



PENGARUH PENGGUNA HANDPHONE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Ayu Sinaga¹, Rumiris Lumban Gaol², Dyan Wulan Sari HS³, Patri Janson Silaban⁴

^{1,2,3,4} Universitas Katolik Santo Thomas, Medan, Indonesia

¹aayusinaga@gmail.com, ²rumiris20lumbangaol@gmail.com, ³dyanwulans@yahoo.com,

⁴patri.janson.silaban@gmail.com

ABSTRAK

Artikel ini berfokus pada pembahasan tentang efek dari penggunaan HP terhadap motivasi belajar siswa. Metode penelitian yang penulis gunakan yaitu metode *deskriptik analitik* dengan tujuan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Populasi melibatkan 25 orang dari seluruh siswa kelas V B semester II (Genap) di SD Negeri 096136 Sukarakyat II Kecamatan Pematang Bandar Tahun Pembelajaran 2020/2021 yang berjumlah 25 orang. Untuk mengetahui kemampuan awal siswa, penelitian dilakukan melalui Pre-Test dengan hasil rata-rata 124,24. Dapat dikatakan kemampuan awalnya cukup. Hasil dari Post Test tersebut memiliki peningkatan dari hasil Pre Test yang diberikan sebelumnya. Hasil Post Test yang sudah diujikan sebesar 120,08 dapat dikatakan tingkat keberhasilan keterampilan berpikir kritisnya meningkat. Hasil koefisien korelasi membuktikan bahwa adanya pengaruh pengguna handphone (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y) dengan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan hasil $0,412 > 0,389$. Pada uji hipotesis dengan menggunakan uji-t dari perhitungan data yang dilakukan, hasil pengujian yaitu $f_{hitung} > f_{tabel}$ hasilnya $4,542 > 4,24$ dengan taraf signifikan ($\alpha = 0,05$). Hasil skor tersebut berdasarkan hasil data yang diperoleh dari penelitian di SD Negeri 096136 Sukarakyat II Kecamatan Pematang Bandar.

Kata Kunci: *pengguna handphone, motivasi belajar siswa*

THE EFFECT OF MOBILE PHONE USERS ON THE FIFTH-GRADE STUDENTS' LEARNING MOTIVATION IN ELEMENTARY SCHOOL

ABSTRACT

This article focuses on the description about the effect of handphone users on students' learning motivation. The research method that the author used was a descriptive-analytical method to analyze sample data and the results that are applied to the population. The population involved 25 students based on all students of class V B semester II (Even) at SD Negeri 096136 Sukarakyat II in Pematang Bandar in the academic year of 2020/2021. To determine the students' basic skills, the research was conducted first through a pre-test with the result average score of 124.24. It could be said that the students' basic skills were sufficient. The results of the Post Test increased based on the results of the pre-test delivered previously. The results of the post-test that have been tested were 120.08, it could be said that the success rate of critical thinking skills increased. The results of the correlation coefficient prove that there was an effect of cellphone users (X) on students' learning motivation (Y), which was $t_{count} > t_{table}$ with the score $0.412 > 0.389$. In testing the hypothesis by using the t-test of the data calculations performed, the test results were $f_{count} > f_{table}$ with the score $4,542 > 4.24$ in a significant level ($\alpha = 0.05$). It was based on the results of the data obtained from research at SD Negeri 096136 Sukarakyat II, Pematang Bandar District.

Keywords: *mobile phone users, students' learning motivation*

Submitted	Accepted	Published
04 Agustus 2021	27 April 2022	23 Mei 2022

Citation	:	Sinaga, A., Gaol, R.L., Sari HS, D.W., & Silaban, P.J. (2022). Pengaruh Pengguna Handphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 6(3), 692-705. DOI : http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i3.8494 .
----------	---	--

PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi yang Semakin modern pada era globalisasi seperti sekarang ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Dengan demikian perkembangan teknologi harus bisa dimanfaatkan dengan cara cerdas, sehingga menjadi alat bagi

kita dalam mengembangkan potensi diri. Dan hal ini perlu dipahami dalam kehidupan ini kita tidak perlu menentang diri terhadap perkembangan teknologi khususnya dalam bentuk teknologi komunikasi. Namun disini dituntut kita untuk bisa memanfaatkan teknologi komunikasi secara

cerdas. Walaupun perkembangannya semakin hari semakin canggih. Perkembangan teknologi merupakan sebuah tantangan yang tidak bisa dihentikan dalam kehidupan manusia. Dalam hal ini perkembangan teknologi harus bisa dimanfaatkan dengan cara yang cerdas, sehingga menjadi alat bagi kita dalam mengembangkan potensi diri. Dalam hal ini perlu dipahami dalam kehidupan ini kita tidak perlu menentang diri terhadap perkembangan teknologi khususnya dalam bentuk teknologi komunikasi. Namun disini dituntut kita untuk bisa memanfaatkan teknologi secara cerdas. Walaupun perkembangannya semakin hari semakin canggih. Terutama di masa sekarang ini di dalam keadaan situasi adanya virus covid 19 di seluruh dunia sekarang gadget sangatlah digunakan untuk belajar online, belanja online, gofood, bermain game online seperti Mobile legends, Free Fire dan lain sebagainya.

Pendidikan merupakan kebutuhan setiap manusia, karena melalui pendidikan manusia bisa belajar untuk menjadi manusia seutuhnya. Menurut (Wulan Sari 2019:111) Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, serta mengembangkan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, dan bertaqwa, kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat bermulia, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab.

