Matematika dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Siswa.	Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media PowerPoint. dalam pembelajaran matematika terhadap prestasi belajar siswa di MTs Negeri 2 Tanjung Raja Kabupaten Ogan Ilir. Hal ini dapat dilihat pada perolehan rata-rata nilai sebesar pada kelas eksperimen sebesar 79,94, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 62,83 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai postes di kelas eksperimen dengan nilai postes di kelas kontrol yang dilakukan peneliti.

---

Tabel 6. Lanjutan

		<p><b>Persamaan Penelitian:</b> Terdapat persamaan antara penelitian ini dengan penelitian sekara yaitu terletak pada satu variabel bebas (X) yang sama yaitu penggunaan media PowerPoint.</p> <p><b>Perbedaan Penelitian:</b> Terdapat perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sekarang yaitu tempat pelaksanaan penelitian pada penelitian ini dilaksanakan pada MTs Negeri 2 Tanjung Raja Kabupaten Ogan Ilir, sedangkan pada penelitian sekarang berlokasikan SMA Negeri 1 Gedongtataan, serta satu variabel terikat (Y) penelitian sekarang menggunakan Hasil belajar.</p> <p><b>Pembaharuan Penelitian:</b> Penelitian ini diharapkan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman yang lebih luas untuk meningkatkan hasil belajar, terutama bagi siswa SMA Negeri 1 Gedongtataan.</p>
4. (Nabila, 2020)	Pengaruh Penggunaan Media PowerPoint. Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Al-Quran dan Hadits di SMA Pesantren Modern Datok Sulaiman	Dari hasil perhitungan statistika inferensial, diperoleh $t_{hitung} = 1,818$ dan $t_{tabel} = 0,221$ dengan db = 79 pada taraf signifikan 10% (0,01). Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga ditarik kesimpulan bahwa hipotesis Alternatif $H_a$ diterima dan hipotesis nihil $H_0$ ditolak, Berdasarkan hasil penelitian tersebut, Maka dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Media PowerPoint. terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran

Tabel 6. Lanjutan

		<p>Al-Quran dan Hadits di SMA Pesantren Modern Datok Sulaiman Palopo secara signifikan.</p> <p><b>Persamaan Penelitian:</b> Terdapat satu variabel bebas (X) yang sama yaitu variabel Penggunaan media PowerPoint.</p> <p><b>Perbedaan Penelitian:</b> Terdapat perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sekarang yaitu terletak pada tempat pelaksanaan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan pada di SMA Pesantren Modern Datok Sulaiman sedangkan penelitian sekarang dilaksanakan pada SMA Negeri 1 Gedongtataan.</p> <p><b>Pembaharuan Penelitian:</b> Pada penelitian yang dilakukan nabila menggunakan metode eksperiment, sedangkan pada penelitian terbaru menggunakan <i>ex post facto</i> and <i>survey</i> dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi.</p>
5. (Mariyana, 2023)	<p>Pengaruh Minat Belajar, Perhatian Orangtua, dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMAN 2 Tegineneng Tahun Ajaran 2022/2023</p>	<p>Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan pada minat belajar, perhatian orang tua, dan motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Tegineneng dengan kontribusi sebesar 0,379 atau 37,9%.</p>

Tabel 6. Lanjutan

		<p>Dengan demikian, apabila minat belajar yang tinggi, perhatian orang tua yang mendukung dalam proses pembelajaran, dan meningkatnya motivasi belajar siswa maka hasil belajar akan menjadi lebih baik.</p> <p><b>Persamaan Penelitian:</b> Terdapat satu variabel bebas (X) yang sama yaitu motivasi belajar, serta terdapat satu variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar</p> <p><b>Perbedaan Penelitian:</b> Terdapat perbedaan anatara penelitian ini dengan penelitian sekarang yaitu terletak pada tempat pelaksanaan penelitian, pada penelitian ini dilaksanakan di SMA 2 Tegineneng, sedangkan penelitian sekarang dilaksanakan pada SMA 1 Gedongtataan.</p> <p><b>Pembaharuan Penelitian:</b> Penelitian ini diharapkan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman yang lebih luas untuk meningkatkan hasil belajar, terutama bagi siswa SMA Negeri 1 Gedongtataan.</p>
6. (Adikusuma, 2020)	Pengaruh penggunaan <i>Smartphone</i> , Motivasi Belajar, dan Disiplin belajar terhadap Hasil Belajar Ekonomi SMA Negeri Se-Kota Malang	Berdasarkan penelitian tersebut dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh penggunaan <i>Smartphone</i> , motivasi belajar, dan disiplin belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa SMA Negeri se-kota Magelang karena dapat diperoleh sebesar 78%, dan sisanya sebesar 21% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Tabel 6. Lanjutan

	<p><b>Persamaan Penelitian:</b> Terdapat persamaan penelitian ini dengan penelitian sekarang yaitu terletak pada dua variabel bebas (X) yaitu penggunaan <i>Smartphone</i> dan motivasi belajar, serta satu variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar.</p> <p><b>Perbedaan Penelitian:</b> Terdapat perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sekarang yaitu terletak pada satu variabel bebas (X) yaitu pada penelitian ini menggunakan disiplin belajar, sedangkan pada penelitian sekarang menggunakan penggunaan media PowerPoint.</p> <p><b>Pembaharuan Penelitian:</b> Dalam penelitian yang dilakukan adikusuma menggunakan metode <i>proportionate random sampling</i>, sedangkan pada penelitian yang terbaru menggunakan metode Peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel <i>probability sampling</i> dengan menggunakan <i>simple random sampling</i>.</p>
7. (Lestari, 2019)	<p>Pengaruh Media PowerPoint terhadap hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di kelas IV MIN 01 Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019</p> <p>Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran SKI di kelas IV MIN 01 Mataram. Hal ini dikarenakan diperoleh perhitungan uji statistik dan didapatkan nilai thitung sebesar 2,409 &gt; ttabel sebesar &gt; 2,000 dengan begitu dapat diketahui bahwa penggunaan media PowerPoint. dapat</p>

Tabel 6. Lanjutan

		<p>meningkatkan hasil belajar siswa.</p> <p><b>Persamaan Penelitian:</b> Terdapat persamaan antara penelitian ini dengan penelitian sekarang yaitu terletak pada satu variabel bebas (X) yaitu media PowerPoint serta satu variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar</p> <p><b>Perbedaan Penelitian:</b> Terdapat perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sekarang yaitu terletak pada tempat pelaksanaan penelitian, pada penelitian ini dilaksanakan pada MIN 01 Mataram, sedangkan pada penelitian sekarang dilaksanakan pada SMA Negeri 1 Gedongtataan.</p> <p><b>Pembaharuan Penelitian:</b> Penelitian yang dilakukan Lestari hanya mengkaji satu variabel bebas yaitu media PowerPoint. (X) terhadap hasil belajar (Y). Sedangkan dalam penelitian ini mengkaji tiga variabel bebas yaitu yaitu motivasi belajar (<math>X_1</math>), Penggunaan media PowerPoint. (<math>X_2</math>), dan pemanfaatan <i>Smartphone</i> (<math>X_3</math>) terhadap hasil belajar (Y).</p>
8. (Wardana dan Andarwati, 2021)	<p>Analisis Penggunaan Media Belajar <i>Smartphone</i> Terhadap Hasil Belajar Melalui Motivasi Peserta Didik SDN Kalisongo 3 Kabupaten Malang</p>	<p>Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dan penggunaan <i>Smartphone</i> berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa yang berarti motivasi belajar dan penggunaan media belajar <i>Smartphone</i> sangat penting untuk menunjang hasil belajar peserta didik.</p>

Tabel 6. Lanjutan

---

	<p><b>Persamaan Penelitian:</b> Terdapat persamaan antara penelitian ini dengan penelitian sekarang yaitu terletak pada satu variabel bebas (X) yaitu penggunaan media <i>Smartphone</i>, serta satu variabel terikat yaitu hasil belajar</p>
	<p><b>Perbedaan Penelitian:</b> Terdapat perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sekarang yaitu terletak pada tempat pelaksanaan penelitian, pada penelitian ini dilaksanakan pada SDN Kalisongo 3 Kabupaten Malang, sedangkan pada penelitian sekarang dilakukan pada SMA Negeri 1 Gedongtataan.</p>
	<p><b>Pembaharuan Penelitian:</b> Jenis penelitian yang terbaru adalah deskriptif verifikatif dan peneliti menggunakan uji hipotesis menggunakan regresi linear sederhana dan regresi linear berganda.</p>

---

### C. Kerangka Pikir

Tujuan dari kerangka pikir adalah untuk membantu peneliti dalam menguji dan menghubungkan suatu konsep untuk menjelaskan setiap masalah dalam penelitian. Kerangka pikir dalam penelitian ini menitikberatkan pada hasil belajar siswa yang diduga dapat atau tidak dipengaruhi oleh motivasi belajar belajar ( $X_1$ ), penggunaan media PowerPoint. ( $X_2$ ), dan pemanfaatan *Smartphone* ( $X_3$ ).

