

**PENGARUH PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR ANAK SMP HARAPAN 3 DELI
SERDANG**

SKRIPSI

Oleh

**FERBY MANDALA PUTRA
178.600.197**



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2024**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 24/4/24

Access From (repository.uma.ac.id)24/4/24

**PENGARUH PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR ANAK SMP HARAPAN 3 DELI
SERDANG**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana di Fakultas Psikologi
Universitas Medan Area

Oleh:

**FERBY MANDALA PUTRA
178.600.197**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2024**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 24/4/24

Access From (repository.uma.ac.id)24/4/24

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar
Anak SMP Harapan 3 Deli Serdang.

Nama : Ferby Mandala Putra

NPM : 178.600.197

Fakultas : Psikologi

Disetujui Oleh
Komisi Pembimbing

Ibu Nafesa, S.Psi, M.Psi Psikolog
Pembimbing


Dr. Siti Aisyah, S.Psi, M.Psi, Psikolog
Dekan


Faadhil, S.Psi, M.Psi, Psikolog
Ketua Prodi

Tanggal disetujui :

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 24/4/24

Access From (repository.uma.ac.id)24/4/24

HALAMAN PERNYATAAN

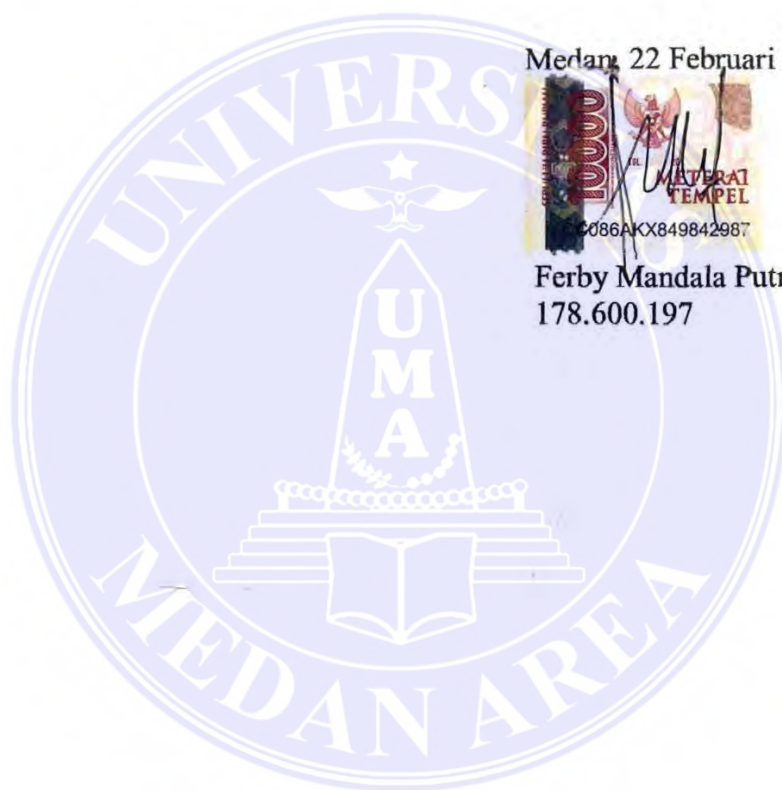
Saya menyatakan bahwa skripsi yang telah saya susun, sebagai syarat dalam memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya, sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila di kemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 22 Februari 2024



Ferby Mandala Putra
178.600.197



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI


SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ferby Mandala Putra
Npm : 178.600.197
Program Studi : Psikologi Perkembangan
Fakultas : Psikologi
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk diberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul **Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Anak SMP Harapan 3 Deli Serdang**. Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Merupakan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Medan
22 Februari 2024
Yang Menyatakan


(Ferby Mandala Putra)

PENGARUH PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR ANAK SMP HARAPAN 3 DELI SERDANG

ABSTRAK

Oleh :

Ferby Mandala Putra

178.600.197

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data dan fakta yang tepat serta dapat dipercaya, mengenai siswa/i yang pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar anak SMP di Sekolah Harapan 3 Medan. Populasi dalam penelitian ini diambil dari siswa/i di sekolah Harapan 3 Deli Serdang yang berjumlah 415 orang dan sampelnya menggunakan kuota sampling yang berjumlah 60 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala likert, yang berarti variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel, dan kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Berdasarkan dari penelitian ini diketahui bahwa penggunaan *smartphone* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar, artinya setiap terjadinya meningkatnya penggunaan *smartphone* maka akan meningkatkan motivasi belajar juga. Hal ini diperkuat dan didukung oleh nilai sig lebih kecil dari nilai alpha yaitu $0,000 < 0,05$ artinya pengguna *smartphone* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar anak. Berdasarkan hasil dari penelitian ini didapatkan pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar sebesar 37,1% dan sisanya 62,9% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak ada dalam penelitian ini.

Kata Kunci: Penggunaan *Smartphone*, Motivasi Belajar, Siswa

***THE EFFECT OF SMARTPHONE USE ON SCHOOL CHILDREN'S
LEARNING MOTIVATION
HARAPAN 3 DELI SERDANG***

By:

Ferby Mandala Putra

178.600.197

ABSTRACT

The purpose of this study is to obtain accurate and reliable data and facts about the effect of smartphone use on academic motivation of junior high school students in Harapan 3 Medan School. Harapan 3 Deli Serdang School students with a total of 415 students were taken as the population for this study and the sample used a quota sampling of 60 students. In collecting data in this study, Likert scale was used in this study, that is, the variables to be measured were translated into indicators of variables and then the indicators were used as a starting point to compose the items of the instrument which can be in the form of statements or questions. Based on the study, it is known that smartphone usage has a positive effect on learning motivation, meaning that when device usage increases, learning motivation will also increase. This is supported by the sig value which is less than alpha value namely $0,000 < 0.05$ which means that smartphone users have a positive and significant effect on children's learning motivation. From the results of this study, it was found that the effect of smartphone usage on academic motivation is 37,1% and the remaining 62,9% is influenced by other variables that were not included in this study.

Keywords: Influence Smartphone, Learning Motivation, Students

MOTTO

“Berani ambil risiko, bermimpi besar, dan berharap besar”

(Ferby Mandala Putra)

“Allahumma inni as-aluka „, ilman naafi” a wa rizqon thoyyibaa wa „, amalan mutaqqobbalaa. (Ya Allah, sungguh aku mohon kepada-mu, ilmu yang bermanfaat, rizqi yang baik, dan amalan yang diterima.”

(HR. Ibnu Majah)

“Dan janganlah kamu merasa lemah, dan jangan pula (kamu merasa) bersedih hati. Sebab, kamu paling tinggi derajatnya jika kamu (termasuk) orang yang beriman.”

(Q.S. Al-Imran 3:139)

“Maka sesungguhnya Bersama kesulitan ada kemudahan.”

(Q.S. Al- Insyirah 94:5)

“Dirimu sangat berharga dan bernilai, belum tentu orang lain bisa seberani dirimu”

(Ferby Mandala Putra)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Terimakasih dan Alhamdulillah saya ucapkan kepada Allah Yang Maha Esa atas penyertaanNya hingga saya dapat menyelesaikan karya tulis yang sederhana ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk orang tua mama, papa, kakak, abang, teman,

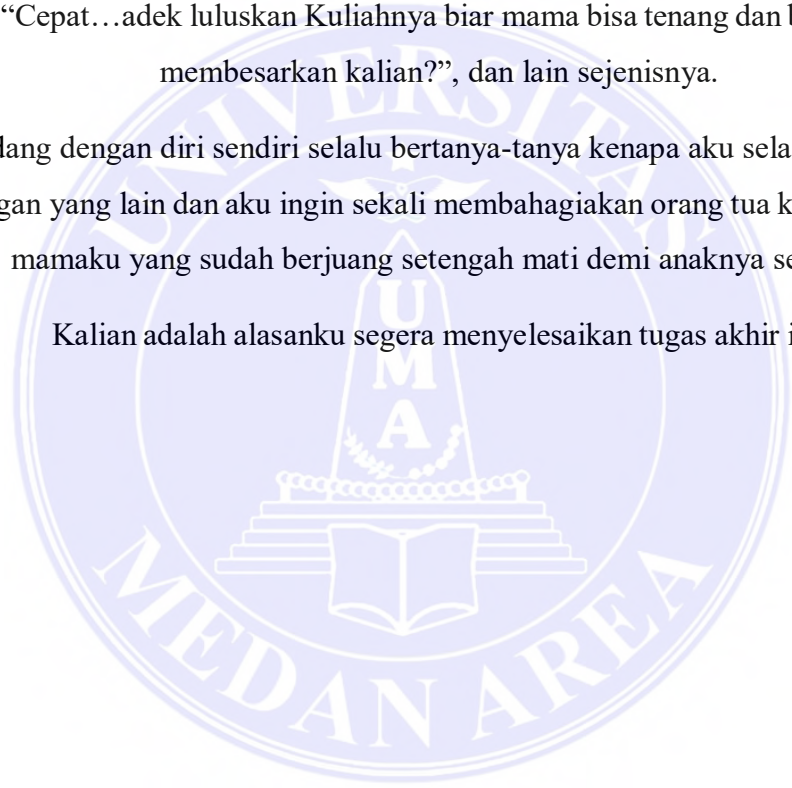
dan semua pihak yang telah bertanya :

“Kapan Lulus nya? biar bisa Bahagiakan, biar mama bisa sama ade”

“Cepat... adek luluskan Kuliahnya biar mama bisa tenang dan bangga membesarkan kalian?”, dan lain sejenisnya.

Kadang dengan diri sendiri selalu bertanya-tanya kenapa aku selalu berbeda dengan yang lain dan aku ingin sekali membahagiakan orang tua ku termasuk mamaku yang sudah berjuang setengah mati demi anaknya sendiri.

Kalian adalah alasan ku segera menyelesaikan tugas akhir ini.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Ferby Mandala Putra lahir di Lhokseumawe. Aceh pada tanggal 01 February 1997 merupakan anak terakhir dari lima bersaudara. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak H. Rezeby Ali Randov Lubis, S. Pd dan Ibu Hj. Mawardanawaty Rangkena S.Pra. Penulis sekarang tinggal di Jalan Ekasama, No 5A Gedung Johor, Medan Johor.

Penulis menyelesaikan Pendidikan Taman Kanak-Kanak di TK Yapena, Lhokseumawe dan lulus pada tahun 2005, lalu melanjutkan Sekolah Dasar di SD Harapan 3 Deli Serdang, dan lulus pada tahun 2010, lalu melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di SMP Harapan 3 Deli Serdang, dan lulus pada tahun 2013, dan melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 2 Medan, dan lulus pada tahun 2016, kemudian melanjutkan jenjang pendidikan stara 1 di perguruan tinggi swasta Universitas Medan Area (UMA) kampus 2 pada tahun 2017.

KATA PENGANTAR

Segala Puji Syukur penulis ucapkan atas Allah Swt Yang Maha Esa atas Berkat dan Karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar Anak SMP Harapan 3 Deli Serdang”.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa begitu banyak pihak yang telah turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Melalui kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Drs. M. Erwin Siregar, MBA selaku ketua Yayasan Pendidikan Haji Agus Salim
2. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan M.Eng. M.Sc selaku rektor Universitas Medan Area
3. Ibu Dr. Siti Aisyah, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area
4. Bapak Faadhil, S.Psi, M.Psi, Psikolog selaku ketua jurusan Psikologi dan sebagai KaProdi Psikologi dan sudah berkenan dan bersedia untuk menjadi notulen dalam setiap seminar saya dan memberikan masukan ilmunya kepada saya untuk penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Endang Haryati S.Psi. M.Psi Psikolog selaku ketua sidang didalam skripsi saya yang telah membantu dan mengarahkan saya untuk bisa memperbaiki kesalahan atau keliruhan yang telah saya buat dan beliau sangat membantu dan mengasih solusi apa yang harus saya revisikan dalam skripsi saya.

6. Ibu Nafeesa, S.Psi, M.Psi Psikolog selaku dosen pembimbing dan juga penguji I yang sangat berjasa dalam membimbing dan mengarahkan penulis sehingga penulis dapat dengan mudah memahami setiap arahan yang diberikan dan selalu sabar dan tidak pernah Lelah mengingatkan dan mendorong saya untuk menyelesaikan skripsi penulis.
7. Ibu Dr. Siti Aisyah, Psikolog selaku ketua dan sekaligus penguji II dalam skripsi saya, yang telah meluangkan waktunya, memberikan masukan ilmunya dalam bentuk kritikan, motivasi dan arahan dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Ibu Anggi Tri Lestari Purba S.Psi. M.Psi selaku sekretaris dalam skripsi saya, yang telah meluangkan waktunya untuk mengkoreksi skripsi saya yang telah banyak yang harus di perbaiki.
9. Seluruh Dosen Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang telah memberikan ilmu selama saya mengemban pendidikan S1 membuat saya banyak belajar hingga akhirnya saya bisa menyelesaikan tugas akhir skripsi ini, dan tak lupa juga kepada Kak Oni, Bang Nurdiansyah, Kak Janah, Bang Imam, Bang Rikho, serta pegawai lainnya yang telah membantu dalam mengurus keperluan penyelesaian skripsi.
10. Orangtuaku, hartaku, cahayaku, kelemahan dan kekuatanku di kehidupan dunia ini, mamaku tercantik dan papaku tersayang, terimakasih sudah melahirkanku dan membesarkanku di dunia ini. Terimakasih sudah membiarkankanku mengenal dunia yang sangat indah ini. Terimakasih sudah menjadi orangtua yang sangat hebat dan kuat, yang selalu tetap

memberikan kasih dan sayang untukku. Nyawaku nyala karna dengan kalian. Aku mencintai kalian.

