**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Perkembangan zaman tidak bisa lagi terelakkan berbagai macam penemuan baru telah diciptakan oleh manusia terutama dalam bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Kegiatan yang dilakukan masyarakat sehari-hari tidak pernah terlepas dari yang namanya teknologi, hampir semua kegiatan yang dilakukan masyarakat berkaitan dengan teknologi. Teknologi yang diciptakan ini membawa dampak positif dan negatif bagi masyarakat.

Dalam menanggulangi dampak negatif penggunaan teknologi yang dapat merugikan orang lain dan penggunanya sendiri. Dilakukan langkah pencegahan, pemerintah telah mengaturnya di dalam undang-undang (UU) No. 11 tahun 2008 atau UU Informasi dan Transaksi Elektornik (ITE) tentang informasi serta transaksi elektronik atau teknologi informasi secara umum pada pasal 3 yang berbunyi “Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik dilaksanakan berdasarkan asas kepastian hukum, manfaat, kehati-hatian, iktikad baik, dan kebebasan memilih teknologi atau netral teknologi”.

Dampak positif penggunaan teknologi dapat kita lihat dari pemanfaatan teknologi dibidang industri, bidang pertanian, bidang telekomunikasi hingga pada bidang pendidikan. Masing-masing pemanfaatan dari tiap bidang ini terbantu dari segi waktu, tenaga, dan biaya.

Telah peneliti sebutkan salah satu pemanfaatan teknologi yaitu pada bidang telekomunikasi seperti *handphone*, hampir semua lapisan masyarakat menggunakannya, tidak terkecuali pada anak usia sekolah dasar. Sejak pertama kali ditemukan pada tahun 1973 oleh Martin Cooper (Okezone) hingga sekarang *handphone* menjadi salah satu alat komunikasi yang perkembangannya paling pesat, s*martphone* atau telepon pintar merupakan salah satu jenisnya. Menurut lembaga riset digital marketing *Emarketer* memperkirakan pada tahun 2018 Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika, dengan jumlah pengguna lebih dari 100 juta dari 250 juta jiwa (Kominfo).

Pemanfaatan teknologi terhadap dunia pendidikan memberikan kontribusi terhadap perkembangan pendidikan di Indonesia. Dalam dunia pendidikan beberapa teknologi dalam penggunaannya mampu mempermudah mencapai tujuan belajar mengajar di dalam kelas dengan berbagai media berbasis teknologi atau komputer. Sebagaimana dijelaskan bahwa belajar adalah sebuah proses perubahan tingkah laku (Sanjaya, 2015), selain pendapat tersebut Hilgard (Sanjaya, 2015: 228) mengemukakan bahwa:

*learning is the process by which an activity originates or changed throught training procedures (wether in the laboratory or in the natural environment) as distinguished from changes by factors not atributable to training*.

yang artinya belajar itu adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah. Selain itu pengertian mengajar bukan hanya sekadar menyampaikan materi pelajaran, akan tetapi juga dimaknai sebagai proses mengatur lingkungan supaya siswa belajar. Maka dapat dikatakan bahwa belajar mengajar adalah proses pengubahan tingkah laku melalui kegiatan penyampaian materi pelajaran serta pengaturan lingkungan.

Adapun faktor yang mempengaruhi belajar dibagi menjadi dua yaitu faktor internal dan eksternal (Slameto, 2010). Lebih lanjut menurut Slameto (2010) menerangkan faktor internal yang mempengaruhi belajar yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologi, faktor kelelahan. Slameto (2010) membagi faktor psikologis menjadi 7 yaitu, inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif/motivasi, kematangan, dan kesiapan.

Motivasi adalah aspek yang penting untuk membelajarkan siswa. Tanpa adanya motivasi tidak mungkin siswa memiliki kemauan untuk belajar. Menurut Uno (2012), “Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku” lebih jelas Uno (2012) berpendapat bahwa motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menari. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan dari dalam diri atau intrinsik dan dorongan dari luar atau ekstrinsik yang menggerakkan siswa untuk belajar.