Hasil belajar merupakan suatu tolak ukur yang utama untuk mengetahui keberhasilan belajar seseorang (Adrian dkk., 2023). Dalam proses pembelajaran dapat diketahui hasil belajar dengan menggunakan instrumen yang berupa nilai ulangan harian, nilai tengah semester, dan nilai akhir semester. dengan adanya hasil belajar maka pendidik dapat mengukur kemampuan yang dimiliki setiap siswa dengan baik.

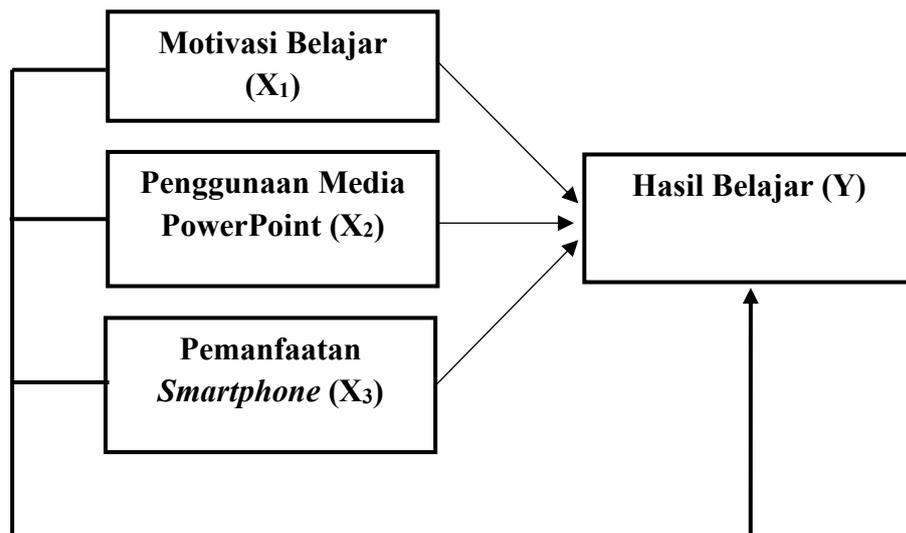
Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar dapat berupa faktor motivasi belajar yang dimiliki siswa. Motivasi belajar sangat penting dalam proses kegiatan pembelajaran. Dalam proses kegiatan pembelajaran siswa yang termotivasi secara instrinsik dapat diketahui dari kegiatannya yang tekun dalam mengerjakan tugas disebabkan karena siswa merasa butuh dan ingin mencapai tujuannya, bukan karena ingin mendapatkan pujian dan hadiah dari guru (Yuliana dan Ummiya, 2023). Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi maka akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar yang akan baik, sedangkan siswa dengan motivasi belajar yang rendah akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang juga rendah (Hikmah dan Saputra, 2023). Dengan begitu siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar maka cenderung akan lebih besar intensitas usaha yang dilakukannya untuk memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi sehingga memungkinkan siswa untuk memiliki prestasi belajar yang baik.

Untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal, maka diperlukan alat bantu yang berupa media pembelajaran. PowerPoint merupakan suatu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan sesuatu hal dengan dirangkum ke dalam beberapa slide yang menarik (Hamidah, 2023). Media PowerPoint adalah suatu software yang dikembangkan oleh Perusahaan Microsoft serta menjadi salah satu program berbasis multimedia (Anggorowati, 2023). Tujuan penggunaan media PowerPoint dalam pembelajaran yaitu agar siswa lebih mudah dalam memahami penjelasan materi yang diajarkan melalui visualisasi yang terangkum dalam slide teks, gambar, suara, video, dan lain-lain. Maka dari itu, perlu menggunakan

media PowerPoint yang efektif dan efisien dalam proses pembelajaran agar dapat membuat suasana kelas terasa menyenangkan dan tidak terasa membosankan sehingga dapat terciptanya kualitas pembelajaran yang baik.

Faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu penggunaan *Smartphone* dalam pembelajaran. *Smartphone* adalah telepon yang memiliki kemampuan canggih seperti komputer, yang biasanya memiliki layar lebih kecil dan system operasinya dapat menjalankan aplikasi-aplikasi yang umum. (Adikusuma, 2020). Dengan menggunakan *Smartphone* tidak hanya digunakan untuk panggilan atau mengirimkan pesan saja, namun juga dapat digunakan untuk bermain *game*, mencari informasi lewat *browser*, bermain media sosial, berbelanja secara *online* dan lainnya. Dengan terus berkembangnya teknologi maka dapat berdampak positif dan negatif dalam kehidupan sehari-hari. Dengan begitu, siswa harus berusaha agar tidak terlena dalam menggunakan *Smartphone* agar dapat menggunakan sisi positif dan membuang sisi negatif dari penggunaan *Smartphone* dalam proses pembelajaran. Memanfaatkan *Smartphone* dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan belajar yang lebih mendalam bagi setiap siswa karena dengan menggunakan *Smartphone* siswa dapat mengembangkan pembelajaran melalui penelusuran informasi dari internet serta dapat melatih keterampilan siswa dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran (Maknuni, 2020). Maka dari itu, siswa perlu memanfaatkan *Smartphone* yang dimilikinya dengan optimal untuk menunjang kegiatan proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui paradigma dalam penelitian ini bahwa variabel motivasi belajar ( $X_1$ ), penggunaan media PowerPoint ( $X_2$ ), pemanfaatan *Smartphone* ( $X_3$ ), serta hasil belajar ( $Y$ ) dapat digambarkan dalam kerangka pikir sebagai berikut :



**Gambar 1. Paradigma Penelitian**

Keterangan :

————— : Parsial

————— : Simultan

#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan teori dan kerangka pemikiran yang sudah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya, maka hipotesis pada penelitian ini yaitu:

1. Ada pengaruh secara parsial motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Gedongtataan.
2. Ada pengaruh secara parsial penggunaan media PowerPoint terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Gedongtataan.
3. Ada pengaruh secara parsial pemanfaatan *Smartphone* terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Gedongtataan.
4. Ada pengaruh secara simultan motivasi belajar, penggunaan media PowerPoint, dan pemanfaatan *Smartphone* terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Gedongtataan.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Metode penelitian adalah dasar dan langkah awal dalam melakukan penelitian sehingga mempunyai pedoman untuk mendapatkan dan mengelolah data yang dilakukan secara sistematis. Metode penelitian pada dasarnya merupakan suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan serta kegunaan tertentu (Sugiyono, 2023). Metode penelitian digunakan untuk mengidentifikasi, mengembangkan, serta memvalidasi data penelitian sehingga mendapatkan hasil penelitian dengan baik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan metode deskriptif verifikatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan, menggambarkan, dan menganalisis suatu keadaan objek atau subjek penelitian secara mendalam, luas, dan terperinci. Metode verifikatif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang sudah dirumuskan berdasarkan masalah dalam penelitian untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih.