11. Abangku pertama Reby Lidov Lubis, Yang kedua Remal Donny Lubis, Yang ketiga Agung Satria Lubis, Yang keempat Febry Mardhica Arun Lubis terimakasih sudah menjadi saudara yang tetap kuat, yang akan selalu saling memaafkan, menolong, mengingatkan dan menyayangiku dan akan selalu begitu. Terimakasih sudah ada dikehidupanku.
12. Sahabat ku yang aku kenal sedari kecil waktu sekolah dasar Shopa Dilla Aulia Tarigan , Justira Raudha Pratiwi dan Ramadhita Tri Muarifah, terimakasih sudah mengenal dan tetap bertahan disisiku, terimakasih sudah menerima dan memaafkanku kembali. Terimakasih sudah mencintai dan menyayangiku.
13. Ponakan aku Ozella Tahara Pangeran Lubis, Saylova Humairah Mimah, Latisha Ayana terimakasih banyak sudah selalu Bersama om kalua om nya lagi sibuk dan mereka selalu ganggu om nya untuk minta belikan jajan ke kedai sebelah rumah.
14. Teman-teman yang kukenal selama kuliah dan selama tahap pengerjaan skripsi Vero, Tasha, Maya, Kelvin, Soleh, Apip, Wira, Dony terimakasih sudah membantuku dikala aku kesulitan dalam memahami materi kuliah dan pengerjaan skripsi ini.
15. Buat Sahabatku yang lain Dwi Tamara Anggita, Kailan Anggriani, Debby Alfinda, Fahmi Azhari, Ghea Syahfitri Anda, Simon Pandopan Cancer dan Raquel Laviola Umbu Awang yang telah membantu menceramahi temannya dan mengkasih semangat dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi saat ini.

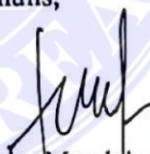
16. Beserta semua pihak yang turut serta membantu namun tidak dapat penulis sebutkan satu persatu disini, terimakasih atas bantuan dan kerjasamanya.

17. Dan terakhir untuk diri saya sendiri Ferby Mandala Putra, terimakasih sudah memberikan perasaan yang sangat luar biasa selama hidup dan mampu melawan rasa mager dan juga mampu melawan rasa ketakutan yang sangat gelap dan semua itu saya bangkit dari kehidupan yang sangat baik untuk kedepannya Insya Allah . Terimakasih sudah bertahan dan tetaplah bertahan dan selalu bahagia kedepannya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat baik untuk kalangan pendidikan maupun masyarakat. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Medan, 22 Februari 2024

Penulis,



Ferby Mandala Putra

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	10
1.3. Tujuan Penelitian	11
1.4. Hipotesis Penelitian.....	11
1.5. Manfaat Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1. MOTIVASI BELAJAR	13
2.1.1. Definisi Motivasi Belajar	13
2.1.2. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	15
2.1.3. Aspek – Aspek Motivasi Belajar	17
2.1.4. Indikator Motivasi Belajar.....	20
2.2. Penggunaan <i>Smartphone</i>	20
2.2.1. Definisi <i>Smartphone</i>	20
2.2.2. Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan <i>Smartphone</i>	22
2.2.3. Aspek-aspek Penggunaan <i>Smartphone</i>	24
2.2.4. Indikator Penggunaan <i>Smartphone</i>	26
2.3. Pengaruh Motivasi Belajar Dengan Penggunaan <i>Smartphone</i> Terhadap Anak SMP.....	27
2.5. Kerangka Konseptual.....	30

xiv

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	31
3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian	31
3.1.1. Lokasi Penelitian.....	31
3.1.2. Waktu Penelitian.....	31
3.2. Metodologi Penelitian	31
3.3. Subjek Penelitian	32
3.3.1. Populasi.....	32
3.3.2. Sampel.....	32
3.4. Teknik Pengumpulan Data	33
3.5. Validitas dan Realibilitas Alat Ukur	34
3.5.1. Validitas	34
3.5.2. Reliabilitas	35
3.6. Teknik Analisis Data.....	37
3.6.1. Uji Asumsi.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1. Orientasi Kancas Penelitian.....	39
4.1.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	39
4.2. Visi dan Misi SMP Harapan 3 Deli Serdang	39
4.3. Persiapan Penelitian.....	40
4.3.1. Persiapan Administrasi.....	40
4.3.2. Persiapan Alat Ukur.....	41
4.4. Uji Coba Alat Ukur.....	43
4.5. Pelaksanaan Penelitian	43
4.6. Reliabilitas	44
4.7. Analisis Data dan Hasil Penelitian	45
4.7.1 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Sebaran.....	46
4.7.2 Hasil Perhitungan Uji Linearitas	47
4.7.3. Hasil Uji Analisis Regresi Linier Sederhana.....	48
4.7.4. Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Mean Empirik	49
4.8. Pembahasan	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	57
5.1. Kesimpulan.....	57
5.2. Saran.....	58
5.2.1. Bagi Siswa.....	58
5.2.2. Bagi Pihak Sekolah dan Guru.....	58
5.2.3. Bagi Orang tua.....	59

5.2.4. Bagi Peneliti Selanjutnya.....	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN A	64



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Dimensi Penggunaan Smartphone	26
Tabel 3. 1 Jadwal Waktu Penelitian	31
Tabel 3. 2 Interpretasi Koefisien Reliabilitas menurut Guilford.....	36
Tabel 4. 1 Skala Motivasi Belajar	42
Tabel 4. 2 Skala Penggunaan Smartphone.....	42
Tabel 4. 5 Uji Normalitas	47
Tabel 4. 6 Uji Linieritas.....	48
Tabel 4. 7 Perhitungan Korelasi Product Moment Pearson.....	49
Tabel 4. 8 Deskripsi Kriteria Penggunaan Smartphone dan Motivasi Belajar.....	50



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini, perkembangan teknologi yang semakin pesat mempengaruhi hampir semua aspek di kehidupan, salah satunya pendidikan. Pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya dunia/masyarakat global dalam standar kehidupan sosial yang terus berkembang. Sistem pendidikan yang tepat membawa kemajuan bagi suatu negara. Eksistensi suatu bangsa dapat terlihat jika terus berkontribusi terhadap peradaban dunia, sehingga pendidikan juga berusaha menyesuaikan serta menyelaraskan dengan kemajuan teknologi yang ada.

Pembelajaran merupakan kegiatan penting dari keseluruhan proses pendidikan, baik disekolah maupun di perguruan tinggi. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran akan melibatkan guru dan siswa di sekolah. Guru adalah fasilitator yang akan mentransfer pengetahuan yang dimilikinya kepada siswa. Proses pembelajaran ini diharapkan dapat menghasilkan perubahan tingkah laku, sikap, pengetahuan, dan kemampuan untuk memecahkan masalah di lingkungan. Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses yang dialami siswa sebagai anak didik dalam belajar. Pada prinsipnya, setiap siswa tentu berhak memperoleh peluang untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan. Namun pada kenyataannya, tampak jelas bahwa setiap siswa memiliki perbedaan dalam hal kemampuan intelektual, kemampuan fisik, kebiasaan dan pendekatan belajar yang terkadang sangat

mencolok antara seorang siswa dengan siswa lainnya. Hal tersebut seringkali menjadi hambatan bagi siswa dalam menerima pelajaran yang diajarkan. Oleh karena itu, dalam hal ini siswa memerlukan adanya motivasi (dorongan) dalam belajar.

Menurut Kholid (2017), Hampir semua pakar juga setuju bahwa suatu teori tentang motivasi berkenaan dengan faktor-faktor yang mendorong tingkah laku dan memberikan arah kepada tingkah laku itu, juga pada umumnya diterima bahwa motif seseorang untuk terlibat dalam satu kegiatan tertentu didasarkan atas kebutuhan yang mendasarinya. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan berpengaruh dengan persoalan perasaan dan juga emosi untuk kemudian bertindak dan melakukan sesuatu. Semua itu didorong karena adanya tujuan, kebutuhan, dan keinginan. Motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Motivasi adalah istilah yang paling sering dipakai untuk menjelaskan keberhasilan atau kegagalan hampir semua tugas yang rumit.

Menurut Priansa (2015) Motivasi belajar adalah perilaku dan faktor-faktor yang mempengaruhi peserta didik untuk berperilaku terhadap proses belajar yang dialaminya. Dengan adanya motivasi, peserta didik akan belajar lebih giat dan tekun serta memiliki tingkat konsentrasi yang tinggi dalam proses belajarnya. Motivasi belajar merupakan suatu usaha yang didasari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia memiliki dorongan untuk melakukan sesuatu sehingga dapat mencapai hasil atau tujuan tertentu. Motivasi merupakan reaksi terhadap tingkah laku, sehingga motivasi dirangsang oleh adanya tujuan.

Perlunya motivasi dalam kegiatan belajar untuk memudahkan persiapan siswa dan mendorong kebutuhan belajar. Dengan motivasi, siswa dapat mengikuti kegiatan belajarnya sejak awal. Memudahkan siswa untuk menyerap dan mempelajari apa yang telah dipelajarinya.

Menurut penelitian yang saya kutip dalam hal penggunaan *smartphone* dalam motivasi belajar, dan ada juga dampak positif dan negative menurut para ahli seperti berikut yaitu:

1. Dampak Positif

Menurut Syahputra, Dhani (2013) menyimpulkan bahwa dengan menggunakan *smartphone* yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugasnya disekolah. Misalnya kita ingin *browsing* internet dimana saja dan kapan saja yang ingin kita ketahui. Dengan demikian dari internet kita bisa menambah ilmu pengetahuan. Memperluas Jaringan Persahabatan *Smartphone* dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke sosial media. Jadi, kita dapat dengan mudah untuk berbagi bersama teman kita. Mempermudah Komunikasi. *Smartphone* merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia.

Menurut Baihaqi dan Sugiarmun (2010), Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi. ADHD sendiri merupakan singkatan dari

Attention Deficit Hyperactivity Disorder yang merupakan gangguan perkembangan dalam peningkatan aktivitas motorik anak-anak hingga menyebabkan aktivitas anak-anak yang tidak lazim dan cenderung berlebihan.

2. Dampak Negatif

Menurut Ibrahim (2012) *Smartphone* dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker. Dapat Mengganggu Perkembangan Anak *Smartphone* memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menerangkan pelajaran di depan salah satu siswa bermain *smartphone* di belakang atau bisa juga dipergunakan sebagai alat untuk hal-hal yang tidak baik. Setiap orang pasti ada yang memiliki sifat *update* di mana saja. Jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudah mencarinya dari hasil *update* nya yang boleh dibilang terlalu sering. Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap dan final. Pada faktanya ada begitu banyak hal yang harus digali lewat proses pembelajaran tradisional dan internet tidak bisa menggantikan kedalaman suatu pengetahuan. Kalau tidak dicermati, maka akan ada kecenderungan bagi generasi mendatang untuk menjadi generasi yang cepat puas dan cenderung berpikir dangkal. Kemajuan teknologi yang membawa banyak kemudahan, generasi mendatang berpotensi untuk menjadi generasi yang tidak tahan dengan kesulitan. Dengan kata lain, anak akan berpikir atau merasa bahwa

hidup ini seharusnya mudah dan pada akhirnya anak berusaha untuk menyederhanakan masalah dan berupaya menghindari kesukaran.

Kemajuan teknologi mempercepat segalanya dan tanpa disadari anak pun dikondisikan untuk tidak tahan dengan keterlambatan. Hasilnya anak makin hari makin lemah dalam hal kesabaran serta konsentrasi dan cepat menuntutorang untuk memberi yang diinginkannya dengan segera.

Menurut Romo (2013), Menurutnya bermain *Smartphone* dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara kontinyu, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Ini terjadi karena anak-anak ini tidak diperkenalkan untuk bersosialisasi dengan orang lain. Selain itu juga berpotensi mendorong anak untuk menjalin relasi secara dangkal. Waktu untuk bercengkerama secara langsung berkurang karena sekarang waktu tersita untuk menikmati semuanya dalam kesendirian.

