

**DAMPAK PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA SD INPRES
PAROPO KOTA MAKASSAR**

SKRIPSI

**SEPTIANI RIKA
4518103007**

BOSOWA



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BOSOWA
2022**

**DAMPAK PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA SD INPRES
PAROPO KOTA MAKASSAR**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

UNIVERSITAS

BOSOWA

**SEPTIANI RIKA
4518103007**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BOSOWA
2022**

SKRIPSI

DAMPAK PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA SD INPRES PAROPO
KOTA MAKASSAR

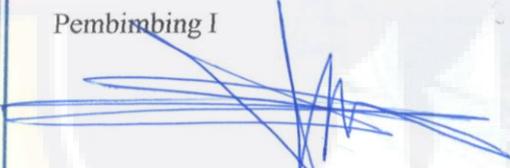
Disusun dan diajukan oleh

SEPTIANI RIKA
4518103007

Telah diperiksa dan disetujui untuk dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi
pada tanggal 18 Agustus 2022

Menyetujui:

Pembimbing I

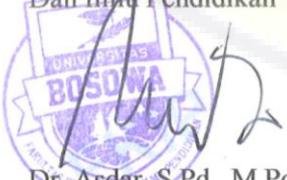

Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd.
NIDN. 0031126204

Pembimbing II


St. Muriati, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0909098801

Mengetahui:

Dekan Fakultas Keguruan
Dan Ilmu Pendidikan


Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.
NIK. D. 450375

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Dr. Burhan, S.Pd., M.Pd.
NIK. D. 450591

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Septiani Rika
NIM : 4518103007
Judul Skripsi : Dampak Penggunaan *Smartphone* terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Inpres Paropo Kota Makassar.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan pplagiasi, baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Makassar, 18 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,



Septiani Rika

ABSTRAK

Septiani Rika. 2022. *Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Inpres Paropo Kota Makassar*. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bosowa. Dibimbing oleh Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd. dan St. Muriati, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Untuk mengetahui dampak positif dari penggunaan *smartphone*. (2) Untuk mengetahui dampak negatif dari penggunaan *smartphone*. (3) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survey. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SD Inpres Paropo Kota Makassar sebanyak 100 siswa, dengan jumlah sampel 33 siswa. Adapun teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji linearitas, regresi linear sederhana, dan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *smartphone* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa SD Inpres Paropo Kota Makassar. Dampak positif, yaitu: mempermudah komunikasi, hiburan dan memperluas jaringan persahabatan. Dampak negatif, yaitu: *smartphone* mengganggu perkembangan anak, efek radiasi, mempengaruhi sikap dan perilaku siswa. Peneliti disarankan kepada guru dan orang tua siswa untuk senantiasa melakukan pengawasan dan mengontrol siswa dalam menggunakan *smartphone* untuk pembelajaran.

Kata kunci: Penggunaan *smartphone*, motivasi belajar siswa

ABSTRACT

Septiani Rika. 2022. The Impact of Using Smartphone on Learning Motivation Students Inpres Paropo Elementary School Makassar City. Thesis Primary School Teacher Education Department, Faculty of Teacher Training and Education, Bosowa University. Guided by Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd. and St. Muriati, S.Pd., M.Pd.

This research aim to (1) know the positive impact of using smartphone. (2) to know the negative impact of using smartphone. (3) to know how big the impact of using smartphone to student learning motivation.

This research using quantitative approach with surveys methods. Population in this research are students of inpres paropo elementary school of makassar city as much as 100 students, with the number of sample are 33 students. The technique of collected sample using purposive sampling. Technique of collecting the data using questionnaire and validity test, reability test, normality test, linearity test, simply regression linear and hypothesis test.

The result of this research show there is negative impact using smartphone on learning motivation students inpres paropo elementary school makassar city. Positive impacts, namely: facilitating communication, entertainment and expanding friendship networks. Negative impact, namely: smartphone interfere with child development, radiation effects, affect student attitudes and behavior. Researchers are advised to teachers and parents of students to always supervise and control student in using smartphone for learning.

Keyword: *using smartphone, students learning motivation*

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat, taufik, dan hidayahnya, penulis masih diberi kesehatan dan kesempatan serta kekuatan sehingga skripsi ini bisa diselesaikan. Terima kasih tidak lupa dikirimkan kepada Tuhan, beserta keluarga dan teman.

Skripsi ini berjudul “Dampak penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa SD Inpres Paropo kota Makassar” ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan kerja sama berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Batara Surya, S.T., M.Si., selaku Rektor Universitas Bosowa.
2. Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa.
3. A. Vivit Angreani, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Bosowa.
4. Dr. Hj. A. Hamsiah, M.Pd., selaku Wakil Dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa.
5. Dr. Burhan S.Pd., M.Pd., selaku Ketua program Studi Pendidikan Guru sekolah Dasar Universitas Bosowa.
6. Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing, mengarahkan, dan memotivasi penulis dalam menyusun skripsi.
7. St. Muriati, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing, mengarahkan, dan memotivasi penulis dalam menyusun skripsi.
8. Terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua saya Eli R. dan lince yang selalu mendoakan, berjuang, rela berkorban tanpa pamrih dalam mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu dari awal perkuliahan hingga pengerjaan skripsi ini.
9. Kepada rekan-rekan seperjuangan saya Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2018 Universitas Bosowa terkhusus kelas A, terima kasih atas solidaritas yang diberikan selama menjalani proses perkuliahan, semoga keakraban dan kebersamaan kita tidak berakhir sampai disini.

10. Ucapan terima kasih kepada sahabat-sahabatku Rina Fajriani Ramadhani, Sarlita Renden, Adriana Eltresno dan Mayke Sastra Wiranda yang setia dan tulus mengorbankan waktu, tenaga, materi, doa, dukungan dan masukan kepada penulis demi terselesainya skripsi ini, serta semua pihak yang telah memberikan bantuan yang tidak sempat disebutkan satu persatu, semoga segala bantuan dan pengorbanan kalian dapat bernilai ibadah dan mendapat imbalan dari-Nya.

11. Peserta didik dari SD Inpres Paropo Kota Makassar yang telah menjadi subjek penelitian.

Selanjutnya penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini banyak sekali kekurangan yang sepatutnya diperbaiki, oleh karena itu adanya saran dan kritik yang membangun sangat kami butuhkan demi kebaikan dalam menuju masa depan. Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis akan dibalas dengan kebaikan Tuhan Yang Maha Esa.

Makassar, Agustus 2022

Septiani Rika

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori	8
1. Motivasi dalam Belajar	8
2. Penggunaan <i>Smartphone</i>	14
B. Penelitian yang Relevan	17
C. Kerangka Pikir	18
D. Hipotesis	20
BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Jenis dan Desain Penelitian	21
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	22
C. Populasi dan Sampel Penelitian	22

D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	23
E. Prosedur Pengumpulan Data	25
F. Teknik Analisis Data	26
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	31
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	31
B. Hasil Penelitian	32
C. Pembahasan Hasil Penelitian	43
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	46
A. Kesimpulan	46
B. Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN.....	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	20
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	21
Gambar 4.1 Tanggapan Responden Terhadap Dampak Positif Penggunaan <i>Smartphone</i>	34
Gambar 4.2 Tanggapan Responden Terhadap Dampak Negatif Penggunaan <i>Smartphone</i>	35
Gambar 4.3 Tanggapan Responden Terhadap Variabel Motivasi Belajar.....	36

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data Jumlah Siswa SD Inpres Paropo	22
Tabel 3.2 Data Siswa Menggunakan <i>Smartphone</i>	23
Tabel 3.3 Alternatif Jawaban	26
Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas	37
Tabel 4.2 Hasil Uji Linearitas	38
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas.....	39
Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas.....	40
Tabel 4.5 Analisis Regresi Linear Sederhana	41
Tabel 4.6 Hasil Uji Hipotesis Secara Parsial (Uji-t)	42
Tabel 4.7 Koefisien Determinasi.....	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Profil Sekolah	51
Lampiran 2 Visi Misi dan Tujuan SD Inpres Paropo	52
Lampiran 3 Data Nama Siswa yang Menggunakan <i>Smartphone</i>	54
Lampiran 4 Kisi-kisi Angket	55
Lampiran 5 Instrumen Penelitian	58
Lampiran 6 Tabulasi Data Penelitian	62
Lampiran 7 Hasil Olah Data SPSS	65
Lampiran 8 Tanggapan Responden Terhadap Dampak Positif Penggunaan Smartphone.....	73
Lampiran 9 Tanggapan Responden Terhadap Dampak Negatif Penggunaan Smartphone.....	74
Lampiran 10 Tanggapan Responden Terhadap Variabel Motivasi Belajar	75
Lampiran 11 Lembar Observasi	76
Lampiran 12 Nilai r Tabel	85
Lampiran 13 Surat Izin Penelitian	86
Lampiran 14 Surat Keterangan Penelitian	87
Lampiran 15 Dokumentasi Penelitian	88

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Semakin canggihnya teknologi di zaman ini membuat banyak perubahan besar dalam kehidupan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam berbagai bidang. Perkembangan teknologi yang begitu pesat membawa kemajuan dalam dunia memasuki era globalisasi yang begitu modern. Di zaman yang modern ini, manusia harus mengikuti perkembangan zaman di mana kehidupan yang sangat efektif, praktis, dan efisien. Oleh karena itu penting untuk terus mengikuti dan mempelajari perkembangan teknologi agar selalu percaya diri untuk menghadapi era yang serba digital. Salah satu teknologi digital yang sangat populer yaitu *smartphone*.

Saat ini hampir sebagian *smartphone* menjadi sebuah kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia dikarenakan sangat mudah dibawa kemana saja dan sangat membantu dalam pekerjaan. *Smartphone* secara umum digunakan sebagai alat untuk mencari sebuah informasi yang ada di dunia dengan sangat mudah, juga sebagai alat komunikasi jarak jauh ataupun sebagai media hiburan dan lain sebagainya. Seakan *smartphone* membuat manusia dapat merasa dunia itu berada di genggam tangan, membuat seseorang yang jauh merasa sangat dekat, juga alat untuk menghibur diri sendiri maupun di sekitar pengguna *smartphone*. *Smartphone* (ponsel cerdas) bukan hanya sebagai alat komunikasi melainkan untuk keperluan lain seperti *browsing* internet, membaca *e-book*, belanja, transfer uang, *games* dan berbagai fitur lainnya yang dapat mempermudah aktivitas kerja

manusia. Dengan dilengkapi fitur internet, *games*, dan sosial media inilah yang membuat *smartphone* sangat populer di semua kalangan usia. Perusahaan yang memproduksi *smartphone* di era modern ini tak habis-habisnya memperbaharui fitur yang terdapat di dalamnya sehingga manusia berlomba-lomba ingin memiliki *smartphone* dengan fitur lengkap tersebut. Inilah faktor yang membuat manusia tidak terkontrol dalam menggunakan *smartphone*. Namun terdapat pula hal-hal yang dapat merugikan bagi penggunanya terutama bagi siswa sekolah dasar. Tidak jarang di jumpai siswa yang membawa *smartphone* saat pergi ke sekolah dan sering juga di jumpai siswa bermain dengan menggunakan *smartphone* sampai berjam-jam. Aplikasi-aplikasi hiburan, *games*, dan media sosial semakin membuat peserta didik kecanduan. Penggunaan aplikasi media sosial di dalam *smartphone* yang berlebihan dan di luar kontrol seperti *facebook*, *instagram*, *whatsapp*, *youtube* dapat memangkas waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar. Konsekuensinya kebiasaan ini membuat siswa merasa belajar bukan lagi fokus utama mereka dan ini mengganggu motivasi belajar mereka baik di sekolah maupun di rumah.

Siswa SD yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan cenderung berupaya untuk mencapai prestasi. Motivasi belajar juga berarti sebagai keseluruhan daya penggerak, pendorong dari dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang diwujudkan dalam bentuk adanya kebutuhan, dorongan dan usaha siswa dalam melakukan aktivitas guna mencapai tujuan. Perilaku anak-anak yang sudah kecanduan dengan *smartphone* secara langsung bisa mengganggu motivasi belajar dan membuat mereka sulit untuk berkonsentrasi

dalam belajar. Hasil temuan lain menunjukkan bahwa realitas tersebut sudah menjadi masalah utama yang dapat mempengaruhi motivasi belajar anak-anak. *Smartphone* yang awalnya dapat membantu peserta didik kini membawa masalah bagi motivasi belajar mereka. Dengan demikian, terjadi kesenjangan antara perilaku penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar siswa terutama pada siswa SD Inpres Paropo Kota Makassar. Maraknya pengguna *smartphone* di Indonesia membuat fenomena baru di kalangan remaja khususnya anak-anak sekolah dasar yang aktivitas kegiatan sekolahnya bisa kacau, hingga anak sekolah malas belajar dan membuang banyak waktu bermanfaat hanya untuk memainkan *smartphone*. Penggunaan *smartphone* di kalangan anak-anak sekolah dasar mempunyai dua sisi yaitu negative dan positif. Penggunaan *smartphone* secara berlebihan sangat berbahaya karena dapat menimbulkan ketergantungan sehingga lupa waktu. Banyak anak sekolah dasar mengerjakan PR di sekolah bahkan tidak dapat mengerjakan PR sama sekali dan membuang banyak waktu mereka yang bermanfaat demi bisa menikmati fasilitas hiburan yang ditawarkan oleh *smartphone*. Ketergantungan pada aktivitas penggunaan *smartphone* pada anak sekolah dasar akan mengurangi aktivitas yang seharusnya dijalani oleh perkembangan anak untuk bermain dengan teman sebaya mereka. Anak-anak yang mengalami ketergantungan pada *smartphone* akan mengurangi waktu belajar sehingga prestasi belajarnya terganggu dan mempengaruhi sikap kedisiplinannya dalam sehari-hari. Jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, diperkirakan anak tidak akan peduli dengan masa depannya, bahkan sulit mengatur waktunya.

Penggunaan *smartphone* yang dapat terhubung dengan layanan internet akan membantu siswa khususnya pada tingkat sekolah dasar yang mana mereka sudah tidak asing lagi dengan alat ini. Namun, pada kenyataannya saya sering melihat siswa yang khususnya siswa sekolah dasar cenderung menggunakan *smartphone* tersebut untuk hal-hal yang sebenarnya tidak diharuskan pada umur mereka. Pada dasarnya orang tua memberikan *smartphone* kepada anak karena mereka berfikir bahwa *smartphone* mudah digunakan untuk belajar membaca, menulis, berhitung, dan sebagainya. Selain banyak aplikasi dan permainan edukatif yang dapat membuat anak semakin pintar, *smartphone* juga diberikan agar anak tidak sering keluar rumah. Tetapi di sisi lain terjadi hal yang berlawanan dalam artian kurang tepatnya pemanfaatan *smartphone* pada fungsi yang sebenarnya. Sehingga hal tersebut akan berdampak pada motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar adalah motivasi. Dengan adanya motivasi siswa akan belajar lebih keras, ulet, tekun dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar pada dasarnya adalah suatu usaha yang didasari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil tujuan tertentu. Motivasi di pandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar.

