

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS PENGGUNAAN *SMARTPHONE*
DAN TINGKAT KETERGANTUNGAN MEDIA SOSIAL DENGAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA SMA SWASTA NUR AZIZI
TANJUNG MORAWA KABUPATEN DELI SERDANG**

TESIS

Oleh :

EKO BUDI PRASETYO

NIM : 3005174024

Program Studi :

KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM



**PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**

PERSETUJUAN

Tesis Berjudul :

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS PENGGUNAAN *SMARTPHONE*
DAN TINGKAT KETERGANTUNGAN MEDIA SOSIAL DENGAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA SMA SWASTA NUR AZIZI
TANJUNG MORAWA KABUPATEN DELI SERDANG**

Oleh :

Eko Budi Prasetyo

NIM : 3005174024

Dapat disetujui dan disahkan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar
Magister Sosial (M.Sos.) pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam
Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

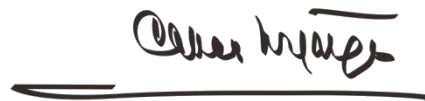
Medan, 27 Juni 2019

Pembimbing I



Dr. Fahru Rizal, M.Si.
NIP. 196911141994031004

Pembimbing II



Dr. Candra Wijaya, M.Pd.
NIP. 197404072007011037

PENGESAHAN

Tesis berjudul : **HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS PENGGUNAAN SMARTPHONE DAN TINGKAT KETERGANTUNGAN MEDIA SOSIAL DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMA SWASTA NUR AZIZI TANJUNG MORAWA KABUPATEN DELI SERDANG**, An. Eko Budi

Prasetyo, NIM : 3005174024 program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Tesis ini telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Ujian Tesis Pascasarjana UIN Sumatera Utara Medan pada tanggal 5 Juli 2019

Tesis ini telah memenuhi syarat memperoleh Magister Sosial (M.Sos.) pada program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Medan, 26 Juli 2019

Panitia Sidang Munaqasyah Tesis
Pascasarjana UIN Sumatera Utara
Medan

Ketua



Dr. Ahmad Tamrin Sikumbang, MA.
NIP. 196908081997031002
Anggota,

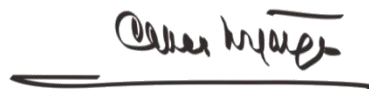


1. Dr. Fahru Rizal, M.Si.
NIP. 196911141994031004

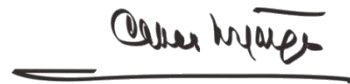


3. Dr. Ahmad Tamrin Sikumbang, MA.
NIP. 196908081997031002

Sekretaris



Dr. Candra Wijaya, M.Pd.
NIP. 197404072007011037



2. Dr. Candra Wijaya, M.Pd.
NIP. 197404072007011037



4. Dr. Erwan Efendi, MA.
BLU. 2030126301

Mengetahui
Direktur Pascasarjana
UIN Sumatera Utara Medan



Prof. Dr. Syukur Kholil, MA.
NIP. 196402091989031003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Eko Budi Prasetyo

NIM : 3005174042

Tempat/Tgl Lahir : Tegal, 14 November 1993

Pekerjaan : Mahasiswa Pascasarjana UIN-SU Medan

Alamat : Jl. Medan-Tanjung Morawa KM.13 Gang Darmo, Desa
Bangun Sari, Kecamatan Tanjung Morawa, Deli Serdang
Sumatera Utara.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang berjudul **“Hubungan Antara Intensitas Penggunaan *Smartphone* dan Tingkat Ketergantungan Media Sosial dengan Motivasi Belajar Siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang”** Adalah benar-benar karya asli saya, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya.

Apabila terdapat kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, maka kesalahan dan kekeliruan tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan sebenarnya.

Medan, 25 Juli 2019

Yang membuat pernyataan



EKO BUDI PRASETYO

NIM. 3005174042

ABSTRAK



**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS PENGGUNAAN
SMARTPHONE DAN TINGKAT KETERGANTUNGAN
MEDIA SOSIAL DENGAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA SMA SWASTA NUR AZIZI TANJUNG
MORAWA KABUPATEN DELI SERDANG**

EKO BUDI PRASETYO

NIM : 3005174024
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran
Islam (KPI) Universitas : Pascasarjana UIN-SU Medan
Tempat/ Tgl. Lahir : Tegal, 14 November 1993
Nama Orang tua (Ayah) : Karnawi
(Ibu) : Darwini
Pembimbing : 1. Dr. Fahru Rizal, M.Si.
2. Dr. Candra Wijaya, M.Si.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) hubungan intensitas penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar siswa. 2) hubungan tingkat ketergantungan media sosial dengan motivasi belajar siswa. 3) hubungan intensitas penggunaan *smartphone* dan tingkat ketergantungan media sosial dengan motivasi belajar siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif korelasi dengan populasi adalah siswa siswi SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang berjumlah 83 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan skala Likert. Teknik analisis data meliputi : 1) uji validitas dan reliabilitas. 2) uji normalitas, linearitas, dan homogenitas. 3) analisis regresi sederhana dan analisis regresi ganda tiga prediktor dengan menggunakan bantuan *software computer* SPSS 18.0. Hasil penelitian menunjukkan : 1) terdapat hubungan positif dan signifikan intensitas penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai kekuatan kontribusi 0,041 atau 4,10 % yang berarti sangat rendah. 2) terdapat hubungan positif dan signifikan tingkat ketergantungan media sosial terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai kekuatan kontribusi 0,124 atau 12,4% yang berarti sangat rendah. 3) terdapat kontribusi positif dan signifikan intensitas penggunaan *smartphone* dan tingkat ketergantungan media sosial terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai kekuatan kontribusi 0,143 atau 14,3 % yang berarti sangat rendah.

ABSTRACT



**THE CORRELATION OF THE INTENSITY OF
SMARTPHONE USE AND THE LEVEL OF SOCIAL
MEDIA DEPENDENCE ON STUDENT LEARNING
MOTIVATION AT NUR AZIZI HIGH SCHOOL
TANJUNG MORAWA DELI SERDANG**

EKO BUDI PRASETYO

NIM : 3005174024
Study Program : Communication and Islamic Broadcasting
University : Postgraduate UIN-SU Medan
Date of Birth : Tegal, 14 of November 1993
Parents' Name (Father) : Karnawi
(Mother) : Darwini
Thesis Supervisor : 1. Dr. Fahru Rizal, M.Si.
2. Dr. Candra Wijaya, M.Si.

This study aims to find out: *First*, the relationship between the intensity of smartphone use and student motivation. *Second*, the relationship between the level of social media dependence and student motivation. *Third*, the relationship between the intensity of smartphone use and the level of social media dependence on the learning motivation of Nur Azizi Private High School students in Tanjung Morawa, Deli Serdang Regency. The population of this study were 83 students of Nur Azizi Private High School Tanjung Morawa, Deli Serdang District. The data collection technique uses a questionnaire with a Likert scale. Data analysis techniques include: *First*, test validity and reliability. *Second*, test for normality, linearity, and homogeneity. *Third*, simple regression analysis and multiple regression analysis were three predictors using the help of SPSS 18.0 computer software. The results of the study showed: *First*, there was a positive and significant contribution to the intensity of smartphone use on student motivation with a value of 0.041 or 4.10 % which means very low. *Second*, there is a positive and significant contribution of the level of social media dependence on student learning motivation with a contribution value of 0.124 or 12.4% which means very low. *Third*, there is a positive and significant contribution to the intensity of smartphone use and the level of social media dependence on student learning motivation with a value of strength contributing 0.143 or 14.3% which means very low.

التجريد

علاقة كثافة استخدام الهاتف الذكي ومستوى تبعية وسائل التواصل الاجتماعي بدافعية تعلم الطلاب في مدرسة نور عزيزي الأهلية للمرحلة الثانوية بتانجونج موراوى ديلي سيردانج
إيكو بودي فرستيو



رقم المقيّد : ٤٠٠٤٧١٣٠٠٣
الشعبة : التواصل وإلّ العالم السالمى
المكان والتاريخ الوالدة : تيغال، ٧٣ من نوفمبر ١٩٩٤
الجامعة : الدراسات العليا اجلامعة الإسلامية احلكومية سومطرة الشمالية
اسم الوالّد و الوالدة : كرناوي/ دار ويين
المشرف أأول : الدكتور فخر رزال الماجستير
المشرف الثانى : الدكتور جندرى وجيايا الماجستير

يهدف هذا البحث إلى بيان ما يلي : الأول، العلاقة بين كثافة استخدام الهاتف الذكي بدافعية تعلم الطلاب. الثانى، العلاقة بين مستوى تبعية وسائل التواصل الاجتماعي بدافعية تعلم الطلاب. الثالث، العلاقة كثافة استخدام الهاتف الذكي ومستوى تبعية وسائل التواصل الاجتماعي بدافعية تعلم الطلاب في مدرسة نور عزيزي الأهلية للمرحلة الثانوية بتانجونج موراوى ديلي سيردانج. تجمع معلومات وبيانات هذا البحث بالإستبانة يعبئها ٨٣ طالباً، و أما الهدف لتحليل الملف للحصول ليس إلا لنظر الملف الحقيق وتحليل الملف ولأخذ الإستنباط من الملف. حاصلات النتائج من هذا البحث هي : الأول، تأثير الحسن من علاقة كثافة استخدام الهاتف الذكي بدافعية تعلم الطلاب بالنتيجة ٤١٠،٠ أو ١٠، ٤ % الثانى، تأثير الحسن من علاقة مستوى تبعية وسائل التواصل الاجتماعي بدافعية تعلم الطلاب بالنتيجة ١٢٤ ، ، أو ٤، ١٢ % الثالث، تأثير الحسن من علاقة كثافة استخدام الهاتف الذكي و مستوى تبعية وسائل التواصل الاجتماعي بدافعية تعلم الطلاب في مدرسة نور عزيزي الأهلية للمرحلة الثانوية بتانجونج موراوى ديلي سيردانج ١٤٣ ، ، أو ٣١٤،٠٠ %

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين , وعلى اله وأصحابه أجمعين , أما بعد.

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah ta'ala, karena limpahan rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan penulisan tesis ini. Shalawat dan salam, peneliti ucapkan kepada Nabi Muhammad *shallallahu 'alaihi wasallam* yang telah memberikan teladan yang baik dalam kehidupan manusia.

Judul tesis **“Hubungan Antara Intensitas Penggunaan *Smartphone* dan Tingkat Ketergantungan Media Sosial dengan Motivasi Belajar Siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang”** diajukan sebagai tugas akhir dan sekaligus persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Sosial (M.Sos.) pada program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UIN SU) Medan. Peneliti menyadari bahwa dalam penyelesaian tesis ini banyak mengalami permasalahan, namun berkat kerjasama yang maksimal dan dukungan serta bantuan dari berbagai pihak, akhirnya tesis ini dapat diselesaikan.

Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UIN SU) Medan Bapak Prof. Dr. Saidurrahman, M.Ag. Direktur Pascasarjana Bapak Prof. Dr. Syukur Kholil, MA., Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Bapak Dr. Ahmad Tamrin Sikumbang, MA., Sekretaris Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Bapak Dr. Sahdin Hasibuan, M.Ag. beserta jajaran staf dan pengurus kampus Pascasarjana UINSU Medan
2. Kedua Dosen Pembimbing, Bapak Dr. Fahru Rizal, M.Si. dan Bapak Dr. Candra Wijaya, M.Pd., dengan segala kebaikan dan keramahan, mereka masih menyempatkan waktu ditengah-tengah kesibukan untuk membimbing saya dalam menyelesaikan tesis ini sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.

3. Kepada pihak sekolah SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian tesis ini, Bapak Agus Bagianto Syahputra, S.Pd. selaku Kepala sekolah dan para siswa-siswi yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian tesis ini.
4. Kepada kedua Orang Tua Bapak Sakuri dan ibu Darwini yang selalu memberikan kebanggaan kepada putranya ini, agar menjadi generasi yang bermanfaat bagi Agama, bangsa dan Negara Indonesia.
5. Kepada Adikku tercinta Dwi Hartono yang selalu memberikan kekuatan dan motivasi dalam menyelesaikan tesis ini.
6. Kepada Saudara-saudariku Eka Setyanti, Ade Riskiana Putra, Satrio Diva Al-Fatah, Afton Nur Hikam, Silmi Resti An-Nida yang membuat hari-hari ini menjadi lebih berarti.
7. Teman-teman seperjuangan, sahabat-sahabatku terkhusus Ibu Sri Ramadani yang senantiasa membimbing dalam penghitungan statistika, dan semua pihak yang turut mendukung penyelesaian tesis ini yang tidak mungkin peneliti sebutkan namanya satu persatu dalam lembaran ini.