Pada umumnya, jenis penelitian dibagi menjadi dua, yaitu penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif. Perbedaan antara kedua pendekatan penelitian ini yaitu terletak pada asumsi, tujuan, karakteristik, dan prosedurnya. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *ex post facto* dan *survey*. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang sudah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkret/empiris, obyektif, terukur, rasional dan

sistematis. Pendekatan *ex post facto* adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui hubungan sebab-akibat dan faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut. pendekatan *survey* adalah pendekatan yang dilakukan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang asli dengan melakukan tindakan dalam mengumpulkan data, seperti mengedarkan kuesioner, tes, wawancara terstruktur dan sebagainya (Sugiyono, 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh motivasi belajar, penggunaan media PowerPoint, dan pemanfaatan *Smartphone* terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Gedongtataan.

## **B. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena disebabkan oleh tujuan utama dalam penelitian yaitu mendapatkan data (Sugiyono, 2023). Terdapat beberapa teknik yang digunakan dalam memperoleh data dalam penelitian ini yaitu:

### **1. Observasi**

Observasi adalah suatu proses yang kompleks dan tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis, dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan (Sugiyono, 2023). Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran di dalam kelas dan mengamati keadaan lingkungan sekolah. Tujuan dilakukannya observasi yaitu untuk memperoleh sejumlah permasalahan yang ada dalam penelitian.

### **2. Kuesioner (Angket)**

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2023). Peneliti menyebarkan kuesioner secara langsung kepada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Gedongtataan. Teknik pengumpulan data ini dilakukan untuk

mengumpulkan data mengenai motivasi belajar, penggunaan media PowerPoint, dan pemanfaatan *Smartphone* terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah kegiatan mencari dan mengumpulkan data mengenai hal atau variabel yang berupa tulisan, buku, gambar, agenda, notulen, diskusi dan sebagainya (Sugiyono, 2023). Dokumentasi digunakan dalam penelitian ini sebagai bukti data laporan yang diperoleh peneliti seperti dalam penelitian seperti foto penyebaran kuesioner yang data berupa catatan atau tulisan, dan data jumlah siswa kelas XI SMA 1 Gedongtataan.

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari oleh peneliti lalu ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2023). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Gedongtataan yang memilih mata pelajaran ekonomi. Berikut adalah tabel jumlah siswa kelas XI yang mengambil mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 1 Gedongtataan:

**Tabel 7. Data Jumlah Siswa Kelas XI yang memilih Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Gedongtataan**

No	Kelas	Jumlah Siswa Laki-Laki	Jumlah Siswa Perempuan	Jumlah Siswa
1.	XI. 2	4	31	35
2.	XI. 3	18	18	36
3.	XI. 4	10	25	35
<b>Jumlah</b>				106

*Sumber: Jumlah Siswa-Siswi Kelas XI yang memilih Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Gedongtataan Per 31 Agustus 2023*

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki dari populasi dalam penelitian (Sugiyono, 2023). Teknik pengambilan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik dengan dihitung berdasarkan rumus *Slovin*, yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + N (e)^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

$e^2$  = Tingkat signifikan (0,05)

Berdasarkan rumus di atas besarnya sampel dalam penelitian ini adalah:

$$n = \frac{106}{1 + 106 (0,05)^2}$$

$$n = 83,794 \text{ (dibulatkan menjadi 84)}$$

Jadi menurut perhitungan di atas, jika dibulatkan besarnya sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 84 responden.

## D. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *probability sampling* dengan menggunakan *simple random sampling*. Teknik *probability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel, sedangkan *simple random sampling* karena pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2023). Besarnya sampel yang diambil lebih proposional, hal ini dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

$$\text{Jumlah Sampel} = \frac{\text{Jumlah tiap kelas}}{\text{jumlah populasi}} \times \text{Jumlah Sampel}$$

**Tabel 8. Perhitungan Pengambilan Sampel**

No	Kelas	Populasi	Jumlah Sampel
1.	XI. 2	$\frac{35}{106} \times 84 = 27,73$	28
2.	XI. 3	$\frac{36}{106} \times 84 = 28,32$	28
3.	XI. 4	$\frac{35}{106} \times 84 = 27,73$	28
<b>TOTAL</b>			84

Sumber: Hasil Pengolahan Data Tahun 2023

### E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi mengenai hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2023). Variabel yang ada dalam penelitian ini yaitu:

#### 1. Variabel Bebas (*Independent Variabel*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya variabel terikat (Sugiyono, 2023). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah motivasi belajar ( $X_1$ ), penggunaan media PowerPoint ( $X_2$ ), dan pemanfaatan *Smartphone* ( $X_3$ ).

#### 2. Variabel Terikat (*Dependent Variabel*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2023). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat yaitu hasil belajar ( $Y$ ).

### F. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual variabel adalah penjelasan dari setiap masing-masing variabel yang diterapkan dalam penelitian yang dapat digunakan sebagai

indikator yang dijelaskan secara ringkas, eksplisit dan luas. Definisi konseptual dari masing-masing variabel dalam penelitian ini yaitu:

**1. Motivasi belajar ( $X_1$ )**

Motivasi belajar adalah hasrat yang timbul dari dalam diri siswa maupun dari luar siswa pada saat kegiatan belajar secara terus menerus untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai sehingga dapat terjadinya perubahan tingkah laku.

**2. Penggunaan Media PowerPoint ( $X_2$ )**

Penggunaan media pembelajaran PowerPoint adalah penggunaan PowerPoint oleh guru sebagai alat penyampaian pesan atau informasi dalam proses pembelajaran agar lebih menarik sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar.

**3. Pemanfaatan *Smartphone* ( $X_3$ )**

Pemanfaatan *Smartphone* adalah siswa sebagai pengguna *Smartphone* dapat memanfaatkan *Smartphone* yang dimilikinya untuk sebagai alat sumber belajar sehingga dapat membantu siswa dalam mencari informasi tambahan mengenai materi pelajaran dan menyelesaikan tugas yang dimilikinya.

**4. Hasil Belajar ( $Y$ )**

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman proses belajarnya. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat memberikan perubahan tingkah laku siswa setelah mengikuti pembelajaran yang meliputi aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan psikomotor (keterampilan) yang hasil didapatkan dalam bentuk angka atau nilai.

**G. Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel**

Definisi operasional variabel adalah suatu batasan dan cara pengukuran variabel yang akan diamati. Definisi operasional variabel dibuat untuk memudahkan dan menjaga peneliti dalam mengumpulkan data, sehingga

dapat menghindarkan perbedaan interpretasi serta membatasi ruang lingkup variabel (Ulfa, 2021). Definisi operasional variabel yang diambil dalam penelitian ini yaitu:

**Tabel 9. Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel**

<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Skala</b>
<b>Motivasi belajar</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adanya hasrat dan keinginan untuk meraih keberhasilan</li> <li>2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar</li> <li>3. Adanya harapan atau cita-cita di masa depan</li> <li>4. Adanya penghargaan dalam kegiatan belajar</li> <li>5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar</li> <li>6. Adanya dukungan lingkungan belajar yang kondusif (Hikmah dan Saputra, 2023)</li> </ol>	Interval dengan pendekatan <i>semantic Differential</i>
<b>Penggunaan Media PowerPoint</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peranan guru terhadap penggunaan media pembelajaran PowerPoint di sekolah</li> <li>2. Keterkaitan media pembelajaran PowerPoint dengan tujuan pembelajaran</li> <li>3. Kesesuaian media pembelajaran PowerPoint dengan taraf berfikir siswa</li> <li>4. Ketersediaan waktu untuk menggunakan media pembelajaran PowerPoint dengan efektif</li> <li>5. Bersifat interaktif dan <i>content rich</i></li> <li>6. Kemudahan guru dalam menggunakan media PowerPoint</li> <li>7. Ketersediaan fasilitas pendukung di sekolah dalam menerapkan media PowerPoint (Suardi, 2019)</li> </ol>	Interval dengan pendekatan <i>semantic Differential</i>
<b>Pemanfaatan Smartphone</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Belajar mandiri dengan cepat</li> <li>2. Intesitas waktu yang digunakan</li> <li>3. Ketepatan pemanfaatan <i>Smartphone</i> (Adikusuma, 2020)</li> </ol>	Interval dengan pendekatan <i>semantic Differential</i>
<b>Hasil Belajar</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ranah kognitif (pengetahuan)</li> <li>2. Ranah afektif (sikap)</li> <li>3. Ranah psikomotor (keterampilan) (Safitri dan Nugroho, 2023)</li> </ol>	Interval dengan pendekatan <i>semantic Differential</i>

*Sumber: Dari berbagai sumber*

## H. Uji Persyaratan Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamatinya (Sugiyono, 2023). Instrumen penelitian dapat berupa tes maupun non tes, seperti kuesioner, wawancara, dan observasi. Dalam suatu instrumen yang digunakan dalam penelitian. Instrumen dalam penelitian haruslah valid dan reliabel agar data yang diperoleh mempunyai bukti yang kuat. Maka dari diperlukan uji persyaratan instrumen untuk menguji validitas dan realibitas suatu instrumen penelitian.