Berdasarkan hasil temuan awal di SD Inpres Paropo Kota Makassar menunjukkan bahwa realitas tersebut sudah menjadi masalah utama yang dapat

mempengaruhi motivasi belajar anak-anak. Masalah penggunaan *smartphone* yang berlebihan bagi siswa perlu diperhatikan, karena akan memberikan masalah serius bagi motivasi belajar anak baik di sekolah maupun di rumah. Apabila tidak segera diatasi tentu akan berkembang menjadi “Penyakit Kronis“ yang makin sulit diatasi.

B. Identifikasi Masalah

Dari semua masalah penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Semakin canggihnya teknologi di era modern mempermudah pekerjaan manusia dari berbagai bidang.
2. Ketergantungan manusia terhadap *smartphone*.
3. *Smartphone* membuat manusia kurang peduli, bermalas-malasan, dan kurang konsentrasi.
4. Banyaknya pengguna *smartphone* di anak prasekolah.
5. Semakin banyaknya penggunaan *smartphone* selama masa pandemi Covid-19 di sektor pendidikan.

C. Pembatasan Masalah

Untuk memudahkan pembahasan dalam skripsi ini agar penelitian lebih fokus dan tidak menimbulkan salah penafsiran maka diperlukan adanya pembatasan masalah, oleh karena itu penelitian dibatasi dampak penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa SD Inpres Paropo Makassar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak positif dari penggunaan *smartphone*?
2. Bagaimana dampak negatif dari penggunaan *smartphone*?
3. Bagaimana pengaruh *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dampak positif dari penggunaan *smartphone*.
2. Untuk mengetahui dampak negatif dari penggunaan *smartphone*.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharap dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis.

1. Secara Teoretis

- a. Sebagai sumbangan karya ilmiah bagi perkembangan ilmu pengetahuan di Universitas Bosowa mengenai dampak penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa SD Inpres Paropo Kota Makassar.
- b. Sebagai pijakan bagi penelitian lainnya.
- c. Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengaruh pemakaian *smartphone* terhadap motivasi belajar.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru untuk selalu memperhatikan siswanya terutama pengaruh motivasi belajar terhadap pengaruh *smartphone*.
- b. Bagi siswa agar mengetahui dampak pemakaian *smartphone* terhadap motivasi belajar.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan pembelajaran yang baik dalam proses mengajar.
- d. Bagi pihak lain dapat bermanfaat untuk menambah wawasan, pembelajaran, dan memecahkan masalah penelitian yang akan diterapkan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Motivasi dalam Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Clayton Alderfer menyatakan bahwa motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Motivasi yang tinggi dalam belajar akan mempengaruhi hasil belajar siswa, artinya semakin tinggi motivasi siswa dalam belajar, semakin tinggi pula upaya dan usaha yang dilakukan, maka semakin tinggi hasil belajar yang di peroleh.

Menurut Dimiyati (2006), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah:

1. Cita-cita/aspirasi jiwa
2. Kemampuan siswa
3. Kondisi siswa
4. Kondisi lingkungan siswa
5. Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran
6. Upaya guru dalam mengelola kelas

Menurut Purwanto (2010) dalam aktivitas belajar, seorang individu membutuhkan suatu dorongan atau motivasi sehingga sesuatu yang diinginkan dapat tercapai, dalam hal ini ada beberapa yang mempengaruhi belajar:

1. Faktor individual, seperti: kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, Latihan, motivasi, dan pribadi.
2. Faktor sosial, seperti: keluarga atau keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat dalam belajar, dan motivasi sosial.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut tidak terdapat persamaan dalam faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar. Setiap pendapat memiliki sudut pandang yang berbeda-beda dalam melihat faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar.

Banyak teori tentang motivasi manusia telah dikembangkan oleh ahli psikologi yang bekerja dalam satu dari tiga kerangka teori besar, yaitu: behaviorisme, psikologi kognitif, dan humanisme. Para ahli yang menganut paham behavior mengatakannya bahwa motivasi berawal dari situasi, kondisi dan objek yang menyenangkan. Jika hal ini memberi kepuasan yang berkelanjutan maka akan menimbulkan tingkah laku yang siap untuk melakukan sesuatu. Kaum paham kognitif mengatakan bahwa yang mempengaruhi perilaku individu adalah proses pemikiran, karena penganut paham kognitif memfokuskan pada bagaimana individu memproses informasi dan memberikan penafsiran untuk situasi khusus. Penganut paham humanis mengatakan bahwa manusia bertindak dalam situasi lingkungan dan membuat pilihan mengenai apa yang dilakukan, tetapi mereka lebih menaruh perhatian pada jalan umum perkembangan seseorang, aktivitas dari

potensi dan menghilangkan gangguan-gangguan pada pertumbuhan seseorang (Syamsuddin, 2018).

Koeswara (2017) mengatakan bahwa dalam disiplin ilmu psikologi, motivasi merupakan konsep yang digunakan untuk menerangkan kekuatan-kekuatan yang ada dan bekerja pada diri organisme atau individu yang menjadi penggerak dan pengarah tingkah laku individu tersebut. Para teoritikus motivasi dalam menyusun konsepsi teori mengenai motivasi bisa dikategorikan dalam tiga pendekatan yang utama, yakni:

1. Pendekatan biologis,
2. Pendekatan behavioristik,
3. Pendekatan kognitif

Teeven dan Smith dalam Martaniah (1964) menyatakan bahwa motivasi adalah konstruk dan pengaktifan perilaku, sedangkan komponen yang lebih spesifik dari motivasi yang berhubungan dengan tipe-perilaku tertentu disebut motif. Motif merupakan faktor penggerak yang menyebabkan timbulnya perilaku tertentu, sedangkan motivasi struktur dari berbagai motif yang timbul pada diri seseorang. Kemudian Smith dan Sarason memberikan pengertian motivasi berasal dari kata latin move yang berarti dorongan atau menggerakkan, dengan demikian motivasi diartikan sebagai daya bergerak dari dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas demi mencapai suatu tujuan. Senada dengan di atas Terry dan Franklin menjelaskan bahwa di dalam diri individu yang menggerakkan individu untuk melakukan tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. McDonald dalam Soemanto menyatakan bahwa motivasi adalah suatu perubahan tenaga di

dalam diri/pribadi seseorang yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi dalam usaha untuk mencapai tujuan. Di dalam rumusan ini terlihat ada tiga unsur penting, yaitu:

1. Bahwa motivasi mengawali terjadinya perubahan energi pada setiap diri manusia. Perkembangan motivasi itu akan membawa beberapa perubahan sistem neurofisiologis yang ada dalam organisme manusia, dan penampakkannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia,
2. Motivasi ditandai dengan munculnya rasa/*feeling*, efeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, efeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia,
3. Motivasi ditandai dengan reaksi-reaksi tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respon dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya akan terangsang atau terdorong oleh adanya unsur yang lain dalam hal ini adalah tujuan (Sugiyono, 2019).

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar tidak selalu datang dengan sendirinya dari dalam diri. Motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh banyak faktor baik itu dari dalam maupun dari luar. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar pada siswa adalah:

1. Tingkat motivasi belajar
2. Tingkat kebutuhan belajar
3. Tingkat minat

4. Sifat pribadi

Keempat faktor tersebut saling mendukung dan timbul pada diri siswa sehingga tercipta semangat belajar untuk melakukan aktivitas sehingga tercapai tujuan dalam memenuhi kebutuhannya (Sardiman, 2014).

Menurut Yuniastuti (2013) motivasi ialah suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Pada dasarnya motivasi belajar siswa dibedakan menjadi dua jenis, yakni motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Menurut Usman (2010: 29), motivasi ini timbul sebagai akibat dari dalam individu karena adanya ajakan dari orang lain sehingga dengan kondisi demikian akhirnya ia mau melakukan sesuatu atau belajar. Artinya motivasi intrinsik berarti motivasi yang berasal dari dalam individu dan bersifat fundamental untuk melakukan dorongan dalam berperilaku dengan aktivitas yang dilaksanakan, bersifat bebas dan memiliki kecenderungan tanpa paksaan atau intervensi dari orang lain.

Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang lahir dari dorongan luar seperti adanya kompetisi atau pesaing. Motivasi eksternal juga bisa terjadi karena adanya prinsip reward dan punishment sehingga seseorang terdorong untuk melakukan sesuatu. Motivasi ini dapat dikategorikan sebagai tindakan yang dibuat karena adanya intervensi atau tekanan yang ada dari luar individu.

Hal ini juga diungkapkan oleh Astrid (2019) yang menyatakan bahwa untuk membentuk motivasi belajar akan dipengaruhi dari faktor keinginan yang ada dalam dirinya sendiri seperti keinginan untuk berhasil maupun adanya rasa

kebutuhan dan juga faktor dari luar dirinya seperti dari lingkungan dan suasana belajar yang membentuk sebuah keinginan untuk belajar dan mendapatkan ilmu.

Peran orang tua dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa sangatlah penting. Peran orang tua dalam pendidikan anak menurut Billige (2019) dapat diartikan sebagai bentuk bantuan dan dukungan kepada siswa dalam kegiatan belajar mengajar, seperti membantu tugas sekolah, menanggapi prestasi akademik dari siswa, melakukan komunikasi antara orang tua dan guru terkait perkembangan belajar siswa dan menyediakan lingkungan belajar yang mendukung.

Selain orang tua, peran guru dalam pembelajaran sangatlah penting. Guru bukan hanya bertugas sebagai pemberi materi, namun diperlukan kreativitas dalam menciptakan dan menyusun seluruh rangkaian proses pembelajaran, seperti perencanaan pengajaran, pelaksanaan pembelajaran dan mengelola kelas, serta melakukan evaluasi pembelajaran. Kreativitas adalah kemampuan yang ada dalam diri seseorang untuk menciptakan dan menghasilkan sesuatu yang baru yang berharga, baik berupa produk, ide, atau gagasan yang baru, kemampuan beradaptasi dengan perubahan dan untuk mewujudkan adanya sebuah perubahan. Motivasi siswa dapat dilihat dari dorongan siswa untuk mau belajar dengan sendirinya. Adanya keinginan siswa untuk belajar juga dapat dipengaruhi jika siswa merasa tertarik akan suatu pelajaran. Ketertarikan itu disebut minat belajar.

c. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar memiliki indikator ataupun ciri-ciri. Ada beberapa klasifikasi indikator motivasi belajar yaitu sebagai berikut:

1. Adanya Hasrat dan keinginan berhasil
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
4. Adanya penghargaan dalam belajar
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
6. Adanya lingkungan belajar kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik

2. Penggunaan *Smartphone*

a. Pengertian *Smartphone*

Telepon cerdas atau *smartphone* adalah telepon genggam yang memiliki sistem operasi untuk masyarakat luas, fungsinya tidak hanya untuk SMS dan telepon saja tetapi pengguna dapat dengan bebas menambah aplikasi, menambah fungsi-fungsi atau mengubah sesuai keinginan pengguna. *Smartphone* merupakan sebuah telepon yang menampilkan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (e-book) atau terdapat papan ketik dan penyambung VGA.

Smartphone adalah ponsel yang di dalamnya terdapat berbagai fitur pendukung dan akses internet. Dalam hal fitur, kebanyakan *smartphone* mendukung fitur pengaturan nama, suara digital, alarm, jam dunia, *stopwatch*, kalkulator, pesan teks, email, web *browsing*, kamera, navigasi, kemampuan membaca dokumen (*MS Word*, *MS. Excel*, *MS. Power Point*), pemutar musik atau *MP3*, penjelajah foto dan melihat klip video, penjelajah internet, games, dan masih banyak lagi. Untuk saat ini, belum ada definisi standar mengenai

smartphone, namun sebuah *smartphone* dapat dilihat dari *software* (Android atau IOS), sistem operasinya layar sentuh dengan papan ketik qwerty.

b. Faktor Penggunaan *Smartphone*

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi seorang anak atau remaja dalam penggunaan *smartphone* yaitu sebagai berikut:

1. Iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan di media sosial. Iklan seringkali mempengaruhi remaja untuk mengikuti perkembangan masa kini. Sehingga hal itu membuat remaja semakin tertarik bahkan penasaran akan hal baru;
2. *Smartphone* menampilkan fitur-fitur yang menarik yang membuat anak penasaran untuk mengoperasikan *smartphone*;
3. Kecanggihan dari *smartphone* dapat memudahkan semua kebutuhan anak. Kebutuhan anak dapat terpenuhi seperti bermain game dan sosial media;
4. Keterjangkauan harga *smartphone* yang disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi;
5. Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat, karena pada zaman sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan *smartphone*;
6. Faktor budaya berpengaruh paling luas terhadap perilaku anak. Sehingga banyak remaja yang mengikuti trend yang ada di dalam budaya lingkungan mereka, yang membuat keharusan untuk memiliki *smartphone*;
7. Faktor sosial yang mempengaruhi seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial;

8. Faktor pribadi yang berkontribusi terhadap perilaku remaja seperti usia dan tahap siklus hidup, pekerjaan dan lingkungan ekonomi, gaya hidup, serta konsep diri (Fadilah, 2015).

c. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *Smartphone*

Dampak positif penggunaan *smartphone* adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang banyak sehingga lebih mudah untuk memperbanyak teman dan berkenalan dengan orang baru;
2. Mempersingkat jarak dan waktu;
3. Hubungan jarak jauh tidak menjadi masalah dan halangan karena kecanggihan dari aplikasi yang ada di dalam *smartphone*;
4. Mempermudah para siswa mengkonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum dimengerti.

Dampak negatif penggunaan *smartphone* adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang ada di dalam *smartphone* membuat seseorang lebih mementingkan diri sendiri. Seringkali seseorang mengabaikan orang yang ada disekitarnya bahkan tidak jarang tidak menganggap orang yang mengajak berbicara;
2. Seseorang menjadi kecanduan bermain *smartphone*. Awalnya seseorang menggunakan *smartphone* untuk berkomunikasi menggunakan media sosial. Akan tetapi anak-anak lama-kelamaan menemukan kesenangan baru dengan *smartphone* sehingga hal ini akan menjadi sebuah kebiasaan;

3. *Smartphone* memudahkan seseorang mengakses berbagai situs yang tidak selayaknya diakses. Berbagai hal yang marak diakses remaja adalah bermacam bentuk pornografi dan video kekerasan;
4. Media sosial yang ada di dalam *smartphone* sering menimbulkan berbagai kasus. Dimana kasus tersebut seperti *bullying*, penculikan, pemerkosaan. Hal ini biasanya diawali dengan perkenalan di media sosial;
5. *Smartphone* membuat remaja menjadi malas bergerak dan beraktivitas, serta membuat remaja sulit dalam membangun kemampuan dan keterampilan sosialnya (Hafriyanto, dkk, 2019).
6. Terdapat efek radiasi yang mempengaruhi kesehatan siswa.
7. Mengalami penurunan konsentrasi. Anak mengalami penurunan konsentrasi saat belajar. Konsentrasinya menjadi lebih pendek dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar.