Kepada semua pihak terkait, semoga Allah ta'ala membalas amal dan budi baik yang telah kalian berikan. Semoga Allah ta'ala juga selalu memberikan rahmatNya dan memberikan kemudahan terhadap urusan-urusan yang kalian lakukan. Amin.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN
BERDASARKAN KEPUTUSAN BERSAMA MENTERI AGAMA DAN
MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA

Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b//U/1987

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Tabel 0.1: Tabel Transliterasi Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Śa	ś	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	ĥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Żal	ż	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er

ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
هـ	Ha	h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 0.2: Tabel Transliterasi Vokal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَ	Fathah	a	a
ـِ	Kasrah	i	i
ـُ	Dammah	u	u

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tabel 0.3: Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ـِـَ	Fathah dan ya	ai	a dan u
ـِـُ	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سئِلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

C. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tabel 0.4: Tabel Transliterasi *Maddah*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ...إ...آ	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
إ...إِ	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
و...وُ	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".

2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةَ talhah

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلَالُ al-jalālu

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khuẓu
- شَيْءٌ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَ إِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/ Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn
- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا Bismillāhi majrehā wa mursāhā

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/ Alhamdu
lillāhi rabbil `ālamīn
- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ Allaāhu gafūrun rahīm
- لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an

J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERSETUJUAN

SURAT PERNYATAAN

ABSTRAK

KATA PENGANTAR i

PEDOMAN TRANSLITERASI iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR TABEL ix

DAFTAR GAMBAR x

BAB I : PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah 1
- B. Rumusan Masalah 7
- C. Tujuan Penelitian 8
- D. Kegunaan Penelitian 8
- E. Batasan Istilah 9

BAB II : KERANGKA TEORI DAN KONSEP

- A. Intensitas Penggunaan *Smartphone*
 - 1. Pengertian Intensitas 10
 - 2. Pengertian *Smartphone* 10
 - 3. Dampak Penggunaan *Smartphone* 12
 - 4. Teori uses and gratification 14
- B. Media Sosial
 - 1. Pengertian Media Sosial 18
 - 2. Karakteristik Media Sosial 19
 - 3. Jenis Media Sosial 24
 - 4. Teori Dependency 26
- C. Motivasi Belajar
 - 1. Pengertian Motivasi Belajar 30

2. Unsur-Unsur Motivasi Belajar	31
3. Fungsi Motivasi Belajar	33
4. Teori Belajar Behavioristik	34
D. Hasil Penelitian Terdahulu	35
E. Kerangka Berpikir	37
F. Paradigma Penelitian	40
G. Hipotesis Penelitian	40

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian	41
B. Lokasi Penelitian	41
C. Populasi dan Sampel	52
D. Operasional Variabel	53
E. Instrumen Pengumpulan Data	54
F. Uji Coba Instrumen	56
G. Teknik Analisis Data	65

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	
1. Data Statistik Variabel Motivasi Belajar	70
2. Data Statistik Variabel Intensitas Penggunaan Smartphone	72
3. Data Statistik Variabel Tingkat Ketergantungan Media Sosial	74
B. Uji Prasyarat Analisis	
1. Uji Normalitas	76
2. Uji Linearitas	77
3. Uji Homogenitas	78
C. Uji Hipotesis	
1. Uji Hipotesis Pertama	79
2. Uji Hipotesis Kedua	81
3. Uji Hipotesis Ketiga	83
D. Pembahasan	
1. Intensitas Penggunaan Smartphone dengan Motivasi Belajar Siswa	

SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Deli Serdang	85
2. Tingkat Ketergantungan Media Sosial dengan Motivasi Belajar Siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Deli Serdang	87
3. Intensitas Penggunaan Smartphone dan Tingkat Ketergantungan Media Sosial dengan Motivasi Belajar Siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Deli Serdang	89

BAB V : KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan	96
B. Implikasi	96
C. Saran	97

DAFTAR PUSTAKA	99
-----------------------------	-----------

DAFTAR LAMPIRAN	101
------------------------------	------------

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Indikator Variabel	55
Tabel 2 : Uji Validitas Variabel Intensitas Penggunaan <i>Smartphone</i>	56
Tabel 3 : Uji Validitas Variabel Tingkat Ketergantungan Media Sosial	58
Tabel 4 : Uji Validitas Variabel Motivasi Belajar	60
Tabel 5 : Tingkat Reliabilitas Berdasarkan Nilai Alpha	62
Tabel 6 : <i>Reliability Statistics</i> Intensitas Penggunaan <i>Smartphone</i>	63
Tabel 7 : <i>Reliability Statistics</i> Tingkat Ketergantungan Media Sosial	63
Tabel 8 : <i>Reliability Statistics</i> Motivasi Belajar	64
Tabel 9 : Pedoman Interpretasi Koefisien korelasi	67
Tabel 10 : Kecenderungan Motivasi Belajar	71
Tabel 11 : Distribusi Kategori Kecenderungan Motivasi Belajar	72
Tabel 12 : Kecenderungan Intensitas Penggunaan Smartphone	73
Tabel 13 : Distribusi Kategori Kecenderungan Intensitas Penggunaan Smartphone	74
Tabel 14 : Kecenderungan tingkat ketergantungan media sosial	75
Tabel 15 : Distribusi Kategori Kecenderungan Tingkat Ketergantungan Media Sosial	76
Tabel 16 : Rangkuman Hasil Uji Normalitas	76
Tabel 17 : Rangkuman Hasil Uji Linearitas	77
Tabel 18 : Rangkuman Hasil Uji Homogenitas	78
Tabel 19 : Ringkasan Hasil Analisis Regresi Sederhana ($X_1 - Y$)	79
Tabel 20 : Pedoman Interpretasi Koefisiensi Korelasi	80
Tabel 21 : Ringkasan Hasil Analisis Regresi Sederhana ($X_1 - Y$)	81
Tabel 22 : Pedoman Interpretasi Koefisiensi Korelasi	82
Tabel 23 : Ringkasan Hasil Analisis Regresi Sederhana ($X_1, X_2 - Y$)	83
Tabel 24 : Pedoman Interpretasi Koefisiensi Korelasi	84

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 :Tingkat Penggunaan <i>Smartphone</i>	3
Gambar 2 : Tingkat Pengguna <i>Smartphone</i> Usia Muda	4
Gambar 3 : Histogram Kecenderungan Variabel Motivasi Belajar	71
Gambar 4 : Histogram Distribusi Frekuensi Variabel Intensitas Penggunaan Smartphone	73
Gambar 5 : Histogram Distribusi Frekuensi Variabel Tingkat Ketergantungan Media Sosial	75



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat mempengaruhi gaya hidup masyarakat yang semakin mencolok. Hal ini dikarenakan perkembangan teknologi mempengaruhi model berkomunikasi massa untuk melakukan kegiatan hidup harian, dahulu *internet* dianggap sebagai sesuatu yang mewah dan istimewa bagi penggunaanya serta sesuatu yang rumit bagi orang awam, namun sekarang *internet* telah menjadi sesuatu yang umum dan dibutuhkan bagi banyak orang.

Kemajuan tersebut telah memberikan kemudahan-kemudahan dan kesejahteraan bagi kehidupan manusia sekaligus merupakan sarana bagi kesempurnaan manusia sebagai hamba Allah dan khalifah-Nya. Karena Allah telah mengaruniakan anugerah kenikmatan kepada manusia yg bersifat saling melengkapi yaitu anugerah agama dan kenikmatan teknologi. Salah satu yang tersirat dari firman Allah dalam Alquran Surat Ar-Rahman Ayat 33, yaitu:

يَا مَعْشَرَ الْجِنَّ وَالْإِنْسِ إِنِ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ فَانفُذُوا
لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَانٍ (٣٣)

Artinya: “Hai jemaah jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya melainkan dengan kekuatan.” (QS. Ar-Rahman:33)

Beberapa ahli menjelaskan kata *sulthan* dengan berbagai macam arti, ada yang mengartikan dengan kekuatan, dan kekuasaan, ada pula yang mengartikan dengan ilmu pengetahuan, kemampuan dan sebagainya. Maka yang dimaksud darinya adalah kelapangan dan kedalaman ilmu.¹

Abdul Al-Razzaq Naufal dalam bukunya *Al-Muslimun wa al-Ilm al-Hadis*, mengartikan kata “sulthan” dengan ilmu pengetahuan dan kemampuan atau teknologi. Kemudian beliau menjelaskan bahwa ayat ini memberi isyarat

¹Muhammad al Razi, *Tafsir Fakhr Razi*, (Beirut: Darul Fikri, 1981), Juz 29, h. 113.

kepada manusia bahwa mereka tidak mustahil untuk menembus ruang angkasa, bila ilmu pengetahuan dan kemampuannya atau teknologinya memadai.

Al Quran memang tidak memberi petunjuk-petunjuk secara rinci untuk hal itu, tetapi Alquran memberi modal dasar berupa akal dan sarananya secara mentah untuk digali dan diolah sehingga bermanfaat untuk kehidupan manusia. Karena akal pulalah manusia ditunjuk oleh Allah menjadi *Khalifah fil- Ardl*, sebagai Khalifah di bumi dengan tugas mengurus dan memakmurkannya, serta menjadi makhluk yang paling mulia dibandingkan dengan makhluk lainnya.²

Ayat tersebut anjuran bagi siapapun yang bekerja di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, untuk berusaha mengembangkan kemampuan sejauh-jauhnya sampai-sampai menembus (melintas) penjuru langit dan bumi. Namun Alquran member peringatan agar manusia bersifat realistik, sebab betapapun baiknya rencana, namun bila kelengkapannya tidak dipersiapkan maka kesia-siaan akan dihadapi. Kelengkapan itu adalah apa yang dimaksud dalam ayat itu dengan istilah *sulthan*, yang menurut salah satu pendapat berarti kekuasaan, kekuatan yakni ilmu pengetahuan dan teknologi. Tanpa penguasaan dibidang ilmu dan teknologi jangan harapkan manusia memperoleh keinginannya untuk menjelajahi luar angkasa. Oleh karena itu, manusia ditantang dianjurkan untuk selalu mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Internet memberikan segala kebutuhan manusia yang dapat dipenuhi. Mulai dari kebutuhan untuk berkomunikasi, mengakses berita atau informasi sampai sebagai hiburan. Kehadiran internet sebagai teknologi baru saat ini lebih dimanfaatkan sebagai media sosial oleh masyarakat. Karena dengan media sosial kehidupan dunia nyata dapat ditransformasi ke dalam dunia maya. Masyarakat bisa dengan bebas berbagi informasi dan berkomunikasi dengan masyarakat luas tanpa perlu memikirkan biaya, jarak dan waktu. Namun dari kemudahan yang ditawarkan media tersebut, terdapat sisi lain yang dapat merugikan penggunaanya dan orang-orang sekitarnya.

Berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat kita jumpai di zaman yang modern ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat

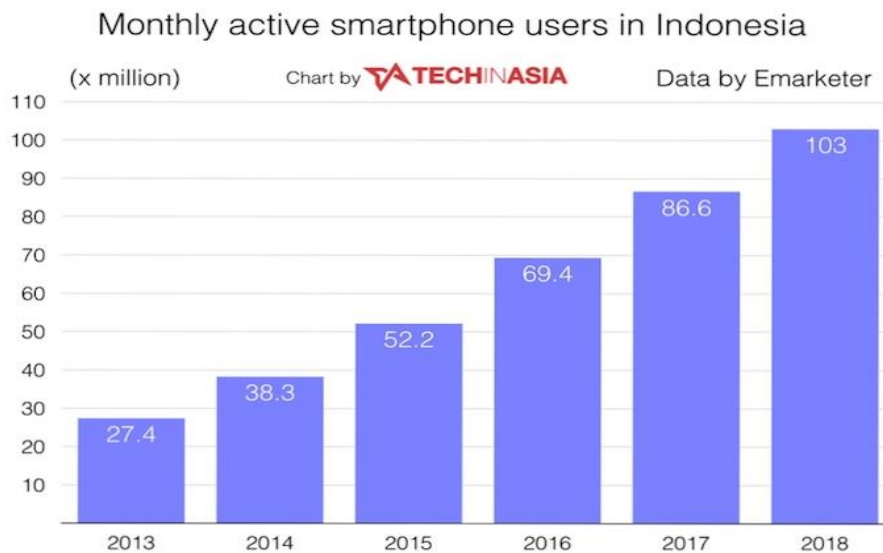
² Abdul Al-Razzaq Naufal, *Al-Muslimun wa al-Ilm al-Hadis*, (Beirut: Darus Syuruq, 1990), h. 223

populer adalah *gadget* atau biasa dikenal dengan *smartphone*, hampir setiap orang menggunakan teknologi modern ini. *Gadget* atau *smartphone* ini dapat ditemui dimanapun, baik pada orang dewasa, remaja maupun anak-anak.