Menurut Prawira (2013) Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang ditujukan untuk mendorong atau memberikan semangat kepada seseorang yang melakukan kegiatan belajar agar menjadi lebih giat lagi dalam belajar untuk memperoleh prestasi yang lebih baik. Motivasi dapat dipandang sebagai dorongan mental yang dapat menggerakkan dan memberi arahan perilaku manusia termasuk salah satunya adalah perilaku kemauan untuk belajar. Motivasi dalam pengertian yang berkembang di masyarakat sering kali disamakan dengan 'semangat', dan hasil belajar adalah suatu hasil yang dicapai oleh seorang individu dalam mengembangkan kemampuannya melalui proses yang dilakukan dengan usaha dengan kemampuan kognitif, afektif, psikomotor dan campuran yang dimilikinya untuk memperoleh suatu pengalaman dalam kurun waktu yang relatif lama

sehingga seorang individu tersebut mengalami suatu perubahan dan pengetahuan dari apa yang diamati baik secara langsung maupun tidak langsung yang akan melekat pada dirinya secara permanen, hasil belajar dapat dilihat dari nilai evaluasi yang diperoleh siswa. Nilai yang diperoleh dalam hasil belajar juga menentukan ketuntasan belajar siswa yang berpengaruh pada naik tidaknya siswa ke jenjang berikutnya. Dunia dihadapkan oleh isu revolusi *society 5.0*, dimana *society 5.0* sebagai era penyempurnaan *industry 4.0*. Teknologi *smartphone* dari waktu ke waktu selalu mengalami kemajuan. *Smartphone* pada saat ini telah digunakan oleh semua kalangan masyarakat baik pengusaha, pendidikan, ekonomi tinggi, ekonomi rendah, masyarakat biasa, dan pada saat ini pelajar sudah banyak yang menggunakan *smartphone* yang canggih. Berkembangnya teknologi ikut mewarnai perubahan yang sangat besar pada dunia pendidikan. Proses belajar mengajar yang dulunya dilakukan diruang-ruang kelas sekarang beralih ke ruang-ruang virtual seperti *video conference*, dan lain-lain. Bermunculan berbagai macam aplikasi-aplikasi pembelajaran yang bisa diakses dimanapun. Kemajuan teknologi merupakan suatu hal yang sulit untuk kita hindari, karena seiring perkembangan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan, maka secara otomatis teknologi juga akan mengikutinya. Munculnya teknologi dapat membawa berbagai inovasi yang dapat diciptakan oleh manusia dengan maksud mempermudah aktivitasnya dan bisa diterapkan dalam kehidupan manusia di setiap harinya. Jadi, hadirnya teknologi membantu manusia dalam menyelesaikan segala aktivitas mulai dari yang sulit menjadi lebih mudah. Salah satu contoh kemajuan yang telah ada di era digital ini yaitu terciptanya *Smartphone* yang memiliki kemampuan teknologi super canggih. Kehadirannya yang menawarkan kecanggihan untuk dapat mengakses segala

informasi lintas dunia dengan cepat, mudah, dan murah dapat dijadikan sebagai salah satu bentuk pola belajar untuk meningkatkan prestasinya dengan berbagai fitur yang tersedia seperti jaringan akses internet yang menyediakan berbagai macam informasi yang dibutuhkan oleh penggunanya. Salah satu *Smartphone* yang sering di temui dan sering di gunakan yaitu telepon seluler. Dalam kehidupan sehari-hari pasti kita sering melihat berbagai macam jenis *Smartphone* yang biasa digunakan oleh semua orang. Karena *Smartphone* memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia seperti untuk berkomunikasi dengan keluarga atau teman jauh. Selain itu *Smartphone* juga dapat digunakan untuk memperluas wawasan dan menambah ilmu pengetahuan baik dalam bidang pendidikan, bisnis dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bimbingan konseling SMP Harapan 3 Deli Serdang bahwa SMP Harapan 3 Deli Serdang sangat disiplin dalam penggunaan *smartphone*. *Smartphone* tidak digunakan untuk bermain, melainkan digunakan untuk kebutuhan pembelajaran. Umumnya, Anak SMP Harapan 3 Deli Serdang menggunakan *smartphone* untuk mencari informasi dan materi tambahan untuk menunjang pembelajaran di kelas.

Menurut Pebriana (2017) Dalam era modern ini, hampir semua orang telah mengenal dan menggunakan *Smartphone* dalam menjalankan berbagai aktivitasnya. *Smartphone* merupakan alat bantu komunikasi yang sudah digunakan oleh semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja, orang dewasa hingga orang tua. Bagi remaja, terutama remaja yang duduk di bangku sekolah (siswa- siswi) *Smartphone* merupakan alat yang sangat penting dan bisa digunakan untuk membantu menyelesaikan pekerjaan sekolahnya. Hal tersebut tentunya dapat

memberikan dampak positif bagi peserta didik karena dengan menggunakan *Smartphone* maka proses kegiatan pembelajaran menjadi lebih mudah dan terbantu.

Menurut Novitasari dan Khotimah (2016) *Smartphone* dapat digunakan untuk memperlancar komunikasi dengan seseorang yang sedang jauh sehingga tidak membutuhkan waktu lama untuk bertukar informasi. Dengan bantuan *Smartphone*, manusia dapat dengan mudah mengerjakan tugasnya karena manusia sudah memiliki alat yang dapat digunakan secara cepat dan efisien sehingga dapat mengembangkan usahanya dengan lebih baik. Dalam hal ini, berarti kehadiran *Smartphone* merupakan suatu hal yang berarti atau bermanfaat bagi kehidupan manusia.

Menurut Syahputra, Dhani (2013) menyimpulkan bahwa dengan menggunakan *smartphone* yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugasnya disekolah. Misalnya kita ingin *browsing* internet dimana saja dan kapan saja yang ingin kita ketahui. *Smartphone* dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke sosial media. Jadi, kita dapat dengan mudah untuk berbagi bersama teman kita serta mempermudah komunikasi. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia.

Menurut Baihaqi dan Sugiarmun (2010), Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi. ADHD sendiri merupakan singkatan dari *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* yang merupakan gangguan perkembangan

dalam peningkatan aktivitas motorik anak-anak hingga menyebabkan aktivitas anak-anak yang tidak lazim dan cenderung berlebihan.

Tetapi Menurut Ibrahim (2012) *Smartphone* dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker. Dapat Mengganggu Perkembangan Anak *Smartphone* memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menerangkan pelajaran di depan salah satu siswa bermain *smartphone* di belakang atau bisa juga dipergunakan sebagai alat untuk hal-hal yang tidak baik. Setiap orang pasti ada yang memiliki sifat *update* di mana saja. Jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudah mencarinya dari hasil *update* nya yang boleh dibilang terlalu sering.

Menurut hasil penelitian Ibrahim (2012), Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap dan final. Pada faktanya ada begitu banyak hal yang harus digali lewat proses pembelajaran tradisional dan internet tidak bisa menggantikan kedalaman suatu pengetahuan. Kalau tidak dicermati, maka akan ada kecenderungan bagi generasi mendatang untuk menjadi generasi yang cepat puas dan cenderung berpikir dangkal. Kemajuan teknologi yang membawa banyak kemudahan, generasi mendatang berpotensi untuk menjadi generasi yang tidak tahan dengan kesulitan. Dengan kata lain, anak akan berpikir atau merasa bahwa

hidup ini seharusnya mudah dan pada akhirnya anak berusaha untuk menyederhanakan masalah dan berupaya menghindari kesukaran.

Banyak orang yang tidak menggunakan *Smartphone* dengan bijaksana. Penggunaan *Smartphone* yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan salah satunya yaitu pada konten yang tidak baik seperti kekerasan (game dan film) serta pornografi yang dapat mempengaruhi secara negatif bahkan dapat merusak otak secara permanen. Selain itu, sebagian besar manusia menggunakan *Smartphone* untuk hal-hal yang sebenarnya tidak terlalu bermanfaat seperti untuk melakukan chatting dengan teman-temannya, untuk bermain sosial media facebook, instagram, tiktok, game online dan lain sebagainya. Dari hal ini dapat diketahui, bahwa *Smartphone* juga dapat menimbulkan dampak negatif.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis termotivasi untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar Anak SMP Harapan 3 Deli Serdang”. Melihat perkembangan teknologi komunikasi yang semakin pesat, peneliti ingin melihat seberapa besar pengaruh *smartphone* terhadap motivasi belajar, apakah dengan teknologi yang semakin canggih siswa SMP Harapan 3 Deli Serdang dapat memanfaatkan teknologi yang ada dengan baik ataukah malah sebaliknya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti menentukan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: “apakah ada pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar anak SMP harapan 3 deli serdang”.

1.3. Tujuan Penelitian

Melihat Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar Anak SMP TA 2022/2023?

1.4. Hipotesis Penelitian

Perlunya motivasi dalam kegiatan belajar untuk memudahkan persiapan siswa dan mendorong kebutuhan belajar. Dengan motivasi, siswa dapat mengikuti kegiatan belajarnya sejak awal. Memudahkan siswa untuk menyerap dan mempelajari apa yang telah dipelajarinya. Siswa berhak mendapatkan segala informasi seputar pembelajaran dengan cara apapun termasuk menggunakan *smartphone*. Maka hipotesis pada penelitian ini yaitu:

H = Penggunaan Smartphone Berpengaruh Siginifikan terhadap Motivasi Belajar Anak SMP Harapan 3 Deli Serdang.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memperluas pengetahuan dalam bidang psikologi, khususnya psikologi pendidikan yang berpengaruh dengan motivasi belajar di masa sekarang.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu orang tua, guru, atau anak sendiri dalam memahami institusi Pendidikan terkait sebagai evaluasi motivasi belajar anak ,guru yang bersangkutan sebagai bahan dalam mengevaluasi motivasi belajar anak dan orang tua sebagai bahan untuk evaluasi mengenai durasi penggunaan *smartphone* supaya di bidang psikologi, khususnya bidang Pendidikan dan perkembangan anak sebagai data acuan dalam penelitian lanjutan yang mengali

lebih dalam mengenai penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar anak SMP

Harapan 3 Deli Serdang.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. MOTIVASI BELAJAR

2.1.1. Definisi Motivasi Belajar

Kesuksesan belajar siswa dapat ditentukan oleh motivasi yang dimilikinya. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang cenderung tinggi maka prestasinya pun akan tinggi pula, sebaliknya motivasi belajarnya rendah, akan rendah pula prestasi belajarnya. Tinggi rendahnya motivasi dapat menentukan tinggi rendahnya usaha atau semangat seseorang untuk beraktivitas, dan tentu saja tinggi rendahnya semangat akan menentukan hasil yang diperoleh.

Menurut Dimiyati & Mudjiono (2006) Motivasi merupakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Siswa belajar karena didorong oleh kekuatan mentalnya. Kekuatan mental itu berupa keinginan, perhatian, kemauan, atau cita-cita. Kekuatan mental tersebut dapat tergolong rendah atau tinggi. Ada ahli psikologi pendidikan yang menyebut kekuatan mental yang mendorong terjadinya belajar tersebut sebagai motivasi belajar.

Menurut Ibid (2016) Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Setiap perbuatan, termasuk perbuatan belajar disorong oleh sesuatu atau beberapa motif. Motif atau bisa juga disebut dengan dorongan atau kebutuhan merupakan suatu tenaga yang berada pada diri individu atau siswa yang mendorongnya untuk berbuat mencapai suatu tujuan. Tenaga pendorong atau motif pada seseorang

mungkin cukup besar sehingga tanpa motivasi dari luar dia sudah berbuat. Padahal dari dalam diri siswa sendiri terdapat motif dari dalam (internal) yang sangat kecil, sehingga membutuhkan motivasi yang dari luar seperti guru, orang tua, teman, buku-buku dan lain sebagainya. Kata motif berasal dari bahasa Inggris motion yang berarti gerak atau sesuatu yang bergerak. Motif adalah keadaan didalam pribadi orang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas. Motivasi adalah penggerak tingkah laku ke arah suatu tujuan dengan didasari adanya suatu kebutuhan.

Menurut Sanjaya (2010) Motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya. Dalam proses pembelajaran tradisional yang menggunakan pendekatan ekspositori kadang-kadang unsur motivasi terlupakan oleh guru. Guru seakan-akan memaksakan siswa untuk menerima materi yang disampaikan. Keadaan ini tidak menguntungkan karena siswa tidak dapat belajar secara optimal yang tentunya pencapaian hasil belajar juga tidak optimal. Pandangan modern tentang proses pembelajaran menempatkan motivasi sebagai salah satu aspek penting dalam membangkitkan motivasi belajar siswa.

Menurut Emda (2017) Motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar, tetapi motivasi itu tumbuh di dalam diri seseorang. Fungsi motivasi sebagai pendorong usaha dalam mencapai prestasi, karena seseorang melakukan

usaha harus mendorong keinginannya, dan menentukan arah perbuatannya kearah tujuan yang hendak dicapai.

Menurut Uno (2017) motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Dengan demikian siswa dapat menyeleksi perbuatan untuk menentukan apa yang harus dilakukan yang bermanfaat bagi tujuan yang hendak dicapainya.