Teknologi tidak hanya dapat dimanfaatkan untuk pendidikan, tetapi adapula dampak negatifnya terhadap siswa sekolah dasar yang telah peneliti jelaskan sebelumnya. Sebuah teknologi dalam telekomunikasi yang sekarang banyak digunakan oleh masyarakat terutama pada siswa sekolah dasar berupa *handphone,* adapun dampak negatif pengguna *handphone* lainnya berupa perilaku adiksi terhadap *handphone* pada anak dan remaja. Perilaku adiksi ini merupakan perilaku kejiwaan dimana terdapat penyimpangan pada perilaku sehari-hari seseorang akibat *handphone*. Pada tahun 2017 di RSJ Dr. Soeharto Heerdjan, total pasien anak dan remaja mencapai 7.767 jiwa, 268 diantaranya menderita adiksi atau kecanduan bermain *handphone* (Metro TV)*.*

Selanjutnya berdasarkan observasi tidak terstruktur. Pada saat peserta didik diarahkan untuk berdiskusi didalam kelompok dengan mencari materi melalui internet menggunakan *handphone.* Yang peneliti temukan ada beberapa siswa yang menyalahgunakan *handphone* untuk bermain *game* di dalam kelas saat proses belajar mengajar ini masih berlangsung kejadian serupa terjadi, *handphone* siswa digunakan untuk mengakses video di *youtube*. Dan berdasarkan hasil wawancara dengan Guru kelas V bahwa sering terjadi penyalahgunaan *handphone* di dalam kelas pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung, hal ini terjadi kurang lebih sebanyak 5 kali dalam kurun waktu seminggu namun siswa yang kedapatan tidak mengulangi kembali perbuatannya dikarenakan guru menyita *handphone* siswa sehingga siswa mendapat efek jera. Selain penyalahgunaan *handphone* siswa juga memanfaatkannya untuk mencari materi pelajaran dengan arahan dari guru. Waktu belajar siswa tersita dengan adanya *handphone* yang mereka miliki sehingga ia tidak termotivasi dalam mengikuti proses belajar mengajar atau penggunaan *handphone* ini akan mempengaruhi motivasi belajarnya.

Intensitas penggunaan *handphone* berpengaruh negatif terhadap motivasi belajar siswa (Setyawan, 2017). Berdasarkan uraian diatas maka dilakukan penelitian dengan judul “Hubungan Antara Intensitas Penggunaan *Handphone* dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Se-Kecamatan Rappocini Kota Makassar”

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka penulis merumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimanakah gambaran umum intensitas penggunaan *handphone* siswa kelas V SD se-kecamatan Rappocini ?
2. Bagaimanakah gambaran umum motivasi belajar siswa V SD se-kecamatan Rappocini ?
3. Apakah terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *handphone* dengan motivasi belajar siswa kelas V SD se-kecamatan Rappocini ?
4. **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Mengetahui gambaran umum intensitas penggunaan *handphone* siswa kelas V SD se-kecamatan Rappocini
2. Mengetahui gambaran umum motivasi belajar siswa kelas V SD se-kecamatan Rappocini
3. Mengetahui terdapat hubungan anatara intensitas penggunaan *handphone* dengan motivasi belajar siswa kelas V SD se-kecamatan Rappocini
4. **Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan mempunyai beberapa manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat menambah konsep-konsep atau teori-teori tentang pengaruh intensitas penggunaan *handphone* terhadap motivasi belajar siswa.

1. Manfaat Praktis
2. Bagi Guru

Memberikan informasi kepada guru tentang pengaruh intensitas penggunaan *Handphone* terhadap motivasi belajar siswa.

1. Bagi Siswa

Memberikan pengetahuan tentang bahaya penggunaan *Handphone*

1. Bagi peneliti

Menjadi petunjuk, arahan, maupun acuan serta bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya yang relevan atau sesuai dengan hasil penelitian ini.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Intensitas Penggunaan *Handphone***
3. **Pengertian Intensitas Penggunaan *Handphone***

Menurut Ajzen (Setyawan, 2017) mengatakan bahwa intensitas adalah suatu bentuk tindakan yang dilakukan individu untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Ajzen membagi intensitas menjadi empat aspek, yaitu:

1. Perhatian atau daya konsentrasi
2. Penghayatan atau pemahaman
3. Durasi atau kualitas
4. Frekuensi atau tingkatan

Abdul Aziz (Setyawan, 2017) menjelaskan bahwa telepon genggam, telepon seluler atau *handphone* adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa ke mana-mana (*portabel* atau *mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel *wireless*).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Intensitas penggunaan *handphone* adalah keadaan tingkatan atau ukuran intensnya penggunaan perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, yang dapat dibawa ke mana-mana dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel.