Menurut lembaga riset e-Marketer, Indonesia akan melampaui 100 juta pengguna *smartphone* aktif pada tahun 2018, menjadikannya negara dengan populasi pengguna *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah China, India, dan Amerika Serikat.³

Gambar 1

Tingkat Penggunaan *Smartphone*

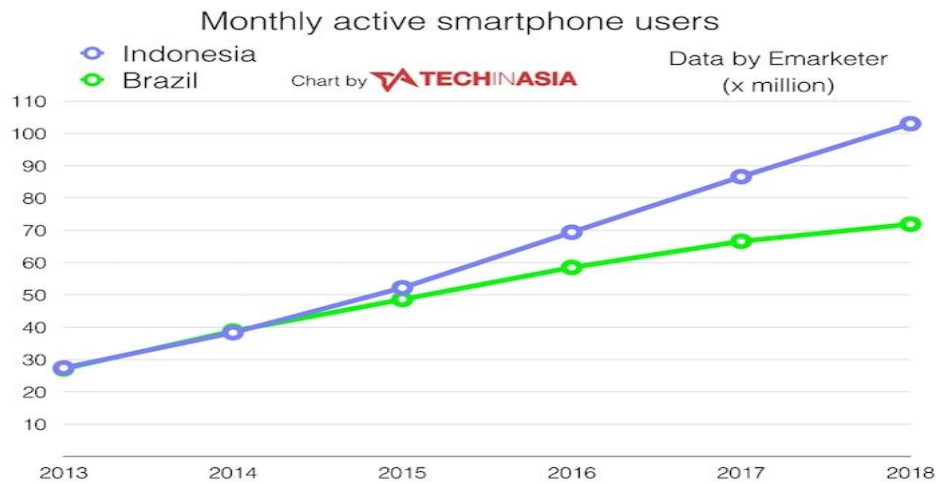


Penetrasi *smartphone* yang kuat di Indonesia menjadi pertanda baik untuk pertumbuhan e-commerce, yang sebagian besar diakses melalui gadget atau *smartphone*. Berdasarkan laporan, Indonesia akan melampaui Brazil hingga negara berkembang lainnya yang juga memiliki demografi penduduk di usia muda yang cukup besar dalam hal *smartphone*, Indonesia dan Brazil memiliki angka yang mirip untuk saat ini, namun Indonesia berakselerasi melampaui Brazil dari tahun ke tahun.

³ Dikutip dari <https://id.techinasia.com/jumlah-pengguna-smartphone-di-indonesia-2018>, Pada hari Sabtu, Tanggal 1 September 2018 Pukul. 14.00 WIB.

Gambar 2

Tingkat Pengguna *Smartphone* Usia Muda



Data diatas menunjukkan usia muda yang senantiasa meningkat dari tahun ke tahun dalam penggunaan *smartphone* di Indonesia dibandingkan di negara Brazil. Indonesia mencapai 100 juta jiwa pengguna *smartphone* sedangkan Brazil mencapai 70 juta jiwa.

Mengakses internet merupakan kegiatan yang sudah menjadi rutinitas kebanyakan masyarakat saat ini. Bukan hanya komputer/laptop saja yang dapat mengakses internet, melainkan dengan menggunakan *smartphone* seseorang dengan mudah dapat mengakses internet dimana saja berada, dalam internet juga terdapat situs pertemanan dan situs jejaring sosial yang digunakan oleh pengguna dunia maya untuk melakukan interaksi dan komunikasi. Adapun situs jejaring sosial yang tersedia di internet yaitu Facebook, Twitter, Instagram, WhatsApp, Telegram, Snapchat, dan lain sebagainya.

Media sosial dianggap sebagai satu-satunya cara untuk memenuhi kebutuhan. Seolah-olah manusia tidak bisa hidup tanpa bantuannya. Sehingga masyarakat mencari kepuasan dalam teknologi dan menerima perintah dari teknologi. Keberadaannya dianggap sebagai kekuatan sosial yang dominan. Seperti halnya yang diungkapkan Neil Postman, bahwa teknologi mendorong budaya technopoly yaitu suatu budaya dimana masyarakat di dalamnya

mendewakan teknologi dan teknologi tersebut mengontrol semua aspek kehidupan.⁴

Saat seseorang mengalami kesulitan, mengakses *internet* menjadi lebih penting dibandingkan kegiatan yang dilakukan orang lain pada umumnya, hal ini dikarenakan aktivitas *online* dapat memperluas dan memperkuat jaringan sosial para pengguna *internet*. Dengan adanya *internet* juga dapat mempermudah seseorang untuk memenuhi kebutuhannya. Akan tetapi, sering mengakses *internet* dapat berbahaya jika media sosial adalah fokus utama dari kehidupan mereka sebagai sarana untuk mendapatkan dukungan sosial dan hubungan interpersonal dikarenakan dapat mengarah pada perilaku penyalahgunaan *internet* berupa ketergantungan pada media tersebut. Dalam mengakses media sosial lebih digunakan sebagai sarana penghindaran dan pengobatan diri. Padahal, mengembangkan diri dan membangun hubungan dengan orang lain memerlukan pengujian dan pengalaman melalui kontak langsung agar dapat belajar berinteraksi secara baik dengan siapapun dan dalam konteks sosial apapun.

Selain itu, *smartphone* juga memiliki berbagai fitur dan fasilitas yang menarik dan merupakan salah satu bentuk teknologi yang senantiasa berkembang seiring waktu. Ketersediaan aneka fitur tersebut juga berdampak pada perubahan gaya hidup masyarakat terutama remaja. Hal tersebut menjadi suatu kekhawatiran pada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) yang seharusnya berjuang untuk memperoleh prestasi yang baik dengan motivasi belajar yang tinggi malah akan mendapatkan pengaruh dari penggunaan *smartphone*.

Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Hal ini merupakan pertanda bahwa sesuatu yang akan dikerjakan itu tidak menyentuh kebutuhannya. Segala sesuatu yang menarik

⁴ Silvia Fardila Soliha, "Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial dan Kecemasan Sosial" dalam *Jurnal Ilmiah INTERAKSI*, Vol. 4 No. 1, Januari 2015 (Pusat Penelitian Universitas Diponegoro Semarang: 2015), h. 2.

minat orang lain belum tentu menarik minat orang tertentu selama sesuatu itu tidak bersentuhan dengan kebutuhannya.⁵

Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan cenderung berupaya apapun untuk mencapai prestasi yang diinginkannya. Siswa akan mencoba untuk senantiasa belajar, mencari sumber ilmu, dan bahkan menggunakan *smartphone* secara intens untuk keperluan yang terkait dalam mengerjakan kegiatan belajarnya dengan baik agar mendapat hasil prestasi yang diharapkan. Namun, bila siswa menggunakan *smartphone* secara intens untuk hal-hal yang tidak berkaitan dengan tugas siswa yaitu belajar dan menuntut ilmu, dikhawatirkan akan menjadi penghambat pada motivasi belajar untuk mencapai prestasi.

Masa remaja merupakan masa dimana dianggap sebagai masa topan badai dan stress (Storm and Stress). Karena mereka telah memiliki keinginan bebas untuk menentukan nasib sendiri, jika terarah dengan baik maka ia akan menjadi seorang individu yang memiliki rasa tanggungjawab, tetapi jika tidak terbimbing maka bisa menjadi seorang yang tak memiliki masa depan yang baik. Remaja juga merupakan masa-masa yang ingin sekali diperhatikan, media sosial adalah wadah atau tempat dimana para remaja dapat lebih ekspresif menonjolkan dirinya, keinginannya, dan profilnya. Sering mengakses media sosial membuat perilaku remaja biasanya berubah, mereka terkadang suka lupa waktu dan lebih sering meluangkan waktu untuk membuka media sosial disaat mereka sedang melakukan aktivitas sekolah atau saat ingin mereka melakukan kegiatan yang lain. Hal ini tentu dapat menyia-nyaiakan waktu mereka. Waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, malah digunakan untuk bermain media sosial hal ini akan mengakibatkan penurunan prestasi yang dimiliki remaja tersebut.

Hal tersebut juga dialami para pelajar SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa yaitu ketika sekolah memberikan kebebasan dalam penggunaan *smartphone* bagi para siswa-siswinya dengan harapan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah pada tahun 2017 yang telah menerapkan kurikulum 2013 dengan menekankan pada proses pembelajaran dengan metode

⁵ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), h. 148-149.

Scientifik dimana model pembelajaran yang di sarankan diantaranya *Discovery Learning*, *Problem Base Learning*, dan *Project Base Learning*. Salah satu penunjang proses pembelajaran ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi, namun kenyataannya para siswa lebih cenderung menggunakan *smartphone* untuk hal-hal yang kurang bermanfaat dari pada belajar, yaitu dengan bermain game online dan media sosial. Maka pada tahun 2018, pihak SMA Nur Azizi Tanjung Morawa memberlakukan aturan larangan membawa dan mempergunakan *smartphone* untuk alasan apapun di sekolah. Namun larangan itu masih saja dilanggar oleh sebagian kecil siswa dengan membawa dan menggunakan *smartphone* secara sembunyi-sembunyi.⁶

Intensitas pengguna *smartphone* yang begitu besar dan dampak kehadiran media sosial dalam dunia pendidikan khususnya di SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa, membuat penulis ingin melakukan penelitian pada pelajar, terutama pada pelajar Sekolah Menengah Atas Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang.

Berdasarkan fenomena yang telah dijelaskan di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Hubungan Antara Intensitas Penggunaan *Smartphone* dan Tingkat Ketergantungan Media Sosial Dengan Motivasi Belajar Siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat ditarik beberapa perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang ?
2. Apakah terdapat hubungan antara tingkat ketergantungan media sosial dengan motivasi belajar siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang ?

⁶ Andi, Guru BK SMA Nur Azizi Tanjung Morawa “*Latar Belakang Penggunaan Smartphone bagi Siswa*”, *Wawancara Pribadi*, Deli Serdang, 6 Agustus 2018

3. Apakah terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *smartphone* dan tingkat ketergantungan media sosial dengan motivasi belajar siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui seberapa besar hubungan antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang
2. Untuk mengetahui seberapa besar hubungan antara tingkat ketergantungan media sosial dengan motivasi belajar siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang
3. Untuk mengetahui seberapa besar hubungan antara intensitas penggunaan *smartphone* dan tingkat ketergantungan media sosial dengan motivasi belajar siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini terdiri dari dua macam, yaitu kegunaan secara praktis dan kegunaan secara teoritis.

1. Kegunaan teoritis. yaitu diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan khazanah kajian ilmu pengetahuan, khususnya yang berkaitan dengan kajian komunikasi dan media, sekaligus menjadi kontribusi bagi penambahan wawasan keilmuan bagi mahasiswa Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UIN SU) Medan khususnya program studi komunikasi dan penyiaran Islam.
2. Kegunaan praktis. yaitu diharapkan dapat memberikan kontribusi, masukan bagi para siswa, guru dan kepala SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang dalam mendidik para siswanya agar berprestasi. selain itu diharapkan dapat memberikan masukan juga

kepada orang tua siswa dalam mewujudkan pendidikan yang baik di rumah dan di sekolah.

E. Batasan Istilah

Judul tesis ini terdiri dari beberapa istilah yang perlu dibatasi. Tujuannya adalah untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman antara pembaca dan penulis dalam memahaminya. Adapun batasan-batasan istilah yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. *Smartphone*. *Smartphone* adalah telepon genggam atau telepon seluler pintar yang dilengkapi dengan fitur yang mutakhir dan berkemampuan tinggi layaknya sebuah komputer. *Smartphone* dapat juga diartikan sebagai sebuah telephone genggam yang bekerja dengan menggunakan perangkat lunak sistem operasi (OS) yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Ada juga yang mendefinisikan *smartphone* sebagai sebuah telepon genggam pintar yang memiliki fitur canggih seperti email, internet, pembaca ebook dan lainnya. Singkatnya, *smartphone* merupakan komputer kecil yang memiliki kemampuan sebuah telephone.
2. Media Sosial. Media sosial adalah sebuah media untuk bersosialisasi satu sama lain dan dilakukan secara online yang memungkinkan manusia untuk saling berinteraksi tanpa dibatasi ruang dan waktu.
3. Motivasi Belajar. Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Indikator-indikator tersebut, antara lain: adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif.⁷

⁷ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya : Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 23



BAB II KERANGKA TEORI DAN KONSEP

A. Intensitas Penggunaan *Smartphone*

1. Pengertian Intensitas

Intensitas adalah keadaan tingkatan atau ukuran.⁸ maksudnya intens dapat berarti kuat, tinggi, bergelora, penuh semangat, bergelora, berapi-api, dan berkobar-kobar. Sedangkan tingkatan menggambarkan ukuran kuantitas yang dilihat berdasarkan frekuensi dari penggunaan suatu benda

Penggunaan adalah proses, pembuatan, cara memakai, dan pemakaian.⁹ Maka dapat disimpulkan bahwa intensitas merupakan suatu pengukuran kuantitas tingkatan dari sebuah energi dimana dapat diukur berdasarkan frekuensi dan durasi terjadinya stimulus fisik. Berdasarkan pengertian intensitas, maka yang dimaksudkan dengan intensitas penggunaan *smartphone* adalah kuantitas tingkatan penggunaan *smartphone* yang diukur dengan frekuensi dan durasi penggunaannya.

Frekuensi dapat dilihat dari seberapa sering orang melakukan aktifitas. Sedangkan durasi dapat dilihat dari seberapa lama orang melakukan suatu aktifitas.