Sama halnya menurut Dalyono (2005) berpendapat bahwa motivasi belajar adalah daya penggerak/pendorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan, yang bisa berasal dari dalam diri dan juga dari luar.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian motivasi belajar di atas, dapat diketahui bahwa yang dimaksud dengan motivasi belajar adalah suatu dorongan yang menyebabkan seseorang untuk bertindak atau berbuat dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang dikehendaki, sehingga perubahan tingkah laku pada dirinya. Motivasi belajar menjadi hal yang sangat penting bagi peserta didik, karena melaluinya siswa dapat mencapai sebuah prestasi yang baik. Motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa. Maka dari itu tentu adanya faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar.

2.1.2. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Dauyah dan Yulinar (2018) faktor motivasi belajar merupakan unsur utama dalam membantu memperluas motivasi belajar yang tinggi, yaitu:

1. Kualitas pengajar dan pembelajaran. Pengajar memegang peranan penting dalam pembelajaran, selanjutnya guru harus memiliki kapasitas dan kemampuan dalam menghadapi jalannya pembelajaran, hal ini akan sangat menentukan pencapaian dan inspirasi belajar siswa;
2. Fasilitas penunjang, seperti sarana dan prasarana, ini akan sangat membantu guru dalam pembelajaran, sarana dan prasarana yang mendukung seperti pemanfaatan aplikasi pencarian pada smartphone dan juga video pembelajaran, menampilkan bantuan dengan sistem pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik.

Rahardjo (2005) berpendapat bahwa faktor lain yang mempengaruhi aktivitas belajar adalah perilaku akses penggunaan smartphone yang meliputi kognitif, afektif dan konatif. Dimensi kognitif mencakup pengetahuan dan wawasan pengguna terhadap smartphone dan internet. Afektif meliputi kenyamanan dan sikap pengguna ketika menggunakan internet. Dan konatif adalah keterampilan dalam menggunakan smartphone. Pengetahuan, kenyamanan dan keterampilan menggunakan internet akan menentukan seberapa tinggi penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar mahasiswa. Perilaku akses internet pengguna ini menentukan bagaimana dia bertindak menggunakan internet untuk kepentingan belajarnya.

Menurut Soemanto (2016) menjabarkan beberapa faktor motivasi belajar pada anak, antara lain:

- a. Faktor stimulus, Faktor stimulus dibagi dalam hal-hal yang berpengaruh dengan panjangnya bahan pelajaran, kesulitan bahan pelajaran, seperti halnya berat ringannya tugas dan suasana lingkungan eksternal.

b. Faktor metode

Faktor yang dipengaruhi oleh kegiatan berlatih dan praktik, pengenalan hasil belajar, indra, penggunaan dalam belajar, kondisi insentif.

c. Faktor individual

Faktor yang dipengaruhi oleh kematangan, usia kronologis, perbedaan jenis kelamin, pengalaman sebelumnya, kapasitas mental, kondisi kesehatan jasmani dan motivasi.

2.1.3. Aspek – Aspek Motivasi Belajar

Menurut Uno (2011) Aspek Intrinsik dan Aspek ekstrinsik, siswa akan meningkat jika mereka mempunyai pilihan dan peluang untuk mengambil tanggung jawab personal atas pembelajaran mereka.

- a. Motivasi intrinsik berdasarkan pengalaman optimal. Pengalaman optimal kebanyakan terjadi ketika orang merasa mampu dan berkonsentrasi penuh saat melakukan suatu aktivitas serta terlibat dalam tantangan yang mereka anggap tidak terlalu mudah.
- b. Motivasi ekstrinsik, yang timbul akibat adanya pengaruh dari luar individu. Seperti hadiah, pujian, ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian orang mau melakukan sesuatu.

Menurut Uno (2017), pada penelitian ini aspek-aspek motivasi belajar diukur berdasarkan aspek-aspek motivasi belajar yang terdiri dari dorongan internal dan dorongan eksternal yang diuraikan ke dalam 6 (enam) dimensi, yaitu:

- a. Hasrat dan minat untuk melakukan kegiatan. Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar dan dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya

disebut motif bermotivasi, yaitu motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas dan pekerjaan atau motif untuk memperoleh kesempurnaan.

Motif semacam ini merupakan unsur kepribadian dan perilaku manusia, sesuatu yang berasal dari “dalam” diri manusia yang bersangkutan. Motif bermotivasi adalah motif yang dapat dipelajari, sehingga motif itu dapat diperbaiki dan dikembangkan melalui proses belajar. Seseorang yang mempunyai motif bermotivasi tinggi cenderung untuk berusaha menyelesaikan tugasnya secara tuntas, tanpa menunda-nunda pekerjaannya. Penyelesaian tugas semacam ini bukanlah karena dorongan dari luar diri, melainkan upaya diri sendiri.

- b. Dorongan dan kebutuhan untuk melakukan kegiatan. Penyelesaian suatu tugas tidak selamanya dilatar belakangi oleh motif bermotivasi atau keinginan untuk berhasil, kadang kala seorang individu menyelesaikan suatu pekerjaan sebaik orang yang memiliki motif bermotivasi tinggi, justru karena dorongan menghindari kegagalan yang bersumber pada ketakutan akan kegagalan itu. Seorang anak didik mungkin tampak bekerja dengan tekun karena kalau tidak dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik maka dia akan mendapat malu dari dosennya, atau diolok-olok temannya, atau bahkan dihukum oleh orangtua. Dari keterangan diatas tampak bahwa “keberhasilan” anak didik tersebut disebabkan oleh dorongan atau rangsangan dari luar dirinya.
- c. Harapan dan cita-cita. Harapan didasari pada keyakinan bahwa orang dipengaruhi oleh perasaan mereka tentang gambaran hasil tindakan mereka. Contohnya, orang yang menginginkan kenaikan pangkat akan menunjukkan

kinerja yang baik jika mereka menganggap kinerja yang tinggi akan diakui dan dihargai dengan kenaikan pangkat.

- d. Penghargaan dan penghormatan atas diri. Pernyataan verbal atau penghargaan dalam bentuk lainnya terhadap perilaku yang baik atau hasil belajar anak didik yang baik merupakan cara paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motif belajar anak didik kepada hasil belajar yang lebih baik. Pernyataan seperti “bagus”, “hebat” dan lain-lain disamping akan menyenangkan siswa, pernyataan verbal seperti itu juga mengandung makna interaksi dan pengalaman pribadi yang langsung antara siswa dan guru, dan penyampaiannya konkret, sehingga merupakan suatu persetujuan pengakuan sosial, apalagi kalau penghargaan verbal itu diberikan didepan orang banyak.
- e. Lingkungan yang baik. Pada umumnya motif dasar yang bersifat pribadi muncul dalam tindakan individu setelah dibentuk oleh lingkungan. Oleh karena itu motif individu untuk melakukan sesuatu misalnya untuk belajar dengan baik, dapat dikembangkan, diperbaiki, atau diubah melalui belajar dan latihan, dengan perkataan lain melalui pengaruh lingkungan. Lingkungan belajar yang kondusif salah satu faktor pendorong belajar anak didik, dengan demikian anak didik mampu memperoleh bantuan yang tepat dalam mengatasi kesulitan atau masalah dalam belajar.
- f. Kegiatan yang menarik. Baik simulasi maupun permainan merupakan salah satu proses yang sangat menarik bagi siswa. Suasana yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna. Sesuatu yang bermakna

akan selalu diingat, dipahami, dan dihargai. Kegiatan belajar seperti diskusi, brainstorming, pengabdian masyarakat, dan sebagainya.

2.1.4 Indikator Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2018) dalam kegiatan belajar, siswa memerlukan motivasi. Motivasi yang ada pada diri setiap siswa itu memiliki ciri-ciri yang berbeda. Ciri-ciri motivasi yang ada pada siswa diantaranya:

- a. Tekun menghadapi tugas, artinya siswa dapat bekerja secara terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai.
- b. Ulet menghadapi kesulitan, siswa tidak lekas putus asa dalam menghadapi kesulitan. Siswa bertanggung jawab terhadap keberhasilan dalam belajar dan melaksanakan kegiatan belajar.
- c. Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah, berani menghadapi masalah dan mencari jalan keluar dari masalah yang sedang dihadapi.

2.2. Penggunaan *Smartphone*

2.2.1. Definisi *Smartphone*

Menurut Sobon (2019) *smartphone* adalah komputer kecil yang memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, mencari data, email, bermain game, transfer data dan keuangan serta kegunaan lainnya yang dapat mempermudah aktivitas manusia.

Menurut Lioni dkk (2014), *Smartphone* merupakan sebuah alat elektronik yang berukuran kecil serta memiliki segudang manfaat. Dalam pengertian umum, *Smartphone* merupakan suatu perangkat elektronik yang memiliki banyak fungsi. Contohnya: Komputer, game, handphone dan sebagainya. *Smartphone* merupakan suatu perangkat elektronik yang diproduksi dengan menyediakan berbagai aplikasi

di dalamnya yang dapat menyajikan berbagai informasi yang dibutuhkan penggunanya.

Menurut Wilantika (2017), *smartphone* adalah telepon yang internet enabled yang biasanya menyediakan fungsi Personal Digital Assistant (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator dan catatan. Dengan alasan itulah, maka *smartphone* disebut sebagai telepon cerdas.

Menurut Bagania (2021) Kehadiran *smartphone* dapat memberikan berbagai manfaat dan kemudahan untuk penggunanya terlebih khusus bagi peserta didik, fasilitas-fasilitas yang terdapat pada *smartphone* tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk telepon dan sms saja melainkan dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran dimana mereka dapat mempelajari hal-hal baru melalui fasilitas yang tersedia di dalam *smartphone*.

Menurut Panuju (2018) *smartphone* pada saat ini sudah menjadi benda yang sangat umum digunakan oleh masyarakat. Sebagian besar dari mereka menjadikan *smartphone* sebagai benda wajib yang dapat mempermudah pekerjaan mereka.

Sementara itu Menurut (Pebriana, 2017) berpendapat bahwa, *Smartphone* merupakan sebuah perangkat atau perkakas mekanis atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan bagi penggunanya jika digunakan dengan baik. Kesenangan tersebut dapat berupa berbagai macam hal yang tentunya sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia dalam setiap harinya yang sangat berpengaruh dalam kehidupannya dan dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-harinya.

Pendapat lain muncul dari Garini (2017) bahwa, *Smartphone* merupakan elektronik yang memiliki banyak fungsi bagi penggunanya sehingga dinilai lebih

memudahkan. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa *Smartphone* merupakan suatu perangkat elektronik yang diproduksi dengan tujuan untuk memudahkan aktifitas manusia.

2.2.2. Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan *Smartphone*

Menurut Fadilah (2015), Ada beberapa faktor yang mempengaruhi anak dalam penggunaan *Smartphone*. Faktor-faktor tersebut meliputi :

- a. *Smartphone* menampilkan fitur-fitur yang menarik. Fitur-fitur yang ada di dalam *smartphone* membuat ketertarikan pada remaja. Sehingga hal itu membuat remaja penasaran untuk mengoperasikan *smartphone*.
- b. Kecanggihan dari *Smartphone*. Kecanggihan dari *smartphone* dapat memudahkan semua kebutuhan. Kebutuhan anak dapat terpenuhi dalam bermain game atau menonton tontona kartun.
- c. Keterjangkauan Harga *Smartphone*. Keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi. Sehingga dapat menyebabkan harga dari *smartphone* semakin terjangkau. Dahulu hanyalah golongan orang menengah atas yang mampu membeli *smartphone*, akan tetapi pada kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas-pas an mampu membelikan *smartphone* untuk anaknya.
- d. Lingkungan., Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan *Smartphone*, maka masyarakat lainnya menjadi enggan meninggalkan *Smartphone*. Selain itu sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan *Smartphone*.

- e. Faktor Sosial., Faktor sosial yang mempengaruhinya seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial. Peran keluarga sangat penting dalam faktor sosial, karena keluarga sebagai acuan utama dalam perilaku anak.

Menurut Miharja dan Fitrianti (2019) Penggunaan *smartphone* pada anak usia dini kini sudah menjamur, anak-anak mereka gemar menggunakan internet setidaknya sekali dalam seminggu. Salah satu faktor yang mempengaruhi penggunaan *smartphone* dalam aktivitas belajar adalah lingkungan.

Kihajar dewantara (1977) membedakan lingkungan kedalam tiga bagian, yakni lingkungan keluarga, lingkungan sekolah/kampus, dan lingkungan pemuda. Konsep dari kata lingkungan mengacu kepada apa yang ada disekitar manusia. Hal tersebut tidak hanya meliputi lingkungan sosial melainkan juga lingkungan fisik yang berupa fasilitas. Dari segi sosial, lingkungan keluarga merupakan tempat pertama penanaman nilai-nilai dan perilaku dalam diri seseorang. Bagaimana perilaku keluarga dalam menggunakan *smartphone* secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap penggunaan *smartphone* dalam aktivitas belajar.