Pendidikan berpengaruh terhadap perubahan perilaku manusia. Secara khusus, pendidikan merupakan proses pembelajaran yang didapat siswa dilingkungan sekolah. Pendidikan di SD merupakan bagian dari pendidikan dasar. Pendidikan dasar berfungsi sebagai jenjang awal dari pendidikan di sekolah untuk mengembangkan dasar pribadi manusia sebagai warga masyarakat dan warga Negara yang berbudi luhur.

Pendidikan merupakan salah satu jalan untuk membentuk karakter atau kepribadian seseorang, karena lewat pendidikan seseorang dapat membentuk kepribadian yang lebih baik dan meraih masa depan yang diinginkan. Dengan demikian kualitas sumber daya manusia di

Indonesia akan meningkat seiring dengan peningkatan kualitas kepribadian seseorang.

KAJIAN TEORETIS

Pengertian Handphone

Handphone merupakan salah satu bentuk pesatnya teknologi informasi. Banyak kemudahan dan manfaat yang diambil dari kemajuan teknologi handphone. Hampir semua masyarakat sebagai pengguna teknologi informasi dan komunikasi membuktikan bahwa kehidupan tidak dapat lepas dari teknologi informasi khususnya handphone. Pada awalnya handphone yang berfungsi mempermudah upaya interaksi antar individu kini berdampak sebaliknya. Penggunaan handphone kini lebih sering menghabiskan waktu untuk mengobrol bersama dengan anggota keluarga lain.

Menurut Sunarsi (2015:20) Pengguna handphone yang tidak terkontrol seperti inilah dapat mengganggu proses interaksi sosial. Kualitas interaksi siswa berkurang akan membuat siswa menjadi hyperpersonal bahkan kurang pekanya dengan siswa terhadap lingkungan sekitar. Karena mereka terlalu sibuk menyendiri dengan Handphonenya. Bahkan untuk menjalin silaturahmi secara face to face tidak lagi dilakukan, hanya orang tuanya saja yang selalu melakukan jalinan silaturahmi secara face to face. Penggunaan handphone di kelas juga dapat mengganggu siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi kurang kondusif.

Menurut Kogoya (2015:23) Pengguna Handphone yang semakin berkembang di kalangan remaja ini menimbulkan berbagai macam perubahan sikap dan perilaku di kalangan remaja itu sendiri. Menimbulkan berbagai macam perubahan sikap dan perilaku di kalangan remaja itu sendiri. Dengan kebiasaan mereka yang lebih banyak menghabiskan waktu yang mereka gunakan untuk berinteraksi sosial secara langsung akan semakin berkurang. Selain itu, tujuan larangan siswa membawa handphone ini adalah membiasakan siswa untuk berinteraksi sosial dengan lingkungan. Berguna untuk menunjang hal tersebut dibutuhkan peran serta guru bimbingan konseling untuk membantu, membimbing, mengarahkan siswa tersebut.

Menurut Nasrudin (2016:15) Pengguna Handphone di kelas juga dapat mengganggu siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar kurang kondusif. Selain itu, dampak yang terlihat dari adanya kegiatan siswa yang banyak bermain handphone berupa game, menonton film di handphone dan sebagainya. Mengakibatkan nilai belajar mereka kurang memuaskan. Hal ini menunjukkan bahwa masih rendahnya interaksi sosial akibat semakin maraknya pengguna handphone. Sehingga tidak jarang pihak sekolah membuat dan menerapkan peraturan tata tertib yang melarang siswa membawa handphone pada proses pembelajaran di kelas.

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa Handphone merupakan bahwa pengguna handphone secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang tidak peduli pada lingkungan keluarga maupun masyarakat. Hal ini dapat mengurangi sifat sosial manusia karena kecenderungan lebih suka berhubungan dengan internet. Dari pada bertemu langsung (tatap muka). Dari sisi sosial yang berubah dapat mengakibatkan perubahan pola masyarakat dalam berinteraksi. Manusia malas bersosialisasi dengan teman dan lingkungannya yang mengakibatkan seseorang dijauhi bahkan tersingkirkan di lingkungan masyarakat.

Aplikasi perkembangan teknologi.

Aplikasi Perkembangan teknologi yaitu : Game online, facebook, you tube.

1. Game Online

Game Online Menurut Nisrinafatin (2020:8-10) adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain. Dimana mesin-mesin yang digunakan pemain oleh jaringan internet. Game online juga mempunyai beberapa daya Tarik yang membuat para siswa lebih senang bermain daripada belajar. Dan game online dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Jaman dulu game online hanya bisa di mainkan dengan menggunakan komputer saja. Tetapi saat ini game online bisa di akses menggunakan handphone. Yang dimana game online tersebut seperti : Mobile Legend, PUBG, Free Fire, dan yang merupakan game action.

Game Online Free Fire adalah permainan dengan jaringan internet atau sejenisnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi dalam dunia virtual dan pemain bisa terhubung di dalam dunia virtual tersebut. Memili kecanggihan dengan aksi petualangan dari game, dimana game dapat memilih karakter, senjata, tempat yang diinginkan sesuai level permainannya dan dapat dimainkan secara bersamaan dalam waktu yang sama karena terhubung dengan jaringan internet sehingga mendatangkan emosi (rasa puas, senang, dan bosan, sedih,). Game free fire merupakan jenis game *onlineaction* yang menggunakan orang ketiga sebagai pemainnya.

2. Facebook

Salah satu media sosial yang sering digunakan oleh kalangan pelajar adalah facebook (FB). Facebook adalah media sosial yang berkembang sangat pesat di kalangan remaja dan bahkan anak-anak. Keunggulan facebook adalah mudah diakses baik melalui komputer, laptop, table, maupun telepon genggam atau Handphone (HP). Facebook menduduki ranking pertama sebagai media sosial yang terlaris diantara media sosial lainnya.