2. Pengertian *Smartphone*

Teknologi seluler merupakan gabungan dari beberapa penemuan teknologi-teknologi sebelumnya. Antara lain dari penemuan telepon dari Alexander Graham Bell pada tahun 1876, sedangkan radio oleh Nikolai Tesla (1880) yang kemudian pada tahun 1894 secara formal dikenalkan oleh orang Italia bernama Guglielmo Marconi.¹⁰

Kata *smartphone* didefinisikan dalam Kamus Oxford American sebagai ponsel yang menggabungkan PDA (Personal Digital Assistant). Dalam perkembangan awal, seseorang hanya mengenal adanya *handphone*

⁸ Dikutip dari <https://kbbi.web.id/intensitas>, pada hari minggu, 21 Oktober 2018, Pukul 14.00 WIB

⁹ Departemen Pendidikan Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), h. 716

¹⁰ Dariyanto, *Teknik Handphone*, (Bandung: CV Yrama Widya, 2010), h. 2.

dan PDA (Personal Digital Assistant). Handphone pada umumnya digunakan untuk melakukan komunikasi seperti telepon, sedangkan PDA digunakan sebagai asisten pribadi dan organizer. Dengan PDA seseorang bisa menyimpan data contact, sampai sinkronisasi antara komputer dan PDA.¹¹

Perkembangan selanjutnya, PDA mendapatkan kemampuan lain yaitu fitur koneksi *wireless* sehingga mampu menerima maupun mengirim *email*, pada saat yang bersamaan juga *handphone* mendapatkan penambahan fitur yakni kemampuan untuk mengirim pesan. Pada akhirnya PDA menambahkan fungsi *handphone* pada *device*-nya, begitupun juga *handphone* diberikan fitur PDA (yang lebih banyak) di dalamnya, sehingga hasilnya adalah sebuah *smartphone*.

Smartphone (telepon pintar) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi dengan fungsi yang menyerupai komputer. Bagi beberapa orang, telepon pintar merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar yang mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, telepon pintar hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surat elektronik (*e-mail*), *internet* dan kemampuan membaca buku elektronik (*e-book*) atau terdapat papan ketik dan penyambung VGA (*Video Graphics Array*).¹²

Sehingga dapat disimpulkan bahwa *smartphone* atau ponsel cerdas adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti ponsel cerdas. Bagi beberapa orang, ponsel cerdas merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi.

Bagi yang lainnya, ponsel cerdas hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), *internet* dan

¹¹ Daniel Hartono, dkk, *Menggunakan Smartphone/PDA Lebih Optimal*, (Bandung: Informatika, 2008), h. 2.

¹² *Ibid.*, h. 3

kemampuan membaca buku elektronik (e-book) atau terdapat papan ketik (baik sebagaimana jadi maupun dihubungkan) dan penyambung VGA. Dengan kata lain, ponsel cerdas merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon.

3. Dampak Penggunaan *Smartphone*

Smartphone sudah dimiliki oleh hampir setiap orang di semua kalangan, dimulai dari anak-anak sampai orang yang sudah lanjut usia pun sudah menggenggam telepon ini. Perkembangan zaman yang semakin maju menuntut kepada masyarakat untuk memperoleh informasi secara mudah dan cepat yang semuanya sudah dapat diakses secara online. Namun penggunaan *smartphone* yang semakin meluas tentu saja tidak lepas dari dampak positif maupun dampak negatif bagi penggunanya, terutama bagi pelajar.

Ada beberapa dampak positif penggunaan *smartphone* bagi pelajar antara lain:

1. Memudahkan dalam mengakses informasi secara luas dan cepat
2. Memudahkan dalam berkomunikasi, terutama jika digunakan untuk membuat forum diskusi
3. Menambah wawasan pengetahuan pelajar karena mudahnya mencari informasi

Adapun dampak negatif penggunaan *smartphone* bagi pelajar antara lain:

1. Menjadikan pemakainya malas, hanya mengandalkan *smartphone*.
2. Melemahkan otak penggunanya, karena mudahnya dalam mencari informasi pelajar malas untuk berfikir
3. Mengganggu kesehatan penggunanya, terutama kesehatan mata
4. Membuat penggunanya kecanduan sosmed (social media), game, serta aplikasi-aplikasi lainnya
5. Membuat boros, karena penggunaan *smartphone* yang tidak lepas dari internet menyebabkan pemakaian pulsa berlebih

6. Memungkinkan pelajar untuk mengakses hal-hal yang tidak seharusnya diakses seperti video porno.

Pratama (2013) dalam blognya menyatakan beberapa pengaruh dari smartphone antara lain:

1. Pengaruh negatif smartphone terhadap kesehatan penggunanya. Tak hanyamenghibur, tapi juga bermanfaat untuk pekerjaan. Tak heran jika jumlah penggunanya terus meningkat di seluruh dunia. Namun, perangkat canggih itu ternyata menyimpan sejumlah efek buruk yang dapat mengganggu kesehatan penggunanya.
2. Membuat ketagihan. Perangkat telepon seluler pintar ini begitu mudah membuat pemiliknya merasa kecanduan.
3. Mengganggu tidur. Dengan layanan internet 24 jam, perangkat smartphone akan bergetar atau berdering setiap saat, ketika ada email dan pesan singkat masuk. Dan setiap saat pula, pengguna akan memainkan smartphone -nya, termasuk ketika sudah berada di tempat tidur.
4. Memicu cemas. Memiliki telepon selular cerdas semacam smartphone memang menyenangkan bagisebagian orang. Dengan smartphone, aktivitas berkirim email, chatting, hingga berselancar diinternet bisa dilakukan bersamaan, kapan saja, dan di mana saja. Banyak pula yang mengandalkannya untuk urusan pekerjaan. Studi yang dilakukan MIT's Sloan School of Management pada 2007 mengungkap, penggunaan smartphone membentuk budaya stres ditempat kerja. Fasilitas internet 24 jam yang dijagokan telepon seluler pintar itu mengacaukan waktu luang pekerja. Tugas dan hal-hal yang menyangkut pekerjaan bisa hadir kapanpun, termasuk kala sedang libur.
5. Melemahkan otak. Di balik kemudahan yang diberikan, smartphone berisiko melemahkan daya konsentrasi penggunanya. Karakternya yang mampu membuat pengguna melakukan sejumlah hal dalam waktu bersamaan (multitasking) cenderung membuat seseorang kesulitan

menyerap informasi lantaran fokusnya mudah beralih dari satu hal ke hal lain.

4. Teori *Uses and Gratification*

Pengguna (Uses) isi media untuk mendapatkan pemenuhan (Gratification) atas kebutuhan seseorang atau Uses and Gratification salah satu teori dan pendekatan yang sering digunakan dalam komunikasi. Teori dan pendekatan ini tidak mencakup atau mewakili keseluruhan proses komunikasi karena sebagian besar pelaku audience hanya dijelaskan melalui berbagai kebutuhan (needs) dan kepentingan (interest) mereka sebagai suatu fenomena mengenai proses penerimaan (pesan media). Pendekatan Uses and Gratification ditujukan untuk menggambarkan proses penerimaan dalam komunikasi massa dan menjelaskan penggunaan media oleh individu atau agregasi individu.¹³

Herbert Blumer dan Elihu Katz adalah orang pertama yang memperkenalkan teori ini. Teori kegunaan dan kepuasan ini dikenalkan pada tahun 1974 dalam bukunya *The Uses of Mass Communications: Current Perspectives on Gratification Research*. Teori milik Blumer dan Katz ini menekankan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Pengguna media adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi, pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik di dalam usaha memenuhi kebutuhannya. Artinya, teori uses and gratifications mengasumsikan bahwa pengguna mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhannya.

Teori uses and gratification ini lebih menekankan pada pendekatan manusiawi di dalam melihat media. Artinya, manusia itu punya otonomi, wewenang untuk memperlakukan media. Blumer dan Katz percaya bahwa tidak hanya ada satu jalan bagi khalayak untuk menggunakan media. Sebaliknya, mereka percaya bahwa ada banyak alasan khalayak untuk menggunakan media. Menurut pendapat teori ini, konsumen media mempunyai kebebasan untuk memutuskan bagaimana (lewat media mana)

¹³ Onong Uchajana Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), h. 289

mereka menggunakan media dan bagaimana media itu akan berdampak pada dirinya.¹⁴

Model uses and gratification menunjukkan bahwa yang menjadi permasalahan utama bukanlah bagaimana media mengubah sikap dan perilaku khalayak, tetapi bagaimana memenuhi kebutuhan pribadi dan sosial khalayak. Jadi, bobotnya ialah pada khalayak yang aktif, yang sengaja menggunakan media untuk mencapai tujuan khusus.¹⁵

Katz, Blumer & Gurevitch menjelaskan mengenai asumsi dasar dari teori Uses and Gratification, yaitu (West dan Turner, 2008:104) : Katz, Blumer & Gurevitch menjelaskan mengenai asumsi dasar dari teori Uses and Gratification, yaitu (West dan Turner, 2008:104) :

1. Khalayak aktif dan penggunaan medianya berorientasi pada tujuan. Asumsi teori ini mengenai khalayak yang aktif dan penggunaan media yang berorientasi pada tujuan cukup jelas. Anggota khalayak individu dapat membawa tingkat aktivitas yang berbeda untuk penggunaan media mereka. Kita semua mempunyai acara favorit dalam media tertentu, dan kita semua mempunyai alasan untuk memilih media tertentu.
2. Inisiatif dalam menghubungkan pemuasan kebutuhan pada pilihan media tertentu terdapat pada anggota khalayak. Asumsi ini menghubungkan kepuasan akan kebutuhan pada pilihan terhadap sebuah media yang berada di tangan khalayak karena orang adalah agen yang aktif, mereka mengambil inisiatif. Contohnya, kita memilih acara seperti the simpsons ketika kita ingin tertawa dan *CNN World News Tonight* ketika kita ingin mendapatkan informasi, tetapi ada seorang pun memutuskan untuk kita apa yang kita inginkan dari sebuah media atau bagian dari isinya. Implikasi yang ada disini adalah khalayak mempunyai banyak sekali otonomi dalam proses komunikasi massa.
3. Media massa harus bersaing dengan sumber-sumber lain untuk memuaskan kebutuhannya. Kebutuhan yang dipengaruhi media lebih luas, bagaimana kebutuhan ini terpenuhi melalui konsumsi media amat bergantung pada perilaku khalayak yang bersangkutan. Media berkompetisi

¹⁴ Nurudin, *Pengantar Komunikasi Massa*, (Depok: Rajagrafindo, 2003), h. 181.

¹⁵ Onong Uchajana Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*,... h. 290

dengan sumber lainnya untuk kepuasan akan kebutuhan, berarti bahwa media dan khalayaknya tidak berada dalam kevakuman. Keduanya adalah bagian dari masyarakat luas dan hubungan antara media dan khalayak dipengaruhi oleh masyarakat. Contohnya, pergi ke bioskop pada kencana pertama merupakan penggunaan media yang lebih mungkin dari pada menyewa sebuah video dan menontonnya di rumah.

4. Orang mempunyai cukup kesadaran diri akan penggunaan media mereka, minat dan motif sehingga dapat memberikan sebuah gambaran yang akurat mengenai kegunaan tersebut kepada para peneliti. Asumsi keempat dari teori kegunaan dan gratifikasi adalah masalah metodologis mengenai kemampuan peneliti untuk mengumpulkan informasi yang akurat dari konsumen media. Untuk berargumen bahwa khalayak cukup sadar diri akan penggunaan media, minat, serta motif mereka sehingga mereka dapat memberikan kepada peneliti sebuah gambaran akurat menyatakan kembali keyakinan akan khalayak yang aktif; hal ini juga mengimplikasikan bahwa orang sadar akan aktivitas ini.
5. Penilaian tentang nilai isi media hanya dapat dinilai oleh khalayak. Asumsi kelima ini juga sedikit berbicara mengenai khalayak dari pada mengenai mereka yang melakukan studi mengenai ini. Hal ini menyatakan bahwa peneliti harus mempertahankan penilaiannya mengenai hubungan antara kebutuhan khalayak akan media atau muatan tertentu. Dikarenakan individu khalayak yang memutuskan untuk menggunakan isi tertentu untuk tujuan akhirnya, nilai muatan media dapat dinilai hanya oleh khalayaknya. Menurut J.D.Rayburn dan Philip Palmgreen (dalam West dan Turner), “Orang mungkin membaca surat kabar tertentu karena surat kabar itu hanya satusatunya yang ada, tetapi ini tidak menyiratkan bahwa ia terpuaskan secara penuh oleh surat kabar tersebut. Bahkan, ia mungkin cukup merasa tidak puas untuk menghentikan langganan jika ada alternatif surat kabar lain”.