1. **Fitur-Fitur Aplikasi *Handphone***

*Handphone* yang dimaksud adalah dengan kriteria atau mempunyai aplikasi seperti menurut Rustrini, Arthana dan Santyadiputra (Setyawan, 2017), yaitu :

1. Aplikasi Browser

Browser merupakan program atau aplikasi yang dirancang untuk menampilkan teks, gambar, dan juga dapat digunakan untuk berbagai macam interaksi internet untuk mengakses beragam informasi. Contoh aplikasinya : *Google, Firefox, Chrome, Operamini*.

1. Aplikasi Sosial Media

Aplikasi sosial media atau sosmed adalah aplikasi yang tidak hanya untuk menjalin komunikasi tetapi juga sebagai sarana untuk bertukar data dan menjadi sumber berita. Contoh aplikasinya : *Facebook, Twitter, Whatsapp, Instagram*.

1. Aplikasi Office

Office adalah aplikasi yang bisa membantu untuk membuka file dimana dan kapan saja, file dalam format doc, presentasi, excel, hingga pdf. Contoh aplikasinya : *Microsoft office mobile, Quick office, Polaris office*.

1. Aplikasi Penjadwalan

Aplikasi penjadwalan adalah aplikasi yang dapat membuat sebuah daftar panjang kegiatan yang ingin atau harus dilakukan, dan fitur ini akan mengingatkan penggunanya. Contoh aplikasinya : Kalender, Jam, *Note*, *Evonote*, Memo.

1. Aplikasi Penghitung

Aplikasi penghitung adalah aplikasi untuk menghitung angka-angka baik dalam jumlah sedikit maupun dalam jumlah banyak. Contoh aplikasinya : kalkulator.

1. Aplikasi Penyimpan Data

Penyimpan data adalah aplikasi untuk menyimpan data dan fitur kontak dan galeri yang berfungsi untuk menyimpan gambar, nomor telepon dan data lainnya. Contoh aplikasinya : Kontak, Galeri, *Dropbox*, *Google drive*.

1. Aplikasi Dokumentasi

Aplikasi dokumentasi adalah aplikasi yang digunakan untuk melakukan dokumentasi baik berupa gambar maupun suara. Contoh aplikasinya : Kamera dan Video *recorder*.

1. **Dampak Positif Dan Negatif Penggunaan *Handphone***

Adapun penggunaan *handphone* memiliki dampak positif dan negatif yakni sebagai berikut :

1. Dampak positif
2. Menambah pengetahuan tentang teknologi
3. Mempermudah komunikasi terutama jarak jauh
4. Terdapat fitur-fitur yang dapat membantu siswa mencari informasi (Setyawan, 2017)
5. Sebagai alat penghilang stres
6. Untuk meningkatkan jalinan sosial, Uswatun (Fadilah, 2011)
7. Berkembangnya imajinasi (Al-Ayouby, 2017)
8. Dampak Negatif
9. Mengakibatkan pemborosan karena menambah pengeluaran untuk membeli pulsa atau paket data internet
10. Mengakses video atau gambar yang tidak sesuai dengan usia siswa (Setyawan, 2017)
11. Menyebabkan siswa tidak memperhatikan pelajaran ketika di rumah dan terbawa hingga ke sekolah (Satrianawati, 2017)
12. Mengganggu perkembangan anak. Uswatun (Fadilah, 2011)
13. Kecanduan
14. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan
15. Menghambat kemampuan berbahasa (Al-Ayouby, 2017)

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *handphone* merupakan alat komunikasi yang mempunyai beberapa dampak negatif dan positif bagi penggunanya. Pada siswa sekolah dasar lebih banyak dampak negatifnya. Hal ini tergantung bagaimana orang tua mendidik dan mengawasi anak pada saat menggunakan *handphone*

1. **Motivasi Belajar**
2. **Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi belajar terdiri dari dua kata yang mempunyai pengertian sendiri-sendiri, dua kata tersebut adalah motivasi dan belajar. Dalam pembahasan ini dua kata yang berbeda tersebut saling berhubungan membentuk satu arti.

Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu,yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat (Uno, 2012: 3). Motivasi merupakan kekuatan yang mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan, kekuatan ini dirangsang oleh adanya berbagai macam kebutuhan seperti, 1) keinginan yang hendak dipenuhi, 2) tingkah laku, 3) tujuan, dan 4) umpan balik menurut Hellrieger dan Slocum (Khodijah, 2016).