B. Penelitian yang Relevan

Berikut beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian penulis, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fadilah (2013) dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (HP) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMP Negeri 66 Jakarta Selatan”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan diketahui terdapat pengaruh positif dengan memperhatikan besarnya r_{xy} sebesar 0,808. Kemudian pada taraf signifikan 5% diperoleh r tabel sebesar 0,297 dan pada taraf signifikan 1% diperoleh nilai sebesar 0,361. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat korelasi positif yang kuat atau tinggi antara penggunaan 41 alat komunikasi handphone (HP)

terhadap aktivitas belajar siswa di SMP negeri 66 Jakarta. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan.

Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan variabel Penggunaan Alat Komunikasi (Handphone) atau *Gadget*. Adapun perbedaannya terletak pada variabel terikat dalam penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fadilah yaitu Aktivitas Belajar Siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Afifah Rahman (2015) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap aktivitas kehidupan murid (studi kasus MAN 1 Rengat Barat) menyimpulkan hasil penelitian secara umum menyatakan bahwa *handphone* banyak memberikan dampak yang negatif, terutama di kalangan pelajar.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan kebijakan pemerintah mengenai kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (Covid-19) yang menyatakan bahwa proses belajar pada seluruh lembaga pendidikan harus dilakukan di rumah melalui pembelajaran daring atau *online*, sistem pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran tanpa harus bertemu langsung atau tatap muka. Maka dari itu penggunaan *smartphone* dipilih sebagai media pembelajaran di sekolah pada masa pandemi saat ini.

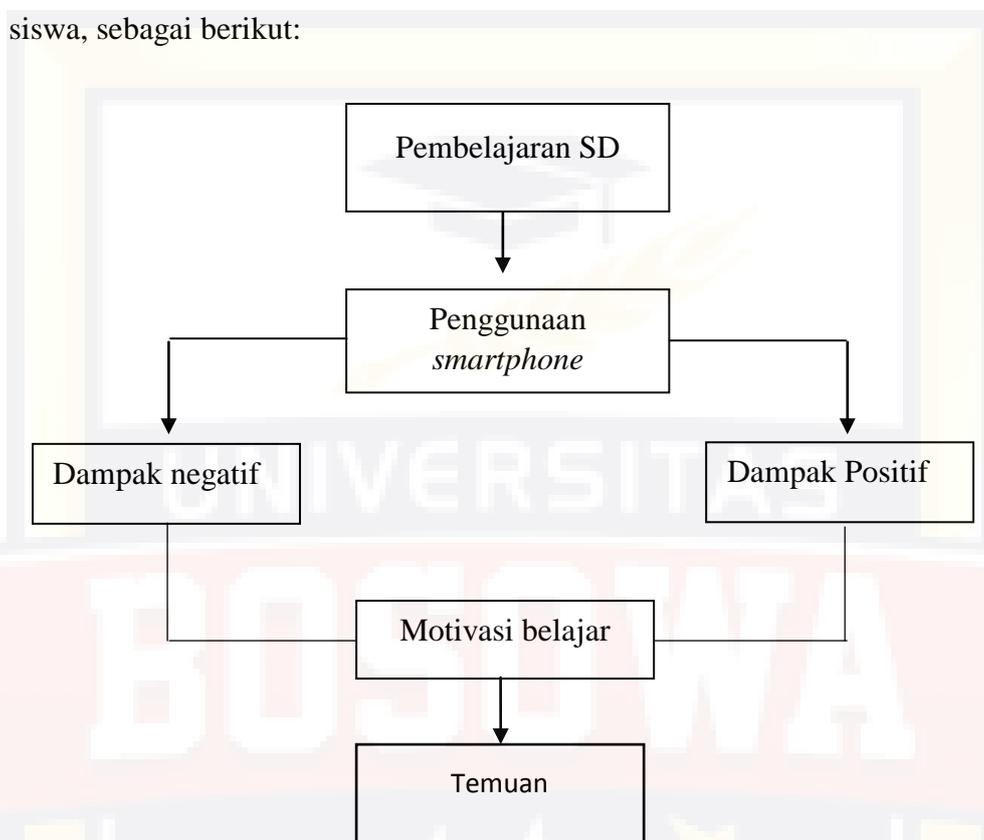
Smartphone yang serba canggih memudahkan kegiatan belajar mengajar secara *online* atau daring misalnya siswa bisa mendapatkan semua informasi yang bisa diakses melalui *smartphone*, dan siswa bisa belajar tidak hanya menggunakan materi yang diberikan oleh guru ketika pembelajaran berlangsung, dimana siswa

juga bisa mencari materi-materi yang dipelajari di sekolah melalui *smartphone* yang mereka miliki. Sehingga setelah mendapatkan materi pelajaran bisa menambah pengetahuan siswa.

Smartphone memiliki dampak positif dan negatif yang dapat dirasakan oleh pengguna. Dampak positif *smartphone* yaitu: sebagai alat komunikasi dan informasi, menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi, memperluas pergaulan secara sosial. Sehingga *smartphone* yang digunakan bisa bermanfaat untuk siswa. Dibalik dampak positif yang dapat menambah pengetahuan siswa, ternyata *smartphone* juga memberikan dampak negatif bagi para siswa. Diantaranya dampak negatif tersebut yaitu mengganggu perkembangan anak, menurunkan prestasi belajar, mengganggu konsentrasi belajar siswa, membuat siswa malas belajar, melupakan tugas dan kewajiban, mempengaruhi sikap perilaku dan pemborosan.

Adanya *smartphone* tidak hanya untuk digunakan hiburan game, sosial media, dan networking sehingga waktu belajar mereka akan berkurang karena ketergantungannya terhadap *smartphone*, akan menjadi penghambat pada motivasi belajar siswa. Namun Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan berupaya untuk mendapatkan nilai yang memuaskan sehingga menggunakan *smartphone* untuk belajar misalnya dapat menjadi sumber informasi yang dibutuhkan oleh siswa, seperti menggunakan media internet, *e-book*, aplikasi-aplikasi untuk menunjang belajar mereka.

Berdasarkan pernyataan tersebut, maka dapat digambarkan kerangka pikir penelitian tentang dampak penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa, sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian kajian teori dan kerangka pikir diatas, maka hipotesis penelitian ini adalah terdapat dampak penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa SD Inpres Paropo Kota Makassar.

BAB III

METODE PENELITIAN

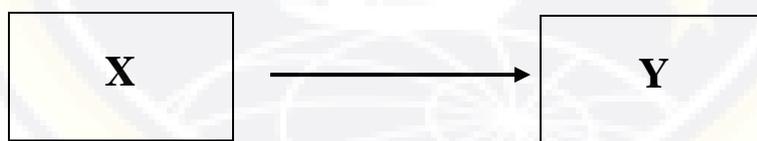
A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *expostfacto* karena hanya mengungkap data mengenai peristiwa yang telah berlangsung pada responden yang tidak ada perlakuan dan kontrol. Penelitian *expostfacto* dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas yaitu Penggunaan *Smartphone* dan variabel terikat yaitu Motivasi Belajar Siswa.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rencana atau rancangan yang dibuat oleh peneliti sebagai acuan atau pedoman dalam pelaksanaan penelitian. Desain penelitian ini dibentuk berdasarkan manipulasi variabel-variabel dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan:

X: *Smartphone*

Y: Motivasi Belajar

⇒ Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar Siswa

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Paropo Makassar yang beralamat di Jalan Dirgantara No. 17A Kelurahan Paropo, Kecamatan Panakukang, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SD Inpres Paropo Kota Makassar yang berjumlah 100 siswa.

Tabel 3.1 Data Siswa SD Inpres Paropo di Kota Makassar

NO	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1	I	7	15	10
2	II	10	13	15
3	III	6	16	17
4	IV	12	15	14
5	V	20	17	21
6	VI	18	21	23
JUMLAH				100

Sumber: SD Inpres Paropo di Kota Makassar Tahun 2022

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah *purposive sampling* atau sampel bertujuan. *Purposive sampling* digunakan karena belum diketahui secara pasti jumlah siswa yang mempunyai *smartphone*.

Sehingga semua siswa yang memiliki *smartphone* menjadi sampel penelitian. Data menunjukkan siswa yang memiliki *smartphone* di SD Inpres Paropo di Kota Makassar. Adapun jumlah sampel dalam penelitian ini terdiri dari 33 siswa.

Tabel 3.2 Data Siswa SD Inpres Paropo Kota Makassar

NO	Kelas	Siswa yang menggunakan <i>smartphone</i>
1	I	2
2	II	3
3	III	5
4	IV	4
5	V	10
6	VI	9
JUMLAH		33

Sumber: SD Inpres Paropo Kota Makassar Tahun 2022

D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel penelitian

Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.

Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah:

a. Variabel bebas (Independen)

Variabel ini biasa disebut dengan variabel stimulus, prediktor, *antecedent*. Dalam Bahasa Indonesia disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya

atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dari penelitian ini adalah *smartphone* disimbolkan dengan “X”.

b. Variabel terikat (dependen)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari adanya variabel bebas. Variabel terikat dari penelitian ini adalah Motivasi belajar disimbolkan dengan “Y”.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional digunakan untuk menyamakan persepsi antara peneliti dengan pembaca terhadap variabel yang digunakan dalam penelitian, jadi diharapkan dapat menghindari kekeliruan maksud dan tujuan yang ingin dicapai.

a. Variabel *Smartphone*

Telepon cerdas atau *smartphone* adalah telepon genggam yang memiliki sistem operasi untuk masyarakat luas, fungsinya tidak hanya untuk SMS dan telepon saja tetapi pengguna dapat dengan bebas menambah aplikasi, menambah fungsi-fungsi atau mengubah sesuai keinginan pengguna. *Smartphone* merupakan sebuah telepon yang menampilkan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (*e-book*) atau terdapat papan ketik dan penyambung VGA.

b. Variabel Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

E. Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Teknik Angket/ kuesioner

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket/kuesioner. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengungkapkan data tentang penggunaan *smartphone* dan lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa kelas SD Inpres Paropo Makassar. Pengambilan data siswa menggunakan angket melalui indikator rasa suka atau ketertarikan terhadap yang dipelajari, keinginan siswa untuk belajar, perhatian terhadap pembelajaran, keterlibatan siswa atau partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Pengambilan data penggunaan *smartphone* menggunakan angket melalui indikator kategorisasi penggunaan *smartphone* dalam tingkatan tinggi, penggunaan *smartphone* dalam tingkatan sedang dan penggunaan *smartphone* dalam tingkatan rendah. Pengambilan data penggunaan *smartphone* juga menggunakan angket melalui indikator dampak-dampak penggunaan *smartphone* yang berlebihan yaitu menjadi pribadi yang tertutup, kesehatan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, penyakit mental, agresif, dan adikasi.

Di sini peneliti mengumpulkan data melalui pernyataan-pernyataan lengkap dengan alternatif jawaban dari sekian jumlah responden yaitu peserta didik kelas tinggi yang harus memilih satu alternatif jawaban yang sesuai. Pedoman pemberian skor untuk memprediksi tingkat percaya diri siswa, maka ada 5 kategori alternatif jawaban dengan menggunakan skala ceklist (Riduwan, 2015).

Tabel 3.3 Alternatif Jawaban

No	Jawaban Item Instrument	Skor Item Positif	Skor Item Negatif
1	Sangat setuju (SS)	5	1
2	Setuju (S)	4	2
3	Ragu-ragu (R)	3	3
4	Tidak Setuju (TS)	2	4
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang sudah tersedia dalam bentuk catatan, gambar, file, majalah, buku dan lain-lain. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang kondisi lingkungan sekolah dan jumlah siswa yang akan diteliti.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Uji Instrumen

Uji coba instrumen digunakan dengan tujuan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas dari sebuah instrumen yang akan digunakan dalam penelitian untuk mengetahui alat pengumpulan data layak digunakan.

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mendeteksi apakah instrumen (kuesioner) dapat digunakan untuk mengukur kelompok target penelitian. Untuk melakukan uji validitas ini menggunakan program SPSS. Teknik pengujian yang sering digunakan para peneliti untuk uji validitas adalah menggunakan korelasi *Bivariate Pearson* (Produk Momen Pearson).

Analisis ini dengan cara mengkorelasikan masing-masing skor item dengan skor total. Skor total adalah penjumlahan dari keseluruhan item. Item-item pertanyaan yang berkorelasi signifikan dengan skor total menunjukkan item-item tersebut mampu memberikan dukungan dalam mengungkap apa yang ingin diungkap à Valid. Jika $r\text{-hitung} \geq r\text{-tabel}$ (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item-item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid).

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mendeteksi apakah kuesioner yang telah valid dapat digunakan oleh peneliti lain untuk meneliti pada kelompok lain yang memiliki karakteristik yang sama dengan penelitian awal. Pengujian reliabilitas instrumen ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* karena instrumen penelitian ini berbentuk angket. Rumus Alpha Cronbach.

Jika $\alpha > 0,90$ maka reliabilitas sempurna. Jika α antara 0,70 – 0,90 maka reliabilitas tinggi. Jika α 0,50 – 0,70 maka reliabilitas moderat. Jika $\alpha < 0,50$ maka reliabilitas rendah. Jika α rendah, kemungkinan satu atau beberapa item tidak reliabel.

2. Uji Prasyarat

Adapun uji prasyarat yang digunakan yaitu uji normalitas dan linearitas dilakukan dengan bantuan SPSS.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui populasi data berdistribusi normal atau tidak. Adapun langkah-langkahnya yaitu *Analyze*→*Nonparametric*

Tests→*One Sample K-S*. Kemudian, masukkan variabel disiplin belajar dan hasil belajar ke kotak *Test Variabel List*, lalu klik OK. Hasil uji normalitas dilihat pada output *OneSample Kolmogorov-Smirnov Tes* pada nilai *Sig* (signifikansi). Ghozali (2018) menyatakan bahwa data berdistribusi normal jika nilai probabilitas (*sig*) > 0,05, sebaliknya data tidak berdistribusi normal jika nilai probabilitas (*sig*) < 0,05 (Nanincova, 2019).

b. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui hubungan yang dimiliki oleh dua variabel apakah linear atau tidak secara signifikan. Adapun langkah-langkahnya yaitu *Analyze*→*Compare Means*→*Means*. Kemudian, masukkan variabel disiplin belajar pada kotak *Independent (s) List* dan variabel hasil belajar pada kotak *Dependent List*. Pada kotak dialog *options*, beri tanda centang pada bagian *Test for Linearity*. Pilih *continue* lalu klik OK. Hasil uji linearitas dapat dilihat pada *output ANOVA Table* kolom *Sig. Linearity*.

3. Uji Hipotesis

a. Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk menguji pengaruh suatu variabel bebas terhadap variabel terikat. Analisis regresi sederhana adalah bentuk dari analisis regresi yang digunakan untuk mendapatkan hubungan matematis dalam bentuk persamaan antara variabel bebas tunggal dengan variabel tak bebas.