### 1. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan daya yang dilaporkan oleh peneliti. Suatu instrumen yang valid dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2023). Instrumen dapat dikatakan valid apabila memiliki tingkat validitas yang tinggi. Demikian juga sebaliknya, instrumen yang tidak valid apabila memiliki tingkat validitas yang rendah. Untuk mengukur tingkat validitas instrumen dapat digunakan metode korelasi *Product Moment* dengan rumus, yaitu:

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

Keterangan:

$r_{xy}$	= Koefisien korelasi antara variable X dan Y
$N$	= Jumlah responden atau sampel variabel X
$\sum XY$	= Total perkalian skor item dan total
$\sum X$	= Jumlah skor butir pertanyaan
$\sum Y$	= Jumlah skor total
$\sum X^2$	= Jumlah kuadrat skor pertanyaan
$\sum Y^2$	= Jumlah kuadrat skor total

Dengan kriteria pengujian yang digunakan yaitu  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  maka item pertanyaan tersebut valid, sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka alat ukur tersebut tidak valid (Rusman, 2015). Berikut ini adalah hasil uji coba validitas yang sudah dilakukan oleh peneliti terhadap 30 siswa SMA Negeri 1 Gedongtataan yaitu:

**a. Motivasi Belajar ( $X_1$ )**

Kriteria pengujian yang digunakan yaitu jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  maka instrumen yang digunakan adalah valid dan apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka instrumen yang digunakan tidak valid. Berdasarkan hasil uji validitas instrumen penelitian variabel motivasi belajar ( $X_1$ ) diketahui bahwa sebanyak 13 item pertanyaan dinyatakan valid, dengan didapatkan hasil  $r_{hitung} > r_{tabel}$  pada uji validitas terhadap 30 responden yaitu:

**Tabel 10. Hasil Uji Validitas Item Pertanyaan Variabel Motivasi Belajar ( $X_1$ )**

Item Pertanyaan	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Kondisi	Signifikan	Simpulan
1.	0.522	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,003	Valid
2.	0.503	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,005	Valid
3.	0.645	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
4.	0.558	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,001	Valid
5.	0.453	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,012	Valid
6.	0.652	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
7.	0.525	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,003	Valid
8.	0.405	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,017	Valid
9.	0.513	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,005	Valid
10.	0.472	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,008	Valid
11.	0.667	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
12.	0.612	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
13.	0.684	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid

*Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS Tahun 2024*

**b. Penggunaan Media PowerPoint ( $X_2$ )**

Berdasarkan hasil uji coba validitas instrumen penelitian variabel penggunaan media PowerPoint ( $X_2$ ) diketahui bahwa 14 item

pertanyaan dinyatakan valid, dengan didapatkan hasil  $r_{hitung} > r_{tabel}$  pada uji validitas terhadap 30 responden yaitu:

**Tabel 11. Hasil Uji Validitas Item Pertanyaan Variabel Penggunaan Media PowerPoint (X<sub>2</sub>)**

Item Pertanyaan	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Kondisi	Signifikan	Simpulan
1.	0.627	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
2.	0.602	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
3.	0.568	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,002	Valid
4.	0.646	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
5.	0.527	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,003	Valid
6.	0.506	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,004	Valid
7.	0.581	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,001	Valid
8.	0.625	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
9.	0.482	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,007	Valid
10.	0.620	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
11.	0.501	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,005	Valid
12.	0.494	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,006	Valid
13.	0.568	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,001	Valid
14.	0.534	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,001	Valid

*Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS Tahun 2024*

### c. Pemanfaatan *Smartphone* (X<sub>3</sub>)

Berdasarkan hasil uji coba validitas instrumen penelitian variabel Pemanfaatan *Smartphone* (X<sub>3</sub>) diketahui bahwa 12 item pertanyaan dinyatakan valid, dengan didapatkan hasil  $r_{hitung} > r_{tabel}$  pada uji validitaas terhadap 30 responden yaitu:

**Tabel 12. Hasil Uji Validitas Item Pertanyaan Variabel Pemanfaatan *Smartphone* (X<sub>3</sub>)**

Item Pertanyaan	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Kondisi	Signifikan	Simpulan
1.	0.601	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
2.	0.730	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
3.	0.618	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
4.	0.666	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
5.	0.707	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
6.	0.698	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
7.	0.534	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,002	Valid
8.	0.681	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid

9.	0.780	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
10.	0.689	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
11.	0.791	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
12.	0.665	0.361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS Tahun 2024

## 2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah instrumen yang digunakan untuk beberapa kali dalam mengukur obyek yang sama, maka hasil data yang akan digunakan juga sama (Sugiyono, 2023). Untuk mengukur tingkat reliabilitas instrumen dapat digunakan metode *Alpha Crobach*, yaitu digunakan apabila memiliki alternatif jawaban dalam instrumen terdiri dari tiga atau lebih pilihan. Rumus yang digunakan, yaitu:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Koefisien reliabilitas instrumen

$k$  = Jumlah butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$  = Jumlah varians butir soal

$\sigma_t^2$  = Jumlah varians total

Kriteria pengujian reliabilitas yang digunakan yaitu apabila  $r_{alpha} > r_{tabel}$  dengan tingkat error sebesar 5% atau 0.05 maka instrumen yang digunakan adalah reliabel, begitu juga sebaliknya apabila  $r_{alpha} < r_{tabel}$  maka instrumen yang digunakan tidak reliabel.

**Tabel 13. Indeks Korelasi Reliabilitas**

No	Koefisien r	Tingkat Realiabilitas
1	0.8000 – 1.0000	Sangat Tinggi
2	0.6000 – 0.7999	Tinggi
3	0.4000 – 0.5999	Sedang/Cukup
4	0.2000 – 0.3999	Rendah
5	0.0000 – 0.1999	Sangat Rendah

(Rusman, 2015)

Berikut adalah hasil uji coba reliabilitas instrumen yang sudah dilakukan terhadap 30 siswa SMA Negeri 1 Gedongtataan yaitu:

**a. Motivasi Belajar ( $X_1$ )**

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen variabel motivasi belajar ( $X_1$ ) dengan n sebanyak 30 responden dan n untuk item yang dianalisis yaitu 13 item pertanyaan dinyatakan reliabel. Dengan demikian, didapatkan r Alpha sebesar 0,819 dan dalam daftar interpretasi koefisien r termasuk pada rentang 0,8000 – 1.0000 sehingga dapat di nyatakan bahwa instrumen variabel motivasi belajar mempunyai tingkat reliabilitas sangat tinggi dan dapat diamati pada tabel yaitu:

**Tabel 14. Hasil Uji Reliabilitas Item Pertanyaan Variabel Motivasi Belajar ( $X_1$ )**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.819	13

*Sumber: Pengolahan Data SPSS Tahun 2024*

**b. Penggunaan Media PowerPoint ( $X_2$ )**

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen variabel penggunaan media PowerPoint ( $X_2$ ) dengan n sebanyak 30 responden dan n untuk item yang dianalisis yaitu 14 item pertanyaan dinyatakan reliabel. Dengan demikian, didapatkan r Alpha sebesar 0,855 dan dalam daftar interpretasi koefisien r termasuk pada rentang rentang 0,8000 – 1.0000 sehingga dapat di nyatakan bahwa instrument variabel penggunaan media PowerPoint mempunyai tingkat reliabilitas sangat tinggi dan dapat diamati pada tabel yaitu:

**Tabel 15. Hasil Uji Reliabilitas Item Pertanyaan Variabel Penggunaan Media PowerPoint (X<sub>2</sub>)**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.855	14

*Sumber: Pengolahan Data SPSS Tahun 2024*

**c. Pemanfaatan Smartphone (X<sub>3</sub>)**

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen variabel pemanfaatan *Smartphone* (X<sub>3</sub>) dengan n sebanyak 30 responden dan n untuk item yang dianalisis yaitu 12 item pertanyaan dinyatakan reliabel. Dengan demikian, didapatkan r Alpha sebesar 0,889 dan dalam daftar interpretasi koefisien r termasuk pada rentang 0,8000 – 1.0000 sehingga dapat di nyatakan bahwa instrumen variabel pemanfaatan *Smartphone* mempunyai tingkat reliabilitas sangat tinggi dan dapat diamati pada tabel yaitu:

**Tabel 16. Hasil Uji Reliabilitas Item Pertanyaan Variabel Pemanfaatan Smartphone (X<sub>3</sub>)**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.889	12

*Sumber: Pengolahan Data SPSS Tahun 2024*

**I. Uji Persyaratan Statistik Parametik**

**1. Uji Normalitas**

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov* dikarenakan data yang didapatkan berbentuk interval yang disusun berdasarkan distribusi frekuensi kumulatif dengan menggunakan kelas-kelas interval. Uji *Kolmogorov-Smirnov* diasumsikan bahwa distribusi

variabel yang sedang diujikan memiliki sebaran yang berkesinambungan.

Rumusan Hipotesis:

$H_0$  : Sampel yang diambil dari populasi berdistribusi normal

$H_1$  : Sampel yang tidak diambil dari populasi yang berdistribusi normal

Dengan statistic uji yang digunakan yaitu:

$$D = \max | F_0(X_i) - S_n(X_i) | \quad i = 1, 2, 3, \dots$$

Dimana:

$F_0(X_i)$ : Fungsi distribusi frekuensi kumulatif relative dari distribusi teoritis dalam kondisi  $H_0$

$S_n(X_i)$ : Distribusi frekuensi kumulatif dari pengamatan sebanyak  $n$

Dengan kriteria pengujian, membandingkan nilai  $D$  terhadap nilai pada tabel *Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf  $\alpha$ , maka aturan pengambilan keputusan uji ini adalah:

Jika  $D \leq D$  tabel, maka diterima  $H_0$  dan ditolak  $H_1$

Jika  $D \geq D$  tabel, maka ditolak  $H_0$  dan diterima  $H_1$

## 2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas adalah pengujian mengenai sama atau tidaknya varians-varians dua buah distribusi atau lebih (Rusman, 2015). Uji homogenitas berfungsi untuk mengetahui apakah data dalam variabel  $X$  dan  $Y$  bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan *Levene Statistic*. Data dikatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari  $\alpha$  0,05 dengan rumus yaitu:

$$W = \frac{(n-k)}{(k-1)} \cdot \frac{\sum_{i=1}^k n_i (Z_i - Z)^2}{\sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^k 1 (Z_{ij} - Z_i)^2}$$

Keterangan:

$n$  = Jumlah observasi

$k$  = Banyak kelompok

$Z_{ij}$  =  $|Y_{ij} - Y_i|$

$Y_i$  = Rata-rata dari kelompok ke 1

$Z_i$  = Rata-rata kelompok dari  $Z_i$

$Z$  = Rata-rata menyeluruh dari  $Z_{ij}$

Rumusan Hipotesis:

$H_0$  : Data bersumber dari populasi yang homogen

$H_1$  : Data bersumber dari populasi yang tidak homogen

Dengan kriteria pengujian menggunakan nilai signifikansi yang dibandingkan dengan standar alpha yang sudah ditentukan yaitu 5% atau 0.05 maka kriterianya yaitu:

Jika probabilitas (Sig.) > 0.05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak

Jika probabilitas (Sig.) < 0.05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima

## J. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik berfungsi untuk mengukur pengaruh variabel terikat terhadap variabel bebas untuk mengukur bagaimana keeratan hubungan antara X dan Y yang digunakan analisis regresi. Uji asumsi klasik yaitu meliputi uji linearitas garis regresi, uji multikolinearitas, uji autokorelasi, dan uji heteroskedastisitas.

### 1. Uji Linearitas Garis Regresi

Uji linier bertujuan untuk mengetahui apakah model regresi yang akan digunakan dalam suatu penelitian berbentuk linier atau non linier. Sebelum menganalisis uji pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, maka perlu dilakukan uji linearitas garis regresi agar menunjukkan bahwa regresi berbentuk linier sehingga penelitian dapat dilanjutkan. Metode uji linearitas garis regresi dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji F melalui tabel ANAVA (Analisis Varians) dengan rumus, yaitu:

$$JK (T) = \sum Y^2$$

$$JK (\alpha) = \frac{\sum (Y)^2}{n}$$

$$JK \left( \frac{a}{b} \right) = b \left\{ \sum xy - \frac{(\sum(x) (\sum(y))}{n} \right\}$$

$$JK (S) = JK (T) - JK (\alpha) - JK \left( \frac{a}{b} \right)$$

$$JK (G) \sum (Y^2 - \frac{\Sigma(Y)^2}{n})$$

$$JK (TC) JK (S) - JK (G)$$

Keterangan:

$JK (T)$  = Jumlah kuadrat total

$JK (a)$  = Jumlah kuadrat regresi a

$JK \left(\frac{a}{b}\right)$  = Jumlah kuadrat b/a

$JK (S)$  = Jumlah kuadrat sisa

$JK (G)$  = Jumlah kuadrat galat

$JK (TC)$  = Jumlah kuadrat tuna cocok

Besaran-besaran dari hasil operasi di atas, dapat disampaikan dalam bentuk tabel ANAVA yaitu:

**Tabel 17. Daftar ANAVA untuk Uji Linearitas Regresi**

Sumber Variansi	Dk	Jk	Kt	F
Total	n	$\sum Y^2$	$\sum Y^2$	
Regresi (a)	1	JK (a)	JK (a)	
Regresi (b/a)	1	JK (b/a)	$S^{reg} = JK (b/a)$	$\frac{S^{2reg}}{S^{2sis}}$ (i)
Sisa	n - 2	JK (S)	$S^{2sis} = \frac{JK (S)}{n-2}$	
Tuna Cocok	k - 2	JK (TC)	$S^{2TC} = \frac{JK (TC)}{k-2}$	
Galat	n - k	JK (G)	$S^{2G} = \frac{JK (G)}{n-k}$	$\frac{S^{TC}}{S^{2G}}$ (ii)

Sumber: (Rusman, 2015)

Kriteria pengujian hipotesis, yaitu:

- Pengujian dengan menggunakan koefisien signifikansi (sig) dengan membandingkan nilai sig dari *Deviation from linearity* pada tabel ANAVA dengan  $\alpha = 0,05$ , jika nilai sig pada *Deviation from linearity*  $> \alpha$  maka  $H_0$  diterima dan model regresi berbentuk linier, namun sebaliknya maka  $H_0$  ditolak dan model regresi berbentuk tidak linier.

- b. Jika hasil  $F_{hitung} < F_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  dengan dk pembilang =  $k - 2$  dan dk penyebut  $n - k$  maka model regresi berbentuk linier, namun jika sebaliknya maka model regresi berbentuk tidak linier.

## 2. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas adalah untuk membuktikan atau menguji ada atau tidaknya hubungan yang linear antara variabel bebas satu dengan variabel bebas yang lainnya. Pengujian dengan menggunakan analisis regresi linear ganda, maka akan terdapat dua atau variabel bebas yang diduga akan mempengaruhi variabel terikatnya. Maka adanya hubungan yang linear (multikolinearitas) antar variabel bebas akan menimbulkan kesulitan dalam memisahkan pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikatnya (Rusman, 2015).