Pendapat lain dari Woodwort (Wina Sanjaya, 2015: 250), *A motive is a set predisposes the individual of certain activities and for seeking certain goals*. Yang berarti suatu motif adalah suatu set yang dapat membuat individu melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan. Motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan yang datang dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu tindakan sebagai upaya mencapai tujuan.

Menurut fredricks, dkk (Ormrod, 2008), Motivasi adalah sesuatu yang menghidupkan, mengarahkan dan mempertahankan perilaku, motivasi membuat siswa bergerak, menempatkan mereka dalam suatu arah tertentu, dan menjaga mereka agar terus bergerak. Kita sering melihat motivasi siswa tercermin dalam investasi pribadi dan dalam keterlibatan kognitif, emosional, dan perilaku berbagai aktivitas sekolah. Menurut Suryabrata (Khodijah, 2016: 47)

Belajar merupakan suatu proses yang berlangsung sepanjang hayat. Hampir semua kecakapan, keterampilan, pengetahuan, kebiasaan, kegemaran dan sikap manusia terbentuk, dimodifikasi dan berkembang karena belajar.

Harold Spears (Khodijah, 2016) mengemukakan bahwa *learning is to observe, to read, to imitate, to tray something themselves, to listen, to follow direction,* yang artinya belajar adalah mengamati, membaca, mengimitasi, mencoba sesuatu sendiri, mendengarkan, mengikuti pentunjuk, Lester D Crow dan Alice Crow (Khodijah, 2016) Belajar adalah perolehan kebiasaan, pengetahuan, dan sikap, termasuk cara baru untuk melakukan sesuatu dan upaya-upaya seseorang dalam mengatasi kendala atau menyesuaikan situasi yang baru. Belajar menggambarkan perubahan progresif perilaku seseorang ketika bereaksi terhadap tuntutan-tuntutan yang dihadapkan pada dirinya. Belajar memungkinkan seseorang memuaskan perhatian atau mencapai tujuannya.

Motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar (Khodijah, 2016: 151). Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung (Uno, 2012). Selanjutnya menurut Hudojo (Widanengsih, 2016) motivasi belajar adalah usaha yang dilakukan untuk mencapai tujuan belajar yang dipengaruhi oleh berbagai macam kondisi, motivasi belajar adalah semangat yang memiliki kekuatan dalam diri yang mendorong seseorang untuk belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan dari dalam diri siswa baik dari dirinya sendiri (internal) atau dari lingkungan (eksternal) yang menggerakkannya untuk melakukan aktivitas belajar.

1. **Jenis-Jenis Motivasi Belajar**

Motif dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu 1) motif biogenetis, yaitu motif-motif yang berasal dari kebutuhan-kebutuhan organisme dami kelanjutan hidupnya, misalnya lapar, haus, kebutuhan akan kegiatan dan istirahat, mengambil napas, seksualitas, dan sebagainya; 2) motif sosiogenetis, yaitu motif-motif yang berkembang berasal dari lingkungan kebudayaan tempat orang tersebut berada. Jadi, motif ini tidak berkembang dengan sendirinya, tetapi dipengaruhi oleh lingkungan kebudayaan setempat, misalnya keinginan mendengarkan musik, makan pecel, makan cokelat, dan lain-lain; 3) motif teologis, dalam motif ini manusia adalah sebagai makhluk yang berkebutuhan, sehingga ada interaksi antara manusia dengan Tuhan-Nya, seperti ibadahnya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya keinginan untuk mengabdi kepada Tuhan Yang Maha Esa, untuk merealisasikan norma-norma sesuai agamanya.

Menurut Winkel dilihat dari sumbernya, motivasi belajar ada dua jenis, yaitu: 1) motivasi intrinsik, dan 2) motivasi ekstrinsik (Khodijah, 2016: 152). Lebih lanjut Woolfolk (Khodijah, 2016) menjelaskan, motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam diri orang yang bersangkutan tanpa rangsangan atau bantuan orang lain. Seseorang secara intrinsik termotivasi akan melakukan pekerjaan karena mendapatkan pekerjaan itu menyenangkan dan bisa memenuhi kebutuhannya, tidak tergantung pada penghargaan-penghargaan eksplisit atau paksaan eksternal lainnya. Motivasi intrinsik dapat berupa kepribadian, sikap, pengalaman, pendidikan, penghargaan dan cita-cita. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul karena rangsangan atau bantuan dari orang lain. Motivasi ekstrinsik disebabkan oleh keinginan untuk menerima ganjaran atau menghindari hukuman, motivasi yang terbentuk oleh faktor-faktor eksternal seperti ganjaran dan hukuman.