Teori *Uses and Gratification* beroperasi dalam beberapa cara diantaranya ialah :

1. *Cognitive needs* (kebutuhan kognitif) Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan informasi, pengetahuan dan pemahaman mengenai lingkungan. Kebutuhan ini didasarkan pada hasrat untuk memahami dan menguasai lingkungan, juga memuaskan rasa penasaran kita dan dorongan untuk penyelidikan kita.
2. *Affective needs* (kebutuhan afektif) Kebutuhan ini berkaitan dengan peneguhan pengalaman-pengalaman yang estetis, menyenangkan dan emosional.
3. *Personal integrative needs* (kebutuhan pribadi secara integratif) Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan kredibilitas, kepercayaan, stabilitas dan status individual. Hal-hal tersebut diperoleh dari hasrat akan harga diri.
4. *Social integrative needs* (kebutuhan sosial secara integratif) Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan kontak dengan keluarga, teman dan dunia. Hal-hal tersebut didasarkan pada hasrat untuk berafilitasi
5. *Escapist needs* (kebutuhan pelepasan) Kebutuhan yang berkaitan dengan upaya menghindarkan tekanan, ketegangan dan hasrat akan keanekaragaman. Inti teori Uses and Gratifications adalah khalayak pada dasarnya menggunakan media massa berdasarkan pada motif-motif tertentu. Media dianggap memenuhi motif khalayak. Jika motif ini terpenuhi maka kebutuhan khalayak akan terpenuhi. Pada akhirnya, media yang mampu memenuhi kebutuhan khalayak disebut media efektif.¹⁶

¹⁶ Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2008), h. 206

B. Media Sosial

1. Pengertian Media Sosial

Media sosial hakekatnya berasal dari dua kata yaitu media dan sosial. Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, yang secara etimologi berarti perantara atau pengantar. Namun secara istilah adalah suatu alat atau sarana dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak.¹⁷ Sedangkan sosial dalam bahasa inggris yaitu “*social*” yang memiliki arti kemasyarakatan atau sebuah interaksi. Menurut Weber, secara sederhana merujuk pada relasi sosial. Relasi sosial dapat dilihat dalam kategori aksi sosial (*social action*) dan relasi sosial (*social relations*). Kategori ini mampu membawa penjelasan maksud dari aktivitas sosial dan aktivitas individual. Namun hal ini diperlukan simbol-simbol yang bermakna diantara individu yang menjadi aktor dalam relasi tersebut.¹⁸

Definisi media sosial menurut para pakar yang berasal dari berbagai literatur penelitian sebagaimana yang dijelaskan dalam buku Nasrullah diantaranya yaitu :

- a. Menurut Mandibergh, media sosial adalah media yang mawadahi kerja sama diantara pengguna yang menghasilkan konten (*user and generated content*)
- b. Menurut Shirky, media sosial dan perangkat lunak sosial merupakan alat untuk meningkatkan kemampuan pengguna untuk berbagi (*to share*), bekerja sama (*to co-operate*) diantara pengguna dan melakukan tindakan secara kolektif yang semuanya berada di luar kerangka institusional maupun organisasi.
- c. Boyd, menjelaskan media sosial sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi

¹⁷ Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktik*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 18

¹⁸ Rulli Nasrullah, *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Siosioteknologi*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017), h.7.

dan bermain. Media sosial memiliki kekuatan pada *user-generated content* (UGC) dimana konten dihasilkan oleh pengguna, bukan oleh editor sebagaimana di institusi media massa.

- d. Menurut Van Dijk (2013), media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Oleh karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) *online* yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial.
- e. Meike dan Young (2012) mengartikan kata media sosial sebagai konvergensi antara komunikasi personal dalam arti saling berbagi diantara individu (*to be shared one to one*) dan media publik untuk berbagi kepada siapa saja tanpa ada kekhususan individu.¹⁹

Selain itu, Media sosial juga dikenal dengan media online yang mendukung interaksi sosial. Sosial media menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Beberapa situs media sosial yang populer sekarang ini antara lain : Blog, Twitter, Facebook, Instagram, Whats App, Path, dan Wikipedia.

Dari berbagai definisi atau pernyataan tersebut, penulis mengambil kesimpulan bahwa media sosial adalah “medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, berpartisipasi, bekerja sama, berbagi, berkolaborasi, berkomunikasi dengan pengguna lain dan membentuk ikatan secara virtual.

2. Karakteristik Media Sosial

Media sosial merupakan salah satu *platform* yang muncul di media siber. Karena itu, melihat media sosial yang ada saat ini tidak jauh berbeda dengan karakteristik yang dimiliki oleh media siber. Meski karakteristik media siber bisa dilihat melalui media sosial, namun media sosial memiliki karakteristik khusus yang tidak dimiliki oleh beberapa jenis media siber lainnya. Ada batasan-batasan dan ciri khusus tertentu yang hanya dimiliki

¹⁹ C. Fuch, *Social Media a Critical Introduction*, (Los Angeles: SAGE Publications, 2014), h. 35-36.

oleh media sosial dibanding dengan media lainnya. Salah satunya adalah media sosial beranjak dari pemahaman bagaimana media tersebut digunakan sebagai sarana sosial di dunia virtual.

Adapun karakteristik media sosial, diantaranya yaitu :

a. Jaringan (*Network*)

Media sosial memiliki karakter jaringan sosial, maksudnya media sosial terbangun dari struktur sosial yang terbentuk di dalam jaringan atau internet. Namun, struktur atau organisasi sosial yang terbentuk di internet berdasarkan jaringan informasi dalam mikroelektronik. Jaringan yang terbentuk antarpengguna (*users*) merupakan jaringan yang secara teknologi dimediasi oleh perangkat teknologi, seperti komputer, telepon genggam, atau *tablet*.

Karakteristik media sosial adalah membentuk jaringan diantara penggunanya. Tidak peduli apakah di dunia nyata (*offline*) antarpengguna itu saling kenal atau tidak, namun kehadiran media sosial memberikan medium bagi pengguna untuk terhubung secara mekanisme teknologi. Jaringan yang terbentuk antar pengguna ini pada akhirnya membentuk komunitas atau masyarakat yang secara sadar maupun tidak akan memunculkan nilai-nilai yang ada di masyarakat sebagaimana ciri masyarakat dalam teori-teori sosial.

b. Informasi (*Information*)

Informasi menjadi entitas yang sangat penting dari media sosial dibandingkan dengan media-media lainnya di internet, pengguna media sosial mengkreasikan representasi identitasnya, memproduksi konten, dan melakukan interaksi berdasarkan informasi. Bahkan, informasi menjadi semacam komoditas dalam masyarakat informasi (*information society*). Informasi diproduksi, dipertukarkan, dan dikonsumsi yang menjadikan informasi itu komoditas bernilai sebagai bentuk baru dari kapitalisme yang dalam pembahasan sering disebut dengan berbagai istilah, seperti informational serta pengetahuan atau *knowing*.

Castells (2010) memberikan lima karakteristik dasar informasi dan kehadiran teknologi informasi yang semakin merambah dalam segi-segi kehidupan masyarakat, yaitu :

- 1) Informasi merupakan bahan baku ekonomi
- 2) Teknologi informasi memberikan pengaruh terhadap masyarakat maupun individu.
- 3) Teknologi informasi memberikan kemudahan dalam pengelolaan informasi yang memungkinkan logika jaringan diterapkan dalam institusi maupun proses ekonomi.
- 4) Ketika teknologi informasi dan logika jaringan tersebut diterapkan, memunculkan fleksibilitas yang lebih besar dengan konsekuensi bahwa proses, organisasi, dan lembaga ekonomi dengan mudah dibentuk dan terus menerus diciptakan.
- 5) Teknologi individu telah mengerucut menjadi suatu sistem yang terpadu.²⁰

Informasi di media sosial menjadi komoditas yang dikonsumsi oleh pengguna. Komoditas tersebut pada dasarnya merupakan komoditas yang diproduksi dan didistribusikan antarpengguna itu sendiri, dari kegiatan konsumsi inilah pengguna dan pengguna lain membentuk sebuah jaringan yang pada akhirnya secara sadar atau tidak bermuara pada institusi masyarakat berjejaring (*network society*).

c. Arsip (*Archive*)

Bagi pengguna media sosial, arsip menjadi sebuah karakter yang menjelaskan bahwa informasi telah tersimpan dan bisa diakses kapan pun dan melalui perangkat apapun. Setiap informasi apapun yang diunggah di facebook, sebagai contoh informasi itu tidak hilang begitu saja saat pergantian hari, bulan, sampai tahun. Informasi itu akan terus tersimpan dan bahkan dengan mudahnya bisa diakses. Contoh lain, ketika menerima (*confirm*) permintaan pertemanan di facebook, saat itu juga akses terhadap informasi dari pengguna lain langsung terbuka. Banyak informasi yang bisa diakses dari akun media sosial milik pengguna

²⁰ Sugiharti, *Perkembangan Masyarakat Informasi dan Teori Sosial Kontemporer*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), h. 62-63.

tersebut, mulai dari data pribadi, kapan bergabung di facebook, kumpulan foto yang diunggah, lokasi mana yang telah dikunjungi, sampai kepada siapa saja si pengguna membentuk jaringan pertemanan. Bahkan di facebook misalnya, fasilitas untuk mengenang pengguna yang telah meninggal dunia sehingga siapapun bisa mengakses informasinya.²¹

Inilah kekuatan media sosial sebagai bagian dari media baru yang tidak hanya bekerja berdasarkan jaringan dan informasi semata, tetapi juga memiliki arsip.

d. Interaksi (*Interactivity*)

Karakter dasar dari media sosial adalah terbentuknya jaringan antarpengguna. Jaringan ini tidak sekedar memperluas hubungan pertemanan atau pengikut (*follower*) di internet semata, tetapi juga harus dibangun dengan interaksi antarpengguna tersebut. Secara sederhana interaksi yang terjadi di media sosial minimal berbentuk saling mengomentari atau memberikan tanda, seperti tanda jempol 'like' di facebook. Sebuah video yang diunggah di laman *Youtube* bisa jadi mendapatkan banyak komentar bukan dari pengguna yang sengaja mengunjungi laman *Youtube*, melainkan melalui *platform* lainnya. Bisa jadi informasi video itu dibagi (*share*) melalui media sosial lain, disitus pribadi, di *broadcast* melalui aplikasi pesan, seperti *blackberry messenger*, *Whats'Ap* dan lain sebagainya.

e. Simulasi Sosial (*Simulation of society*)

Baudrillard mengungkapkan tentang gagasan simulasi bahwa kesadaran akan yang real dibenak khalayak semakin berkurang dan tergantikan dengan realitas semu. Kondisi ini disebabkan oleh imaji yang disajikan media secara terus menerus. Khalayak seolah-olah tidak bisa membedakan antara yang nyata dan yang ada di layar. Khalayak seolah-olah berada diantara realitas dan ilusi sebab tanda yang ada di media seperti halnya telah terputus dari realitas.

Media sosial terdapat interaksi yang memang menggambarkan bahkan mirip dengan realitas, akan tetapi interaksi yang terjadi adalah

²¹ Caroll dan Romano, *Your Digital Afterlife*, (Berkeley CA: New Riders, 2011), h. 142

simulasi dan terkadang berbeda sama sekali. Misalnya, di media sosial identitas menjadi cair dan berubah-ubah. Perangkat di media sosial memungkinkan siapa pun untuk menjadi siapa saja, bahkan bisa menjadi pengguna yang berbeda sekali dengan realitasnya, seperti pertukaran identitas jenis kelamin, hubungan perkawinan, sampai pada foto profil.²²

f. Konten oleh pengguna (*user-generated content*)

Karakteristik media sosial lainnya adalah konten oleh pengguna atau lebih populer disebut dengan *user generated content* (UGC). Hal ini menunjukkan bahwa media sosial hakekat sepenuhnya dalam konten itu milik dan berdasarkan kontribusi pengguna atau pemilik akun.

UGC merupakan relasi simbolis dalam budaya media baru yang memberikan kesempatan dan keleluasan pengguna untuk berpartisipasi.²³ Situasi ini jelas berbeda jika dibandingkan dengan media lama (tradisional) dimana khalayaknya sebagai objek atau sasaran yang pasif dalam distribusi pesan. Media baru, termasuk media sosial, menawarkan perangkat atau alat serta teknologi baru yang memungkinkan khalayak (konsumen) untuk mengarsipkan, memberi keterangan, menyesuaikan, dan menyirkulasi ulang konten media dan ini membawa pada kondisi produksi media yang *Do It Yourself*.

g. Penyebaran (*Share/Sharing*)

Penyebaran (*Share/Sharing*) merupakan karakter lainnya dari media sosial. Medium ini tidak hanya menghasilkan konten yang dibangun dari dan dikonsumsi oleh penggunanya, tetapi juga didistribusikan sekaligus dikembangkan oleh penggunanya. Praktik ini merupakan ciri khas dari media sosial yang menunjukkan bahwa khalayak aktif menyebarkan konten dan mengembangkannya. Maksud dari pengembangan ini adalah konten yang ada mendapatkan seperti komentar yang tidak sekadar opini, tetapi juga data atau fakta baru.