Menurut Sudarmanto dalam (Rusman, 2015) Jika terjadi hubungan yang linear (multikolinearitas) maka akan mengakibatkan:

- Tingkat keketelitian koefisien regresi sebagai penduga sangat rendah, dengan begitu akan menjadi kurang akurat.
- Koefisien regresi serta ragamnya akan bersifat tidak stabil, sehingga akan adanya sedikit perubahan pada data akan mengakibatkan ragamnya berubah sangat berarti.
- Tidak dapat memisahkan pengaruh tiap-tiap variabel bebas secara individu terhadap variabel terikat.

Metode uji multikolinearitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Variance Inflation Faktor* (VIF) dengan rumus yaitu:

$$VIF = \frac{1}{1 - R_1^2}$$

Rumusan hipotesis yaitu:

$H_0$  : tidak ada hubungan antar variabel bebas

$H_1$  : ada hubungan antar variabel bebas

Kriteria Hipotesis, yaitu:

- a. Jika nilai tolerance  $> 0,10$  dan nilai VIF  $< 10$ , maka data penelitian tersebut tidak ada multikolinearitas antar variabel bebas
- b. Jika nilai tolerance  $< 0,10$  dan nilai VIF  $> 10$ , maka ada multikolinearitas antar variabel bebas.

### 3. Uji Autokorelasi

Menurut Sudarmanto dalam (Rusman, 2015) Uji autokorelasi bertujuan untuk mengetahui apakah terjadi korelasi diantara data pengamatan atau tidak. Dengan adanya autokorelasi dapat mengakibatkan pada penaksir mempunyai varians minimum. Metode uji autokorelasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan metode *Durbin-Watson*, sebagai berikut:

1. Carilah nilai-nilai residu OLS (*Ordinary Least Square*) dalam persamaan yang akan diuji dengan menggunakan rumus:

$$D = \frac{\sum_{t=2}^t (u_t - u_{t-1})^2}{\sum_{t=2}^t u_t^2}$$

2. Selanjutnya, menentukan ukuran sampel dan jumlah variabel bebas lalu lihat tabel statistik *Durbin-Watson* untuk mendapatkan nilai-nilai kritis d yaitu *Durbin-Watson Upper* dan nilai *Durbin-Watson Lower* dengan menggunakan terlebih dahulu Hipotesis Nol bahwa tidak ada autokorelasi positif dan Hipotesis Alternatif.

Rumusan hipotesis yaitu:

$H_0$  : tidak terjadinya autokorelasi diantara data pengamatan

$H_1$  : terjadinya autokorelasi diantara data pengamatan

Kriteria uji yaitu jika nilai a nilai statistik *Durbin Watson* diantara angka 2 atau mendekati angka 2 maka dinyatakan data penelitian tersebut tidak memiliki autokorelasi. Sebaliknya, jika nilai statistik *Durbin-Watson* tidak diantara atau mendekati angka 2 maka data penelitian dianggap memiliki autokorelasi.

#### 4. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk mengetahui apakah variasi residual absolut sama atau tidak sama dalam semua pengamatan. Jika asumsi tidak terjadinya heteroskedastisitas tidak dapat terpenuhi, maka penaksir menjadi tidak efisien baik dalam sampel kecil maupun besar dan koefisien menjadi kurang akurat (Rusman, 2015). Metode uji heteroskedastisitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Spearman Rank Correlation*. Dengan rumus yaitu:

$$r_s = 1 - 6 \left[ \frac{\sum d_i^2}{N(N^2 - 1)} \right]$$

Keterangan:

$r_s$  = Koefisien korelasi *Spearman*

$d_i$  = Perbedaan dalam rank yang diberikan kepada dua karakteristik yang berbeda dari individu tau fenomena kepada  $i$

$N$  = Banyaknya individu fenomena yang diberikan rank

Koefisien tersebut dapat digunakan untuk mendeteksi heteroskedastisitas yang diasumsikan dalam persamaan yaitu:

$$Y_1 = \alpha_0 + \alpha_1 + \alpha_1 X_1 + U_1$$

Langkah-langkah untuk menghitung heteroskedastisitas data penelitian pada persamaan di atas yaitu:

Langkah 1: Cocokkan regresi dengan data pada X dan Y atau dapatkan residual  $e_i$

Langkah 2: abaikan tanda  $e_i$ , yaitu dengan mengambil nilai mutlak  $e_i$ , dengan Menyusun baik harga mutlak  $e_i$  dan  $X_i$  dengan sesuai urutan yang meningkat atau menurun dan menghitung rank korelasi *Spearman* dengan rumus:

$$r_s = 1 - 6 \left[ \frac{\sum d_i^2}{N(N^2 - 1)} \right]$$

Langkah 3: dengan mengasumsikan bahwa koefisien rank korelasi populasi adalah  $\rho$  dan  $N > 8$  dengan signifikan dari *Rank Spearman* dari sampel depan diuji dengan pengujian nilai t yaitu:

$$t = \frac{r_s \sqrt{N-2}}{\sqrt{1 - r_s^2}}$$

Dengan derajat kebebasan =  $N - 2$

Rumusan hipotesis:

$H_0$  : Tidak ada hubungan yang sistematis antara variabel yang menjelaskan dan nilai mutlak dari residual

$H_1$  : Ada hubungan yang sistematis antara variabel yang menjelaskan dan nilai mutlak dari residual

Kriteria pengujian:

Jika nilai t yang dihitung melebihi nilai kritis, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sebaliknya jika nilai t yang dihitung tidak melebihi nilai kritis, maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Jika model regresi memiliki lebih dari satu variabel X, *Rank Spearman* antara  $e_i$  dan setiap variabel X dapat dihitung secara terpisah dan dapat diuji signifikansi statistiknya dengan uji-t.

## K. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk menguji pengaruh antara variabel terikat menggunakan variabel bebas serta hubungan kedua variabel tersebut. Pengujian hipotesis terdapat dua hal yaitu pengujian secara parsial (uji t) dan pengujian secara simultan (uji F)

### 1. Pengujian Secara Parsial (Uji t)

Pengujian hipotesis pertama, kedua, ketiga, dan keempat dalam penelitian ini menggunakan metode Regresi linier sederhana yang dimana suatu metode untuk menguji dampak variabel bebas terhadap variabel terikat, yang peubah bebasnya hanya satu peubah. Regresi liner

sederhana berguna untuk meramalkan variabel terikat jika variabel bebas diketahui. Terdapat beberapa urutan metode pengujian regresi linier sederhana yaitu:

Persamaan rumus regresi linier sederhana yaitu:

$$\hat{Y} = \alpha + b_x X$$

Untuk mengetahui nilai a dan b dapat dicari dengan rumus:

$$a = \hat{Y} - b_x X$$

$$a = \frac{(\sum Y_i) (\sum X_i^2) - (\sum Y_i)(\sum X_i Y_i)}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$

$$b = \frac{N \sum Y_i X_i - (\sum X_i) \sum Y_i}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$

Keterangan:

$\hat{Y}$  = Nilai ramalan untuk variable Y

a = bilangan koefisien

b = Koefisien regresi

X = Nilai variabel bebas

Selanjutnya untuk uji signifikansi digunakan uji t dengan rumus s yaitu:

$$t_0 = \frac{b}{sb}$$

Keterangan :

$T_0$  = Nilai teoritis observasi

b = Koefisien arah regresi

s = Standar deviasi

## 2. Pengujian Secara Simultan (Uji F)

Pengujian ini menggunakan metode Regresi linier multiple yang dimana untuk menganalisis variabel bebas terhadap variabel terikat, yang

dimana variabel bebas terdiri lebih dari dua peubah. Terdapat beberapa urutan metode penelitian regresi linier multiple yaitu:

Persamaan regresi linier multiple yaitu:

$$\hat{Y} = \alpha + b_1 X_1 + b_2 X_2 + b_3 X_3$$

Keterangan :