Manfaat Penggunaan Facebook Sasmito (2015:25) Merupakan salah satu pengguna facebook seperti Peserta didik ketika membuka facebook hanya meng-update status, dan live, membuka status teman, dan mengomentari status teman. Bahkan membuka foto-foto teman, chatingan, mencari atau mendapat kenalan baru, dan sebagainya. Oleh karena itu, agar lebih bermanfaat, kegiatan peserta didik tersebut perlu diarahkan dalam menggunakan facebook.

3. Youtube

Media sosial berbasis video yang paling sering di akses di Handphone adalah Youtube. Mulai dari bertita, klip musik terbaru, komedi, semua ada di youtube. Situs Youtube Menurut Djamali (2008:18) Menyediakan berbagai informasi berupa video, termasuk di dalamnya audio. Youtube ditunjukkan bagi mereka yang ingin mencari informasi dalam bentuk video. Selain mencari video, pengunjung situs ini juga dapat mengunggah video mereka ke youtube dan membagikannya ke seluruh dunia.

Youtube di masa sekarang ini sangatlah penting untuk mencari informasi dan untuk pembelajaran daring. Karena di situ kita

mengetahui cara-cara mengerjakan tugas dari sekolah dan melihat tutorial dari aplikasi youtube. Youtube juga membuat para pengguna menjadi terhibur dengan adanya youtube yang berupa video musik, lirik lagu, dan sebagainya.

Maka Pengaruh Pengguna Handphone yang telah dijabarkan diatas dapat disimpulkan bahwa alat komunikasi ini dapat berpengaruh besar di seluruh pengguna yaitu dengan adanya game online atau media aplikasi yang sekarang sedang maraknya di kalangan teknologi. Oleh sebab itu peserta didik akan lebih mementingkan menggunakan Handphone dibandingkan belajar di rumah. Karena mereka sudah kecanduan dengan adanya game online yang membuat jam tidur mereka tidak teratur, dan juga makan mereka tidak teratur. Oleh karena itu peserta didik akan lebih menguasai isi dari handphone tersebut dan juga mereka lebih menyukai mengurung di kamar karena adanya Handphone membuat mereka lebih nyaman dan menjadi kecanduan.

Fungsi Handphone (HP)

Ponsel atau Handphone kini merupakan sahabat wajib yang tidak bias lepas dari diri masyarakat Indonesia. Terdapat lima fungsi handphone Menurut Malatuny (2017:12) Yang ada di masyarakat. Handphone yang dulunya hanya berfungsi sebagai alat komunikasi kini pun telah berubah. Berikut 5 fungsi handphone bagi masyarakat Indonesia yaitu: Sebagai alat komunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun keluarga. Sebagai simbol kelas masyarakat. Sebagai Penunjang Bisnis. Sebagai pengubah batas sosial masyarakat. Sebagai alat penghilang stress.

Handphone kini bukan lagi sekedar alat untuk berkomunikasi. Namun juga sebagai gaya hidup, penampilan, tren, dan prestise. Kini dunia handphone adalah dunia untuk berkomunikasi. Berbagi, mencipta dan menghibur baik dengan suara, tulisan, gambar, musik, maupun video di zaman serba teknologi seperti sekarang ini, handphone atau ponsel bukanlah barang asing bagi siapapun. Bahkan anak-anak kecil pun sudah banyak yang bermain dengan handphone. Apalagi di masa sekarang karena pembelajaran dengan daring, maka mereka kesempatan untuk bermain handpone dengan tidak memiliki tujuan untuk mengerjakan tugas, namun dengan bermain

game, dan membuka aplikasi seperti tiktok dan sebagainya.

Pengertian Motivasi

Motivasi merupakan dorongan, hasrat, kebutuhan seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu. Sehingga motivasi dapat juga didefinisikan sebagai kekuatan yang mendorong arah dan ketetapan tindakan menuju suatu tujuan. motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya feeling dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Menurut (Lumban Gaol 2017:52) Motivasi Belajar adalah suatu dorongan yang timbul dari diri seseorang dan berperean aktif untuk meningkatkan pemahamannya terhadap materi pembelajaran sehingga mampu mencapai tujuan yang diharapkan dan pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi.

Menurut (Kompri 2015:3) Motivasi adalah sebagai kekuatan (energy seseorang yang dapat menimbulkan tingkat persistensi dan antusiasmenya dalam melaksanakan suatu kegiatan, baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi eksrinsik). Dalam pengertian ini, motivasi adalah kekuatan (energy) seseorang dalam melaksanakan suatu kegiatan dan energi itu bersumber dari individu itu sendiri dan dari luar individu (orang lain)

Menurut Santrock (Kompri 2015:2) Motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya seseorang yang termotivasi adalah seseorang yang mempunyai semangat dalam melaksanakan suatu kegiatan dan seseorang tersebut memiliki kegigihan dalam mencapai dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Dalam pengertian ini, motivasi adalah dorongan yang timbul pada seseorang untuk melakukan suatu kegiatan dan seseorang itu secara sadar melakukan kegiatan karena adanya dorongan di dalam dirinya.

Menurut Mardianto (Kompri 2015:4) Suatu Perubahan tenaga di dalam diri/ pribadi seseorang yang di tandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi dalam usaha mencapai tujuan. Untuk melakukan suatu tindakan dengan cara tertentu sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Untuk

bertindak sebagai daya gerak atau daya dorong untuk melakukan pekerjaan. Dengan adanya berbagai definisi motivasi yang telah dikemukakan oleh para ahli, disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu energi seseorang untuk melakukan sesuatu perubahan.