Rahardjo (2016) membagi perilaku akses meliputi kognitif, afektif dan konatif. Dimensi kognitif mencakup pengetahuan dan wawasan pengguna terhadap *smartphone* dan internet. Afektif meliputi kenyamanan dan sikap pengguna ketika menggunakan internet. Dan konatif adalah keterampilan dalam menggunakan *smartphone*. Pengetahuan, kenyamanan dan keterampilan menggunakan internet akan menentukan seberapa tinggi penggunaan *smartphone* dalam aktivitas belajar mahasiswa. Perilaku akses internet pengguna ini menentukan bagaimana dia bertindak menggunakan internet untuk kepentingan belajarnya.

Menurut Muhibbin Syah (2002), minat dipahami dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar peserta didik. Minat baca pada dasarnya merupakan salah satu aspek pendorong dalam diri seseorang dalam mewujudkan keinginan atau kebutuhan belajar seseorang, khususnya belajar dengan menggunakan smartphone. Smartphone yang memiliki fitur yang beragam mulai dari game sampai edukasi, bahkan jejaring sangat penting untuk memastikan bahwa mahasiswa memiliki minat baca yang tinggi sehingga smartphone tersebut digunakan untuk belajar.

2.2.3. Aspek-aspek Penggunaan *Smartphone*

Menurut Horrigan (2010), Penggunaan *Smartphone* terdiri dari dua aspek, yakni:

1. Aspek frekuensi merujuk pada tingkatan atau seberapa sering subyek bermain *smartphone*. Penggunaan bermain *Smartphone* dengan frekuensi tinggi adalah lebih dari 10 kali setiap harinya, Penggunaan frekuensi bermain *Smartphone* dengan Penggunaan sedang adalah antara 3-10 kali setiap harinya, dan Penggunaan bermain *Smartphone* dengan frekuensi rendah adalah kurang dari 3 kali setiap harinya.
2. Lama mengakses *smartphone* mempunyai arti penting karena berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain *Smartphone*. Durasi tinggi dalam bermain *Smartphone* jika dalam sehari lebih dari 10 jam, durasi sedang jika dalam sehari bermain *Smartphone* antara 2 - 10 jam, durasi rendah jika dalam bermain *Smartphone* kurang dari 2 jam.

Menurut Cowie (2011) menilai Penggunaan terdiri dari dua aspek, yaitu:

- a. Kuantitas

Kuantitas mencakup waktu yang digunakan untuk bermain *smartphone*. Semakin banyak waktu yang digunakan untuk bermain *smartphone* maka menunjukkan semakin lama seseorang bermain *smartphone*.

b. Aktifitas

Aktivitas menunjukkan seberapa seringnya seseorang melakukan aktivitas bermain *Smartphone* tersebut. Semakin banyak seseorang melakukan aktivitas tersebut maka semakin sering seseorang atau memiliki frekuensi yang tinggi untuk melakukan aktivitas bermain *Smartphone*.

Sedangkan Menurut Hurlock (2014) menjabarkan Penggunaan dengan dua (2) aspek, yaitu:

- a. Kekuatan sikap merupakan hasrat untuk melakukan sesuatu sungguh-sungguh. Semakin bersungguh-sungguh atau kuat seseorang bermain *smartphone* menunjukkan semakin lama seseorang bermain *smartphone*.
- b. Identitas merupakan bukti kesungguhan atau hasrat seseorang melakukan sesuatu yang diukur dari waktu ke waktu. Menunjukkan pada frekuensi atau seringnya melakukan sesuatu.

Menurut Pininta (2015) juga menyampaikan bahwa *smartphone* pada anak usia dini memiliki beberapa aspek seperti:

- a. Menonton film
- b. Mendengarkan lagu
- c. Menonton video
- d. Menonton program televisi
- e. Bermain game

- f. Bermain atau sekedar membuka aplikasi yang terdapat dalam perangkat *smartphone* tersebut.

2.2.4. Indikator Penggunaan *Smartphone*

Menurut Dewanti (2016) Indikator penggunaan *Smartphone* dapat dilihat dari pengetahuan fungsi dan jenis aplikasi yang ada pada *smartphone* tersebut, mampu mengoperasikan, memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang tersedia dan frekuensi penggunaan *smartphone* tersebut. Dimensi dan ukuran pada penggunaan *smartphone* yaitu:

Tabel 1. 1 Dimensi Penggunaan Smartphone

Parameter	Indikator	Ukuran
Penggunaan <i>smartphone</i>	Mengetahui Fungsi dan Jenis Aplikasi <i>Smartphone</i>	Mengetahui fungsi dari <i>smartphone</i> Mengetahui fitur-fitur yang ada Mengetahui fungsi dan jenis aplikasi
	Mampu Mengoperasikan <i>Smartphone</i>	Mampu mengoperasikan <i>smartphone</i> untuk mengumpulkan informasi
	Memfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada <i>smartphone</i>	Memfaatkan fitur-fitur yang ada Memfaatkan beragam aplikasi
	Frekuensi penggunaan <i>smartphone</i>	Penggunaan diatas 6 jam perhari

Menurut Gifary dan Kurnia (2016) indicator yang digunakan untuk mengukur penggunaan *smartphone* yaitu:

1. Penggunaan (durasi dan frekuensi) siswa yang menggunakan *smartphone*
2. Tujuan siswa menggunakan *smartphone*
3. Minat belajar ketika menggunakan *smartphone*.

Menurut Sobon (2019) menyebutkan indicator penggunaan *smartphone* yaitu:

1. Penggunaan dan kepemilikan *smartphone*
2. Dampak negative penggunaan *smartphone*
3. Dampak positif penggunaan *smartphone*
4. Proses belajar siswa disekolah

2.3. Pengaruh Motivasi Belajar Dengan Penggunaan *Smartphone* terhadap Anak SMP

Belajar dan *smartphone* di zaman sekarang sangat berkaitan dan berpengaruh karena informasi yang didapat bukan di buku saja akan tetapi di *smartphone* juga mudah didapatkan akan tetapi yang permasalahan pasti ada yang membuat motivasi belajar terganggu dengan Penggunaan *Smartphone*.

Menurut Ferliana (2013), menjelaskan cara-cara yang harus dilakukan oleh orang tua ialah sebagai berikut:

A. Pilihan Sesuai Usia Pada Anak Sekolah

Dilihat dari tahapan perkembangan dan usia anak, pengenalan dan penggunaan *smartphone* bisa dibagi ke beberapa tahap usia. Untuk anak usia di bawah 5 tahun, Pemberian *smartphone* sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara. Artinya, jangan terlalu banyak memberikan kesempatan bermain *smartphone* pada anak di bawah 5 tahun. Terlebih di usia ini, yang utama bukan *smartphone* nya, tapi fungsi orang tua. Peralnya *smartphone* hanya sebagai salah satu sarana untuk mengedukasi anak. Ditinjau dari sisi neurofisiologis, otak anak berusia di bawah 5 tahun masih dalam taraf perkembangan. Perkembangan otak anak akan lebih optimal jika anak diberi rangsangan sensorik secara langsung. Misalnya, meraba benda, mendengar suara, berinteraksi dengan orang, dan

sebagainya. Jika anak usia di bawah 5 tahun menggunakan *Smartphone* secara berkelanjutan, apalagi tidak didampingi orangtua, akibatnya anak hanya fokus ke *Smartphone* dan kurang berinteraksi dengan dunia luar.

Berikutnya, otak bagian depan adalah bagian yang berfungsi memberi perintah dan menggerakkan anggota tubuh lainnya. Di bagian otak belakang, ada yang namanya penggerak. Di bagian ini, terdapat hormon endorfin yang mengatur pusat kesenangan dan kenyamanan. Pada saat bermain *Smartphone*, anak akan

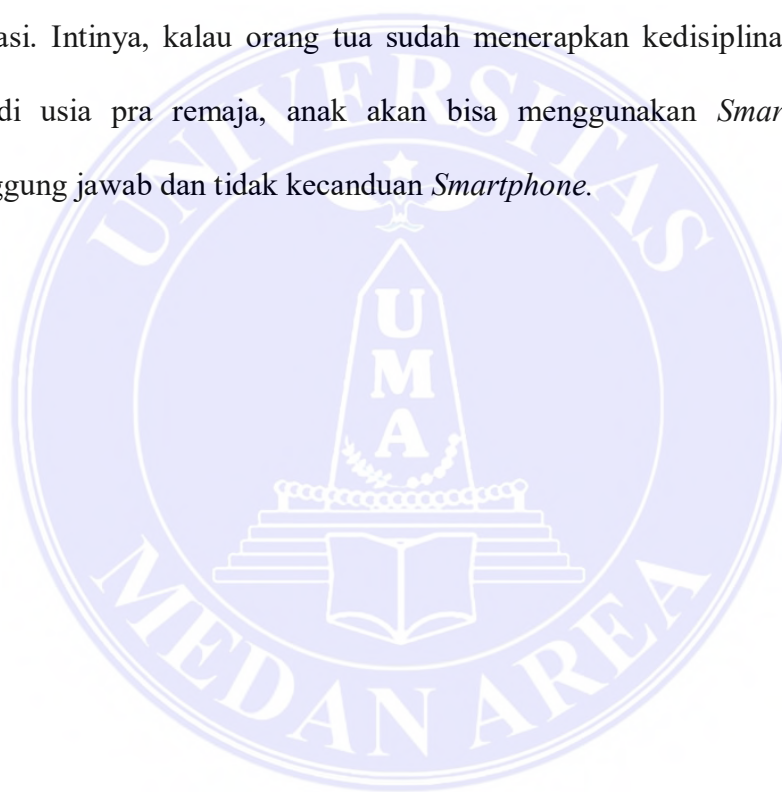
merasakan kesenangan, sehingga memicu meningkatnya hormon endorfin. kecanduan berpengaruh dengan ini jika dilakukan dalam jangka waktu lama dan continue. Akibatnya ke depannya, anak akan mencari kesenangan dengan jalan bermain *Smartphone*, karena memang sudah terpola sejak awal perkembangannya.

Dari aspek interaksi sosial, perkembangan anak-anak usia di bawah 5 tahun sebaiknya memang lebih ke arah sensor- motorik. Yaitu, anak harus bebas bergerak, berlari meraih sesuatu merasakan kasar halus. Memang di *Smartphone* juga ada pengenalan warna atau *games* di mana orang melompat. Namun, kemampuan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan objek nyata di dunia luar tidak diperoleh anak.

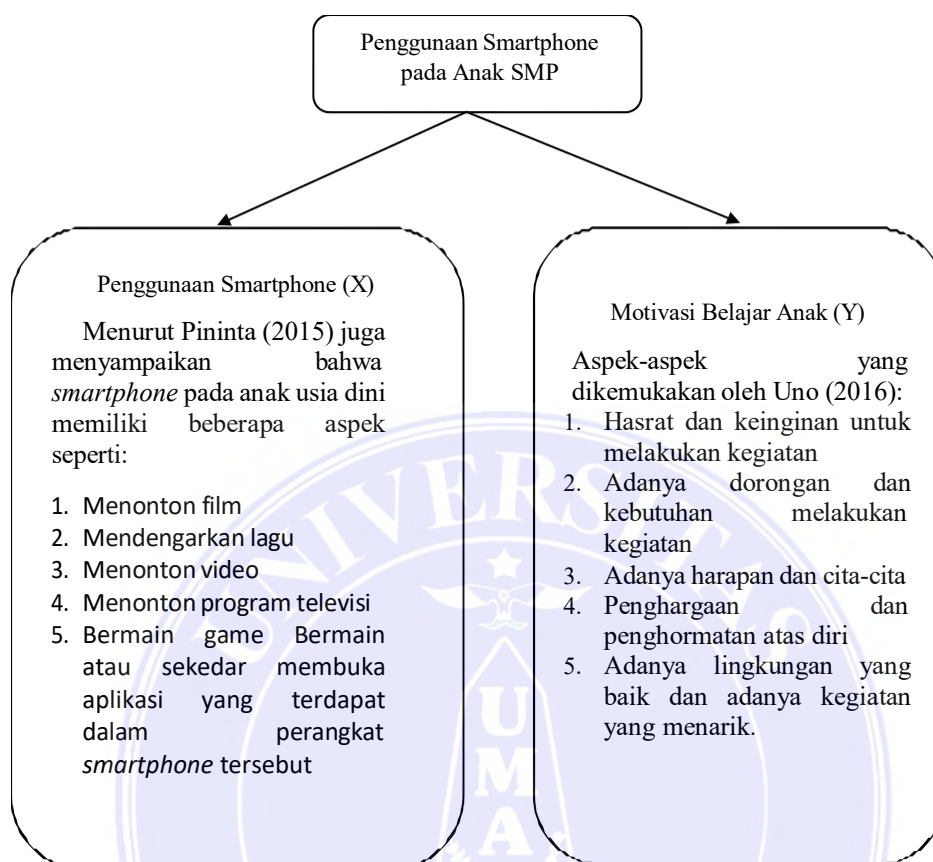
B. Batasan Waktu Penggunaan Smartphone

Anak usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi *Smartphone*. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya. Misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang. Contohnya, kenalkan *Smartphone* seminggu sekali, misalnya hari Sabtu atau Minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain. Aplikasi yang boleh dibuka pun sebaiknya aplikasi yang lebih ke fitur pengenalan warna, bentuk, dan suara.