$\hat{Y}$  = Nilai yang diprediksi untuk variabel Y

$\alpha$  = Konstanta (*intercept*)

b = Koefisien arah regresi

X = Variabel bebas

Selanjutnya dilakukan F yaitu pengujian mengenai koefisien regresi secara simultan. Pengujian dilakukan untuk mengetahui pengaruh yang semua variabel bebas terhadap model secara simultan terhadap variabel bebas. Dengan rumus yaitu:

$$F = \frac{R^2 / k}{(1 - R^2) / (n - k - 1)}$$

Keterangan:

$R^2$  = Koefisien determinasi

K = Jumlah variabel bebas

N = Jumlah anggota data atau kasus

F hasil dari perhiungan ini dibandingkan dengan yang didapatkan dalam  $F_{tabel}$  menggunakan tingkat  $\alpha = 0,05$  dengan  $dk = K$  dan  $df = k (n - k - 1)$  dengan kriteria penilaian yaitu:

1. Jika hasil  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau nilai  $sig < \alpha$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima
2. Jika hasil  $F_{hitung} < F_{tabel}$  atau nilai  $sig > \alpha$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan hasil pengujian hipotesis yang sudah dilakukan pada variabel motivasi belajar, penggunaan media PowerPoint, dan pemanfaatan *Smartphone* terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Gedongtataan Tahun Ajaran 2023/2024, maka dapat disimpulkan yaitu sebagai berikut:

1. Ada pengaruh yang positif dan signifikan terhadap variabel motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Negeri 1 Gedongtataan dengan kontribusi sebesar 0,124 atau 12,4%. Hal ini membuktikan bahwa semakin tinggi motivasi belajar motivasi belajar yang dimiliki siswa maka semakin meningkatnya hasil belajar pada dirinya demikian juga sebaliknya, apabila semakin rendah motivasi belajar maka hasil belajar yang didapatkan akan semakin rendah.
2. Ada pengaruh yang positif dan signifikan terhadap variabel penggunaan media PowerPoint terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Negeri 1 Gedongtataan dengan kontribusi sebesar 0,306 atau 30,6%. Hal ini membuktikan bahwa apabila semakin tinggi penggunaan media PowerPoint dalam proses pembelajaran maka akan semakin meningkatnya hasil belajar yang didapatkan oleh siswa. Demikian juga sebaliknya, apabila semakin rendah penggunaan media PowerPoint dalam proses pembelajaran maka hasil belajar yang didapatkan akan semakin rendah.
3. Ada pengaruh positif dan signifikan terhadap variabel pemanfaatan *Smartphone* terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas XI

SMA Negeri 1 Gedongtataan dengan kontribusi sebesar 0,199 atau sebesar 19,9%. Hal ini membuktikan bahwa apabila semakin tinggi pemanfaatan *Smartphone* dalam proses pembelajaran maka akan semakin meningkatnya hasil belajar yang didapatkan oleh siswa. Demikian juga sebaliknya, apabila semakin rendahnya pemanfaatan *Smartphone* dalam proses pembelajaran maka hasil belajar yang didapatkan semakin rendah.

4. Ada pengaruh positif dan signifikan motivasi belajar, penggunaan media PowerPoint, dan pemanfaatan *Smartphone* terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Negeri 1 Gedongtataan sebesar 0,307 atau 30,7%. Dengan demikian, apabila motivasi belajar siswa yang tinggi, menggunakan media PowerPoint dalam proses pembelajaran dengan efektif, dan mampu memanfaatkan *Smartphone* sebagai sumber belajar dengan baik maka hasil belajar yang didapatkan akan menjadi lebih baik begitu juga sebaliknya. Dengan mengintegrasikan motivasi belajar, penggunaan media PowerPoint dan pemanfaatan *Smartphone* secara bersama-sama maka proses pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan dan siswa dapat lebih bersemangat untuk belajar sehingga lebih tercapainya potensi belajar yang maksimal.

## **B. Saran**

Berdasarkan pembahasan yang dijelaskan, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Siswa kelas XI SMA Negeri 1 Gedongtataan diharapkan untuk meningkatkan motivasi belajar dengan cara membuat target belajar yang akan dicapai. Sehingga siswa akan lebih terdorong untuk semakin berusaha mendapatkan hasil belajar yang optimal sesuai dengan target belajar yang diinginkan.
2. Siswa kelas XI SMA Negeri 1 Gedongtataan diharapkan untuk meningkatkan penggunaan media PowerPoint dengan cara memiliki

fasilitas yang diperlukan untuk menunjang penggunaan media PowerPoint serta melibatkan media PowerPoint untuk mempresentasikan hasil tugas proyek didepan kelas. Sehingga siswa dapat lebih mudah untuk memahami materi pelajaran dan siswa dapat lebih mudah untuk mempresentasikan hasil karyanya didepan kelas sehingga siswa dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan dan keterampilan *publik speaking* yang dimilikinya.

3. Siswa kelas XI SMA Negeri 1 Gedongtataan diharapkan untuk meningkatkan pemanfaatan *Smartphone* dengan cara memanfaatkan *Smartphone* sebaik-baiknya sebagai sumber belajar yang cepat, mudah dan aktual secara mandiri. Sehingga siswa dapat lebih mudah untuk mencari informasi mengenai materi pelajaran dengan efektif dan efisien.
4. Penting bagi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Gedongtataan untuk meningkatkan motivasi belajar, menggunakan media PowerPoint, dan memanfaatkan *Smartphone* dengan baik agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Dengan memastikan bahwa ketiga faktor tersebut dapat berjalan dengan baik, siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru, selain itu, pihak sekolah juga harus dapat memberikan dukungan yang berupa memberika sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang kegiatan proses pembelajaran sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adikusuma, R. F. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone, Motivasi Belajar, dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi SMA Negeri Se-Kota Malang. <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/42921>
- Adrian, W., Palloan, P., & Khaeruddin. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Power Point terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI SMAN 1 Malunda. *Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika*, 8(2), 115–120. <https://doi.org/10.36709/jipfi.v8i2.17>
- Anggorowati, Y. D. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Materi Narrative Text Reading Siswa MPLB SMK Negeri 3 Linggabuana. *Jurnal Hukum, Pendidikan & Sosial Keagamaan*, 2(1), 69–82.
- Anggryawan, I. H. (2019). Pengaruh Fasilitas Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 7(3), 71–75.
- Angkasa, P. (2023). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK Adi Sanggoro Bogor. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(2), 171–181.
- Asfari, M. N., & Fahrurrozi, M. (2023). Bahan Ajar Microsoft Office Menggunakan Smartphone Pada Sekolah Menengah Pertama. *TEKNIMEDIA: Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 4(1), 107–111.
- Asih, S. R., Riska, N., & Alim, J. A. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar dan Kemandirian Siswa terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 10217–10223.
- Budiariawan, I. P. (2019). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar pada mata pelajaran kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 3(2), 103–111.
- Datu, A. R., Tumurang, H. J., & Sumilat, J. M. (2022). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa di tengah pandemi covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1959–1965.
- Dini, N. P. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Smartphone dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi pada Kelas XI IIS di SMA Negeri 1 Mojosari. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3).

- Ega, A., Nurrawi, P., Zahra, A. T., Aulia, D., Greis, G., & Mubarok, S. (2023). Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 29–38. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v3i1.2449>
- Ferliza, R., Hamid, A., & Mahzum, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas Pada Pelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 11(1), 121–129.
- Hafis, M., & Meliasari, R. (2021). Analisis Penggunaan Aplikasi pada Smartphone sebagai Media Pembelajaran. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(8), 740–747.
- Hamidah, H. (2023). Penerapan Model Project Based Learning (PJBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Repository UNHAS* <http://repository.unpas.ac.id/63366/>
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2021). Pengaruh disiplin belajar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164.
- Harahap, S. A., Hardiansyah, F., Rambe, S. A., Rahmayanty, D., Konadi, H., Fitria, U., Mendoza, W. D., & Haryanto, P. P. P. (2023). Belajar dan pembelajaran. *Penerbit Tahta Media*.
- Herien, Y., & Saputro, B. H. (2020) Desain dan Pengembangan Smartphone Application Untuk Praktikum Keperawatan Kesehatan Reproduksi. *Penerbit Adab*. <https://books.google.co.id/books?id=rvLfEAAAQBAJ>
- Hidayana, A. F. (2021). Pengaruh Kelengkapan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Mi Nurul Ulum Madiun. *Jurnal Paradigma*, 11(1), 187–201.
- Hikmah, S. N., & Saputra, V. H. (2023). Korelasi Motivasi Belajar dan Pemahaman Matematis terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-M5)*, 3(1), 42–57.
- Irfan, I., Muhiddin, M., & Ristiana, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 16–27.
- Irwanto, I. (2017). Penggunaan smartphone dalam pembelajaran Kimia SMA. *Holistik*, 2(1), 81–87.
- Iswara, I. H., Nasution, A. R., Zulhamsyah, A., Rakasiwi, A., Haryadi, Y., Resta, R. A., Amin, Z. K., Rifal, M. A., & Afandi, M. (2023). Sosialisasi Pengenalan Dasar Microsoft Word & Microsoft Powerpoint, Guna Meningkatkan Softskill Pada Siswa/I SMPN 17 Kota Tangerang Selatan. *APPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 7–10.