²² Rulli Nasrullah, *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sioteknologi*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017), h. 28

²³ Lister et al., *New Media : Critical Introduction*, (London: 2013), h. 221

3. Jenis Media Sosial

Media sosial hakekatnya memiliki berbagai macam jenis, dan perkembangannya sangat signifikan seiring dengan berjalannya teknologi setiap waktu. Diantara jenis media sosial yang banyak digunakan di Indonesia adalah :

a. Aplikasi Media Sosial Berbagi Video (*Video Sharing*)

Aplikasi berbagi video tentu sangat efektif untuk menyebarkan beragam program pemerintah. Program tersebut dapat berupa kunjungan atau pertemuan di lapangan, keterangan pemerintah, diskusi publik tentang suatu kebijakan, serta berbagai usaha dan perjuangan pemerintah melaksanakan program-program perdagangan. Selain itu, tentu saja sebelum penyebaran, suatu video memerlukan tahap verifikasi sesuai standar berlaku. Sebaliknya, pemerintah juga perlu memeriksa, membina serta mengawasi video yang tersebar di masyarakat yang terkait dengan program perdagangan pemerintah. Sejauh ini, dari beragam aplikasi video sharing yang beredar setidaknya ada tiga program yang perlu diperhatikan, terkait dengan jumlah user dan komunitas yang telah diciptakan oleh mereka yakni *YouTube*, *Vimeo* dan *DailyMotion*.

b. Aplikasi Media Sosial *Mikroblog*

Aplikasi *mikroblog* tergolong yang paling gampang digunakan di antara program-program media sosial lainnya. Peranti pendukungnya tak perlu repot menggunakan telepon pintar, cukup dengan menginstal aplikasinya dan jaringan internet. Aplikasi ini menjadi yang paling tenar di Indonesia setelah *Facebook*. Ada dua aplikasi yang cukup menonjol dalam masyarakat Indonesia, yakni *Twitter* dan *Tumblr*.

c. Aplikasi Media Sosial Berbagi Jaringan Sosial

Setidaknya ada lima aplikasi berbagi jaringan sosial yang menonjol dan banyak penggunanya di Indonesia, khususnya untuk tipe ini. Yakni *Facebook*, *Whats'App*, *Telegram*, *Google Plus*, serta *Path*. Masing-masing memang memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Namun pada umumnya, banyak pakar media sosial

menganjurkan agar tidak menggunakan aplikasi berbagi aktivitas sosial ini jika menyangkut urusan pekerjaan atau hal-hal yang terkait profesi (pekerjaan). Aplikasi ini menurut mereka lebih tepat digunakan untuk urusan yang lebih bersifat santai dan pribadi, keluarga, teman, sanak saudara, kumpul-kumpul hingga arisan. Namun karena penggunaannya yang luas, banyak organisasi dan bahkan lembaga pemerintah membuat akun aplikasi ini untuk melancarkan program, misi dan visinya. Walau begitu, agar lebih kenal dengan segmentasi pengguna dan karakter aplikasi ini, maka penerapan bahasa dan tampilan konten yang akan disebarluaskan juga harus lebih santai, akrab, disertai contoh kejadian lapangan. Lebih baik lagi jika disertai dengan foto atau *infografis*.

d. Aplikasi Berbagi Jaringan Profesional

Para pengguna aplikasi berbagi jaringan profesional umumnya terdiri atas kalangan akademi, mahasiswa para peneliti, pegawai pemerintah dan pengamat. Dengan kata lain, mereka adalah kalangan kelas menengah Indonesia yang sangat berpengaruh dalam pembentukan opini masyarakat. Sebab itu, jenis aplikasi ini sangat cocok untuk mempopulerkan dan menyebarkan misi perdagangan yang banyak memerlukan telaah materi serta hal-hal yang memerlukan perincian data. Juga efektif untuk menyebarkan dan mensosialisasikan perundang-undangan atau peraturan-peraturan lainnya. Sejumlah aplikasi jaringan profesional yang cukup populer di Indonesia antara lain *LinkedIn*, *Scribd* dan *Slideshare*.

e. Aplikasi Berbagi Foto Aplikasi jaringan berbagi foto sangat populer bagi masyarakat Indonesia. Sesuai karakternya, aplikasi ini lebih banyak menyebarkan materi komunikasi sosial yang lebih santai, tidak serius, kadang-kadang banyak mengandung unsur-unsur aneh, eksotik, lucu, bahkan menyeramkan. Sebab itulah, penyebaran program pemerintah juga efektif dilakukan lewat aplikasi ini. Tentu saja, materi yang disebarluaskan juga harus menyesuaikan karakter aplikasi ini. Materi itu dapat berupa kunjungan misi perdagangan ke daerah yang unik,

eksotik, pasar atau komunitas perdagangan tertentu. Beberapa aplikasi yang cukup populer di Indonesia antara lain *Pinterest*, *Picasa*, *Flickr* dan *Instagram*.²⁴

4. *Dependency Theory*

Landasan yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori yang dikembangkan oleh Sandra Ball Rokeach dan Melvin Defleur pada tahun 1976. Teori yang berlandaskan pada sebuah dasar literatur sosiologi klasik dimana media dan penggunaannya harus dipelajari di dalam konteks sistem sosial yang lebih besar. Sistem ketergantungan media ini terikat dalam suatu hubungan timbal balik pada sistem sosial yang luas, media massa, dan individu dalam penjelasan yang mendalam tentang efek media.

Teori ketergantungan (*Dependency Theory*) pada mulanya diusulkan oleh Sandra Ball Rokeach dan Melvin Defleur ini seperti teori *the uses and gratifications*, pendekatan ini juga menolak asumsi-asumsi kausal hipotesis penaguhan awal. Untuk mengatasi kelemahan ini, para pengarang mengambil kelemahan sistem yang luas. Dalam model ini mereka mengusulkan sebuah hubungan menyeluruh diantara khalayak, media, dan sistem sosial yang luas : melalui penggunaan seperangkat variabel ini ke dalam perhitungan secara individual, interaktif, dan sistematis. Sehingga pemahaman yang lebih memadai terhadap pengaruh-pengaruh komunikasi massa dapat dicapai. Pada intinya, teori ini adalah gagasan dimana khalayak tergantung pada informasi media untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan pencapaian tujuan. Pendekatan ini selaras dengan ide-ide dasarnya mengenai model *uses*, tetapi tidak seperti *the uses and gratifications*, model ketergantungan mengasumsikan tiga cara interaksi di antara media, khalayak, dan masyarakat, ketiganya saling mempengaruhi satu sama lain. Derajat ketergantungan khalayak pada informasi media bervariasi, dan

²⁴ Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, *Panduan Optimalisasi Media Sosial Untuk Kementerian Perdagangan RI*, (Jakarta : Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, 2014), h. 65-82.

semakin tergantung khalayak pada beberapa aspek media, maka semakin banyak pengaruh terhadapnya.²⁵

Hipotesis dasar ketergantungan menyatakan bahwa semakin seseorang tergantung pada media untuk memenuhi kebutuhan, maka media akan semakin penting dalam kehidupan seseorang, dan oleh karena itu dampak media juga akan semakin ada di dalam hidup manusia.

Teori ini juga mendefinisikan bahwa ketergantungan berkaitan dengan bergantung pada sumber daya lain, dalam hal ini media sosial. Media tersebut dianggap oleh mereka sebagai satu-satunya cara untuk memenuhi kebutuhan. Seolah-olah manusia tidak bisa hidup tanpa informasi yang diberikan media. Sehingga masyarakat mencari kepuasan melalui teknologi dan menerima perintah dari teknologi. Keberadaannya dianggap sebagai kekuatan sosial yang dominan. Seperti halnya yang diungkapkan Neil Postman, bahwa teknologi mendorong budaya *technopoly* yaitu suatu budaya dimana masyarakat di dalamnya mendewakan teknologi tersebut mengontrol semua aspek kehidupan.²⁶

Pada intinya teori ini adalah gagasan dimana khalayak tergantung pada informasi media untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan pencapaian tujuan. Pendekatan ini selaras dengan ide-ide dasarnya mengenai model uses, tetapi tidak seperti the uses and gratifications, model ketergantungan mengasumsikan tiga cara interaksi di antara media, khalayak, dan masyarakat. Ketiganya mempengaruhi satu sama lain. Derajat ketergantungan khalayak pada informasi media bervariasi, dan semakin tergantung khalayak pada beberapa aspek media, semakin banyak pengaruh terhadapnya.

Ada dua sumber variasi dalam jumlah ketergantungan yang mungkin dialami seseorang. Pertama adalah jumlah dan sentralitas fungsi-fungsi informasi yang dilakukan. Kita mengetahui bahwa media menyajikan keseluruhan fungsi seperti mengamati aktivitas pemerintah dan memberikan

²⁵ Heru P. Winarso, *Sosiologi Komunikasi Massa*, (Jakarta : Prestasi Pustaka, 2005), h. 114-115.

²⁶ Joseph D Straubhaar & Robert La Rose, *Media Now : Understanding Media, Culture, and Technology*, (USA : Wadsworth Group, 2011), h. 50.

hiburan. Bagi setiap kelompok yang ada, beberapa fungsi ini lebih sentral dan penting daripada lainnya. Suatu ketergantungan kelompok pada informasi oleh media yang lebih memusat ke arah kelompok tersebut.

Sumber ketergantungan kedua adalah stabilitas sosial. Ketika perubahan sosial dan konflik tinggi, institusi-institusi, kepercayaan-kepercayaan, dan praktik-praktik yang mapan tertantang, menekan orang untuk membuat evaluasi-evaluasi dan pilihan-pilihan kembali. Pada saat itu ketergantungan pada media dalam hal informasi meningkat.²⁷

Teori ketergantungan meliputi tiga jenis pengaruh : kognitif, afektif, dan behavioral. Pengaruh komunikasi massa dalam tiga aspek ini merupakan sebuah fungsi dari derajat dimana khalayak tergantung pada informasi media. Ball Rokeach dan DeFleur memberikan kerangka lima jenis pengaruh kognitif. Pertama adalah pemecahan masalah yang membingungkan (*Ambiguity resolution*). Peristiwa-peristiwa di dalam lingkungan sering menciptakan kebingungan yang menyebabkan adanya kebutuhan untuk memperoleh informasi tambahan. Media itu sendiri sering menciptakan kebingungan, dan ketika hal yang membingungkan ini hadir, ketergantungan pada media meningkat. Pada saat seperti ini kekuatan pesan yang dimuat di media menyusun struktur pemahaman atau mendefinisikan situasi yang mungkin besar. Pada saat yang lain ketika kebingungan itu berkurang, pengaruh ini mungkin juga berkurang.

Pengaruh kognitif kedua adalah pembentukan sikap (*Attitude Formation*). Selektivitas dan proses-proses mediasional lainnya yang dibuatkan kerangkanya oleh Klapper dan ahli-ahli teori difusi mungkin berperan dalam pengaruh ini. Ketiga, komunikasi media menciptakan *agenda setting*, dimana orang menggunakan media untuk memastikan apa yang perlu diperhatikan. Agenda setting merupakan sebuah proses yang bersifat interaksional. Topik-topik dipilih oleh media dan disebarakan melalui saluran-saluran massal. Dari topik-topik ini orang menyaring informasi menurut kepentingan individual mereka dan karakteristik-karakteristik individual dan sosial.

²⁷ Heru P. Winarso, *Sosiologi Komunikasi Massa, ...*, h. 115.

Pengaruh kognitif keempat adalah perluasan sistem kepercayaan (*Expansion of belief system*). Informasi mungkin menciptakan suatu perluasan jumlah kepercayaan di dalam kategori-kategori seperti agama atau politik, dan hal itu mungkin juga meningkatkan sejumlah kategori atau kepercayaan seseorang. Pengaruh kognitif kelima adalah memperjelas nilai (*Value clarification*), mungkin terjadi, misalnya ketika media menimbulkan pertentangan nilai dalam bidang seperti hak-hak sipil. Dalam menghadapi konflik ini, para anggota khalayak dimotivasi untuk memperjelas nilai-nilai mereka sendiri.

Pengaruh-pengaruh afektif berhubungan dengan perasaan dan tanggapan emosional. Keadaan-keadaan seperti takut, cemas, semangat, atau kesepian mungkin dipengaruhi oleh komunikasi yang ada pada media. Pengaruh-pengaruh ini mungkin juga terjadi dalam aspek perilaku. Kegiatan, melakukan perilaku baru, dan tidak melakukan sesuatu, menghentikan perilaku lama, mungkin sebagai akibat dari informasi yang diterima dari media.²⁸

Ketergantungan berkembang bila jenis-jenis media tertentu digunakan untuk memuaskan kebutuhan-kebutuhan yang khusus atau ketika bentuk-bentuk media tertentu dikonsumsi sebagai kebiasaan seperti ritual, mengisi waktu, atau sebagai pelarian atau selingan. Orang akan memenuhi kebutuhan-kebutuhan mereka melalui media dengan berbagai cara, dan seseorang mungkin menggunakan media secara berbeda dalam konteks yang berbeda.²⁹

²⁸ *Ibid.*, 115-116.

²⁹ *Ibid.*, 118.

C. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Pada dasarnya motivasi merupakan suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan serta menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.

Menurut Frederick J. Mc Donald, motivasi belajar adalah suatu perubahan tenaga di dalam diri seseorang (pribadi) yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.³⁰ Tetapi menurut Clayton Alderfer, motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin.³¹

Selain itu, menurut Abraham Maslow, motivasi belajar juga merupakan kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan diri secara optimum, sehingga mampu berbuat yang lebih baik, berprestasi dan kreatif. Kemudian menurut Clayton Alderfer, motivasi belajar adalah suatu dorongan internal dan eksternal yang menyebabkan seseorang (individu) untuk bertindak atau berbuat mencapai tujuan, sehingga perubahan tingkah laku pada diri siswa diharapkan terjadi.³²

Jadi dapat disimpulkan motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong siswa untuk belajar dengan senang dan belajar secara sungguh-sungguh, yang pada gilirannya akan terbentuk cara belajar siswa yang sistematis, penuh konsentrasi dan dapat menyeleksi kegiatan-kegiatannya.