Adapun persamaan analisis regresi linear sederhana yang digunakan yakni:

$$Y = a + bX$$

Di mana:

Y = Variabel Terikat

X = Variabel Bebas

a = Konstanta

b = Koefisien regresi (kemiringan), besaran response yang ditimbulkan oleh prediktor (Riduwan, 2015)

Perhitungan analisis regresi dalam penelitian ini juga dilakukan dengan bantuan program SPSS. Adapun langkah-langkahnya yaitu *Analyze*→*Regression*→*Linear*. Kemudian, masukkan variabel disiplin belajar ke kotak *Independent (s) List* dan variabel hasil belajar ke kotak *Dependent List* lalu klik OK. Hasil output SPSS dapat dilihat pada *output Model Summary* dan *output coefficients*. Selain itu

uji hipotesis juga dapat dilakukan dengan uji-t dan uji F, sebagai berikut:

1. Uji-t

Uji-t digunakan untuk menguji secara parsial masing-masing variabel. Hasil uji-t dapat dilihat pada tabel *coefficients* pada kolom sig (signifikan). Kriteria pengambilan keputusan uji-t yaitu jika nilai sig < 0,05 atau t-hitung > t-tabel maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y, sebaliknya jika nilai sig > 0,05 atau t-hitung < t-tabel maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap Y.

2. Uji F

Uji F digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas secara bersama-sama (simultan) terhadap variabel terikat. Kriteria pengambilan keputusan uji F yaitu jika nilai sig < 0,05 atau F hitung > F tabel maka terdapat pengaruh variabel x terhadap variabel Y, sebaliknya jika nilai sig > 0,05 atau F hitung < F tabel maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap Y.

3. Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien Determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel bebas dapat menjelaskan variabel terikat. Nilai koefisien determinasi terletak pada tabel *model summary* dan tertulis *R Square*.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi dilakukannya penelitian ini adalah SD Inpres Paropo Kota Makassar, yang beralamat di Jalan Dirgantara No. 17A Kelurahan Paropo, Kecamatan Panakukang, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Sekolah ini berdiri sejak tahun 1983, sekolah ini merupakan naungan dari pemerintah Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, di atas tanah 1,296 meter tersebut berdiri SD Inpres Paropo. SD ini dipimpin oleh seorang kepala sekolah yang bernama Ibu Herlita Amba Rarung, S.Pd dan mempunyai tenaga pengajar sebanyak 15 orang yang terdiri dari guru honorer dan PNS. Pada saat ini SD Inpres Paropo memiliki siswa sebanyak 100 Orang. Sejak awal berdirinya, sekolah ini berusaha meningkatkan prestasinya, baik di bidang akademik maupun non akademik. Usaha yang dilakukan mulai dari peningkatan sarana dan prasarana pendidikan, peningkatan tenaga pendidik, peningkatan proses belajar mengajar, peningkatan proses penilaian, peningkatan pengelolaan pembiayaan, dan sebagainya.

2. Visi dan Misi Sekolah

a. Visi Sekolah

Terwujudnya peserta didik yang berakhlak mulia, berprestasi, terampil dan mandiri serta peduli lingkungan

b. Misi Sekolah

- 1) Mewujudkan amalan tuntutan agama dengan tertib serta semangat toleransi kehidupan beragama yang tinggi
- 2) Mengoptimalkan proses pembelajaran sehingga hasil belajar meningkat, diantaranya melalui kegiatan les dan ekstrakurikuler
- 3) Mengembangkan keterampilan peserta didik melalui pendidikan *life skill*
- 4) Mengembangkan potensi peserta didik dalam rangka membentuk pribadi yang mandiri
- 5) Meningkatkan upaya perlindungan terhadap pencemaran lingkungan sekolah
- 6) Mewujudkan lingkungan sekolah yang rindang, hijau, bersih, sehat dan indah
- 7) Mewujudkan sekolahku tidak rantasa.

B. Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pembahasan ini membahas tentang tercapainya suatu penelitian yang dilakukan di SD Inpres Paropo Kota Makassar, mengenai dampak penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini telah dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 02 Juni sampai Sabtu tanggal 11 Juni 2022. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 33 siswa. Penelitian ini dilakukan dalam bentuk pemberian angket/*kuesioner*. Tujuan dari penggunaan angket berdasarkan indikator penggunaan *smartphone* sebagai salah satu strategi untuk mengetahui dampak penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa. Selanjutnya, peneliti berperan sebagai guru dan mengajar menggunakan angket, siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan yang kurang dimengerti. Hal ini akan membantu siswa dalam pengisian angket agar lebih mandiri dan memberikan hasil

sesuai yang diharapkan. Di akhir pengisian angket penulis menyampaikan kepada siswa bahwa hasil dari angket terlebih dahulu diolah dan dihitung.

Smartphone memang memiliki dampak positif bagi siswa SD di zaman sekarang ini yaitu sebagai sarana dalam belajar, mempermudah komunikasi, menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi, hiburan dan memperluas jaringan persahabatan. Namun jika *smartphone* ini digunakan secara berlebihan akan memberikan dampak negatif yang membuat siswa sulit bersosialisasi, lamban dalam perkembangan motorik, dan perubahan perilaku. Hasil penelitian akan diuraikan sebagai berikut:

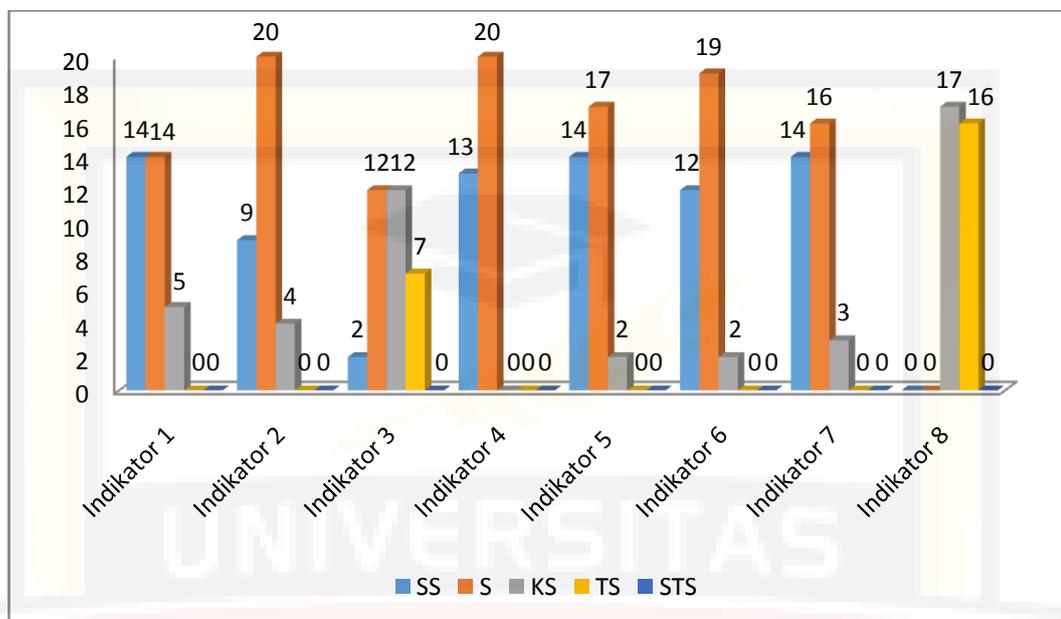
1. Karakteristik Variabel Penelitian

Deskripsi variabel penelitian merupakan jawaban *kuisisioner* responden dalam bentuk distribusi frekuensi. Deskripsi variabel penelitian bertujuan untuk mengetahui sejauh mana jawaban responden terhadap aspek yang diteliti dalam penelitian ini, sehingga dapat diketahui kondisi aspek variabel tersebut secara umum. Penelitian ini menggunakan satu variabel dependen yaitu Motivasi Belajar Siswa (Y) dan variabel independen yaitu Penggunaan *Smartphone* (X). Sugiono (2013) menyatakan dasar interpretasi nilai rata-rata yang digunakan dalam penelitian ini, mengacu pada interpretasi skor yang digunakan.

a. Penggunaan *Smartphone* (X)

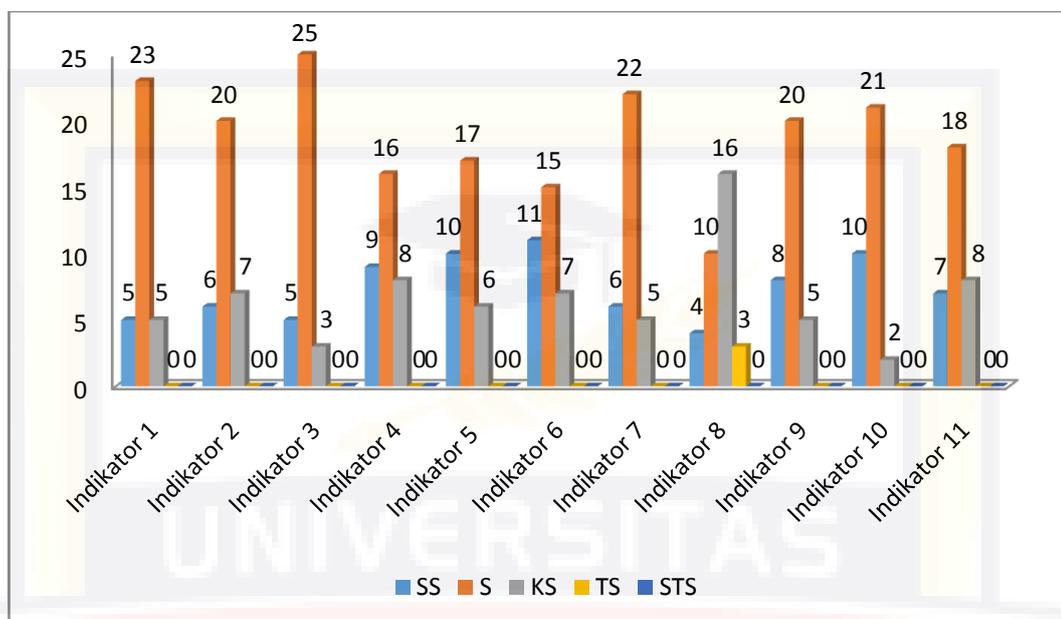
Untuk pengukuran variabel penggunaan *smartphone* digunakan pendapat responden tentang dampak positif dan dampak negatif penggunaan *smartphone* hasilnya terdapat pada gambar berikut ini:

Gambar 4.1 Tanggapan Responden Terhadap Dampak Positif Penggunaan *Smartphone*



Berdasarkan penilaian responden terhadap penggunaan *smartphone* dari aspek dampak positif pada gambar 4.1 di atas dapat dilihat pada lampiran (hal 73), menunjukkan bahwa dampak positif dari penggunaan *smartphone* berada pada nilai 3,95 dimana dapat diartikan bahwa dampak positif penggunaan *smartphone* pada siswa SD Inpres Paropo Kota Makassar adalah baik. Penggunaan *smartphone* berdasarkan dampak positif sebagai indikator penilaian kemudian dituangkan dalam beberapa butir pernyataan. Hasil yang diperoleh dapat dilihat bahwa pernyataan suka belajar menggunakan *smartphone* memiliki nilai paling tinggi 4,39 atau kategori sangat baik. Kemudian disusul pernyataan menggunakan *smartphone* untuk mencari informasi yang bersifat pendidikan dengan nilai 4,36 atau kategori sangat baik. Sedangkan indikator yang paling rendah adalah bermain *smartphone* di ruang tamu dengan nilai 2,51 atau kategori kurang baik.

Gambar 4.2 Tanggapan Responden Terhadap Dampak Negatif Penggunaan *Smartphone*

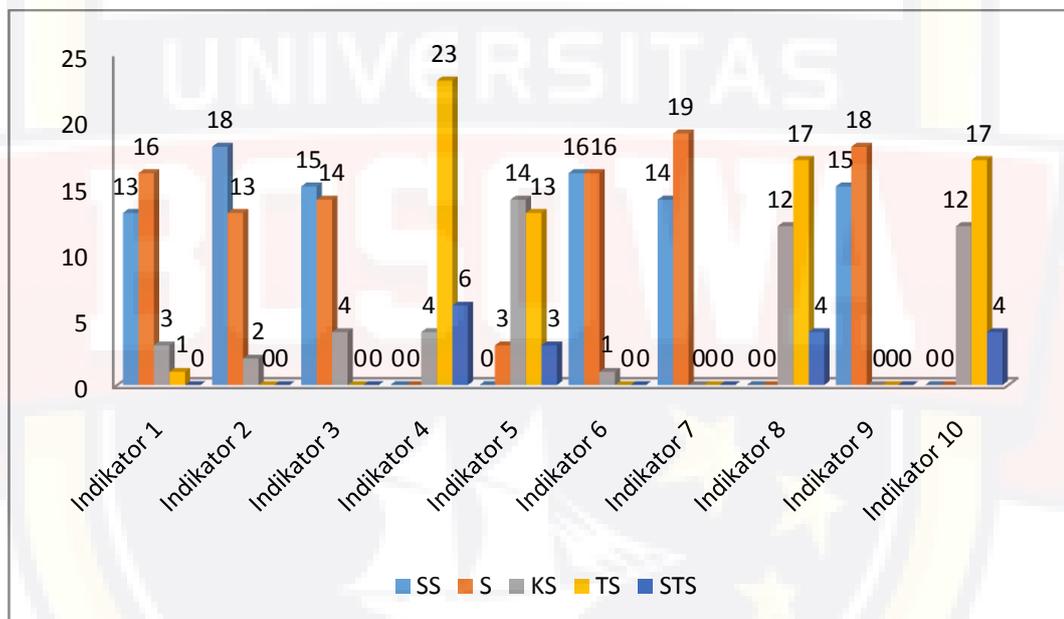


Berdasarkan penilaian responden terhadap penggunaan *smartphone* dari aspek dampak negatif pada gambar 4.2 di atas dapat dilihat pada lampiran (hal 74), menunjukkan bahwa dampak negatif dari penggunaan *smartphone* berada pada nilai 4,01 dimana dapat diartikan bahwa dampak negatif penggunaan *smartphone* pada siswa SD Inpres Paropo Kota Makassar adalah tidak baik atau pada umumnya responden tidak setuju. Penggunaan *smartphone* berdasarkan dampak negatif sebagai indikator penilaian kemudian dituangkan dalam beberapa butir pernyataan. Hasil yang diperoleh dapat dilihat bahwa pernyataan bermain *smartphone* di kamar tidur memiliki nilai paling tinggi 4,24 atau dampak negatif tinggi. Kemudian disusul pernyataan menggunakan *smartphone* lebih dari 8 jam sehari dengan nilai 4,12 atau kategori dampak negatif tinggi. Sedangkan indikator yang paling rendah adalah menghabiskan waktu menggunakan *smartphone* dari pada belajar dengan nilai 3,45 atau kategori dampak negatif tinggi.

b. Motivasi Belajar Siswa

Untuk pengukuran variabel motivasi belajar siswa digunakan pendapat responden yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dan hasilnya terdapat dalam tabel berikut ini:

Gambar 4.3 Tanggapan Responden Terhadap Variabel Motivasi Belajar Siswa



Berdasarkan gambar 4.3 di atas dapat dilihat pada lampiran (hal 75), di jelaskan pernyataan yang paling dominan dalam membentuk motivasi belajar siswa SD Inpres Paropo Kota Makassar adalah “Selalu mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh” dengan rata-rata skor 4,48 sedangkan pernyataan “Saya belajar sebelum ulangan” memiliki rata-rata skor 1,94.