Sejalan pertambahan usia, ketika anak masuk usia pra remaja, orang tua bisa memberi kebebasan yang lebih, karena anak usia ini juga perlu *Smartphone* untuk fungsi jaringan sosial mereka. Di atas usia 5 tahun (mulai 6 tahun sampai usia 10 tahun) orang tua bisa memperbanyak waktu anak bergaul dengan *Smartphone*. Di usia ini, anak sudah harus menggali informasi dari lingkungan. Jadi, kalau tadinya cuma seminggu sekali selama setengah jam dengan supervisi dari orang tua, kini setiap Sabtu dan Minggu selama dua jam. Boleh main *games* atau *browsing* mencari informasi. Intinya, kalau orang tua sudah menerapkan kedisiplinan sedari awal, maka di usia pra remaja, anak akan bisa menggunakan *Smartphone* secara bertanggung jawab dan tidak kecanduan *Smartphone*.



2.5. Kerangka Konseptual



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian

3.1.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Harapan 3 Deli Serdang yang berada di Jalan Karya Wisata No.31, Gedung Johor, Kec. Medan Johor, Kota Medan, Sumatera Utara

3.1.2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan jadwal waktu sebagai berikut :

Tabel 3. 1 Jadwal Waktu Penelitian

Deskripsi Kegiatan	Waktu
Observasi awal sebelum penelitian	13 Oktober 2023, 08.00
Pengumpulan literasi dan bahan	20 Oktober 2023, 08.00
Seminar proposal	19 Mei 2023, 09.00
Pretest dan penentuan Sampel	20 Oktober 2023 – 09 November 2023
Waktu penelitian	06 November 2023, 08.00
Waktu penulisan proposal	12 January 2023
Seminar Proposal	19 Mei 2023
Penyebaran Kuesioner	10 Juni 2023
Seminar Hasil	2 November 2023
Sidang	26 Maret 2024

3.2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Sugiyono (2014) penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang didasarkan pada filsafat positivisme. Metode ini dianggap ilmiah karena memenuhi kaidah ilmiah yang

konkret dan empiris, serta bersifat obyektif, terukur, rasional, dan sistematis. Menurut Creswell (2014) Variabel penelitian diukur melalui instrument penelitian, sehingga data yang dihasilkan berbentuk angka yang dapat dianalisis berdasarkan prosedur-prosedur statistik. Metode penelitian analisis regresi sederhana mencari pengaruh antara dua variabel atau lebih. Hal tersebut dicapai dengan mencari sejauh mana variasi dalam satu variabel berpengaruh dengan variasi dalam variabel lainnya. Peneliti mencari pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar anak SMP harapan 3 deli serdang dalam penelitian ini.

3.3. Subjek Penelitian

3.3.1. Populasi

Menurut Sugiyono (2015), Populasi merupakan wilayah penyamarataan yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan karakter tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk diamati lalu kemudian diambil keputusannya. Populasi merupakan seluruh anggota yang akan digunakan dalam penelitian. Populasi tidak hanya berupa makhluk hidup atau manusia saja, akan tetapi juga seluruh benda yang dapat diteliti. Populasi yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah siswa-siswi sekolah Harapan 3 Deli Serdang yang berjumlah 415 orang.

3.3.2. Sampel

Menurut Sugiyono (2011), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Teknik yang digunakan dalam mengambil sampel penelitian

adalah kuota sampling. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 60 orang anak di SMP Harapan 3 Medan, Deli serdang, Sumatera Utara. karena penulis bisa menentukan subjek atau orang-orang terpilih harus sesuai dengan ciri-ciri khusus yang dimiliki oleh sampel, agar sampel yang diambil nantinya sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun sampel dengan kriteria yaitu Siswa yang menggunakan *Smartphone* pada saat belajar di SMP Harapan 3 Medan, Deli serdang, Sumatera Utara.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2015), Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data, tanpa mengetahui teknik pengumpulan data maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang diterapkan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala. Skala yang digunakan dalam penelitian ini disusun. Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu kualitas instrument penelitian dan kualitas pengumpulan data. Kualitas instrument penelitian berkenaan dengan validitas dan reliabilitas instrument dan kualitas pengumpulan data berkenaan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Oleh karena itu instrument yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya, belum tentu dapat menghasilkan data yang valid dan reliabel, apabila instrument tersebut tidak digunakan secara tepat dalam pengumpulan datanya. Dalam pengumpulan data penelitian ini diperoleh dengan menggunakan metode skala likert. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data

diukur dengan menggunakan Skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan (Sugiyono, 2013). Skala likert digunakan karena skala ini mudah dipahami sampel dan familiar.

Skala di atas disusun dengan 4 alternatif jawaban, skala likert digunakan dalam penelitian ini dikarenakan skala likert merupakan salah satu skala yang tidak asing dan sudah di kenal sampel sehingga memudahkan untuk memahaminya. Adapun jawaban pada skala ini yaitu : Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pernyataan favourable diberi rentangan nilai 4-1 dan pernyataan yang bersifat unfavourable diberi rentangan nilai 1-4.

3.5. Validitas dan Realibilitas Alat Ukur

Menurut Sugiyono (2015), Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data, tanpa mengetahui teknik pengumpulan data maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang diterapkan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala. Skala yang digunakan dalam penelitian ini disusun.

3.5.1. Validitas

Menurut Supratiknya (2014), validitas merupakan suatu nilai yang menunjukkan seberapa jauh kualitas alat ukur dalam mengukur atribut psikologis

yang hendak diukurnya. Secara sederhana, validitas merupakan sejauh mana kemampuan alat ukur psikologis untuk mengukur atribut yang dirancang untuk mengukurnya. Alat ukur psikologis yang valid merupakan alat ukur yang mampu mengungkap seluruh atribut yang seharusnya diukur oleh alat ukur tersebut (Azwar, 2010).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan validitas isi untuk memastikan validitas skala. Validitas isi menggambarkan kesesuaian isi alat ukur dan konstruk yang diukurnya. Validitas isi dapat diperoleh melalui pertimbangan logis dan empiris terhadap seberapa jauh item dalam skala psikologis relevan dalam mengukur konstruk psikologis yang ingin diukurnya (Supratiknya, 2014). Tes yang menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran dikatakan sebagai tes yang memiliki validitas rendah (Azwar, 2013). Adapun rumus korelasi product-moment tersebut adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

- r : koefisien korelasi Pearson
- N : banyak pasangan nilai X dan Y
- $\sum XY$: jumlah dari hasil kali nilai X dan nilai Y
- $\sum X$: jumlah nilai X
- $\sum Y$: jumlah nilai Y
- $\sum X^2$: jumlah dari kuadrat nilai X
- $\sum Y^2$: jumlah dari kuadrat nilai Y

3.5.2. Reliabilitas

Menurut Azwar (2017), reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya hanya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur kestabilan dan konsistensi (kejegan) dari jawaban responden terhadap

suatu alat ukur psikologis yang disusun dalam bentuk kuesioner. Semakin besar koefisien reliabilitas berarti semakin kecil kesalahan pengukuran, sehingga semakin reliabel alat ukur yang digunakan, namun sebaliknya, apabila semakin kecil koefisien reliabilitas yang dihasilkan, maka semakin besar kesalahan pengukuran yang berdampak pada semakin tidak reliabelnya alat ukur yang digunakan (Azwar, 2010). Pengujian reliabilitas instrumen dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* karena instrumen penelitian ini berbentuk angket dan skala bertingkat. Rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut :

$$\alpha = 2 \left[\frac{1 - S_1^2 - S_2^2}{S_x^2} \right]$$

Keterangan:

S_1^2 dan S_2^2 = Varians skor belahan 1 dan varians skor belahan 2
 S_x^2 = Varians skor skala

Jika nilai alpha > 0.05 artinya reliabilitas mencukupi (*sufficient reliability*) sementara jika alpha > 0.80 ini mensugestikan seluruh item reliabel dan seluruh tes secara konsisten memiliki reliabilitas yang kuat. Atau jika alpha > 0.90 maka reliabilitas sempurna. Jika alpha antara 0.70 – 0.90 maka reliabilitas tinggi. Jika alpha 0.50 – 0.70 maka reliabilitas moderat. Jika alpha < 0.05 maka reliabilitas rendah. Jika alpha rendah, kemungkinan satu atau beberapa item tidak reliabel.

Tabel 3. 2 Interpretasi Koefisien Reliabilitas menurut Guilford

Koefisien Reliabilitas	Kriteria
> 0.05	Sangat Reliabel
0.7-0.9	Reliabel
0.4-0.69	Cukup Reliabel
0.2-0.39	Kurang Reliabel
< 0.05	Tidak Reliabel

3.6. Teknik Analisis Data

3.6.1. Uji Asumsi

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk memeriksa apakah persebaran data penelitian berasal dari populasi yang sebarannya normal. Peneliti menggunakan teknik *Kolmogorov-Smirnov* melalui program IBM SPSS versi 21 untuk melakukan uji normalitas. Persebaran data yang normal memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,05 ($p > 0,05$). Menurut Santoso (2010), data yang memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($p < 0,05$) menandakan bahwa data tersebut memiliki perbedaan yang signifikan dengan data virtual normal dalam SPSS. Sebaliknya, data yang memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,05 ($p > 0,05$) menunjukkan bahwa data tersebut tidak memiliki perbedaan yang signifikan dengan data virtual normal dalam SPSS.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mencari tahu apakah persebaran data penelitian mengikuti garis lurus (linear) atau tidak (Winarsunu, 2006). Noor (2011) menambahkan bahwa uji linearitas digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain. Peneliti menggunakan program SPSS 22.0 for windows untuk membantu penghitungan uji linearitas. Apabila hasil uji linearitas menunjukkan nilai signifikansi yang kurang dari 0,05 ($p < 0,05$), maka dapat diketahui bahwa data penelitian tergolong linear.

3. Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana yaitu analisis untuk mengukur besarnya pengaruh antara satu variabel independen dengan satu

variabel dependen dan memprediksi variabel dependen dengan menggunakan variabel independen. Pengaruh antara variabel Y dan variabel X dapat linier atau bukan linier. Penghitungan analisis regresi ini akan dibantu dengan menggunakan program SPSS22.0.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berpedoman pada hasil-hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

1. Ada pengaruh antara penggunaan smartphone dengan motivasi belajar pada siswa SMP Harapan 3 Deli Serdang. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menggunakan analisis hipotesis menunjukkan bahwa pengaruh positif antara variabel penggunaan smartphone dengan motivasi belajar dimana $r_{xy} = 0,609$ dengan taraf signifikan $P = 0,000 < 0,05$. Hal ini berarti semakin tinggi penggunaan smartphone maka akan meningkatkan motivasi belajar siswa SMP Harapan 3 Deli Serdang dan sebaliknya jika semakin menurun penggunaan smartphone maka akan menurunnya pula motivasi belajar siswa SMP Harapan 3 Deli Serdang
2. Koefisien determinan (r^2) dari pengaruh antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) adalah $r^2 = 0,371$ ini menunjukkan bahwa penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar sebesar 37,1%
3. Berdasarkan perbandingan kedua nilai rata-rata (hipotetik dan empirik), maka dapat dinyatakan penggunaan smartphone 50 tergolong tinggi sebab nilai rata-rata hipotetik lebih kecil dari nilai rata-rata empirik 63,27 dan motivasi belajar tergolong rendah sebab nilai rata-rata hipotetik 60 lebih besar dari nilai rata-rata empirik 48,15.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

5.2.1. Bagi Siswa

Bagi Siswa Diharapkan siswa dapat menggunakan dan memanfaatkan smartphone dengan baik sehingga bisa meningkatkan proses pembelajarannya dirumah maupun di sekolah agar menjadi siswa yang berkualitas. Karena penggunaan smartphone dapat mempengaruhi pada motivasi belajar siswa tersebut.