Seseorang akan berhasil dalam belajar, kalau pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Keinginan atau dorongan inilah yang disebut dengan motivasi. Ciri-ciri orang yang memiliki motivasi sebagai berikut :

- a. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).

³⁰ Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan awal dalam kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Press, 2004), h.39

³¹ *Ibid.*, h. 42

³² *Ibid.*, h. 42

- b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa (misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap setiap tindakan kriminal, amoral, dan sebagainya).
- d. Lebih senang bekerja mandiri.
- e. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif)
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.³³

2. Unsur-Unsur Motivasi Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono ada enam faktor yang mempengaruhi motivasi belajar,³⁴ yaitu:

a. Cita-cita atau aspirasi siswa

Cita-cita dapat berlangsung dalam waktu sangat lama, bahkan sepanjang hayat. Cita-cita siswa untuk "menjadi seseorang" akan memperkuat semangat belajar dan mengarahkan pelaku belajar. Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.

b. Kemampuan Belajar

Dalam belajar dibutuhkan berbagai kemampuan. Kemampuan ini meliputi beberapa aspek psikis yang terdapat dalam diri siswa. Misalnya pengamatan, perhatian, ingatan, daya pikir dan fantasi. Di dalam kemampuan belajar ini, sehingga perkembangan berfikir siswa menjadi ukuran. Siswa yang taraf perkembangan berfikirnya konkrit (nyata) tidak sama dengan siswa yang berfikir secara operasional

³³ Sudirman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 83

³⁴ Dimiyati dan Mudjiono. *Balajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Depdikbud. 1994), h. 89-92.

(berdasarkan pengamatan yang dikaitkan dengan kemampuan daya nalarnya). Jadi siswa yang mempunyai kemampuan belajar tinggi, biasanya lebih termotivasi dalam belajar, karena siswa seperti itu lebih sering memperoleh sukses oleh karena kesuksesan memperkuat motivasinya.

c. Kondisi Jasmani dan Rohani Siswa

Siswa adalah makhluk yang terdiri dari kesatuan psikofisik. Jadi kondisi siswa yang mempengaruhi motivasi belajar disini berkaitan dengan kondisi fisik dan kondisi psikologis, tetapi biasanya guru lebih cepat melihat kondisi fisik, karena lebih jelas menunjukkan gejalanya dari pada kondisi psikologis. Misalnya siswa yang kelihatan lesu, mengantuk mungkin juga karena malam harinya bergadang atau juga sakit.

d. Kondisi Lingkungan Kelas

Kondisi lingkungan merupakan unsur-unsur yang datang dari luar diri siswa. Lingkungan siswa sebagaimana juga lingkungan individu pada umumnya ada tiga yaitu lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Jadi unsur-unsur yang mendukung atau menghambat kondisi lingkungan berasal dari ketiga lingkungan tersebut. Hal ini dapat dilakukan misalnya dengan cara guru harus berusaha mengelola kelas, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menampilkan diri secara menarik dalam rangka membantu siswa termotivasi dalam belajar.

e. Unsur-unsur Dinamis Belajar

Unsur-unsur dinamis dalam belajar adalah unsur-unsur yang keberadaannya dalam proses belajar yang tidak stabil, kadang lemah dan bahkan hilang sama sekali.

f. Upaya Guru Membelajarkan Siswa

Upaya yang dimaksud disini adalah bagaimana guru mempersiapkan diri dalam membelajarkan siswa mulai dari penguasaan materi, cara menyampaikannya, menarik perhatian siswa.

3. Fungsi Motivasi Belajar

Terdapat beberapa pendapat menurut para ahli fungsi motivasi belajar, Sardiman mengungkapkan tiga fungsi motivasi belajar yakni sebagai berikut:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat
Sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan
Yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- c. Menyeleksi perbuatan
Yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat dengan tujuan tersebut.³⁵

Selain itu, Hamalik juga mengemukakan tiga fungsi motivasi, diantaranya yaitu :

- a. Mendorong timbulnya kelakuan atau sesuatu perbuatan
Maksudnya adalah tanpa motivasi maka tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar.
- b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah
Artinya menggerakkan perbuatan ke arah pencapaian tujuan yang diinginkan.
- c. Motivasi berfungsi penggerak
Motivasi ini berfungsi sebagai mesin, besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan atau perbuatan.³⁶

Jadi Fungsi motivasi secara umum adalah sebagai daya penggerak yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu perbuatan tertentu untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

³⁵ Sudirman, A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Grafindo Persada. 2000), h.83.

³⁶ Hamalik, Oemar, *Prosedur Belajar Mengajar*, (Jakarta : Bumi Aksara. 2003), h. 161.

4. Teori Belajar *Behavioristik*

Teori belajar behavioristik merupakan teori yang didasarkan pada perubahan perilaku yang bisa diamati. Behaviorisme memfokuskan diri pada sebuah pola perilaku baru yang diulangi sampai perilaku tersebut menjadi otomatis atau membudaya. Teori behaviorisme mengkonsentrasikan pada kajian tentang perilaku nyata yang bisa diteliti dan diukur. Teori ini memandang pikiran sebagai sebuah kotak hitam, dalam artian bahwa respon terhadap stimulus bisa diamati secara kuantitatif, apa yang ada dalam pikiran menjadi diabaikan karena proses pemikiran tidak bisa diamati secara jelas perubahan perilakunya. Tokoh-tokoh kunci dalam perkembangan teori behavioris adalah Ivan Pavlov, Watson, Thorndike, dan B.F Skinner.

Teori yang dikembangkan oleh Ivan Pavlov lebih banyak dikenal dengan bunyi bel. Hal ini dikarenakan Pavlov melakukan eksperimen dengan melibatkan makanan, anjing dan bel. Pavlov dikenal dengan karyanya tentang pengkondisian klasik atau substitusi stimulus.³⁷

Sementara itu Thorndike menyatakan bahwa pembelajaran merupakan formasi sebuah koneksi antara stimulus dan respons. Teorinya dikenal dengan nama *koneksionisme*. Dalam teori koneksionisme, Thorndike mengungkapkan terdapat hukum efek, hukum latihan dan hukum kesiapan. Pada hukum efek dinyatakan bahwa ketika sebuah koneksi antara stimulus dan respons diberi imbalan positif maka koneksi diperkuat, dan ketika diberi imbalan negatif maka koneksi diperlemah, namun Thorndike kemudian merevisi bahwa imbalan negatif tidak memperlemah ikatan dan imbalan positif belum tentu memperkuat koneksi.

Sedangkan dalam hukum latihan, Thorndike menyatakan bahwa semakin ikatan stimulus-respons dipraktikkan lebih kuat maka ia akan menjadi semakin kuat, sebaliknya jika stimulus-respons jarang dipraktikkan maka akan semakin lemah. Untuk Hukum kesiapan sendiri Thorndike menyatakan struktur sistem saraf, unit koneksi tertentu, dalam situasi tertentu menjadi lebih mempengaruhi perilaku daripada yang lain.

³⁷ Mark K. Smith, dkk, *Teori Pembelajaran dan Pengajaran*, (Yogyakarta: Mirza Media, 2009), h. 74

Teori belajar behavioristik yang dikemukakan oleh Watson berangkat dari gagasan Pavlov. Watson mengungkapkan manusia dilahirkan dengan beberapa refleks dan reaksi emosional cinta dan kemarahan. Semua perilaku dibentuk melalui asosiasi stimulus-respons dengan jalan pengkondisian. Ekperimen Watson yang terkenal adalah dengan melibatkan seorang anak dan tikus, dimana seorang anak yang awalnya tidak takut dengan seekor tikus dengan pengkondisian tertentu dapat berubah menjadi takut. Hal ini menunjukkan pengkondisian sangat mempengaruhi perilaku seseorang.

B.F. Skinner percaya pada pola stimulus-respons dalam perilaku yang terkondisikan. Karya Skinner berbeda dengan pendahulunya (pengkondisian klasik) karena Skinner mengkaji *operant behavior* (perilaku disengaja yang digunakan dalam pengoperasian pada lingkungan). Mekanisme pengkondisian *operant behavior* yaitu (1) penguatan atau imbalan positif; respons yang diberi imbalan kemungkinan akan diulangi. (2) penguatan negatif; respons yang membuat lari dari rasa sakit atau situasi yang tidak diharapkan kemungkinan akan diulangi. (3) penghentian atau tidak ada penguatan; respons yang tidak diperkuat kemungkinan tidak akan diulangi. (4) hukuman; respon yang membawa rasa sakit atau konsekuensi yang tidak diharapkan akan ditekan.

D. Hasil penelitian terdahulu

Sejauh pengetahuan penulis, topik yang sama belum pernah diteliti orang lain, kendati demikian penelitian yang berkaitan dengan intensitas penggunaan smartphone, media sosial, dan motivasi belajar sudah banyak. Oleh karena itu penulis dapati beberapa penelitian yang menjadi rujukan sekunder dalam penelitian ini, diantaranya yaitu :

1. *“Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial dan Kecemasan Sosial”* 2015, diteliti oleh Silvia Fardila Soliha. Mahasiswa Program Studi Magister Ilmu Komunikasi FISIP UNDIP Semarang. Hasil penelitian tersebut adalah terdapat hubungan positif dan signifikan antara kecemasan sosial dan tingkat ketergantungan pada media sosial dengan tingkat hubungan cukup kuat yakni sebesar 31,4% meskipun memiliki

pengaruh yang sangat kecil, dimana hasil uji statistik menunjukkan bahwa nilai R Square 12,7% dari variance tingkat ketergantungan pada media sosial dapat dijelaskan oleh perubahan dalam variabel kecemasan sosial dengan $P\text{-Value} = 0,000$ yang jauh lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Sedangkan sebesar 87,3% dijelaskan oleh faktor lain diluar penelitian ini.

2. *“Hubungan Intensitas Mengakses Facebook Dengan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 2 Tenggarong”* 2014. Evi Nuryani. Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman Samarinda Kalimantan Timur. Hasil penelitian tersebut ialah hubungan intensitas mengakses Facebook dengan motivasi belajar siswa SMA Negeri 2 Tenggarong Seberang. Peneliti menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas (X) intensitas mengakses Facebook dan variabel terikat (Y) motivasi belajar. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian korelasional, yang menggunakan sampel sebagai sumber data, data dikumpulkan melalui buku-buku, referensi yang ada hubungannya dengan penulisan ini, penyebaran kuesioner, dan penelitian lapangan. Kemudian teknik analisis data menggunakan rumus Product Moment serta menguji hipotesis dan sampel menggunakan uji t. Berdasarkan hasil uji koefisien korelasi, angka korelasi antara kedua variabel sebesar 0.94 menunjukkan hubungan yang sangat tinggi, dan dapat diandalkan karena terletak pada interval lebih dari 0.80 seperti pada pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi (Sugiyono 2009). Dengan nilai t_{hitung} (19,17). Mengingat t_{hitung} (19,17) lebih besar dari pada t_{tabel} (1,684) Maka dapat disimpulkan terdapat hubungan yang sangat tinggi dan signifikan antara intensitas mengakses Facebook dengan motivasi belajar siswa SMA Negeri 2 Tenggarong Seberang.
3. *“Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial Facebook dalam meningkatkan motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Sindue Donggala”* 2015. Novi Ulfatin. Mahasiswa Program Magister Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Hasil penelitian tersebut ialah bahwa media sosial Facebook dapat dimanfaatkan sebagai media

pembelajaran dengan menggunakan desain pemanfaatan fitur group dan diimplementasikan dengan cara membuat group Facebook khusus untuk kelas eksperimen, menambahkan siswa ke dalam group, menambahkan materi pembelajaran, membuka forum diskusi antar siswa dan guru, memberikan tugas dan pengumuman kepada siswa melalui group. Setelah diterapkan pemanfaatan media sosial Facebook sebagai media pembelajaran, terdapat peningkatan motivasi dan hasil belajar PAI pada siswa kelas VIII-A dibandingkan dengan sebelum pemanfaatan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis dengan menggunakan paired t-test yang menghasilkan data $\text{sig. } 0,00 < 0,05$, maka sesuai kriteria uji, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil analisis rata-rata skor menunjukkan tingkat interval $54,227 \leq 61,18$ yang berarti bahwa motivasi siswa terhadap pembelajaran PAI dengan memanfaatkan media sosial Facebook memiliki tingkat kecenderungan yang tinggi.

E. Kerangka Berpikir

1. Hubungan Intensitas Penggunaan *Smartphone* (X1) Dengan Motivasi Belajar Siswa (Y)

Intensitas pengguna *smartphone* adalah suatu ukuran kuantitatif dari suatu kumulatif yang terus menerus dalam jangka waktu relatif lama dengan *smartphone*. Seperti berapa durasi atau berapa frekuensi yang dilakukan pelajar dalam menggunakan *smartphone*.