- Khaeriyah, K., & Mahmud, A. (2017). Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone dan Pemanfaatan Internet terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi. *Economic Education Analysis Journal*, 6(1), 140–149.
- Lestari, H. D. (2019). Pengaruh Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di Kelas IV MIN 01 Mataram. *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan (FTK) Universitas Islam Negeri (UIN)*, 1–135.
- Luwis, H., Isomudin, & Muljadi. (2022). Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP di Sekolah Maitreyawira Se-Sumatra. *Dhammavicaya: Jurnal Pengkajian Dhamma*, 6(2), 1–12. <https://doi.org/10.47861/dv.v6i2.51>
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *Edisi*, 3(2), 312–325.
- Maknuni, J. (2020). Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19. *Indonesian Education Administration and Leadership Journal (IDEAL)*, 02(02), 94–106.
- Mariyana, W. (2023). Pengaruh Minat Belajar, Perhatian Orang Tua, dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI SMAN 2 Tegingeneng Tahun Ajaran 2022/2023. *Repository FKIP UNILA*.
- Mira, M., & Putri, A. S. (2022). Pengaruh media power point terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Elementary: Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(1), 41–44.
- Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihati, I. (2018). Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah? *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)*, 3(1), 43–48.
- Murni, D., Jamna, J., Handican, R., & Solfema, S. (2023). Pemanfaatan Smartphone dalam Pembelajaran Matematika: Bagaimana Persepsi Mahasiswa? *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 590–603. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.2153>
- Murni, D., Jamna, J., Solfema, S., & Handican, R. (2023). Pemanfaatan Smartphone dalam Pembelajaran Matematika: Bagaimana Persepsi Mahasiswa? *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 590–603.
- Mustofiarudin, M., Nurdin, N., & Putri, R. D. (2019). Perbandingan Keterampilan Sosial Siswa Menggunakan Model Time Token dan Snowball Throwing. *JEE (Jurnal Edukasi Ekobis)*, 7(3).
- Muthoharoh, M. (2019). Media powerpoint dalam pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21–32.

- Nabila, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Al-Quran Dan Hadits di SMA Pesantren Modern Datok Sulaiman. *Skripsi. Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Pada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*.
- Nasir, L. M., & Jamiludin, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(1), 129–142.
- Novianti, C., Sadipun, B., & Balan, J. M. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 3(2), 57–75.
- Novianti, M. S., Nurdin, N., Pujiati, P., & Rizal, Y. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Waytenong. *Journal of Social Science Education*, 3(1), 79–86.
- Nurhayati, N., Arafat, Y., & Fitriani, Y. (2020). Penggunaan media power point dalam pembelajaran matematika dan pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 13(1), 75–87.
- Paridawati, I., Daulay, M. I., & Amalia, R. (2021). Persepsi orangtua terhadap penggunaan smartphone pada anak usia dini di desa indrasakti kecamatan tapung kabupaten kampar. *Journal on Teacher Education*, 2(2), 28–34.
- Prabowo, R. A., Hita, I. P. A., Lubis, F. M., Patimah, S., Eskawida, E., & Siska, S. (2023). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Dribbling Permainan Bola Basket. *Journal on Education*, 5(4), 12648–12658.
- Putra, B. W., & Candra, O. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(1), 15–22.
- Rahma, A., & Sandika, B. (2022). Pengaruh Smartphone Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Ekskresi Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 3(1), 43–52.
- Rahman, M., & Mahmud, N. (2018). Pengaruh penggunaan media pembelajaran powerpoint terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas X SMA Negeri 3 Majene. *Saintifik*, 4(1), 83–92.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Ratna, E. Y., Ferry, F., & Wawan, I. (2022). Analisis Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Trigonometri. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)*.

- Rindiantika, S. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar, Lingkungan Keluarga, Dan Pemanfaatan Smartphone Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis Kelas X SMK Negeri 1 Buay Madang. *Repository FKIP UNILA*.
- Rohendi, T., Syarbini, A., & Asmawati, L. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jtppm (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran): Edutech And Intructional Research Journal*, 3(1).
- Roza, E., Pujiati, P., & Putri, R. D. (2019). Pengaruh Kesiapan Belajar, Gaya Belajar, dan Efikasi Diri Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu. *JEE (Jurnal Edukasi Ekobis)*, 7(4).
- Rusli, S. A. (2023). Metode Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Nasionalisme Siswa. *DOTPLUS Publisher*.  
<https://books.google.co.id/books?id=fVWtEAAAQBAJ>
- Rusman, T. (2015). Statistika Penelitian; Aplikasinya dengan SPSS. *Graha Ilmu. Yogyakarta*.
- Safitri, M. D., & Nugroho, A. S. (2023). Penerapan Metode Demonstrasi Berbantu Media Jarimatika Dan Paper Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3102–3115.
- Sambaralam, M. G., Alqadri, B., Haslan, M., & Herianto, E. (2023). Hubungan Disiplin Belajar Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PPKN Siswa Kelas IX SMPN 1 Lape. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 384–393.
- Sari, D. E. (2019). Quizlet: aplikasi pembelajaran berbasis smartphone era generasi milenial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 9–15.
- Setiawan, M. S. (2020). Belajar dan Pembelajaran. *Uwais Inspirasi Indonesia*.  
<https://books.google.co.id/books?id=CPhqDwAAQBAJ>
- Situlak, A. N. (2023). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar siswa di SDN 231 Inpres Lemo Kecamatan Makale Utara Kabupaten Tana Toraja.
- Suardi, A. (2019). Efektivitas Penggunaan Powerpoint Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam (Studi Eksperimen Di Kelas X SMA Negeri 4 Pandeglang). *Skripsi*, 156. <http://repository.uinbanten.ac.id/3866/>
- Suardi, M. (2018). Belajar & Pembelajaran. *Deepublish*.  
<https://books.google.co.id/books?id=kQ1SDwAAQBAJ>
- Sugiyono. (2023). METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D. *Alfabeta. Bandung*.
- Ulfa, R. (2021). Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan. *Al-Fathonah*, 1(1), 342–351.

- Wardana, T. A., & Andarwati, M. (2021). Analisis penggunaan media belajar smartphone terhadap hasil belajar melalui motivasi peserta didik SDN Kalisongo 3 Kabupaten Malang. *Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF)*, 5, 2947–2961.
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26–32.
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24.
- Yuliana, & Ummya, F. (2023). Penerapan Reward Dan Punishment Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII E SMP Islam Integral Luqman Al-Hakim Batam. *Jurnal AS-SAID*, 3(1), 62–70. <https://e-journal.institutabdullahsaid.ac.id/index.php/AS-SAID/article/view/148>
- Zulfa, N., & Mujazi, M. (2022). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap konsentrasi belajar siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(4), 12–29.
- Zulkarnain, Z., Walidin, W., & Misbah, T. L. (2023). Pengembangan Bakat Siswa melalui Kegiatan Belajar Kaligrafi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI di Pondok Pesantren Raudhatul Jannah Kota Subulussalam. *Tadabbur: Jurnal Peradaban Islam*, 5(1), 615–627.