Adapun rata-rata skor jawaban responden untuk variabel motivasi belajar siswa adalah 3,51 Hal ini menunjukkan bahwa jawaban responden terhadap variabel motivasi belajar siswa adalah tergolong baik, namun masih perlu ditingkatkan terutama pada indikator yang memberikan proporsi terendah agar motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan di masa yang akan datang.

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Untuk menguji atau mendeteksi normalitas ini, diketahui dari *Analyze*→*Nonparametric Tests*→*One Sample K-S*. Data berdistribusi normal jika nilai probabilitas (sig) > 0,05, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas.

Berdasarkan Tabel 4.6, diketahui bahwa nilai signifikan sebesar variabel penggunaan *smartphone* (0,575) dan motivasi belajar siswa (0,420) lebih besar dari 0,05. Maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas K-S, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, persyaratan untuk uji normalitas terpenuhi.

Tabel 4.1 Uji Normalitas

One- Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
	Penggunaan <i>Smartphone</i>	Motivasi Belajar Siswa
N	33	33
Mean	4.0006	3.5485
Std. Deviation	.32602	.28518
Asymp.Sig. (2-tailed)	.575	.420

Sumber: *SPSS 22 for windows*

b. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui hubungan yang dimiliki oleh dua variabel apakah linear atau tidak secara signifikan. Uji linearitas digunakan *Analyze*→*Compare Means*→*Means*, jika nilai signifikansi dari *Deviation from Linearity* > α (0,05) maka nilai tersebut linear.

Tabel 4.2 Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
No.	Between Groups	(combined)	2.523	16	.158	3.157	.014
1.		Linearity	1.638	1	.1638	32.798	.000
		Deviation From Linearity	.885	15	.059	1.181	.371

Sumber: *SPSS 22 for windows*

Berdasarkan nilai signifikan (sig) dari output di atas, diperoleh nilai *Deviation from Linearity* adalah 0,371 lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan linear antara variabel penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa.

2. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menguji sejauh mana ketepatan alat pengukur dapat mengungkapkan konsep gejala/kejadian yang diukur. Item kuesioner dinyatakan valid apabila nilai r -hitung > r -tabel ($n-2$), dimana r -tabel = 0,344. Pengujian validitas selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut ini:

Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas

Correlations				
Variabel	Kode	(r hitung)	(r tabel) (n=33;α 0,05)	Keterangan
Motivasi Belajar Siswa (Y)	Y1.1	0,406	0,344	Valid
	Y1.2	0,408	0,344	Valid
	Y1.3	0,416	0,344	Valid
	Y1.4	0,589	0,344	Valid
	Y1.5	0,654	0,344	Valid
	Y1.6	0,583	0,344	Valid
	Y1.7	0,476	0,344	Valid
	Y1.8	0,413	0,344	Valid
	Y1.9	0,431	0,344	Valid
	Y1.10	0,471	0,344	Valid
Penggunaan <i>Smartphone</i> (X)	X1.1	0,392	0,344	Valid
	X1.2	0,464	0,344	Valid
	X1.3	0,443	0,344	Valid
	X1.4	0,721	0,344	Valid
	X1.5	0,799	0,344	Valid
	X1.6	0,416	0,344	Valid
	X1.7	0,396	0,344	Valid
	X1.8	0,643	0,344	Valid
	X1.9	0,470	0,344	Valid
	X1.10	0,524	0,344	Valid
	X1.11	0,542	0,344	Valid
	X1.12	0,448	0,344	Valid
	X1.13	0,607	0,344	Valid
	X1.14	0,409	0,344	Valid
	X1.15	0,350	0,344	Valid
	X1.16	0,430	0,344	Valid
	X1.17	0,619	0,344	Valid
	X1.18	0,422	0,344	Valid
	X1.19	0,402	0,344	Valid

Sumber: SPSS 22 for windows

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa hasil uji validitas instrumen variabel motivasi belajar siswa (Y) dan Penggunaan *Smartphone* (X) diperoleh nilai *Corrected item total correlation* (r hitung) > r tabel 0,344, artinya setiap butir pernyataan dari variabel yang digunakan dalam penelitian adalah valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur konsistensi dari suatu variabel. Butir pertanyaan dalam variabel dikatakan reliabel atau terpercaya apabila jawaban responden adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach Alpha* \geq 0,60. Adapun hasil uji reliabilitas variabel motivasi belajar siswa dan penggunaan *smartphone* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.639	10
.846	19

Sumber: *SPSS 22 for windows*

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa masing-masing variabel motivasi belajar siswa dan penggunaan *smartphone* menunjukkan tingkat signifikan antara penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar dengan hasil perhitungan $0,828 > 0,344$ dan $0,369 > 0,344$.

Dengan demikian, maka hasil uji reabilitas terhadap keseluruhan variabel adalah reliabel.

3. Pengujian Hipotesis

a. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan apabila ingin meramalkan pengaruh satu variabel variabel bebas (X) terhadap sebuah variabel terikat (Y)

atau untuk membuktikan bahwa terdapat atau tidak terdapatnya hubungan antara satu variabel bebas dengan sebuah variabel terikat.

Tabel 4.8 menunjukkan hasil olah data regresi atas penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa. Hasil persamaan regresi linear berganda dari model penelitian ini yaitu :

Tabel 4.5 Analisis Regresi Linear Sederhana *Coefficient*

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized coefficients		Standardized coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(constant)	1.029	.438		2.351	.025
	X	.630	.109	.720	5.776	.000

Sumber: SPSS 22 for windows

$$Y = 1,029 + 0,630X$$

Berdasarkan hasil persamaan regresi linear sederhana tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Konstanta $a = 1,029$ menyatakan bahwa jika variabel independen penggunaan *smartphone* (X) konstan, maka motivasi belajar siswa adalah sebesar $Y = 1,029$.
2. $b = 0,630$ menunjukkan bahwa, jika variabel penggunaan *smartphone* (X) ditingkatkan, maka motivasi belajar siswa pada SD Inpres Paropo Kota Makassar akan meningkat sebesar 0,630.

Pengujian hipotesis dilakukan secara parsial dengan Uji-t serta Uji koefisien determinasi. Untuk lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut :

- 1) Pengujian Hipotesis Secara Parsial (Uji-t), Secara Simultan (Uji-F) dan Koefisien Dterminasi (R^2)

Pengujian secara parsial digunakan untuk melihat pengaruh variabel independen dalam hal ini penggunaan *smartphone* (X) terhadap variabel dependen motivasi belajar siswa (Y) pada SD Inpres Paropo Kota Makassar. Hasil pengujian secara parsial dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Hasil Pengujian Hipotesis Secara Parsial (Uji-t)

Coefficients ^a		
Model	T	Sig.
(Constant) Penggunaan <i>Smartphone</i>	5.776	.000

Sumber: SPSS 22 for windows

Untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel independen Penggunaan *Smartphone* (X) terhadap variabel dependen motivasi belajar siswa (Y) pada SD Inpres Paropo Kota Makassar, dapat dilakukan dengan melihat nilai t-hitung $>$ t-tabel (0,344) dan $\alpha < 0,05$ sebagaimana yang terlihat pada tabel 4.10. Untuk mengetahui lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut:

Hasil pengujian terhadap variabel penggunaan *smartphone* (X) menunjukkan bahwa nilai t-hitung $5,776 >$ t-tabel 0,344; dan tingkat signifikan sebesar $0,000 > 0,05$. Hasil analisa data menunjukkan bahwa variabel penggunaan *smartphone* (X) berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian hipotesis yang diajukan dapat diterima.

Tabel 4.7 Koefisien Determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of Estimate
1	.720 ^a	.518	.503	.20108

Sumber: SPSS 22 for windows

Angka R (korelasi) sebesar 0,720 menggambarkan korelasi atau hubungan variabel terikat dengan variabel bebas artinya adanya hubungan yang positif antara penggunaan *smartphone* (X) terhadap variabel dependen yaitu motivasi belajar siswa (Y) pada SD Inpres Paropo Kota Makassar sebesar 0,518 dan dipengaruhi oleh variabel lain sebesar 50,3 % yang tidak masuk dalam penelitian ini.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Dampak Positif Penggunaan *Smartphone*

Dampak positif penggunaan *smartphone* mempermudah komunikasi, menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi, hiburan dan memperluas jaringan persahabatan. Berdasarkan penilaian responden terhadap penggunaan *smartphone* dari aspek dampak positif, bahwa dari 33 responden dengan 8 item pernyataan mengenai dampak positif penggunaan *smartphone* diperoleh hasil dengan nilai rata-rata skor 3,95 atau kategori baik. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* dapat memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran siswa SD Inpres Paropo Kota Makassar.

2. Dampak Negatif Penggunaan *Smartphone*

Dampak negatif penggunaan *smartphone* mengganggu perkembangan anak, efek radiasi, rawan terhadap tindak kejahatan dan sangat berpotensi

mempengaruhi sikap dan perilaku siswa. Berdasarkan penilaian responden terhadap penggunaan *smartphone* dari aspek dampak negatif, menunjukkan bahwa dampak negatif dari penggunaan *smartphone* berada pada nilai 4,01 dimana dapat diartikan bahwa dampak negatif penggunaan *smartphone* pada siswa SD Inpres Paropo Kota Makassar adalah tinggi atau pada umumnya responden tidak setuju terhadap dampak negatif penggunaan *smartphone*.

Berdasarkan hasil penelitian di atas bahwa dampak negatif yang diakibatkan oleh penggunaan *smartphone* 4,01 lebih besar dari pada dampak positif dari penggunaan *smartphone*. Adanya dampak negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan *smartphone* oleh anak SD Inpres Paropo, maka perlu dilakukan pengawasan terhadap anak-anak.

3. Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Hasil uji terhadap indikator dari variabel penggunaan *smartphone* dan motivasi belajar siswa, baik uji validitas maupun uji reliabilitas menunjukkan bahwa hasil uji validitas instrumen diperoleh nilai *Corrected item total correlation* (r-hitung) hitung $>$ r-tabel 0,344, artinya setiap butir pernyataan dari variabel yang digunakan dalam penelitian adalah valid dan hasil uji reliabilitas instrumen diperoleh nilai *Cronbach's alpha* (r-hitung) $>$ 0,60, artinya setiap butir pernyataan yang digunakan dalam penelitian adalah reliabel atau handal.

Hasil uji secara parsial (Uji-t) dapat diketahui bahwa penggunaan *smartphone* berpengaruh dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada SD Inpres Paropo Kota Makassar dengan hasil t-hitung 5,776 dengan tingkat signifikan $0,000 < \alpha 0,05$,. Artinya jika penggunaan *smartphone* ditingkatkan

maka motivasi belajar siswa juga meningkat. Dengan demikian hipotesis yang diajukan terbukti.

Hasil penelitian ini di dukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fadilah. (2013) terdapat korelasi positif yang kuat atau tinggi antara penggunaan 41 alat komunikasi handphone (HP) terhadap aktivitas belajar siswa di SMP negeri 66 Jakarta. Sedangkan terdapat perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Afifah Rahman (2015) yang menemukan bahwa secara umum menyatakan bahwa *handphone* banyak memberikan dampak yang negatif, terutama di kalangan pelajar. Adanya perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Afifah Rahman (2015) adalah kemungkinan disebabkan oleh obyek penelitian yang berbeda.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pendidikan dalam keluarga menjadi dasar pondasi karakter dalam berperilaku dan bersikap dalam masyarakat. Akan tetapi dengan perkembangan media dan teknologi menjadi tantangan dalam sebuah pendidikan. Banyak orang tua memberikan keluasaan yang bebas terhadap anaknya dengan membelikan *smartphone* sejak usia dini. Mereka beralasan tindakan tersebut akan lebih aman dan mudah dalam pengawasan aktivitas seorang anak. Tapi mereka belum memikirkan bagaimana dampak media terhadap perkembangan yang muncul dari kebiasaan memainkan *smartphone*. Penggunaan *smartphone* pada siswa SD Inpres Paropo memiliki dampak negatif yang tinggi yaitu penggunaan *smartphone* secara berlebihan. Hasil yang diperoleh pernyataan bermain *smartphone* di kamar tidur memiliki nilai paling tinggi 4,24 atau dampak negatif tinggi. Kemudian menggunakan *smartphone* lebih dari 8 jam sehari dengan nilai 4,12 atau kategori dampak negatif tinggi. Sedangkan indikator yang paling rendah adalah menghabiskan waktu menggunakan *smartphone* dari pada belajar dengan nilai 3,45 atau kategori dampak negatif tinggi.

Smartphone sangat mempengaruhi perkembangan siswa SD terutama perkembangan dalam interaksi sosial, sehingga sangat penting peran orang tua untuk mengawasi, mengontrol dan memperhatikan segala aktivitas anak.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, maka diberikan beberapa saran yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada SD Inpres Paropo Kota Makassar. Adapun saran-saran yang diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, diharapkan dapat menggunakan dan memanfaatkan *smartphone* secara benar dan selalu ada pengawasan dari orang tua karena penggunaan *smartphone* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
2. Bagi guru, diharapkan dapat mengontrol siswa dengan baik agar setiap siswa dapat menggunakan *smartphone* secara benar
3. Kepada Peneliti selanjutnya kiranya melakukan kajian dengan melibatkan variabel yang lebih banyak sehingga didapatkan hasil yang lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Augusta, G. 2018. Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Melalui Motivasi Belajar. *Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma*, 109.
- Dalillah. 2019. *Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa di SMA Darussalam Ciputat*. BS thesis. Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah.
- Dimiyati. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Fadilah, A. 2011. *Pengaruh penggunaan alat komunikasi handphone (hp) terhadap aktivitas belajar siswa SMP negeri 66 Jakarta Selatan*.
- Harfiyanto, Dkk. 2019. *Dampak Penggunaan smartphone*. diambil dari Jurnal Pendidikan Sosial: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess>, Diakses 12 Februari 2022.
- Hasbi, A. 2018. *Kontribusi Lingkungan Belajar Dan Proses Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah,*” *J. Tarb.*, vol. 25, no. 2.
- Jonyanis, J., & Rahmah, A. 2015. *Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Aktifitas Kehidupan Siswa (Studi Kasus Man 1 Rengat Barat)* (Doctoral dissertation, Riau University).
- Mukarromah, Titik. 2019. *Dampak Penggunaan smartphone pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak*. *Metro: Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan* 16.1 (2021): 60-70..
- Purwanto, Ngalim. 2010. *Administrasi dan Supervisi Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Putrianasari, Desi dan Wasitohadi. 2015. “Pengaruh Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri Cukil 01 Kecamatan Tenganan-Kabupaten Semarang,” *dalam Jurnal Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Volume 1 No. 5 Tahun 2015, <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/6>. Diakses pada tanggal 07 April 2022.
- Rahmawati, Isnaeni. *Pengaruh Smartphone Terhadap Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*, (Online), (<http://academia.edu/12372592/pengaruh-gadgetterhadap-proses-belajar-mengajar-di-sekolah>). Diakses pada tanggal 26 Maret 2022.