Pengertian Motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan suatu dorongan seseorang untuk belajar. Sehingga motivasi belajar dapat juga didefinisikan sebagai kekuatan yang mendorong siswa atau seseorang untuk menuju suatu tujuan. Menurut Frederick (shilphy 2020:65) Motivasi belajar adalah suatu perubahan tenaga di dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dalam pengertian ini, motivasi belajar adalah adanya perubahan energi pada diri seseorang untuk mencapai suatu tujuan.

Menurut Maslow (Octavia 2020:67) Motivasi belajar merupakan kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan diri secara optimal, sehingga mampu berbuat yang lebih baik berprestasi dan kreatif. Dalam pengertian ini, motivasi belajar adalah suatu kebutuhan seseorang untuk mengembangkan kemampuan diri ke arah yang lebih baik seperti lebih kreatif dan tambah berprestasi.

Menurut Fauziah (Shilphy 2020:78) Motivasi belajar adalah suatu dorongan yang timbul dari diri seseorang dan berperan aktif untuk meningkatkan pemahamannya terhadap materi pembelajaran sehingga mampu mencapai tujuan yang diharapkan dan pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi. Dalam pengertian ini, motivasi belajar adalah suatu dorongan yang di alami oleh seseorang dan berperan aktif pada orang tersebut untuk mampu mencapai tujuan yang diharapkannya dan akhirnya seseorang tersebut dapat meningkatkan prestasinya.

Dengan adanya berbagai definisi motivasi belajar yang telah dikemukakan oleh para ahli, disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan seseorang dalam mencapai prestasi belajar.

Fungsi dan Manfaat Motivasi dalam belajar

Motivasi merupakan suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi adalah suatu pendorong

dari dalam individu untuk melakukan suatu tindakan dengan cara tertentu sesuai dengan tujuan yang dirancanakan. Motivasi merupakan suatu alat kejiwaan untuk bertindak sebagai daya gerak atau daya dorong untuk melakukan pekerjaan. Fungsi motivasi belajar Menurut Winansih (Kompri 2015:237) adalah:

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Fungsi Motivasi Belajar Menurut Simamora (Guru 2018:125) adalah :

1. Menyadarkan kedudukan belajar, proses, dan hasil belajar.
2. Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar.
3. Mendongkrak semangat belajar siswa.
4. Mengarahkan kegiatan belajar.

Fungsi Motivasi Belajar Menurut (Istirani 2018:63) adalah :

1. Memberi kekuatan pada daya belajar
2. Pemberi arah belajar yang jelas
3. Mampu mengatasi rintangan
4. Mewujudkan belajar mandiri
5. Pendorong belajar secara terus-menerus
6. Menumbuhkan keinginan untuk berprestasi
7. Peningkatan kualitas belajar

Fungsi Motivasi Belajar Menurut (Sardiman 2017:85) adalah :

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepas energi.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
3. Menyelesaikan perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan

dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Dengan adanya berbagai definisi fungsi dan manfaat motivasi dalam belajar yang dikemukakan oleh para ahli, disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat motivasi belajar adalah: Memberi dorongan semangat kepada siswa untuk rajin belajar, Memberi arah kepada siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Macam Macam Motivasi dalam belajar

Berbicara tentang macam macam atau jenis motivasi ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Dengan demikian, motivasi yang aktif itu sangat bervariasi.

Macam-macam motivasi belajar Menurut Frandsen (Kompri 2015:133)

1. *Cognitive motives*

Motif ini menunjuk pada gejala intrinsik, yakni menyangkut kepuasan individual. Kepuasan individual yang berada di dalam diri manusia dan biasanya berwujud proses dan produk mental.

2. *Self-expression*

Penampilan diri adalah sebagian dari perilaku manusia. Yang penting kebutuhan individu itu tidak sekedar tahu mengapa dan bagaimana sesuatu itu terjadi, tetapi juga mampu membuat suatu kejadian. Untuk itu diperlukan kreativitas, penuh imajinasi. Jadi dalam hal ini seseorang memiliki keinginan untuk aktualisasi diri.

3. *Self-enhancement*

Melalui aktualisasi diri dan pengembangan kompetensi akan meningkatkan kemajuan diri seseorang. Ketinggian dan kemajuan diri ini menjadi salah satu keinginan bagi setiap individu. Dalam belajar dapat diciptakan suasana kompetensi yang sehat bagi anak didik untuk mencapai suatu prestasi.

Macam-macam Motivasi Belajar Menurut (Sardiman 2017:88) adalah :

1. Motif atau kebutuhan organis, meliputi misalnya : kebutuhan untuk minum, makan, bernapas, seksual, berbuat dan kebutuhan untuk beristirahat. Ini sesuai dengan jenis *Physiological drives* dari Frandsen seperti telah disinggung di depan.
2. Motif-motif darurat. Yang termasuk dalam jenis motif ini antara lain : dorongan untuk menyelamatkan diri, dorongan untuk

membalas, untuk berusaha, untuk memburu. Jelasnya motivasi jenis ini timbul karena rangsangan dari luar.

3. Motif-motif objektif. Dalam hal ini menyangkut kebutuhan untuk melakukan eksplorasi, melakukan manipulasi, untuk menaruh minat. Motif-motif ini muncul karena dorongan untuk dapat menghadapi dunia luar secara efektif.

Macam-macam motivasi belajar Menurut Suyanto (Istirani 2018:64) adalah:

1. Motivasi *intrinsik*. Jenis motivasi ini timbul dari dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan ataupun dorongan orang lain.
2. Motivasi *ekstrinsik*. Jenis motivasi ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah adanya ajakan, suruhan, atau dorongan dari orang lain, sehingga dengan keadaan demikian siswa mau melakukan sesuatu atau belajar.