Menurut Davis dan Newstrom (Khodijah, 2016), motivasi yang memengaruhi cara-cara seseorang dalam tingkah laku, termasuk belajar, terbagi atas empat pola, yaitu : 1) motivasi berprestasi, yaitu dorongan untuk mengatasi tantangan, untuk maju, dan berkembang; 2) motivasi berafiliasi, yaitu dorongan untuk berhubungan dengan orang lain secara efektif; 3) motivasi berkompetensi, yaitu dorongan untuk mencapai hasil kerja dengan kualitas tinggi; dan 4) motivasi berkuasa, yaitu dorongan untuk memengaruhi orang lain dan situasi. Keempat pola motivasi tersebut menggerakkan dan mendorong seseorang untuk belajar, baik secara simultan maupun secara terpisah.

1. **Fungsi Motivasi Belajar**

Motivasi adalah salah satu faktor keberhasilan dalam belajar. Pembelajaran akan berhasil jika siswa memiliki motivasi dalam belajar. Menumbuhkan motivasi belajar siswa, merupakan salah satu tugas dan tanggung jawab Guru. Guru yang baik akan selalu mendorong siswa untuk beraktivitas mencapai tujuan pembelajaran. Ada dua fungsi motivasi dalam proses pembelajaran (Sanjaya, 2015) yaitu:

1. Mendorong siswa untuk beraktivitas.
2. Motivasi sebagai pengarah.

Selanjutnya menurut Islamuddin (2012) fungsi motiv asi dalam proses belajar mengajar yaitu :

1. Motivasi sebagai pendorong perbuatan.
2. Motivasi sebagai penggerak perbuatan.
3. Motivasi sebagai pengaruh perbuatan.
4. **Peran Motivasi Belajar**

Peran motivasi belajar ada menurut Uno (2012) empat yaitu:

1. Menentukan penguatan belajar

Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan, dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilaluinya. Sebagai contoh, seorang siswa akan memecahkan materi matematika dengan bantuan tabel logaritma. Tanpa bantuan tabel tersebut anak itu tidak dapat menyelesaikan tugas matematika. Dalam kaitan itu, anak berusaha mencari buku tabel matematika. Upaya untuk mencari tabel matematika merupakan peran motivasi yang dapat menimbulkan penguatan belajar. Peristiwa di atas dapat dipahami bahwa sesuatu dapat menjadi penguat belajar untuk seseorang.

1. Memperjelas tujuan belajar

Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar berkaitan dengan makna belajar. Anak akan tertarik belajar, jika yang dipelajari itu sudah dapat diketahui manfaatnya bagi siswa. Contoh, siswa akan termotivasi belajar elektronik karena tujuan belajar elektronik itu dapat melahirkan kemampuan anak dalam bidang elektronik.

1. Menentukan ketekunan belajar

Seorang siswa akan belajar dengan tekun untuk mendapatkan hasil yang baik. Dalam hal ini, tampak bahwa motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar. Sebaliknya, apabila seseorang kurang atau tidak termotivasi untuk belajar, maka dia akan tahan belajar dalam waktu yang lama. Dia mudah tergoda untuk mengerjakan hal yang lain dan bukan belajar. Itu berarti motivasi sangat berpengaruh terhadap katahanan dan ketekunan belajar.

1. **Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar**

Motivasi memiliki peran dalam pembelajaran, agar perannya lebih optimal, maka prinsip-prinsip motivasi dalam aktivitas haruslah dijalankan. Prinsip-prinsip tersebut, (Khodijah, 2016) yakni :

1. Motivasi sebagai penggerak yang mendorong aktivitas belajar
2. Motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar.
3. Motivasi berupa pujian lebih baik daripada hukuman
4. Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan belajar
5. Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar
6. Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar

Selanjutnya menurut Islamuddin (2012) prinsip motivasi ada enam yakni:

1. Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar
2. Motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar
3. Motivasi berupa pujian lebih baik dibanding hukuman
4. Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar
5. Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar
6. Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar
7. **Hasil Penelitian Yang Relevan**