- Rahma, Afifah, Jonyanis. 2015. "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Aktivitas Kehidupan Siswa (Studi Kasus MAN 1 Rengat)," dalam *Jurnal Jom Fisip* Vol. 2, No. 2 Oktober 2015.
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabet.
- Rohmah, Oktia, Chusna. 2017. *Pengaruh Penggunaan Smartphone Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta*. Yogyakarta: Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran Yogyakarta.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132-2140.
- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Satrianawanti. 2017. "Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar," dalam *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 1 Juli 2017: 54-61, e-ISSN: 2503-3530.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sobon, K., Mangundap, J. M., & Walewangko, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Mapanget Kota Manado. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 3(2), 97–106. <https://doi.org/10.36379/autentik.v3i2.38>
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Widiawati, I, Sugiman, H & Edy.2014. *Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur.
- Yusniastuti, Euis. 2013. Peningkatan Keterampilan Proses, Motivasi, dan Hasil Belajar Biologi dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada Siswa Kelas VII SMP Kartika V-1 Balikpapan." *Dalam Jurnal Pendidikan LPPM Universitas Pendidikan Indonesia*, Vol. 13, No 1 (2013), ISSN: p.1412-565X,e.2541-4135.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/JER/article/view/3509/2489>.



LAMPIRAN

Lampiran 1. Profil Sekolah

PROFIL SEKOLAH

No	Identitas Sekolah	Keterangan
1.	Nama Sekolah	UPT SPF SD Inpres Paropo
2.	NPSN	40307613
3.	Jenjang Pendidikan	SD
4.	Status Sekolah	Negeri
5.	Alamat Sekolah:	
	a. RT/RW	
	b. Kode Pos	90231
	c. Kelurahan	Paropo
	d. Kecamatan	Panakukang
	e. Kota	Makassar
	f. Provinsi	Sulawesi Selatan
	g. Negara	Indonesia
6.	SK Pendirian Sekolah	
7.	Tanggal SK Pendirian	31 Desember 1983
8.	Kepemilikan	
9.	Luas Tanah	1,296m ²
10.	Tanggal SK Izin Operasional	01 januari 1910
11.	Kebutuhan Khusus dilayani	

Lampiran 2. Visi Misi dan Tujuan SD Inpres Paropo

A. Visi

Terwujudnya peserta didik yang berakhlak mulia, berprestasi, terampil dan mandiri serta peduli lingkungan

B. Misi

1. Mewujudkan amalan tuntutan agama dengan tertib serta semangat toleransi kehidupan beragama yang tinggi
2. Mengoptimalkan proses pembelajaran sehingga hasil belajar meningkat, diantaranya melalui kegiatan les dan ekstrakurikuler
3. Mengembangkan keterampilan peserta didik melalui pendidikan *life skill*
4. Mengembangkan potensi peserta didik dalam rangka membentuk pribadi yang mandiri
5. Meningkatkan upaya perlindungan terhadap pencemaran lingkungan sekolah
6. Mewujudkan lingkungan sekolah yang rindang, hijau, bersih, sehat dan indah
7. Mewujudkan sekolahku tidak rantasa.

C. Tujuan

1. Meningkatkan nilai rata-rata untuk tiap mata pelajaran di UAS maupun UASBN
2. Mengoptimalkan 60% potensi keterampilan budaya lokal 25%
3. Meningkatkan kepedulian warga sekolah terhadap kelestarian lingkungan sebagai upaya perlindungan terhadap pencemaran lingkungan
4. Menciptakan lingkungan yang hijau, bersih, indah dan sehat
5. Memiliki 60% siswa sadar membaca perpustakaan

6. Memiliki 70% siswa kelas IV tamat iqra'

Sarana dan Prasarana Sekolah

No	Jenis Bangunan	Jumlah
1.	Kantor	1
2.	Ruang kelas	6
3.	Perpustakaan	1
4.	UKS	1
5.	Gudang	1
6.	Kantin	2
7.	<i>Water closet</i> guru	1
8.	<i>Water closet</i> siswa	2
9.	Area parkir	1

Lampiran 3. Data Nama Siswa yang Menggunakan *Smartphone*

No	Nama Siswa	Kelas	Jenis Kelamin
1	Vani	I	P
2	Vina	I	P
3	Meliam	II	P
4	Reno	II	L
5	Ifat	II	L
6	Irgi Jeremi Silele	III	L
7	Januarius	III	L
8	Septiana Tasa	III	P
9	Serafim	III	P
10	Elsya	III	P
11	Tisah	IV	P
12	Maria Liora	IV	P
13	Yolanda	IV	P
14	Charlen T.P	IV	L
15	Nobert	V	L
16	Elon	V	L
17	Cris Johannes	V	L
18	Milda	V	P
19	Samuel	V	L
20	Andi Nurfadillah	V	P
21	Cindy Farica	V	P
22	kaleb	V	L
23	Lovy Janet	V	P
24	Sitti nur Fadillah	V	P
25	Dave Paraeng	VI	L
26	Crisavanbo	VI	P
27	Melani	VI	P
28	Rikaar	VI	L
29	Gabriel	VI	L
30	Kevin Anugerah	VI	L
31	Magdalena	VI	P
32	Betran	VI	L
33	Joy	VI	L

Lampiran 4. Kisi-kisi Angket

Kisi-kisi angket untuk peserta didik

No	Variabel	Aspek	Indikator	Butir soal	jumlah
1.	Bermain <i>smartphone</i>	Pemanfaatan <i>smartphone</i> secara positif	<ul style="list-style-type: none"> • Saya menetapkan batas waktu untuk bermain <i>smartphone</i> • Saya sering bicara dengan teman melalui <i>smartphone</i> • Saya punya banyak teman walaupun sering bermain <i>smartphone</i> • Saya suka belajar menggunakan <i>smartphone</i> • Saya menggunakan <i>smartphone</i> untuk mencari informasi yang bersifat pendidikan • Saya mendapat informasi dari internet • Saya di temani oleh orang tua ketika bermain <i>smartphone</i> • Saya bermain <i>smartphone</i> di ruang tamu 	1,2,3,6,14,16,18,19	8
		Pemanfaatan <i>smartphone</i> secara negatif	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap hari saya menggunakan <i>smartphone</i> • Saya sering menonton hiburan (musik, drama, kuis) • Saya sering bermain game menggunakan <i>smartphone</i> 	4,5,7,8,9,10,11,12,13,15,17	11

No	Variabel	Aspek	Indikator	Butir soal	jumlah
			<ul style="list-style-type: none"> • Saya terlambat ke sekolah dikarenakan bermain <i>game</i> terlalu larut malam • Saya menggunakan <i>smartphone</i> lebih dari 8 jam sehari • Saya meniru adegan yang ditampilkan di <i>smartphone</i> • Saya menggunakan <i>smartphone</i> larut malam • Saya menghabiskan waktu menggunakan <i>smartphone</i> dari pada belajar • Saya lupa mengerjakan PR, karena keasikan bermain <i>smartphone</i> • Saya bermain <i>smartphone</i> di kamar tidur • Saya lebih banyak menghabiskan waktu liburan bermain <i>smartphone</i> dari pada bermain sama teman 		
2.	Motivasi belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Adanya hasrat dan keinginan berhasil • Adanya dorongan dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Saya merasa malu bila mendapatkan nilai jelek • Saya selalu mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh • Saya belajar untuk meningkatkan prestasi belajar saya 	20,21, 22,23, 24,25, 26,27, 28,29	10

No	Variabel	Aspek	Indikator	Butir soal	jumlah
		kebutuhan dalam belajar <ul style="list-style-type: none"> • Adanya harapan dan cita-cita masa depan • Adanya penghargaan dalam belajar • Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar 	<ul style="list-style-type: none"> • Saya belajar sebelum ulangan • Saya merasa terpacu bila nilai teman saya lebih baik dari pada nilai saya • Dengan rajin belajar, saya yakin prestasi belajar meningkat • Saya tidak pernah lupa mengerjakan tugas yang diberikan guru • Saya sangat senang ketika guru menjelaskan materi • Saya tidak senang jika ada mata pelajaran kosong • Saya bersemangat dan aktif dalam mengikuti pelajaran 		

Lampiran 5. Instrumen Penelitian

ANGKET PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SD INPRES PAROPO DI KOTA MAKASSAR

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Kelas :

Nomor absen :

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Tulislah nama, kelas, dan nomor absen
2. Bacalah dengan teliti semua pertanyaan yang ada
3. Setiap pertanyaan hanya diperbolehkan untuk diisi dengan satu jawaban saja
4. Jawablah pertanyaan-pertanyaan dengan cara memberi check lis (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan kenyataan anda pada lembar jawaban yang tersedia
5. Alternatif jawaban angket ini sebagai berikut:

SS	=	Sangat Setuju
S	=	Sering
RR	=	Ragu-ragu
TS	=	Tidak Setuju
STS	=	Sangat tidak setuju
6. Bila anda telah selesai mengerjakan, periksa kembali pekerjaan anda.
7. Selamat mengerjakan.

C. DAFTAR PERNYATAAN

No.	Pernyataan	(SS)	(S)	(RR)	(TS)	(STS)
Penggunaan <i>Smartphone</i>						
1.	Saya suka belajar menggunakan <i>smartphone</i>					
2.	Saya menggunakan <i>smartphone</i> untuk mencari informasi yang bersifat pendidikan (Pengetahuan)					
3.	Saya sering bicara dengan teman melalui <i>smartphone</i>					
4.	Saya sering menonton hiburan (musik, drama, kuis)					
5.	Saya sering bermain <i>game</i> menggunakan <i>smartphone</i>					
6.	Saya mendapat informasi dari internet					
7.	Saya terlambat ke sekolah dikarenakan bermain <i>game</i> terlalu larut malam					
8.	Saya menggunakan <i>smartphone</i> lebih dari 8 jam sehari					
9.	Saya meniru adegan yang ditampilkan di <i>smartphone</i>					
10.	Saya menggunakan <i>smartphone</i> sampai larut malam					
11.	Setiap hari saya menggunakan <i>smartphone</i>					
12.	Saya menghabiskan waktu menggunakan <i>smartphone</i> dari pada belajar					
13.	Saya lupa mengerjakan PR, karena keasikan bermain <i>smartphone</i>					
14.	Saya di temani oleh orang tua ketika bermain <i>smartphone</i>					

No.	Pernyataan	(SS)	(S)	(RR)	(TS)	(STS)
15.	Saya bermain <i>smartphone</i> di kamar tidur					
16.	Saya bermain <i>smartphone</i> di ruang tamu					
17.	Saya lebih banyak menghabiskan waktu liburan bermain <i>smartphone</i> dari pada bermain bersama teman					
18.	Saya punya banyak teman walaupun sering bermain <i>smartphone</i>					
19.	Saya menetapkan batas waktu untuk bermain <i>smartphone</i>					
No.	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
Motivasi Belajar						
20.	Saya menggunakan <i>smartphone</i> untuk meningkatkan prestasi belajar saya					
21.	Saya mencari bahan pelajaran di <i>smartphone</i> selain yang telah diajarkan oleh guru					
22.	Saya merasa terpacu bila nilai teman saya lebih baik dari pada nilai saya					
23.	Saat di rumah saya bermain <i>smartphone</i> dan hanya belajar jika besok ulangan					
24.	Saya jarang memperhatikan guru ketika sedang menerangkan materi					
25.	Dengan rajin belajar, saya yakin prestasi belajar meningkat					

No.	Pernyataan	(SS)	(S)	(RR)	(TS)	(STS)
26.	Saya selalu mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh					
27.	Saya senang jika ada mata pelajaran kosong untuk bermain <i>smartphone</i>					
28.	Saya bersemangat dan aktif dalam mengikuti pelajaran					
29.	Saya sering bermain <i>smartphone</i> tapi tidak pernah lupa mengerjakan tugas yang di berikan guru					

BOSOWA



Lampiran 6. Tabulasi Data Penelitian

VARIABEL PENGGUNAAN SMARTPHONE (X)

No.	Nomor Butir Angket																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	Total
1	3	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	3	79
2	4	4	5	4	4	5	4	3	4	4	4	3	4	5	4	4	5	5	2	77
3	5	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	72
4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	5	4	78
5	4	4	2	4	4	5	5	3	4	3	5	4	4	5	5	3	4	5	2	75
6	4	3	3	3	3	4	5	3	4	4	3	2	4	3	4	3	3	4	2	64
7	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	3	3	3	59
8	4	5	2	5	5	5	5	5	4	5	5	2	5	5	5	5	4	5	2	83
9	5	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	5	4	5	4	4	4	2	71
10	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4	3	5	3	77
11	4	4	5	4	4	5	4	3	4	4	5	3	4	5	4	4	3	5	3	77
12	4	5	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	5	3	5	3	4	2	68
13	3	4	2	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	64
14	4	5	3	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	3	4	5	4	5	2	75
15	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	2	77
16	5	5	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	5	3	71
17	4	4	2	4	4	5	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	5	3	70
18	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	3	5	5	5	4	5	4	2	80
19	3	4	3	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	76
20	4	4	2	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	3	79

21	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	3	5	4	5	4	5	4	2	79
22	5	5	3	4	4	5	4	4	3	3	4	3	4	5	5	5	4	5	3	3	78
23	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	84
24	4	4	3	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	85
25	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	2	73	
26	4	4	2	4	4	4	4	4	5	5	4	3	4	5	4	4	4	3	2	73	
27	5	4	3	4	4	4	4	5	5	5	3	5	4	4	4	4	4	4	3	78	
28	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	4	5	4	5	4	80	
29	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	3	4	5	4	5	4	4	3	81	
30	4	4	3	4	3	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	3	4	2	75	
31	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	3	4	4	4	4	4	5	4	81	
32	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	86	
33	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	3	83	

VARIABEL MOTIVASI BELAJAR SISWA (Y)