Berdasarkan macam macam motivasi belajar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dapat timbul pada seseorang dengan adanya dorongan atau ajakan dari orang lain dan bisa saja motivasi belajar muncul dengan sendirinya tanpa adanya dorongan dan ajakan orang lain.

Strategi dalam Menumbuhkan Motivasi dalam Belajar

Dalam menumbuhkan motivasi belajar dibutuhkan strategi atau cara yang bagus agar siswa atau seseorang dapat semangat dalam belajar. Karena strategi itu sangat bagus supaya seseorang tidak mudah bosan dalam belajar. Menurut Veithzal Rivai dan Sylviana Murni (Istirani 2018:66) mengatakan ada beberapa strategi yang bisa digunakan oleh guru untuk menumbuhkan motivasi belajar murid, sebagai berikut:

1. Menjelaskan tujuan belajar kepada peserta didik
2. Berikan hadiah untuk murid yang berprestasi
3. Saingan/kompetisi
4. Berikan pujian
5. Berikan hukuman
6. Membangkitkan dorongan pada anak didik untuk belajar
7. Membentuk kebiasaan belajar yang baik

8. Membantu kesulitan belajar anak didik secara individu ataupun kelompok
9. Menggunakan metode yang bervariasi
10. Menggunakan media yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Menurut (Sardiman 2017:92-95) strategi dalam menumbuhkan motivasi belajar di sekolah:

1. Memberi angka
2. Hadiah
3. Saingan/kompetisi
4. *Ego-involvement*
5. Memberi ulangan
6. Mengetahui hasil
7. Pujian
8. Hukuman
9. Hasrat untuk belajar
10. Minat
11. Tujuan yang diakui

Menurut (Guru 2018:126) strategi dalam menumbuhkan motivasi belajar di sekolah adalah:

1. Menjelaskan tujuan belajar ke peserta didik
2. Memberi hadiah
3. Membuat kompetisi
4. Memberi pujian atau reward.

Berdasarkan strategi dalam menumbuhkan motivasi belajar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa strategi dalam menumbuhkan motivasi belajar adalah :

1. Menjelaskan tujuan belajar ke siswa
2. Memberi pujian ke siswa
3. Memberikan hadiah ke siswa
4. Menggunakan metode pembelajaran yang *variatif*.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif jenis survey. Menurut Sugiyono (2018:8) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistic, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Menurut Margono (2018:106) penelitian kuantitatif dapat dilaksanakan juga sebagai penelitian pemberian atau penelitian deskriptif. Dokumentasi dalam

penelitian ini, merupakan sesuatu yang sangat penting sebagai pelengkap dari metode observasi dan wawancara berupa catatan lapangan penulis.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi merupakan totalitas dari semua nilai-nilai ada pada karakteristik tertentu dari sejumlah objek yang ingin dipelajari sifat-sifatnya. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari populasi bukan hanya orang atau makhluk, tetapi juga objek dan benda yang ada di alam ini.

Dalam sebuah penelitian populasi merupakan hal yang penting karena populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Menurut Sataloff (2017:70) populasi adalah keseluruhan dari subjek penelitian. Jadi yang dimaksud dengan populasi individu yang memiliki sifat yang sama walaupun prosentase kesamaan itu sedikit, atau dengan kata lain seluruh individu yang akan dijadikan objek penelitian. Sedangkan menurut Sugiyono (2017:80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek/objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa populasi adalah seluruh subjek di dalam wilayah penelitian yang dijadikan sebagai subjek yang ingin diteliti. Sampel adalah sebagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu. Menurut Margono (2013:121) sampel adalah “sebagian dari populasi , sebagai contoh yang diambil dengan cara menggunakan tertentu. “penelitian mengadakan generalisasi dari hasil penelitian dalam arti menyimpulkan kesimpulan kepada objek,gejala, atau kejadian.

Menurut Sugiyono (2018:81) Sampel adalah “bagian dari jumlah karakteristik yang diambil oleh populasi tertentu.” Apa yang dipelajari dari sampel, kesimpulannya akan diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel diambil dari populasi harus betul-betul representif (mewakili). Populasi misalnya penduduk wilayah tertentu, jumlah wilayah tertentu, jumlah pegawai

pada organisasi tertentu, jumlah guru dan muncul di sekolah tertentu dan sebagainya. Jika populasi besar, penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Sampel yang digunakan dalam sebuah penelitian ini adalah sampel *purposive* diambil dengan tujuan tertentu sebagai sampel. Karena penelitian dianggap memiliki informasi yang penting dalam sebuah penelitian. Menurut Sugiyono (2018:85) bahwa *purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Yang di mana dalam penelitian ini yang menjadi sampel yaitu kelas V.

Teknik Pengolahan (Analisis) Data Uji Korelasi

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y), dengan rumus korelasi product moment, yaitu:

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

Keterangan:

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

N = Number of cases (Jumlah responden/banyak siswa peserta tes)

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan Y

$\sum X$ = Skor item

$\sum Y$ = Skor total seluruh siswa

Uji Hipotesis

Prosedur yang memungkinkan peneliti menerima atau menolak hipotesis nol, atau data sampel yang berbeda nyata dari hasil yang diharapkan disebut pengujian hipotesis. Margono (2018:194). Pada penelitian ini uji t digunakan untuk mengetahui sejauh mana variabel pembelajaran media komunikasi dan motivasi belajar siswa. Untuk mengetahui pengaruh setiap variabel peneliti menggunakan uji t. dengan rumus uji signifikansi korelasi *product moment*. Dengan bantuan program SPSS Versi 22,0.