5.2.2. Bagi Pihak Sekolah dan Guru

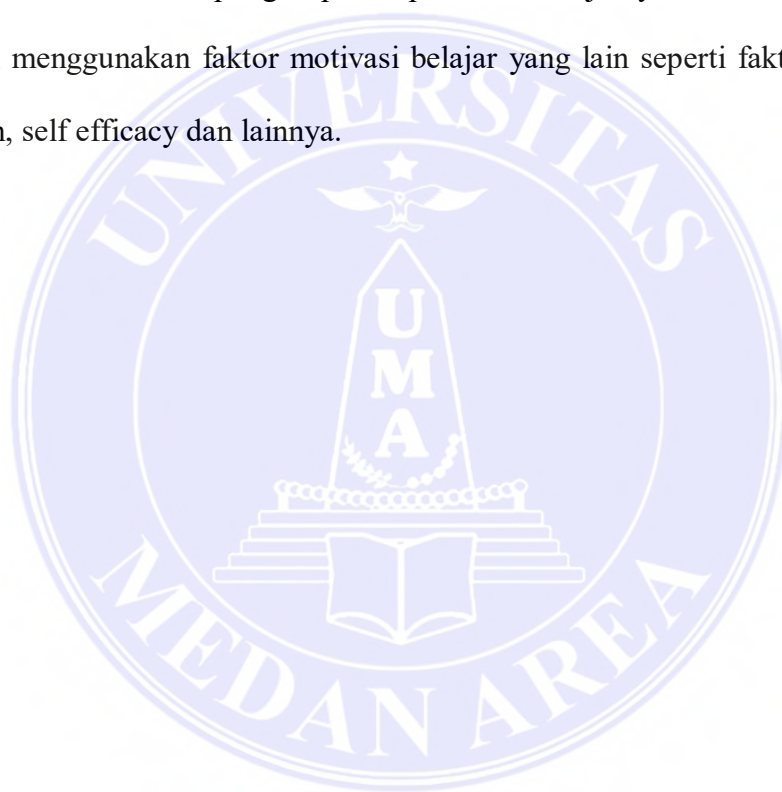
Pihak sekolah diharapkan dapat memperhatikan motivasi belajar pada siswa. Dampak smartphone yang diberikan tidak selalu positif, apabila penggunaan sudah melebihi batas maka dampak burukpun bisa terjadi seperti berdampak kecanduan pada siswa. Maka dari itu, siswa diharapkan diberi batasan dalam menggunakan smartphone agar tidak terjerumus dengan keseruan bermain game. Sebagai guru yang menunjang pendidikan karakter, sebaiknya guru harus selalu mengontrol dan memberikan nasihat kepada siswa agar setiap siswa bisa menggunakan smartphone dengan baik dan bijak untuk menunjang aktivitas pembelajaran serta memberikan dorongan agar bisa termotivasi untuk selalu belajar. Perlu adanya pengawasan dari pihak sekolah dan guru untuk selalu memantau siswa yang menggunakan smartphone agar penggunaan smartphone tidak disalahgunakan.

5.2.3. Bagi Orang tua

Orang tua harus ikut serta dalam pemantauan kondisi anak. Adanya dampak negative penggunaan smartphone diharapkan pihak orang tua sebaiknya tetap selalu memantau anak-anak dalam menggunakan smartphone agar penggunaan smartphone tidak disalahgunakan oleh anak

5.2.4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti berharap agar pihak peneliti selanjutnya melakukan penelitian dengan menggunakan faktor motivasi belajar yang lain seperti faktor lingkungan sekolah, self efficacy dan lainnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Amna Emda. 2017. "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran." *Lantanida Journal* 5(2): 93–196.
- Arif Satria Putra Pratama. 2017 Pengaruh Kecandua Bermain Game Online pada Smartphone (Mobile Online Games) terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. Bandar Lampung: Universitas Lampung. (Online).
- Arza. 2020. Pengaruh penggunaan Smartphone terhadap kualitas belajar siswa di SMAN 1 Bukittinggi. Tapanuli: Universitas Muhammadiyah Tapanuli.
- Augusta, Garedina. 2018. "Skripsi: Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa melalui motivasi belajar Mahasiswa." Universitas Sanata Dharma, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Yogyakarta.
- Azwar, S. 2010. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- B. Uno, Hamzah. 2016. *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Bagania, Wiwin A., Franckie R.R. Maramis, Febi K. Kolibu. 2021. Pengaruh Penggunaan Smartphone dengan Motivasi Belajar pada Peserta Didik di SMA Negeri 1 Lirung Kabupaten Kepulauan Talaud. *Jurnal Kesmas*, Vol. 10, No. 5.
- Cahyono, Dedi Dwi, Muhmmad Khusnul Hamda, Eka Danik Prahastiwi. 2022. Pemikiran Abrahma Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar. *Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan* 6, No. 1 (2022): 37±48.
- Djuma. 2021. Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Motivasi Belajar siswa SD Negeri 39 Cakke, Kabupaten Enrekang Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Djumhana, Nana. 2012. *Pembelajaran ilmu pengetahuan alam*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI
- Priansa. 2015. *Manajemen Peserta Didik Dan Model Pembelajaran*. Alfabeta. Bandung. h. 133.
- Fatimah, Siti, dan Yusuf Mufti. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Ipa-fisika Smartphone Berbasis Android Sebagai Penguat Karakter Sains Siswa. *Jurnal Kaunia*. vol. 10, no. 1. pp. 59-64.
- Gifary, Sharen, Iis Kurnia N. 2015. Intensitas Penggunaan Smartphone terhadap Perilaku Komunikasi. *Jurnal Sositologi*. Volume 14, Nomor 2

- Ibrahim, R. 2017. Pendidikan Multikultural: Pengertian, Prinsip, dan Relevansinya dengan Tujuan Pendidikan Islam. *EDUSIANA: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 4(1), 13–23. <https://doi.org/10.30957/edusiana.v4i1.3>
- Idham Kholid. 2017. Motivasi dalam Pembelajaran Bahasa Asing. *Jurnal Tadris*, vol 10 No. 1
- Iswidharmanjaya, D. dan Agency, B. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- Lioni, T., Holilulloh, H., & Nurmalisa, Y. 2014. Pengaruh Penggunaan Gadget pada Peserta Didik terhadap Interaksi Sosial. *Jurnal Kultur Demokrasi*. 2:1-20
- Maknuni, J. 2020. Pengaruh Media Belajar Smartphone terhadap Belajar Siswa di Era Pandemi Covid-19 (The influence of Smartphone Learning Media on Student Learning in The Era Pandemi Covid-19). *Indonesian Education administration and Leadership Journal (IDEAL)*, 02 (02), 94- 106.
- Ming-Hun Lin., Huang-Cheng Chen., dan Kuang-Sheng Liu. 2017. A Study of the Effects of Digital Learning on Learning Motivation and Learning Outcome. *EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education*, ISSN:1305-8223 (online), 2017 13 (7): 3553-3564.
- Muhammad. 2016. Minat dan Motivasi Belajar dalam Meningkatkan hasil belajar Siswa. Jakarta; *Jurnal Pendidikan Penabur*.
- Nafeesa, N. 2018. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prokrastinasi Akademik Siswa yang Menjadi Anggota Organisasi Siswa Intra Sekolah. *Anthropos: Jurnal Antropologi Sosial Dan Budaya (Journal of Social and Cultural Anthropology)*, 4(1), 53. <https://doi.org/10.24114/antro.v4i1.9884>
- Nainggolan, V., Rondonuwu, S. A., & Waleleng, G. J. 2018. Peranan Media Sosial Instagram Dalam Interaksi Sosial Antar Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Unsrat Manado. *ACTA Diurna Komunikasi*, 07(04), 1–15.
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana.
- Novitasari, W. 2016. Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak Usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5 (3), 182-186.
- Padilla B, Anisah. Samsinar dan Muhammad Azis. 2023. Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Motivasi Belajar Akuntansi Dasar pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan di Kota Makassar. *PINISI JOURNAL OF EDUCATION*. 3(2). ISSN 2747-268X (online)
- Padilla Yasinta, Husniati Husniati, dan Lalu Hamdian Affandi. 2022. Analisis Upaya Guru dalam Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter Pada Siswa di SDN 1 Dopang Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. 680–685

- Panuju R. 2018. *Pengantar Studi (ilmu) Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Pebriana, Putri Hana. 2017. Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Pininta, A. (2016). Setengah Remaja di Amerika Kecanduan „Gadget“, *kompas.com*. Available at: <https://lifestyle.kompas.com/read/2016/05/08/191100623/Setengah.Remaja.di.Amerika.Kecanduan.Gadget>. (Accessed: 31 March 2019).
- Purwa Atmaja Prawira. 2013. Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. h. 320.
- Putra, A., Anggi Novita, Tengku Muhammad Sahudra. 2020. Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak SD Negeri 3 Langsa. *Journal of Basic Education Study*. 3(1)
- Rahardjo, Djoko. 2015. Model Akses Dan Pemanfaatan Internet Dalam Peningkatan Kemandirian Belajar Mahasiswa Pendidikan Tinggi Terbuka Dan Jarak Jauh. Bogor: Sekolah Pascasarjana Institut Pertanian Bogor
- Sardiman. 2018. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sobon, K, and Jelvi. M. M. 2019. Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Mapanget, Kota Manado. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 52–64. <https://doi.org/10.20885/iustum.vol2.iss4.art7>
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Supriati. 2020. Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Motivasi Belajar Siswa. Bandung: Universitas Pasundan Bandung.
- Supriati. 2020. Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Motivasi Belajar Siswa. Bandung: Universitas Pasundan Bandung.
- Supriatiknya, A. 2014. *Pengukuran Psikologis*. Yogyakarta: Universitas Sanatha Dharma. ISBN 978-602-9187-75-5
- Syah, Muhibbin. 2002. Psikologi Belajar. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Thomas, K. M., & O'Bannon, B. 2013. *Cell Phones in the Classroom: Preservice Teachers' Perceptions*. *J. Digit. Learn. Teach. Educ.*, 30(1), 11-20.
- Thomas, K. M., O'Bannon, B. W., & Bolton, N. 2013. *Cell Phones in the Classroom: Teachers' Perspectives of Inclusion, Benefits, and Barriers*. *Comput. Sch.*, 30(4), 295-308.

Wilantika , Cancan Firman . 2015. Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Kesehatan dan Perilaku Remaja. Jurnal Obstetika Scienta. Vol 3, No 2. DOI: <http://dx.doi.org/10.55171/obs.v3i2.160>





LAMPIRAN A
SCREENING DAN ALAT UKUR

Nama : Kelas :

Jenis Kelamin : Laki- laki / Perempuan

Instruksi Pengisian

1. Berilah tanda ceklis (√) pada salah satu pilihan jawaban yang kalian anggap sesuai dengan keadaan atau kondisi kalian sehari- hari secara jujur

2. Penjelasan jawaban dari tiap-tiap pilihan adalah :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

3. Tidak ada jawaban yang salah, semua jawaban kalian benar apabila sesuai dengan keadaan kalian yang sesungguhnya.

4. Periksa kembali ya jawaban kalian sebelum diserahkan jangan sampai ada nomor yang terlewatkan. Terimakasih atas kesediaannya telah membantu

Penggunaan Smartphone (X)

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya menggunakan Smartphone saat akhir pekan saja.				
2	Saya dilarang menggunakan Smartphone sebelum mengerjakan PR				
3	Orang tua saya membiarkan saya bermain Smartphone seharian.				
4	Saya menggunakan Smartphone untuk mencari informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran.				
5	Orang tua saya membatasi waktu bermain Smartphone.				
6	Saya menggunakan Smartphone untuk berkomunikasi dengan teman/guru ketika menanyakan tugas.				
7	Saya menggunakan Smartphone untuk mengurangi tingkat kejenuhan.				
8	Saya menggunakan Smartphone untuk berlatih soal-soal.				
9	Saya bermain game ketika saya bosan saja				
10	Saya mencari jawaban soal di internet daripada berusaha sendiri				
11	Saya menggunakan smartphone untuk bermain media sosial.				
12	Saya sulit berinteraksi dengan teman karena bermain Smartphone.				
13	Saya merasa cemas ketika belajar tanpa Smartphone.				
14	Saya menceritakan pengalaman yang dialami di media sosial daripada bercerita dengan oranglain/teman.				

15	Penglihatan saya tajam karena bermain game.				
16	Saya tidur larut malam karena asik bermain Smartphone.				
17	Saya memperoleh berbagai informasi yang bermanfaat melalui Smartphone.				
18	Bermain Smartphone sampai larut malam membuat saya mengantuk disekolah.				
19	Saya dapat mengerjakan tugas keterampilan dengan menonton Youtube.				
20	Saya bermain dengan teman-teman di lingkungan rumah.				
21	Saya memiliki banyak teman dari sosial media.				
22	Saya bermain Smartphone daripada bermain bersama teman.				
23	Saya merasa Smartphone lebih menarik daripada bermain dengan teman.				
24	Bermain smartphone menyenangkan bagi saya.				
25	Saya malas belajar ketika sudah bermain Smartphone.				
26	Bermain smartphone membuat Saya tiba-tiba enang dan marah				

Motivasi Belajar (Y)

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya belajar setiap hari agar mendapatkan nilai yang baik.				
2	Saya belajar dengan sungguh-sungguh.				
3	Ketika ada PR yang sulit saya tidak mengerjakannya.				
4	Saya fokus saat belajar, tidak sambil bermain ataupun bercanda di dalam kelas.				
5	Setiap ada tugas yang diberikan oleh guru, saya senang untuk mengerjakannya.				
6	Saya bermain setelah pulang sekolah sampai menjelang sore.				
7	Setiap ada jadwal pelajaran yang tidak saya sukai, saya malas untuk mengikuti pelajaran tersebut				
8	Setiap hari saya lebih suka bermain daripada belajar.				
9	Saat pelajaran saya lebih suka bercanda dengan teman agar tidak bosan.				
10	Setiap hari saya berusaha mendapatkan nilai yang bagus agar orangtua saya senang.				
11	Setiap hari saya harus belajar agar mendapatkan ranking di kelas.				
12	Setiap hari saya belajar dengan tekun agar dapat meraih citacita.				
13	Setiap malam saya belajar dengan tekun agar saya menjadi pintar				
14	Saya merasa sedih setiap nilai saya jelek.				
15	Setiap hari saya tetap belajar walaupun tidak diberi hadiah oleh orangtua.				