NO RESPONDEN	Nomor Butir Angket										TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	5	4	4	3	3	4	4	3	4	3	37
2	4	4	5	3	3	5	4	3	4	2	37
3	4	4	5	2	3	4	4	2	4	2	34
4	4	5	4	3	4	5	4	3	5	2	39
5	4	4	4	2	3	4	4	3	4	2	34
6	5	4	3	2	2	5	4	2	4	3	34
7	4	5	5	1	1	4	4	1	4	1	30
8	2	4	4	2	3	5	5	3	4	3	35
9	3	5	4	2	2	4	4	2	5	2	33
10	5	5	5	2	3	5	5	3	4	2	39
11	5	4	5	2	2	5	4	2	5	2	36
12	4	4	4	1	2	4	4	2	4	2	31
13	5	4	4	2	2	4	4	2	4	3	34
14	4	4	4	2	2	4	4	2	4	2	32
15	5	5	5	3	2	4	5	2	4	3	38
16	5	4	4	2	2	3	4	3	4	2	33
17	4	4	4	2	3	4	4	3	4	2	34
18	5	4	4	3	2	4	4	3	4	3	36
19	4	5	4	2	3	4	4	2	4	1	33
20	4	4	4	3	3	5	4	3	4	2	36
21	4	4	3	2	2	4	4	2	5	2	32
22	3	5	5	2	2	5	5	1	5	3	36
23	5	5	5	2	3	5	5	2	5	3	40
24	4	4	4	3	3	4	4	3	5	2	36
25	4	4	4	2	3	4	4	3	4	2	34
26	4	4	3	2	2	4	4	3	4	2	32
27	4	5	4	2	3	4	4	3	4	3	36
28	5	4	3	3	3	4	5	3	4	3	37
29	4	5	4	3	4	4	4	3	5	2	38
30	4	4	4	2	3	3	5	3	4	2	34
31	5	4	4	2	3	5	5	3	5	3	39
32	5	5	5	3	4	5	4	3	5	2	41
33	5	5	5	2	3	5	5	3	5	3	41

Y1.8	Pearson Correlation	.147	-.264	-.261	.509**	.659**	-.039	.010	1	-.106	.134	.413*
	Sig. (2-tailed)	.413	.138	.142	.002	.000	.828	.955		.558	.458	.017
	N	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33
Y1.9	Pearson Correlation	.000	.401*	.206	.155	.251	.409*	.144	-.106	1	.074	.473**
	Sig. (2-tailed)	1.000	.021	.251	.388	.158	.018	.423	.558		.681	.005
	N	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33
Y1.10	Pearson Correlation	.243	-.070	-.069	.245	.026	.271	.504**	.134	.074	1	.471**
	Sig. (2-tailed)	.173	.701	.704	.169	.887	.128	.003	.458	.681		.006
	N	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33
Y1tot	Pearson Correlation	.406*	.408*	.416*	.589**	.654**	.583**	.476**	.413*	.473**	.471**	1
	Sig. (2-tailed)	.019	.018	.016	.000	.000	.000	.005	.017	.005	.006	
	N	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

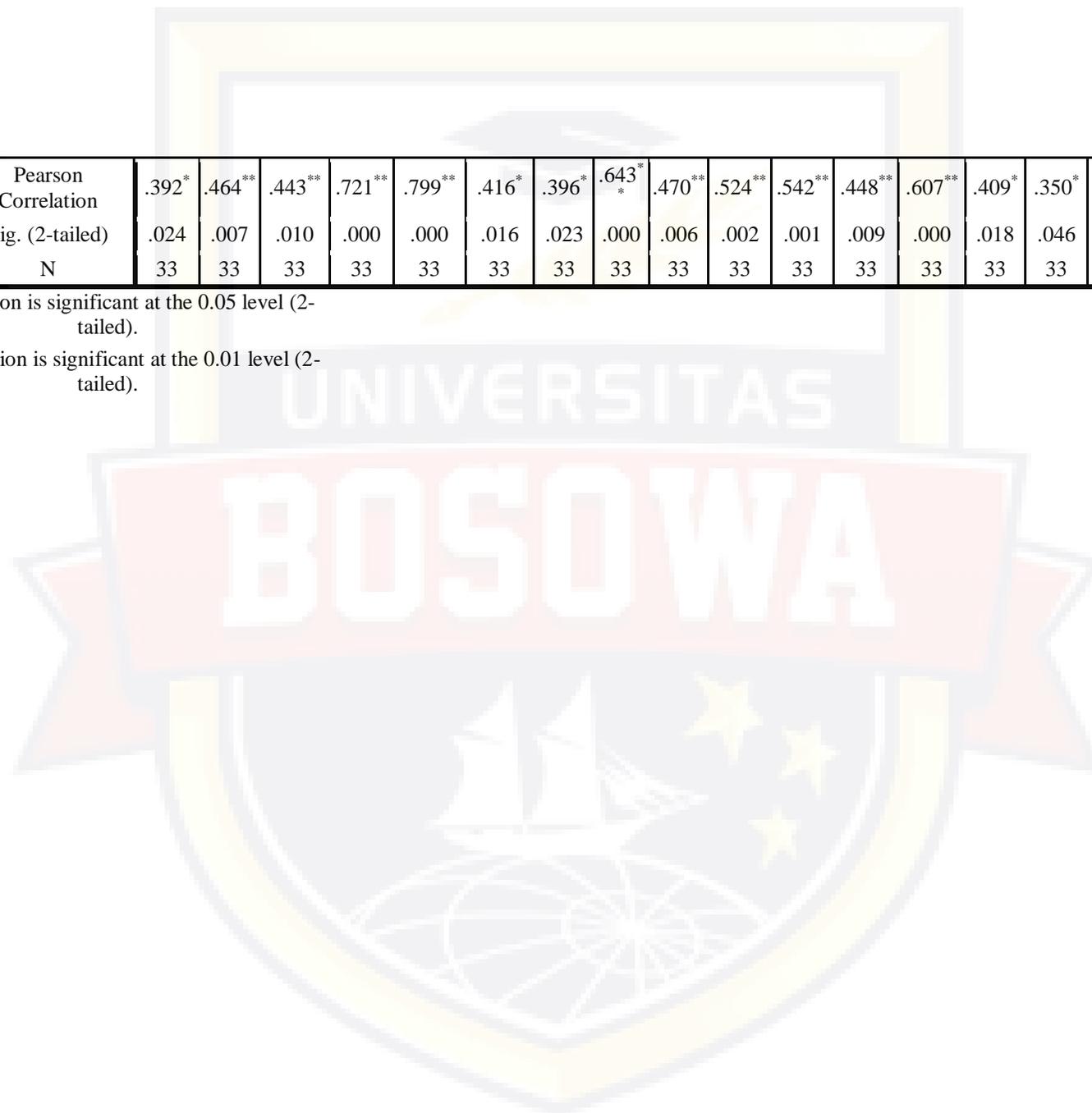
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

X1.7	Pearson Correlation	-.048	.071	.033	.225	.402*	.281	1	.081	.249	.320	.424*	.083	.281	.133	.170	-.065	.190	.332	-.043	.396*
	Sig. (2-tailed)	.792	.695	.857	.207	.020	.113		.653	.162	.070	.014	.648	.113	.461	.344	.719	.290	.059	.811	.023
	N	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33
X1.8	Pearson Correlation	.222	.198	.134	.537**	.541**	.052	.081	1	.486**	.515**	.071	.286	.334	.188	.135	.344*	.378*	-.028	.414*	.643**
	Sig. (2-tailed)	.213	.270	.458	.001	.001	.772	.653		.004	.002	.694	.107	.057	.296	.455	.050	.030	.878	.017	.000
	N	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33
X1.9	Pearson Correlation	.057	.029	.252	.161	.220	-.052	.249	.486*	1	.699**	.067	.118	.401*	.189	.082	.060	.402*	-.190	-.002	.470**
	Sig. (2-tailed)	.754	.875	.158	.372	.219	.773	.162	.004		.000	.710	.515	.021	.291	.648	.738	.021	.290	.992	.006
	N	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33
X1.10	Pearson Correlation	-.005	-.110	.189	.453**	.406*	-.049	.320	.515*	.699**	1	.208	.161	.511**	.038	.228	.057	.378*	-.179	-.002	.524**
	Sig. (2-tailed)	.976	.543	.293	.008	.019	.786	.070	.002	.000		.246	.369	.002	.833	.201	.753	.030	.320	.992	.002
	N	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33
X1.11	Pearson Correlation	.128	.246	.166	.477**	.506**	.280	.424*	.071	.067	.208	1	.227	.246	.322	.167	.064	.158	.491**	.159	.542**
	Sig. (2-tailed)	.477	.168	.355	.005	.003	.114	.014	.694	.710	.246		.203	.167	.068	.352	.725	.379	.004	.376	.001
	N	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33
X1.12	Pearson Correlation	.152	.044	.082	.403*	.381*	.007	.083	.286	.118	.161	.227	1	.216	-.091	.158	.157	.244	.129	.232	.448**
	Sig. (2-tailed)	.399	.807	.651	.020	.029	.970	.648	.107	.515	.369	.203		.226	.616	.379	.382	.170	.475	.195	.009
	N	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33
X1.13	Pearson Correlation	.219	.044	.237	.355*	.396*	-.018	.281	.334	.401*	.511**	.246	.216	1	.075	.731**	.092	.586**	.067	-.018	.607**
	Sig. (2-tailed)	.220	.809	.185	.043	.022	.920	.113	.057	.021	.002	.167	.226		.679	.000	.609	.000	.713	.921	.000

X1tot	Pearson Correlation	.392*	.464**	.443**	.721**	.799**	.416*	.396*	.643*	.470**	.524**	.542**	.448**	.607**	.409*	.350*	.430*	.619**	.422*	.402*	1
	Sig. (2-tailed)	.024	.007	.010	.000	.000	.016	.023	.000	.006	.002	.001	.009	.000	.018	.046	.012	.000	.015	.020	
	N	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



UJI NORMALITAS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Penggunaan Smartphoe	Motivasi Belajar Siswa
N		33	33
Normal Parameters ^a	Mean	4.0006	3.5485
	Std. Deviation	.32602	.28518
Most Extreme Differences	Absolute	.136	.153
	Positive	.064	.153
	Negative	-.136	-.087
Kolmogorov-Smirnov Z		.781	.880
Asymp. Sig. (2-tailed)		.575	.420

a. Test distribution is Normal.

UJI LINEARITAS

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi Belajar Siswa * Penggunaan Smartphoe	(Combined)	2.523	16	.158	3.157	.014
	Between Groups	1.638	1	1.638	32.798	.000
	Deviation from Linearity	.885	15	.059	1.181	.371
Within Groups		.799	16	.050		
Total		3.322	32			

REGRESI SEDERHANA

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Motivasi Belajar Siswa	3.5485	.28518	33
Penggunaan Smartphoe	4.0006	.32602	33

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.720 ^a	.518	.503	.20108	.518	33.365	1	31	.000

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Smartphoe

b. Dependent Variable: Motivasi Belajar Siswa

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	1.349	1	1.349	33.365	.000 ^a
Residual	1.253	31	.040		
Total	2.602	32			

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Smartphoe

b. Dependent Variable: Motivasi Belajar Siswa

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	1.029	.438		2.351	.025		
Penggunaan Smartphon	.630	.109	.720	5.776	.000	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar Siswa

Residuals Statistics^a

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	2.9876	3.8819	3.5485	.20532	33
Std. Predicted Value	-2.732	1.624	.000	1.000	33
Standard Error of Predicted Value	.035	.103	.047	.016	33
Adjusted Predicted Value	2.9832	3.8698	3.5461	.20911	33
Residual	-.44887	.32041	.00000	.19791	33
Std. Residual	-2.232	1.593	.000	.984	33
Stud. Residual	-2.276	1.645	.006	1.016	33
Deleted Residual	-.46649	.34303	.00234	.21100	33
Stud. Deleted Residual	-2.453	1.694	.002	1.040	33
Mahal. Distance	.000	7.463	.970	1.542	33
Cook's Distance	.000	.155	.034	.044	33
Centered Leverage Value	.000	.233	.030	.048	33

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar Siswa

Lampiran 8. Tanggapan Responden Terhadap Dampak Positif Penggunaan Smartphone

No.	Indikator	Frekuensi Jawaban Responden (orang)/(%)					Rata-rata Skor
		SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	STS (1)	
1	Saya menetapkan batas waktu untuk bermain <i>smartphone</i>	14	14	5	0	0	4,27
2	Saya sering bicara dengan teman melalui <i>smartphone</i>	9	20	4	0	0	4,15
3	Saya punya banyak teman walaupun sering bermain <i>smartphone</i>	2	12	12	7	0	3,27
4	Saya suka belajar menggunakan <i>smartphone</i>	13	20	0	0	0	4,39
5	Saya menggunakan <i>smartphone</i> untuk mencari informasi yang bersifat pendidikan	14	17	2	0	0	4,36
6	Saya mendapat informasi dari internet	12	19	2	0	0	4,30
7	Saya di temani oleh orang tua ketika bermain <i>smartphone</i>	14	16	3	0	0	4,33
8	Saya bermain <i>smartphone</i> di ruang tamu	0	0	17	16	0	2,51
Rata-rata Skor Variabel							3,95

Lampiran 9. Tanggapan Responden Terhadap Dampak Negatif Penggunaan Smartphone

No.	Indikator	Frekuensi Jawaban Responden (orang)/(%)					Rata-rata Skor
		STS (5)	TS (4)	N (3)	S (2)	SS (1)	
1	Setiap hari saya menggunakan <i>smartphone</i>	5	23	5	0	0	4.00
2	Saya sering menonton hiburan (musik, drama, kuis)	6	20	7	0	0	3.97
3	Saya sering bermain game menggunakan <i>smartphone</i>	5	25	3	0	0	4.06
4	Saya terlambat ke sekolah dikarenakan bermain <i>game</i> terlalu larut malam	9	16	8	0	0	4.03
5	Saya menggunakan <i>smartphone</i> lebih dari 8 jam sehari	10	17	6	0	0	4.12
6	Saya meniru adegan yang ditampilkan di <i>smartphone</i>	11	15	7	0	0	4.12
7	Saya menggunakan <i>smartphone</i> larut malam	6	22	5	0	0	4.03
8	Saya menghabiskan waktu menggunakan <i>smartphone</i> dari pada belajar	4	10	16	3	0	3.45
9	Saya lupa mengerjakan PR, karena keasyikan bermain <i>smartphone</i>	8	20	5	0	0	4.09
10	Saya Bermain <i>Smartphone</i> Di Kamar Tidur	10	21	2	0	0	4,24
11	Saya lebih banyak menghabiskan waktu liburan bermain <i>smartphone</i> dari pada bermain sama teman	7	18	8	0	0	3.97
Rata-rata Skor Variabel							4.01

Lampiran 10. Tanggapan Responden Terhadap Variabel Motivasi Belajar Siswa

No.	Indikator	Frekuensi Jawaban Responden (orang)/(%)					Rata-rata Skor
		SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	STS (1)	
1	Saya mencari bahan pelajaran di <i>smartphone</i> selain yang telah diajarkan oleh guru	13	16	3	1	0	4.24
2	Saya selalu mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh	18	13	2	0	0	4.48
3	Saya menggunakan <i>smartphone</i> untuk meningkatkan prestasi belajar saya	15	14	4	0	0	4.33
4	Saat di rumah saya bermain <i>smartphone</i> dan belajar sebelum ulangan	0	0	4	23	6	1.94
5	Saya merasa terpacu bila nilai teman saya lebih baik dari pada nilai saya	0	3	14	13	3	2.52
6	Dengan rajin belajar, saya yakin prestasi belajar meningkat	16	16	1	0	0	4.45
7	Saya sering bermain <i>smarphone</i> tapi tidak pernah lupa mengerjakan tugas yang diberikan guru	14	19	0	0	0	4.42
8	Saya sangat senang ketika guru menjelaskan materi	0	0	12	17	4	2.24
9	Saya senang jika ada mata pelajaran kosong untuk bermain <i>smartphone</i>	15	18	0	0	0	4.45
10	Saya bersemangat dan aktif dalam mengikuti pelajaran	0	0	12	17	4	2.06
Rata-rata Skor Variabel							3,51

Lampiran 11. Lembar Observasi

ANGKET PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SD INPRES PAROPO DI KOTA MAKASSAR

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Rikaaf
Kelas : kelas VI
Nomor absen : 8

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Tulislah nama, kelas, dan nomor absen
2. Bacalah dengan teliti semua pertanyaan yang ada
3. Setiap pertanyaan hanya diperbolehkan untuk diisi dengan satu jawaban saja
4. Jawablah pertanyaan-pertanyaan dengan cara memberi cek lis (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan kenyataan anda pada lembar jawaban yang tersedia
5. Alternatif jawaban angket ini sebagai berikut:
SS = Sangat Setuju
S = Sering
RR = Ragu-ragu
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat tidak setuju
6. Bila anda telah selesai mengerjakan, periksa kembali pekerjaan anda.
7. Selamat mengerjakan.