Adapun rumus menurut Sugiyono (2018:184) sebagai berikut:

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

Jika t hitung \geq t tabel : hipotesis alternatif diterima

Jika t hitung \leq t tabel : hipotesis alternatif ditolak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di sekolah UPT SDN 096136 yang terletak di Sukarakyat II Kecamatan Pematang Bandar. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Pengguna Handphone terhadap Motivasi Belajar Siswa. Penelitian ini dilakukan dalam sehari dengan pembagian angket kepada peserta didik di SDN 096136 Sukarakyat II.

Kegiatan yang dilakukan pertama kali adalah peneliti datang ke sekolah untuk menyampaikan surat izin penelitian kepada kepala sekolah dan wali kelas IV SD Negeri 096136 Sukarakyat II. Dalam pembagian kuesioner atau angket peneliti mengucapkan terimakasih terlebih dahulu kepada wali kelas yang telah memberikan waktu kepada peneliti. Selanjutnya peneliti memberikan arahan kepada peserta didik tentang pengisian kuesioner yang akan diberikan. Setelah kuesioner diisi dan dikembalikan kepada peneliti, peneliti memberikan motivasi kepada siswa agar tetap selalu semangat dalam belajar dimasa pandemi covid 19.

Tujuan dilaksanakan analisis deskriptif adalah untuk mengetahui kondisi suatu variabel sehingga data memiliki arti dan makna. Analisis deskriptif dilakukan dengan cara mengolah data yang diperoleh, kemudian disusun secara teratur, agar lebih mudah dimengerti. Data dideskripsikan dengan menggunakan statistik deskriptif, yaitu dengan menghitung harga rata-rata hitung (M), standar deviasi (SD), standar deviasi ideal (SDi), skor tertinggi dan skor terendah. Dari skor yang diperoleh, kemudian dikelompokkan menjadi lima kategori dengan aturan sebagai berikut :

Keterangan :

Mi (Mean ideal) = (Skor Tertinggi + Skor Terendah) : 2

SDi (Standar Deviasi Ideal) = (Skor Tertinggi – Skor Terendah) : 6

Data penelitian diperoleh dari siswa SD Negeri 096136 Sukarakyat II, Data penelitian terdiri dari satu variabel bebas yaitu Pengguna Handphone (X) dan variabel terikat yaitu Motivasi Belajar Siswa (Y). Data variabel Pengguna Handphone (X) dan data variabel (Y) diperoleh dari kuesioner, dengan model jawaban berskala *likert* dengan 5 (Lima) opsi jawaban. Kuesioner tersebut dibagikan kepada 25 peserta didik. Data yang diperoleh dari kuesioner tersebut kemudian dilakukan tabulasi data untuk mempermudah dalam pengolahan data.

Sebelum pengambilan data pada sampel penelitian terlebih dahulu dilakukan pengambilan data untuk uji validitas dan reliabilitas kuesioner. Jumlah instrumen kuesioner sebanyak 60 butir angket dan sebanyak 40 pernyataan dinyatakan valid serta reliabel. Setelah dilakukan uji validasi dan reliabilitas selanjutnya kuesioner tersebut

digunakan untuk pengambilan data pada sampel dan hasilnya disajikan dalam bentuk tabulasi data agar bisa digunakan di dalam uji analisis dan uji hipotesis. Deskripsi data yang disajikan menggunakan teknik statistik deskriptif yang tujuannya lebih pada penggambaran data. Data yang diperoleh di lapangan disajikan dalam bentuk deskripsi dari masing-masing variabel, baik variabel bebas maupun variabel terikat.

Pengguna Handphone

Data variabel ini diperoleh melalui kuesioner dengan jumlah item sebanyak 30. Adapun skor yang digunakan dalam kuesioner tersebut adalah 1 sampai 5, sehingga berdasarkan skor tersebut maka variabel pengaruh pengguna Handphone memiliki rentang skor dari 84 sampai 142

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Data Pengguna Handphone

X	F	FX	$X = X - \bar{X}$	X^2	FX^2
135	1	135	10,7	114,49	114,49
127	1	127	27,6	761,76	761,76
142	1	142	17,7	313,29	313,29
125	1	125	0,76	057,76	057,76
129	2	258	-12,1	146,41	292,82
132	1	132	77,6	6.021,76	6.021,76
137	1	137	12,7	161,29	161,29
134	2	268	14,3	204,49	408,98
117	1	117	-72,4	5.241,76	5.241,76
133	1	133	87,6	7.673,76	7.673,76
122	3	366	24,1	580,81	1.742,43
131	1	131	67,6	4.569,76	4.569,76
109	1	109	-15,2	-231,04	-231,04
130	2	260	13,5	182,25	364,5
119	2	238	11,3	127,69	255,38
139	1	139	14,7	216,09	216,09
118	1	118	-62,4	3.893,76	3.893,76
87	1	87	-37,2	1.383,84	1.383,84
84	1	84	-40,2	1.616,04	1.616,04
Jumlah			529,36	870.876,06	

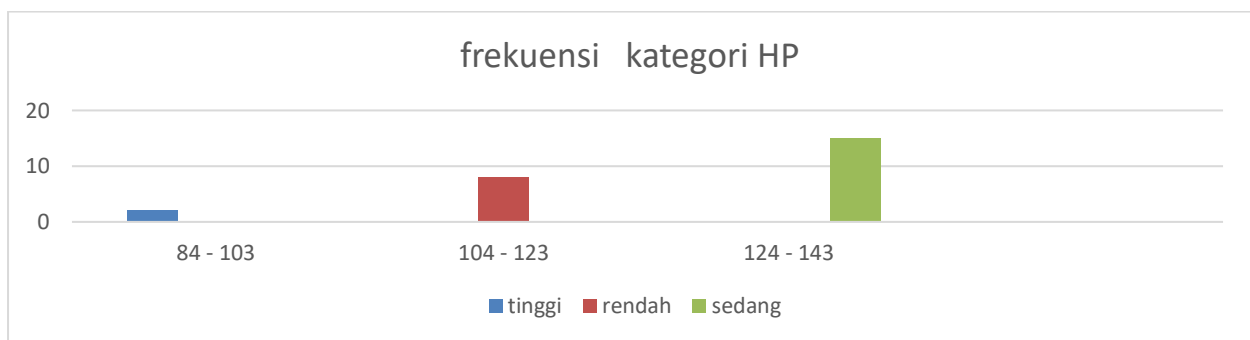
Adapun distribusi frekuensi data tentang variabel Pengguna Handphone dapat dilihat tabel di bawah ini:

Tabel 4 Frekuensi Kategori Pengguna Handphone

Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
84- 103	2	8 %	Rendah
104- 123	8	32 %	Sedang
124- 1143	15	60 %	Tinggi

Berdasarkan tabel frekuensi kategori pengguna handphone bahwa kategori pengguna handphone kategori rendah 8 %, sedang 32 % termasuk kategori tinggi 60. Sehingga dapat

disimpulkan bahwa pengaruh pengguna handphone peserta didik di SD Negeri 096136 Sukarakyat II adalah tinggi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 1. Diagram Pengguna Handphone

Motivasi Belajar Siswa

Data variabel ini diperoleh melalui kuesioner dengan jumlah item sebanyak 30. Adapun skor yang digunakan dalam kuesioner tersebut adalah 1 sampai 5, sehingga berdasarkan

skor tersebut maka variabel pengguna handphone memiliki rentang skor dari 75 sampai 135. Hasil kuesioner yang diperoleh dari responden pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Data Motivasi Belajar Siswa

X	F	FX	$X = X - \bar{X}$	X^2	FX^2
123	2	246	12,5	156,25	312,5
92	1	92	28,08	788,48	788,48
127	1	127	69,2	4.788,64	4.788,64
117	2	234	11,3	127,69	255,38
133	2	266	14,5	210,25	420,5
111	1	111	-90,8	8.244,64	8.244,64
135	1	135	14,9	22,01	22,01
124	6	744	62,3	3.881,29	23.287,74
125	1	125	49,2	2.420,64	2.420,64
116	1	116	-40,8	1.664,64	1.664,64
134	1	134	13,9	193,21	193,21
120	1	120	-0,08	-0,006,4	-0,006,4
131	1	131	10,9	118,81	118,81
108	1	108	-12,08	145,92	154,92
118	1	118	-20,8	432,64	432,64
75	1	75	-45,08	2.032,20	2.032,20
102	1	102	-18,08	326,88	326,88
Jumlah			5.145	25.754,19	

Adapun distribusi frekuensi data tentang variabel motivasi belajar siswa dapat

dilihat tabel di bawah ini:

Tabel 7. Frekuensi Kategori motivasi belajar siswa

Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
75 – 94	2	8 %	Rendah
95- 114	3	12 %	Sedang
115- 136	20	80 %	Tinggi

Berdasarkan tabel frekuensi kategori pengguna handphone bahwa kategori handphone kategori rendah 8%, sedang 12% termasuk kategori tinggi 80%. Sehingga dapat disimpulkan

bahwa pengaruh pengguna handphone terhadap motivasi belajar siswa di SD Negeri 096136 Sukarakyat II adalah sedang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 2. Diagram Motivasi Belajar Siswa

Uji Prasyarat Analisis Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Uji normalitas sebagai salah satu uji prasyarat yang harus dipenuhi agar analisis regresi dapat dilakukan, baik untuk keperluan pengujian hipotesis.

a. Analisa Statistik

Uji normalitas dengan grafik dapat menyedatkan kalau tidak hati-hati secara visual

kelihatan normal, pada hal secara statistik bisa sebaliknya. Oleh sebab itu diajarkan disamping uji grafik dan histogram dilengkapi dengan uji statistik. Oleh karena itu penulis juga melakukan uji statistik pada uji normalitas ini. Penulis menggunakan uji normalitas statistik dengan *test Statistic Kolmogorom-Smirnow* pada *alpha* sebesar 5 %. Jika nilai signifikan dari pengujian *Kolmogrov-Smirnov* lebih besar dari 0,05 berarti data normal, jika tidak maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 8. Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	13.61411826
Most Extreme Differences	Absolute	.198
	Positive	.132
	Negative	-.198
Test Statistic		.198
Asymp. Sig. (2-tailed)		.013 ^c

Berdasarkan uji normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov Test* diperoleh nilai signifikan sebesar 0,13 lebih besar dari $\alpha = 0,05$ maka dapat dapat disimpulkan data tersebut berdistribusi normal.

Uji Hipotesis Penelitian

Pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji persial t dengan berbantuan program *SPSS versi 22.0*. Uji T digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruhnya variabel bebas terhadap variabel terikat yaitu variabel pengguna handphone terhadap motivasi belajar siswa. Pengujian hipotesis dengan menggunakan uji dilakukan dengan cara membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} . Kriteria pengujian dengan menggunakan uji t

adalah jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ hipotesis alternatif diterima dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ hipotesis alternative ditolak. Hipotesis yang pertama dalam penelitian ini adalah:

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan handphone terhadap motivasi belajar siswa.

H_o : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan handphone motivasi belajar siswa.

Uji T

Dasar pengambilan keputusan jika $Sig < 0,05 / T_{hitung} > T_{tabel} =$ maka terdapat pengaruh, jika $sig > 0,05 / T_{hitung} < T_{tabel} =$ maka tidak terdapat pengaruh.