Hubungan antara intensitas penggunaan *handphone* dengan motivasi belajar dapat dilihat dari beberapa penelitian terdahulu, sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Amir Mahmud Khaeriyah (2017) dengan judul “Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Dan Pemanfaatan Internet Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Ekonomi. Berdasarkan hasil penelitiannya diperoleh kesimpulan bahwa intensitas penggunaan *smartphone*  berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri di Pemalang Kota. Pengaruh langsung intensitas penggunaan *smartphone*  terhadap motivasi belajar sebesar 0,346 atau sebesar 34,6%, besar pengaruh tidak langsung intensitas penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar melalui pemanfaatan internet sebagai sumber belajar adalah sebesar 0,952 x 0,272 = 0,258 = 25,8%. Sehingga total pengaruh intensitas penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar adalah sebesar 0,346 + 0,258 = 0,604.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Widha Ari Nur Setyawan (2017) dengan judul “Pengaruh Intensitas Penggunaan *Handphone* Dan Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Se-Kecamatan Kraton Yogyakarta. Berdasarkan hasil penelitiannya diperoleh kesimpulan bahwa, intensitas penggunaan *handphone*  siswa kelas V SD Se-Kecamatan Kraton berada pada kategori sedang (60,79%) dan ada pengaruh yang negatif serta signifikan antara intensitas penggunaan *handphone* terhadap motivasi belajar siswa, (diperoleh thitung = -7,825 > ttabel = 1.973 dengan sig= 0,000 < 0,05 signifikan). Artinya tingginya intensitas penggunaan

*handphone* akan diikuti naik turunnya motivasi belajar. Semakin tinggi intensitas penggunaan *handphone,* maka semakin rendah motivasi belajar. Begitu juga sebaliknya semakin rendah intensitas penggunaan *handphone,* maka semakin tinggi motivasi belajar.

1. **Kerangka Pikir**

*Handphone* merupakan alat telekomunikasi yang populer saat ini. Banyak dari penggunanya merupakan siswa sekolah dasar. Karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung suka bermain dan memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar membuatnya mudah untuk menyukai hal-hal baru seperti *handphone.* Dengan fitur-fitur dan aplikasi yang memadai *handphone* mampu membuat siswa tertarik untuk berlama-lama menatap layarnya hingga lupa waktu.

*Handphone* bagi siswa bukan hanya sekedar hiburan tetapi menjadi kebutuhannya sehari-hari. Intensitas penggunaan *handphone* yang berlebihan dapat mengganggu aktifitas keseharian siswa atau disebut perilaku adiksi. Perilaku adiksi ini dapat mengganggu aktifitas belajar siswa di sekolah khususnya dalam pembelajaran di kelas dan di rumah.

Belajar merupakan salah satu aktivitas keseharian siswa di sekolah, belajar ini dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi belajar adalah motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan dorongan dari dalam diri siswa untuk belajar, jika motivasi belajar siswa rendah maka keinginan untuk belajarnya juga rendah. untuk mengetahui apakah terdapat hubungan atau tidak antara intensitas penggunaan *handphone* dengan motivasi belajar maka dilakukanlah penelitian ini.

Intensitas Penggunaan *Handphone*

1. Frekuensi
2. Perhatian/konsentrasi
3. Penghayatan/pemahaman
4. Pemanfaatan
5. Batasan penggunaan

Motivasi Belajar

1. Mandiri
2. Tekun
3. Ulet
4. Konsentrasi/perhatian

Terdapat/tidak terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *handphone* dengan motiasi belajar

Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

1. **Hipotesis**

Berdasarkan uraian dari kerangka pikir dapat disimpulkan hipotesis sebagai berikut :

Ho = tidak terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan *handphone* dengan motivasi belajar

Ha = terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan *handphone* dengan motivasi belajar

**BAB III**

**METODOLOGI PENELITIAN**

1. **Pendekatan Dan Jenis Penelitian**
2. Pendekatan penelitian

Pendekatan yang dipilih pada pelaksanaan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini dipilih untuk mengetahui seberapa besar hubungan antara intensitas penggunaan *handphone* terhadap motivasi belajar. Penelitian kuantitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang secara primer menggunakan paradigma postpositivisme dalam mengembangkan ilmu pengetahuan (seperti pemikiran tentang sebab akibat, reduksi kepada variabel, hipotesis, dan pertanyaan spesifik, menggunakan pengukuran dan observasi serta pengujian teori) (Emzir, 2017: 28).