C. DAFTAR PERTANYAAN

No.	Pernyataan	PILIH				
		SS	S	RR	TS	STS
Penggunaan <i>Smartphone</i>						
1.	Saya suka belajar menggunakan <i>smartphone</i>		✓			
2.	Saya menggunakan <i>smartphone</i> untuk mencari informasi yang bersifat pendidikan (Pengetahuan)		✓			
3.	Saya sering bicara dengan teman melalui <i>smartphone</i>				✓	
4.	Saya sering menonton hiburan (musik, drama, kuis)				✓	
5.	Saya sering bermain <i>game</i> menggunakan <i>smartphone</i>		✓			
6.	Saya mendapat informasi dari internet				✓	
7.	Saya terlambat ke sekolah dikarenakan bermain <i>game</i> terlalu larut malam		✓			
8.	Saya menggunakan <i>smartphone</i> lebih dari 8 jam sehari		✓			
9.	Saya meniru adegan yang ditayangkan di <i>smartphone</i>				✓	
10.	Saya menggunakan <i>smartphone</i> sampai larut malam				✓	
11.	Setiap hari saya menggunakan <i>smartphone</i>				✓	
12.	Saya menghabiskan waktu menggunakan <i>smartphone</i> dari pada belajar		✓			
13.	Saya lupa mengerjakan PR, karena keasikan bermain <i>smartphone</i>		✓			
14.	Saya di temani oleh orang tua ketika bermain <i>smartphone</i>				✓	
15.	Saya bermain <i>smartphone</i> di kamar tidur		✓			

16.	Saya bermain <i>smartphone</i> di ruang tamu						
17.	Saya lebih banyak menghabiskan waktu liburan bermain <i>smartphone</i> dari pada bermain bersama teman						
18.	Saya punya banyak teman walaupun sering bermain <i>smartphone</i>						
19.	Saya menetapkan batas waktu untuk bermain <i>smartphone</i>						
No.	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS	
Motivasi Belajar							
20.	Saya belajar untuk meningkatkan prestasi belajar saya						
21.	Saya merasa malu bila mendapatkan nilai jelek						
22.	Saya merasa terpacu bila nilai teman saya lebih baik dari pada nilai saya						
23.	Saya hanya belajar jika besok ulangan						
24.	Saya jarang memperhatikan guru ketika sedang menerangkan materi						
25.	Dengan rajin belajar, saya yakin prestasi belajar meningkat						
26.	Saya selalu mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh						
27.	Saya senang jika ada mata pelajaran kosong						
28.	Saya bersemangat dan aktif dalam mengikuti pelajaran						
29.	Saya sering melupakan tugas yang diberikan guru						

ANGKET PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA SD INPRES PAROPO DI KOTA MAKASSAR

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Gabriel alfa Lusma

Kelas : kelas V

Nomor absen :

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Tulislah nama, kelas, dan nomor absen
2. Bacalah dengan teliti semua pertanyaan yang ada
3. Setiap pertanyaan hanya diperbolehkan untuk diisi dengan satu jawaban saja
4. Jawablah pertanyaan-pertanyaan dengan cara memberi cek lis (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan kenyataan anda pada lembar jawaban yang tersedia
5. Alternatif jawaban angket ini sebagai berikut:
SS = Sangat Setuju
S = Sering
RR = Ragu-ragu
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat tidak setuju
6. Bila anda telah selesai mengerjakan, periksa kembali pekerjaan anda.
7. Selamat mengerjakan.

C. DAFTAR PERTANYAAN

No.	Pernyataan	PILIH				
		SS	S	RR	TS	STS
Penggunaan <i>Smartphone</i>						
1.	Saya suka belajar menggunakan <i>smartphone</i>		✓			
2.	Saya menggunakan <i>smartphone</i> untuk mencari informasi yang bersifat pendidikan (Pengetahuan)		✓			
3.	Saya sering bicara dengan teman melalui <i>smartphone</i>		✓			
4.	Saya sering menonton hiburan (musik, drama, kuis)		✓			
5.	Saya sering bermain <i>game</i> menggunakan <i>smartphone</i>		✓			
6.	Saya mendapat informasi dari internet		✓			
7.	Saya terlambat ke sekolah dikarenakan bermain <i>game</i> terlalu larut malam					
8.	Saya menggunakan <i>smartphone</i> lebih dari 8 jam sehari					
9.	Saya meniru adegan yang ditampilkan di <i>smartphone</i>		✓			
10.	Saya menggunakan <i>smartphone</i> sampai larut malam				✓	
11.	Setiap hari saya menggunakan <i>smartphone</i>		✓			
12.	Saya menghabiskan waktu menggunakan <i>smartphone</i> dari pada belajar		✓			
13.	Saya lupa mengerjakan PR, karena keasikan bermain <i>smartphone</i>		✓			
14.	Saya di temani oleh orang tua ketika bermain <i>smartphone</i>		✓			
15.	Saya bermain <i>smartphone</i> di kamar tidur				✓	

16.	Saya bermain <i>smartphone</i> di ruang tamu		✓			
17.	Saya lebih banyak menghabiskan waktu liburan bermain <i>smartphone</i> dari pada bermain bersama teman				✓	
18.	Saya punya banyak teman walaupun sering bermain <i>smartphone</i>				✓	
19.	Saya menetapkan batas waktu untuk bermain <i>smartphone</i>			✓		
No.	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
Motivasi Belajar						
20.	Saya belajar untuk meningkatkan prestasi belajar saya		✓			
21.	Saya merasa malu bila mendapatkan nilai jelek					
22.	Saya merasa terpacu bila nilai teman saya lebih baik dari pada nilai saya		✓			
23.	Saya hanya belajar jika besok ulangan				✓	
24.	Saya jarang memperhatikan guru ketika sedang menerangkan materi				✓	
25.	Dengan rajin belajar, saya yakin prestasi belajar meningkat		✓			
26.	Saya selalu mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh			✓		
27.	Saya senang jika ada mata pelajaran kosong				✓	
28.	Saya bersemangat dan aktif dalam mengikuti pelajaran			✓		
29.	Saya sering melupakan tugas yang diberikan guru			✓		

ANGKET PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA SD INPRES PAROPO DI KOTA MAKASSAR

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Kevin Anugerah Lusmaa
Kelas : VI
Nomor absen :

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Tulislah nama, kelas, dan nomor absen
2. Bacalah dengan teliti semua pertanyaan yang ada
3. Setiap pertanyaan hanya diperbolehkan untuk diisi dengan satu jawaban saja
4. Jawablah pertanyaan-pertanyaan dengan cara memberi check lis (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan kenyataan anda pada lembar jawaban yang tersedia
5. Alternatif jawaban angket ini sebagai berikut:
SS = Sangat Setuju
S = Sering
RR = Ragu-ragu
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat tidak setuju
6. Bila anda telah selesai mengerjakan, periksa kembali pekerjaan anda.
7. Selamat mengerjakan.

C. DAFTAR PERTANYAAN

No.	Pernyataan	PILIH				
		SS	S	RR	TS	STS
Penggunaan <i>Smartphone</i>						
1.	Saya suka belajar menggunakan <i>smartphone</i>		✓			
2.	Saya menggunakan <i>smartphone</i> untuk mencari informasi yang bersifat pendidikan (Pengetahuan)		✓			
3.	Saya sering bicara dengan teman melalui <i>smartphone</i>	✓				
4.	Saya sering menonton hiburan (musik, drama, kuis)					
5.	Saya sering bermain <i>game</i> menggunakan <i>smartphone</i>		✓			
6.	Saya mendapat informasi dari internet		✓			
7.	Saya terlambat ke sekolah dikarenakan bermain <i>game</i> terlalu larut malam		✓			
8.	Saya menggunakan <i>smartphone</i> lebih dari 8 jam sehari		✓			
9.	Saya meniru adegan yang ditampilkan di <i>smartphone</i>		✓			
10.	Saya menggunakan <i>smartphone</i> sampai larut malam			✓		
11.	Setiap hari saya menggunakan <i>smartphone</i>		✓			
12.	Saya menghabiskan waktu menggunakan <i>smartphone</i> dari pada belajar		✓			
13.	Saya lupa mengerjakan PR, karena keasikan bermain <i>smartphone</i>		✓			
14.	Saya di temani oleh orang tua ketika bermain <i>smartphone</i>		✓			
15.	Saya bermain <i>smartphone</i> di kamar tidur		✓			

16.	Saya bermain <i>smartphone</i> di ruang tamu			✓			
17.	Saya lebih banyak menghabiskan waktu liburan bermain <i>smartphone</i> dari pada bermain bersama teman					✓	
18.	Saya punya banyak teman walaupun sering bermain <i>smartphone</i>			✓			
19.	Saya menetapkan batas waktu untuk bermain <i>smartphone</i>					✓	
No.	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS	
Motivasi Belajar							
20.	Saya belajar untuk meningkatkan prestasi belajar saya			✓			
21.	Saya merasa malu bila mendapatkan nilai jelek			✓			
22.	Saya merasa terpacu bila nilai teman saya lebih baik dari pada nilai saya			✓			
23.	Saya hanya belajar jika besok ulangan					✓	
24.	Saya jarang memperhatikan guru ketika sedang menerangkan materi					✓	
25.	Dengan rajin belajar, saya yakin prestasi belajar meningkat			✓			
26.	Saya selalu mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh			✓			
27.	Saya senang jika ada mata pelajaran kosong			✓			
28.	Saya bersemangat dan aktif dalam mengikuti pelajaran			✓			
29.	Saya sering melupakan tugas yang diberikan guru			✓			

Lampiran 12. Nilai r Tabel

Tabel r untuk df = 1 - 50					
df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189
36	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.5126
37	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.5066
38	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.5007
39	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.4950
40	0.2573	0.3044	0.3578	0.3932	0.4896
41	0.2542	0.3008	0.3536	0.3887	0.4843
42	0.2512	0.2973	0.3496	0.3843	0.4791
43	0.2483	0.2940	0.3457	0.3801	0.4742
44	0.2455	0.2907	0.3420	0.3761	0.4694
45	0.2429	0.2876	0.3384	0.3721	0.4647
46	0.2403	0.2845	0.3348	0.3683	0.4601
47	0.2377	0.2816	0.3314	0.3646	0.4557
48	0.2353	0.2787	0.3281	0.3610	0.4514
49	0.2329	0.2759	0.3249	0.3575	0.4473
50	0.2306	0.2732	0.3218	0.3542	0.4432

Lampiran 13. Surat Izin Penelitian

 **UNIVERSITAS BOSOWA**
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Urip Sumoharjo Km. 4 Gd. 2 Lt. 4, Makassar-Sulawesi Selatan 90231
Telp. 0411 452 901 – 452 789 Ext. 117, Faks. 0411 424 568
<http://www.universitasbosowa.ac.id>

Nomor : A.295/FKIP/UNIBOS/V/2020
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah SD Inpres Paropo
di -
Makassar

Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini akan melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian studi Program S1.

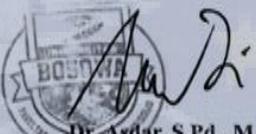
Nama : Septiani Rika
NIM : 4518103007
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas Bosowa

Judul Penelitian :

Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Inpres Paropo di Kota Makassar

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

Atas bantuan dan kerja sama yang baik, kami sampaikan banyak terima kasih.

Makassar, 25 Mei 2022
Dekan,

Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.
NIDN : 0922097001

Tembusan:

1. Rektor Universitas Bosowa
2. Arsip.

Lampiran 14. Surat Keterangan Penelitian

 **PEMERINTAH KOTA MAKASSAR**
DINAS PENDIDIKAN
UPT SPF SD INPRES PAROPO 
Jl. Dirgantara No.17 Kel. ParopoKec. Panakkukang Kota Makassar 90231, Sulawesi Selatan
Email: sdjparopo@gmail.com NPSN : 40307613

SURAT KETERANGAN TELAH MENELITI
Nomor : 446/167/SDLPRP/PNK/IV/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala UPT SPF SD Inpres Paropo menerangkan bahwa:

Nama : Septiani Rika
NIM : 4518103007
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)

Benar telah melakukan Penelitian dengan judul "**DAMPAK PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SD INPRES PAROPO KOTA MAKASSAR**" pada tanggal 02 sampai 11 Juni 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 11 Juni 2022
Kepala Sekolah


HERLITA AMBA RARUNG, S.Pd
NIP. 19691017 198812 2 001

Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian



Siswa sedang mengisi angket penggunaan *smartphone* dan motivasi belajar



Siswa sedang mengisi angket penggunaan *smartphone* dan motivasi belajar



Siswa sedang mengisi angket penggunaan *smartphone* dan motivasi belajar



Siswa sedang mengisi angket penggunaan *smartphone* dan motivasi belajar



Siswa sedang mengisi angket penggunaan *smartphone* dan motivasi belajar



Siswa bermain *smartphone* saat mata pelajaran kosong



Siswa sedang menonton hiburan yang ada di *smartphone*



Siswa sedang bermain game yang ada di *smartphone*

RIWAYAT HIDUP



Septiani Rika, dilahirkan di Sipai pada tanggal 10 Oktober 1998. Anak ketiga dari lima bersaudara. Ayahnya bernama Eli. R dan Ibunya bernama Lince. Penulis memulai pendidikannya pada tahun 2004 di SD Negeri 027 Inpres Sipai dan tamat pada tahun 2010, kemudian penulis melanjutkan pendidikannya ke SMP Negeri Satap Beting dan tamat pada tahun 2013, kemudian melanjutkan pendidikannya ke SMK Negeri 1 Polewali dan tamat pada tahun 2016. Lalu pada tahun 2018, penulis melanjutkan pendidikannya ke Universitas Bosowa dan memilih program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Penulis menyelesaikan Strata Satu (S1) pada tahun 2022 di Universitas Bosowa.