Jika $Sig < 0,05$: $0,868 < 0,05 =$ maka terdapat pengguna handphone terhadap motivasi belajar siswa. Jika $T_{hitung} > T_{tabel}$: $0,412 > 0,389 =$ maka terdapat pengguna handphone terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel 9. Uji Hipotesis

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	115.112	25.343		4.542	.000
	pengguna HP	.034	.203	.035	0.412	.868

Uji F

Dasar pengambilan keputusan jika $Sig < 0,05 / F_{hitung} > F_{tabel} =$ maka terdapat pengaruh, jika $Sig > 0,05 / F_{hitung} < F_{tabel} =$ maka tidak terdapat pengguna handphone.

Jika $Sig < 0,05$: $0,868 < 0,05 =$ maka terdapat pengguna handphone terhadap motivasi belajar siswa. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$: $4.542 > 4,24 =$ maka terdapat pengguna handphone terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel 10. Uji Hipotesis

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	5.499	1	5.499	.028	.868 ^b
	Residual	4448.261	23	193.403		
	Total	4453.760	24			

Setelah dilakukan uji T dan uji F H_a diterima dan H_o ditolak, berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 0,412 dan t_{tabel} sebesar 0,396, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ diterima yaitu ada pengaruh yang signifikan antara handphone

terhadap motivasi belajar siswa. Sedangkan $F_{hitung} > F_{tabel}$ bahwa nilai F_{hitung} 4.542 dan F_{tabel} sebesar 4,24. Maka dapat diambil keputusan terdapat pengguna handphone terhadap

motivasi belajar siswa di SD Negeri 096136 Sukarakyat II.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis serta pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengguna Handphone di SD Negeri 096136 Sukarakyat II sebanyak 25 siswa dengan rata-rata 124,24, mean ideal sebesar 113 dan standar deviasi ideal sebesar 9,6.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan antara pengguna handphone terhadap motivasi belajar siswa tahun pembelajaran 2020/2021

DAFTAR PUSTAKA

- Abi, R. S. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 067245 Medan. *Abi Remigius*.
- Affandi. (2019). Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan.
- Azis. (2019). Pngaruh Game online dan tindakan pencegahan.
- Djamali, M. F., & Latifah, U. (2008). Pengaruh Media Sosial Youtube Terhadap Perkembangan Moral Siswa Kelas Viii Di Mts Negeri Kalibaru Semester Genap Tahun Pelajaran 2015 – 2016. *Journal of Documentation*, 53(9), 287.
- Fauziah. (2020). *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja* (Shilphy (Ed.)).
- Fitria, R., & Aditia, R. (2020). Urgensi Komunikasi Dakwah Di Era Revolusi Industri 4.0. *DAWUH: Islamic Communication Journal*, 1(1), 1–8.
- Frandsen. (2015). *Motivasi Pembelajaran* (Kompri (Ed.)).
- Frederick. (2020). *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja* (shilphy (Ed.)).
- Faizin, A. (2018). *Muridku Adalah Guruku*. Jakarta: PT Gramedia.
- Gaol, L. (2017). Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Berang Bekas Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik.
- Gaol, L., Sitepu. (2020). Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Berang Bekas Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik.
- Ibrahim, D. S., & Suardiman, S. P. (2014). Pengaruh Penggunaan E-Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Sd Negeri Tahunan Yogyakarta. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(1), 66. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i1.2645>
- Isti, W. (2020). *Pelajaran Matematika Kelas Va Sd Agia Sophia*. 6(2), 407–412.
- Istirani. (2018). *Ensiklopedi Pendidikan* (Anwar Sembiring (Ed.)).
- Jasmani, S.-P., Rekreasi, K., & Olahraga, F. I. (n.d.). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mengikuti Pembelajaran Pjok Selama Covid-19. *E-Journal "Acta Diurna"*, 5(1), 1-18.
- Kogoya, D. (2015). Dampak Penggunaan Handphone Pada Masyarakat (Studi pada masyarakat Desa Piungun, kecamatan gamelia, Kabupaten Lanny Jaya Papua). *E-Journal "Acta Diurna,"* 4(4), 1–6. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurna/article/view/8622>
- Kompri. (2015). *Motivasi Pembelajaran* (Adriyani Kamsyach (Ed.)).
- Malatuny, Y. G., & Rahmat. (2017). Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan. *Jurnal Pedagogika Dan Dinamika Pendidikan*, 6(1), 1.
- Mardianto. (2015). *Motivasi Pembelajaran*. Bandung: PT Jaya Raya.
- Maslow. (2020). *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*. Jakarta: PT Gramedia.
- Nasrudin. (2016). Pengaruh Media Handphone. *Nasrudin*.
- Nisrinafatina. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 115–122.
- Santrock. (2015). *Motivasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Gramedia.
- Sardiman. (2017). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Gramedia.
- Sasmito, M. (2015). The Usage of Social Media "Facebook" For Indonesian Learning Instrument. *Jurnal Media APLIKOM*, 4(4), 38–52.



- Sataloff, R. T., Johns, M. M., & Kost, K. M. (n.d.). *Sataloff, R. T., Johns, M. M., & Kost, K. M. (n.d.). Buku Kualitatif dan Kuantitatif ok.*
- Simarmata. (2017). Pengaruh Minat Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Smp Negeri 22 Sinjai.
- Sugiyono, P. D. (n.d.). *Metode Penelitian Pendidikan* (P. D. Sugiyono (Ed.)). Alfabeta, cv.
- Sunarsi, R., & Dirgahayu, D. (2015). The use of handpone in rural society in sukataris vilage Cianjur region. *Jurnal Penelitian Komunikasi Dan Opini Publik*, 19(1), 57–67.
- Win. (2019). Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan.
- Wulan, S. (2019). Penanaman Pendidikan Karakter pada Model Pembelajaran BCCT.