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian *Expostfacto.* Penelitian *Expostfacto* merupakan penelitian dimana hal-hal yang akan diteliti merupakan hal-hal yang sudah terjadi. Penelitian *Expostfacto* dibedakan menjadi dua yaitu, studi korelasi dan kausal komparatif. Pada penelitian ini yang akan digunakan adalah korelasi. Penelitian korelasi digunakan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara variabel-variabel yang akan diteliti.

1. **Variabel Dan Desain Penelitian**
2. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2017: 60). Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu, variabel bebas dan variabel terikat

Adapun variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah intensitas penggunaan Handphone (x).
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar (y).
3. Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat yaitu hubungan antara intensitas penggunaan *handphone* dengan motivasi belajar siswa kelas V SD se-kecamatan Rappocini kota Makassar.

X

Y

**Gambar 3.1 Desain Penelitian**

Keterangan :

X : Intensitas Penggunaan *Handphone*

Y : Motivasi Belajar

: Hubungan

1. **Definisi Operasional Variabel**

Berdasarkan teori-teori yang dikemukakan, maka definisi masing-masing variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Intensitas Penggunaan *Handphone*

Intensitas penggunaan *handphone* adalah keadaan tingkatan atau ukuran intensnya penggunaan perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, yang dapat dibawa ke mana-mana (portabel atau mobile) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel *wireless*). Pada variabel ini terdapat enam indikator yang akan diukur yaitu durasi, perhatian/konsentrasi, penghayatan/pemahaman, frekuensi, pemanfaatan, dan batasan. Masing-masing indikator kemudian dibuat menjadi beberapa item pernyataan pada angket variabel intensitas penggunaan *handphone*

Indikator dalam variabel ini ada lima, yaitu frekuensi, perhatian/konsentrasi, penghayatan/pemahaman, pemanfaatan dan batasan penggunaan*.*

1. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan dari dalam diri siswa baik dari dirinya sendiri (internal) atau dari lingkungan (eksternal) yang menggerakkannya untuk melakukan aktivitas belajar. Pada variabel ini terdapat empat indikator yang akan diukur yaitu mandiri, tekun, ulet, dan konsentrasi/perhatian. Masing-masing indikator kemudian dibuat menjadi beberapa item pernyataan pada angket variabel motivasi belajar*.*

Indikator pada variabel ini ada empat, yaitu mandiri, tekun, ulet, konsentrasi/perhatian.

1. **Populasi dan Sampel**
2. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar yang ada di kecamatan Rappocini kota Makassar, yang terdiri dari 53 sekolah dasar. Dari 53 sekolah ini hanya diambil sebanyak empat sekolah dengan menggunakan teknik *Cluster*. Dengan memiliki sekolah yang berbeda gugus. Empat sekolah ini dipilih karena jaraknya yang berdekatan dan memiliki pengguna *handphone* yang banyak sesuai dengan variabel yang diteliti. Setelah dipilih empat sekolah, kemudian dilakukan wawancara kepada seluruh siswa untuk mengetahui berapa banyak siswa yang memiliki *handphone*. Populasi siswa yang menggunakan *handphone*akan disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 3.1 Populasi siswa kelas V SD se-Kecamatan Rappocini**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Nama Sekolah | Populasi |
| 1 | SD Inpres BTN IKIP I | 34 |
| 2 | SD Inpres BTN IKIP II | 14 |
| 3 | SDN Kompleks IKIP | 36 |
| 4 | SDN Kompleks IKIP I | 42 |
| Jumlah populasi | | 126 |

Sumber : Wali Kelas V masing-masing sekolah

Berdasarkan uraian data dari tabel di atas jumlah populasi yang ada pada kelas V SD se-kecamatan Rappocini sebanyak 126.

1. Sampel

Teknik pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *simple random sampling.* Teknik ini digunakan karena dalam penentuan sampelnya tidak tujuan khusus. Dalam menentukan banyak sampel yang diteliti maka peneliti menggunakan perhitungan penentuan jumlah sampel menggunakan rumus Slovin dengan taraf kesalahan 5%, dengan populasi sebanyak 126 maka diperoleh sampel sebanyak 96 siswa. Setelah data terkumpul, akan dipilih satu persatu nomor populasi secara acak hingga terkumpul sebanyak 96 angket.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah langkah paling utama dalam penelitian. Tujuan penelitian adalah untuk mendapatkan data, tanpa teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2017 : 308). Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan peneliti dengan dokumentasi, dan angket.

1. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengetahui jumlah populasi kelas V se-kecamatan Rappocini, khususnya siswa yang memiliki *handphone*.

1. Angket

Angket merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada respoonden yang akan diteliti dengan maksud agar orang yang diberi tersebut bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan peneliti. Angket digunakan untuk mengukur sikap dari responden. Angket yang akan digunakan dalam penghitungan skornya menggunakan Skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap dalam hal ini variabel motivasi belajar dan intensitas penggunaan *handphone*. Kategori untuk pemilihan jawaban dalam mengisi angket sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Daftar Skor Pernyataan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Alternatif Jawaban | Skor Item Pernyataan | |
| Positif | Negatif |
| 1 | Selalu | 4 | 1 |
| 2 | Sering | 3 | 2 |
| 3 | Kadang-kadang | 2 | 3 |
| 4 | Tidak pernah | 1 | 4 |

Sebelum instrumen penelitian digunakan terlebih dahulu dilakukan uji keabsahan data dengan melakukan uji validitas dan uji reliabilitas.

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur kemampuan instrumen dalam mengukur dan menggambarkan keadaan suatu aspek sesuai dengan maksudnya untuk apa instrumen tersebut dibuat.

1. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk menunjukkan tingkat kestabilan, konsistensi, keajegan, dan atau kehandalan instrumen untuk menggambarkan gejala seperti apa adanya (Darmadi, 2014: 116). Uji reliabilitas dilakukan menggunakan bantuan SPSS 20.

1. **Teknik Analisis Data**

Analisis data menurut Moleong (Aprianto, 2010) adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Analisis data dilakukan untuk mengolah data yang telah terkumpul. Teknik analisis data yang akan digunakan adalah :

1. **Analisis Statistik Deskriptif**

Analisis Statistik deskriptif ini digunakan untuk mendeskripsikan data variabel yakni memberikan gambaran umum mengenai variabel intensitas penggunaan *handphone* (x) dan motivasi belajar (y). Untuk mengetahui gambaran umum pada setiap variabel dilakukan pengkategorian dengan menggunakan hasil output data yaitu *mean ideal* (Mi) dan standar deviasi ideal (SDi)sebagai berikut.

Tabel 3.3 Kategori variabel intensitas penggunaan *handphone*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Kategori | Interval |
| 1 | Sangat tinggi | X ≥ Mi + 1 Sdi |
| 2 | Tinggi | Mi + SDi > X ≥ Mi |
| 3 | Rendah | Mi > X ≥ Mi – 1 SDi |
| 4 | Sangat rendah | X < Mi – 1 SDi |

Tabel 3.4 Kategori variabel motivasi belajar

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Kategori | Interval |
| 1 | Sangat tinggi | X ≥ Mi + 1 Sdi |
| 2 | Tinggi | Mi + SDi > X ≥ Mi |
| 3 | Rendah | Mi > X ≥ Mi – 1 SDi |
| 4 | Sangat rendah | X < Mi – 1 SDi |

Sumber : Djemari (2008)

1. **Uji Prasyarat Analisis**
2. **Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan terlebih dahulu sebelum melakukan pengujian hipotesis. Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data yang didapatkan sudah berdistribusi normal untuk dilakukan analisis data parametrik. Tetapi apabila data tidak normal maka statsitik yang digunakan adalah statistik non parametris.

1. **Uji Linieritas**

Uji Linieritas dilakukan setelah uji normalitas. Uji lineraritas digunakan untuk melihat garis regresi antara intensitas penggunaan *handphone* (x) dan motivasi belajar (y) apakah sudah linier atau tidak.

1. **Analisis Hipotesis**

Pada analisis akhir ini dilakukan pengujian hipotesis atau untuk menjawab hipotesis penelitian. Teknik analisis yang akan digunakan adalah teknik analisis korelasi bivariat.

1. **Analisis Korelasi Bivariat**

Korelasi *product moment* adalah teknik dalam korelasi bivariat yang akan digunakan untuk menganalisis hubungan sekaligus membuktikan hipotesis hubungan dua variabel, yaitu hubungan antara intensitas penggunaan *handphone* dengan motivasi belajar (x dengan y). Analisis ini dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 20.