16	Ketika saya mendapatkan ranking di kelas, orangtua memberikan pujian kepada saya.				
17	Saya merasa senang setiap nilai saya bagus karena mencontek.				
18	Setiap ada materi yang tidak saya pahami, saya menyempatkan waktu untuk bertanya kepada kakak atau tetangga.				
19	Setiap ada pelajaran saya memperhatikan materi dengan sungguh-sungguh.				
20	Setiap ada pelajaran, saya merasa bosan ketika guru mengajarkan di depan kelas.				





LAMPIRAN B
SEBARAN DATA VARIABEL PENELITIAN

Penggunaan Smartphone (X)

RESP.	X1	X2	X2	X3	X4	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4
4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4
6	3	4	4	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3
10	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
12	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3
12	3	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2
13	3	4	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3
14	2	3	3	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
16	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3
17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
18	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
19	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
20	4	2	3	4	2	4	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
22	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
22	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
23	4	4	4	2	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

26	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
27	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
28	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
29	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
20	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
21	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
23	3	3	3	3	3	2	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
24	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
26	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
27	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
28	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
29	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
31	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
32	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
32	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
33	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
34	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
36	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3
37	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
38	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
39	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
40	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
41	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
42	4	4	4	2	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
42	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

43	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	
44	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	
46	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
47	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
48	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
49	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
60	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	

Motivasi Belajar (Y)

RESP.	Y1	Y2	Y2	Y3	Y4	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17	Y18	Y19	Y20	Y21	Y22	Y23	Y24	Y25	Y26	
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	
2	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	
3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	
4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	2	3	4	
6	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	
7	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3
10	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3
11	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	
12	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
12	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	
13	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	
14	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	4	
16	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	
17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	

18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3
19	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3
20	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	2	3	3	3	3
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3
22	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3
22	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3
23	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	4	3	3	3	3
24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3
26	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
27	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	2	3	3	3	3
28	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2	4	4	4	4
29	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
22	3	2	3	3	2	3	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4
23	3	3	2	2	2	3	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4
24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4
26	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4
27	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4
28	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4
29	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4
30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3
31	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3
32	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
32	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3
33	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3
34	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4

36	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3
37	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4
38	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3
39	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3
40	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3
41	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3
42	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	2	4	3	3	3	3
42	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3
43	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3
44	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3
46	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3
47	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3
48	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4
49	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4
60	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3





Reliability

Scale: PENGGUNAAN SMARTPHONE

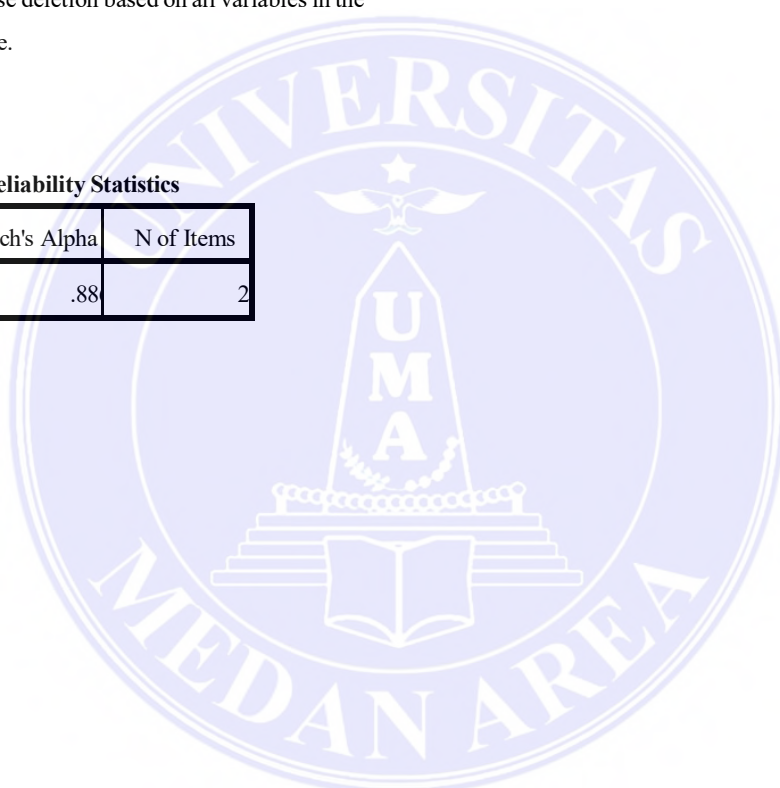
Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	6	100.
	Excluded ^a		.
	Total	6	100.

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.88	2



Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
PS1	3.2	.47	6
PS2	3.3	.51	6
PS3	3.2	.45	6
PS4	3.1	.50	6
PS5	3.1	.61	6
PS6	3.2	.48	6
PS7	3.2	.49	6
PS8	3.2	.57	6
PS9	3.1	.51	6
PS10	3.4	.50	6
PS11	3.4	.50	6
PS12	3.4	.50	6
PS13	3.4	.49	6
PS14	3.4	.53	6
PS15	3.4	.50	6
PS16	3.4	.50	6
PS17	3.4	.50	6
PS18	3.4	.50	6
PS19	3.3	.51	6
PS20	3.2	.45	6

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
PS1	63.27	31.18	.22	.88
PS2	63.18	30.25	.37	.88
PS3	63.30	30.51	.37	.88
PS4	63.38	30.54	.32	.88
PS5	63.40	28.82	.51	.88
PS6	63.27	30.25	.39	.88
PS7	63.30	29.60	.51	.88
PS8	63.32	29.44	.45	.88
PS9	63.42	29.94	.42	.88
PS10	63.01	28.60	.69	.87
PS11	63.01	28.60	.69	.87
PS12	63.01	28.60	.69	.87
PS13	63.12	29.35	.55	.87
PS14	63.08	29.53	.47	.88
PS15	63.07	29.18	.58	.87
PS16	63.01	28.86	.64	.87
PS17	63.01	28.86	.64	.87
PS18	63.01	28.86	.64	.87
PS19	63.18	30.25	.37	.88
PS20	63.30	30.51	.37	.88

$$20 - 1 = 19 \times 4 + 19 \times 1 / 2 = 47,5$$

Reliability

Scale: MOTIVASI BELAJAR

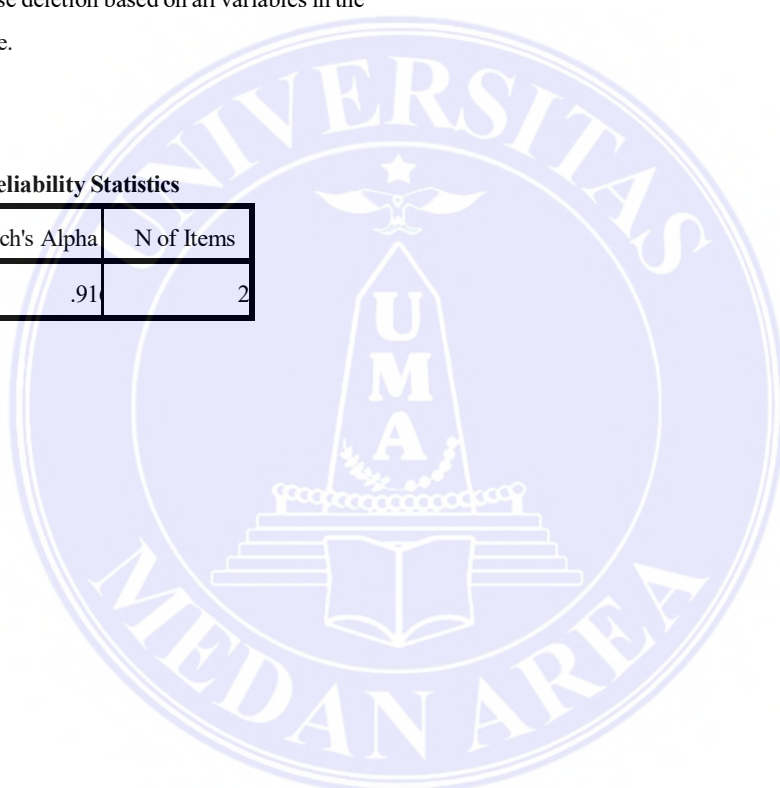
Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	6	100.
	Excluded ^a		.
	Total	6	100.

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.91	2



Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
MB1	3.2	.49	6
MB2	3.1	.46	6
MB3	3.0	.59	6
MB4	3.1	.48	6
MB5	3.1	.60	6
MB6	3.1	.51	6
MB7	3.1	.57	6
MB8	3.1	.57	6
MB9	3.1	.56	6
MB10	3.5	.50	6
MB11	3.5	.50	6
MB12	3.5	.50	6
MB13	3.5	.50	6
MB14	3.5	.53	6
MB15	3.5	.50	6
MB16	3.5	.50	6
MB17	3.6	.48	6
MB18	3.6	.48	6
MB19	3.7	.45	6
MB20	3.7	.45	6
MB21	3.1	.50	6
MB22	3.1	.61	6
MB23	3.4	.49	6
MB24	3.4	.53	6
MB25	3.4	.50	6
MB26	3.4	.49	6

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
MB1	84.33	54.16	.62	.91
MB2	84.33	55.22	.50	.91
MB3	84.50	52.86	.65	.91
MB4	84.41	55.23	.48	.91
MB5	84.41	54.07	.50	.91
MB6	84.41	53.60	.67	.91
MB7	84.41	54.31	.50	.91
MB8	84.41	55.30	.38	.91
MB9	84.41	53.47	.62	.91
MB10	84.00	53.03	.77	.90
MB11	84.00	52.91	.78	.90
MB12	84.00	53.03	.77	.90
MB13	84.00	53.25	.73	.91
MB14	84.00	53.35	.67	.91
MB15	84.00	53.26	.73	.91
MB16	84.00	53.21	.74	.90
MB17	83.91	54.53	.57	.91
MB18	83.91	54.53	.57	.91
MB1	83.83	58.36	.05	.92
MB2	83.83	58.36	.05	.92
MB2	84.41	56.62	.27	.91
MB22	84.41	55.77	.30	.91
MB23	84.11	55.49	.43	.91
MB24	84.11	55.98	.33	.91
MB25	84.11	55.76	.38	.91
MB26	84.11	55.49	.43	.91

$$26 - 3 = 23 \times 4 + 23 \times 1 / 2 = 57,5$$



LAMPIRAN D
UJI NORMALITAS DAN UJI LINIERITAS

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		smart phone	motivasi belajar
N		6	6
Normal Parameters ^a	Mean	63.2	78.1
	Std. Deviation	5.58	6.74
Most Extreme Differences	Absolute	.17	.11
	Positive	.16	.11
	Negative	-.17	-.09
Kolmogorov-Smirnov Z		1.33	.85
Asymp. Sig. (2-tailed)		.25	.45
a. Test distribution is Normal.			

Means

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
motivasi belajar * smart phone	6	100.0%	.0	.0%	6	100.0%

Report

motivasi belajar

smart phone	Mean	N	Std. Deviation
53	35.0		
54	38.0		
55	39.0		
56	30.6	1	3.78
57	36.1	1	5.71
58	35.0		
59	35.0		
60	58.0		
61	31.0		
62	31.5	2	2.70
63	36.3	3	3.05
65	57.7	4	4.57
66	31.3	1	5.30
67	34.5	2	10.60
68	32.5	2	2.70
69	33.5	2	3.53
70	39.5	2	9.19
72	56.5	2	7.77
73	37.0		
74	36.0		
76	32.0		
Total	48.1	6	6.74

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Squar	F	Sig.
motivasi belajar * smart phone	Between Groups	(Combined) Linearity	1521.46	2	76.07	2.55	.00
		Deviation from Linearity	995.92		995.92	33.42	.00
			525.53	1	27.66	.92	.55
	Within Groups		1162.18	3	29.80		
Total			2683.65	5			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
motivasi belajar * smart phone	.60	.37	.75	.56



LAMPIRAN E
UJI KORELASI

Correlations

		motivasi belajar	smart phone
motivasi belajar	Pearson Correlation		.609 ^{**}
	Sig. (2-tailed)		.00
	N	6	6
smart phone	Pearson Correlation	.609 ^{**}	
	Sig. (2-tailed)	.00	
	N	6	6

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

Regression

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	smart phone ^a		Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: motivasi belajar

Model Summary

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	.609 ^{**}	.371	.36	5.394	.37	34.22		5	.00

a. Predictors: (Constant), smart phone

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	995.92		995.92	34.226	.000
	Residual	1687.72	5	29.09		
	Total	2683.65	5			

a. Predictors: (Constant), smart phone

b. Dependent Variable: motivasi belajar

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	31.60	7.98		3.95	.00
	smart phone	.73	.12	.60	5.85	.00

a. Dependent Variable: motivasi belajar



UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 24/4/24

Access From (repository.uma.ac.id)24/4/24