Pada zaman modern ini *smartphone* sudah menjadi kebutuhan bagi setiap orang. Penggunaan *smartphone* ini sendiri tidak terbatas pada segmen tertentu saja. Berbagai kalangan mulai dari kalangan atas hingga kalangan bawah, bahkan sampai dengan remaja dan anak-anak saat ini sudah menggunakan *smartphone*. Perubahan teknologi komunikasi ini memiliki beberapa dampak terhadap kehidupan masyarakat. Dampak positif yang sangat nyata adalah para pelajar hingga mahasiswa yang sangat bergantung dengan kecepatan bertukar informasi satu dengan yang lain. Serta dapat juga mencari informasi atau materi dalam menunjang belajar yang tersebar di internet sebagai salah satu kebutuhan dari masing-masing individu cukup

dengan sebuah *smartphone*. Dampak negatif yang juga dapat terjadi dalam kehidupan manusia adalah mudahnya informasi mengenai pornografi yang tersebar melalui jaringan internet serta aplikasi-aplikasi game online pada *smartphone*.

Berdasarkan uraian singkat tentang penggunaan *smartphone* tersebut, maka diduga adanya implikasi dan hubungan yang erat antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar siswa.

2. Hubungan Ketergantungan Media Sosial (X2) Dengan Motivasi Belajar Siswa (Y)

Ketergantungan adalah dimana khalayak tergantung pada suatu informasi yang terdapat di dalam media untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan pencapaian tujuan. Ketergantungan itu sendiri berkembang bila jenis-jenis isi media tertentu digunakan untuk memuaskan kebutuhan-kebutuhan yang khusus atau ketika bentuk-bentuk media tertentu di konsumsi sebagai kebiasaan seperti ritual, mengisi waktu, atau sebagai pelarian atau selingan.³⁸

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, motivasi itu timbul karena adanya faktor intrinsik berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita, sedangkan faktor ekstrinsik yaitu adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik.³⁹

Berdasarkan uraian diatas maka jelaslah bahwa ketergantungan informasi melalui media sosial yang signifikan akan mempengaruhi motivasi belajar siswa, dengan begitu hubungan antara ketergantungan media sosial dan motivasi belajar harus terjalin dengan baik. dalam hal ini diduga terdapat implikasi dan hubungan yang erat antara ketergantungan media sosial dengan motivasi belajar siswa

³⁸ Heru P. Winarso, *Sosiologi Komunikasi Massa*, (Jakarta : Prestasi Pustaka, 2005), h. 115-118

³⁹ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2016), h. 23.

3. Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone (X1) dan Ketergantungan Media Sosial (X2) Dengan Motivasi Belajar Siswa (Y).

Salah satu hal yang sangat menunjang dalam meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa adalah ketersediannya teknologi dalam bertukar informasi antar sesama. Selain itu, kurikulum 2013 menekankan pada proses pembelajaran dengan metode Scientific dimana model pembelajaran yang di sarankan diantaranya Discovery Learning, Problem Base Learning, dan Project Base Learning. Salah satu penunjang proses pembelajaran ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi.

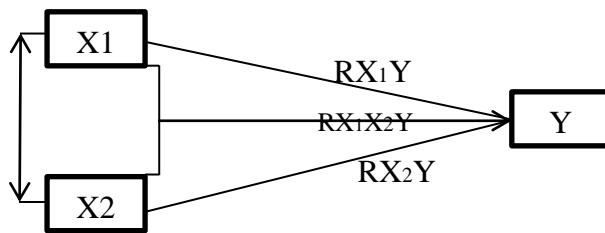
Ketika seorang siswa mendapatkan tugas sekolah dalam pengerjaan mata pelajaran di rumah dari guru yang diselesaikan secara diskusi antar siswa, tentu hal yang menunjang dalam pengerjaan tugas siswa tersebut adalah dengan memanfaatkan teknologi smartphone dan media sosial untuk berkomunikasi dan saling bertukar informasi. Hal ini merupakan solusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, apabila intensitas penggunaan smartphone dan ketergantungan media sosial berjalan dengan baik, maka hasil yang akan diperoleh siswa adalah meningkatnya motivasi dalam belajar.

Berdasarkan uraian diatas tentang hubungan intensitas penggunaan smartphone dan ketergantungan media sosial terhadap motivasi belajar siswa diduga adanya keterkaitan dan hubungan yang erat antara intensitas penggunaan smartphone dan ketergantungan media sosial terhadap motivasi belajar siswa.

F. Paradigma Penelitian

Penelitian ini beranjak dari asumsi adanya hubungan yang positif dan signifikan dari intensitas penggunaan *smartphone* dan ketergantungan media sosial terhadap motivasi belajar siswa.

Hubungan ketiga variabel diatas, dapat digambarkan sebagai berikut :



X1 (Intensitas penggunaan smartphone) dan X2 (Ketergantungan media sosial) merupakan variabel bebas (*Independent variabel*), sedangkan Y (Motivasi belajar siswa), merupakan variabel terikat (*dependent variabel*).

G. Hipotesis Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto, hipotesis adalah tebakan pemecahan atau jawaban untuk menjawab masalah yang diajukan.⁴⁰ Dengan kata lain hipotesis adalah asumsi sementara hasil penelitian terhadap permasalahan yang sedang diteliti sehingga masih perlu pembuktian melalui pengujian hipotesis. Hipotesis penulis dalam penelitian ini yaitu :

1. Terdapat hubungan yang signifikan dan positif antara intensitas penggunaan smartphone dengan motivasi belajar siswa
2. Terdapat hubungan yang signifikan dan positif antara ketergantungan media sosial dengan motivasi belajar siswa
3. Terdapat hubungan yang signifikan dan positif antara intensitas penggunaan smartphone dan ketergantungan media sosial secara bersama-sama dengan motivasi belajar siswa.

⁴⁰ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), h. 56.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Dalam suatu penelitian seorang peneliti harus menggunakan jenis penelitian yang tepat. Hal ini dimaksud agar peneliti dapat memperoleh gambaran yang jelas mengenai masalah yang dihadapi serta langkah-langkah yang digunakan dalam mengatasi masalah tersebut. Berdasarkan metode penelitian, maka penelitian ini dikelompokkan ke dalam metode penelitian lapangan yang dilakukan untuk melihat hubungan intensitas penggunaan *smartphone* dan ketergantungan media sosial terhadap motivasi belajar siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang.

Jenis penelitian ini tergolong penelitian kuantitatif yang bersifat korelasional, karena penelitian berusaha untuk mencari hubungan variabel (X1) penggunaan *smartphone*, dan ketergantungan media sosial (X2) dengan motivasi belajar siswa (Y).

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas (SMA) Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang, yang beralamatkan di Jalan Pahlawan No.8, Limau Manis, Tanjung Morawa, Kabupaten Deli Serdang, Propinsi Sumatera Utara. Alasan peneliti melakukan penelitian di sekolah tersebut dikarenakan merupakan sekolah swasta yang memiliki siswa terbanyak di kecamatan Tanjung morawa dan memiliki prestasi yang unggul dengan dibuktikan akreditasi A selain itu, terjangkaunya lokasi dari domisili peneliti.

1. Profil SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa

SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang berdiri sejak tanggal 8 September 1990. Keberadaan SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang tidak lepas dari tujuan Yayasan Pendidikan Nur Azizi Tanjung Morawa yang beralamat di Jalan Pahlawan Tanjung Morawa dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia

Sekarang SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa telah berkembang menjadi sekolah yang besar, yaitu sekolah yang menjadi pilihan masyarakat, hal ini terbukti dari adanya minat siswa baru kelas X yang mendaftar ke SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa dari tahun ke tahun mengalami peningkatan dan kepercayaan Badan Akreditasi Sekolah yang memberikan status akreditasi peringkat A (amat baik) berturut-turut sejak tahun 2014 hingga tahun 2019 sekarang ini.

Kurikulum yang berlaku mengacu pada Kurikulum Nasional dan ditunjang dengan muatan lokal yaitu yang terkait dengan visi, misi dan tujuan Yayasan Pendidikan Nur Azizi Tanjung Morawa, yaitu terwujudnya tamatan yang handal untuk menatap masa depan, dengan motto : DEDIKASI (Disiplin, Edukasi, Darma, Iman, Karya, Amanah, Sejuk dan Indah)

Selain itu proses kegiatan belajar mengajar di SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa dilaksanakan disiang hari dengan fasilitas yang menunjang dan staf pengajar yang memiliki kulifikasi S1 dan S2 yang berkompeten.

Adapun para siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa dibina dan di didik untuk bisa menjadi generasi terbaik yang berguna bagi bangsa Indonesia, selain itu juga lulusannya dipersiapkan untuk lulus masuk dalam Perguruan Tinggi Negeri (PTN) tanpa tes, dan sekarang sedang dipersiapkan menuju Sekolah Mandiri oleh Dinas Pendidikan Kabupaten Deli Serdang

2. Visi, Misi dan Tujuan SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa

a. Visi

Terwujudnya tamatan yang handal untuk menatap masa depan, dengan motto : DEDIKASI (Disiplin, Edukasi, Darma, Iman, Karya, Amanah, Sejuk dan Indah).

Visi ini mencerminkan cita-cita sekolah yang berorientasi kedepan dengan memperhatikan potensi kekinian, sesuai dengan norma dan harapan masyarakat.

b. Misi

Untuk mencapai visi tersebut, SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa mengembangkan misi sebagai berikut :

1. Memberdayakan tenaga pendidik dan kependidikan yang memenuhi standar yang ditetapkan.
2. Menanamkan kedisiplinan melalui budaya bersih, budaya tertib, dan budaya kerja.
3. Menumbuhkan penghayatan terhadap budaya dan seni daerah sehingga menjadi salah satu sumber kearifan berperilaku dan bermasyarakat.
4. Menumbuhkan inovasi dalam kehidupan sehari-hari yang dapat menunjang pengembangan profesionalisme
5. Memberdayakan seluruh komponen sekolah dan mengoptimalkan sumber daya sekolah dalam mengembangkan potensi dan minat peserta didik secara optimal.

c. Tujuan

Tujuan sekolah sebagai bagian dari tujuan pendidikan nasional adalah meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Secara lebih rinci tujuan SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang Propinsi Sumatera Utara adalah sebagai berikut :

1. Menyediakan sarana prasarana pendidikan yang memadai
2. Melaksanakan proses belajar mengajar secara efektif dan efisien, berdasarkan semangat keunggulan lokal dan global.
3. Meningkatkan kinerja masing-masing komponen sekolah (Kepala sekolah, tenaga pendidik, karyawan, peserta didik, dan komite sekolah) untuk bersama-sama melaksanakan kegiatan yang inovatif sesuai dengan tugas pokok dan fungsi (TUPOKSI) masing-masing;
4. Meningkatkan program ekstrakurikuler dengan mewajibkan pramuka bagi seluruh warga, agar lebih efektif dan efisien sesuai dengan bakat dan minat peserta didik sebagai salah satu sarana pengembangan diri peserta didik;
5. Mewujudkan peningkatan kualitas lulusan yang memiliki sikap, pengetahuan dan keterampilan yang seimbang, serta meningkatkan jumlah lulusan yang melanjutkan ke perguruan tinggi;
6. Menyusun dan melaksanakan tata tertib dan segala ketentuan yang mengatur operasional warga sekolah

7. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia baik tenaga pendidik, tenaga kependidikan dan peserta didik yang dapat berkompetisi baik lokal maupun global.

3. Kerangka Kurikulum SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa

1) Kelompok Mata Pelajaran

Tahun Pelajaran 2018-2019, sebagai sekolah yang sudah menjalankan Kurikulum 2013 pada tahun pelajaran sebelumnya, SMA Swasta Nur Aizi Tanjung Morawa melakukan revisi dalam penyusunan KTSP Kurikulum 2013.

SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa memiliki struktur kurikulum yang diberlakukan bagi kelas X, XI dan Kelas XII yang mengikuti pola dan ketentuan Kurikulum 2013, yaitu adanya kelompok mata Pelajaran Wajib A dan Wajib B, Kelompok permintaan, dan Lintas Minat, yang semuanya mengusung ke pencapaian Standar Kompetensi Lulusan sebagai berikut:

No.	Domain	Kompetensi
1	Sikap	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap orang beriman, berakhlak mulia, berilmu, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
2	Pengetahuan	Memiliki pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab serta dampak fenomena dan kejadian.
3	Keterampilan	Memiliki kemampuan pikir dan tindak yang efektif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sebagai pengembangan dari yang

		dipelajari di sekolah secara mandiri.
--	--	---------------------------------------

Kurikulum SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa 2018-2019

Kompetensi Lulusan dapat dicapai melalui kompetensi inti sebagai berikut:

No.	Domain	Kompetensi Inti
1	Sikap	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. 2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
2	Pengetahuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah. 2. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin

		<p>tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p> <p>3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>
3	Keterampilan	<p>1. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.</p> <p>2. Mengelolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta</p>

		<p>mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.</p> <p>3. Mengolah, menalar, menyaji, dan menciptakan dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.</p>
--	--	--

Kompetensi inti tersebut dijabarkan ke dalam Kompetensi Dasar yang untuk selanjutnya dirumuskan menjadi materi ajar dan mata pelajaran.

2) Prinsip pengembangan di SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa

Pengembangan kurikulum SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa mengacu kepada karakteristik kurikulum 2013 dan prinsip pengembangan KTSP sebagai berikut:

a. Karakter Kurikulum 2013:

- 1) Mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik;
- 2) Sekolah merupakan bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman belajar terencana dimana peserta didik menerapkan apa yang dipelajari di sekolah ke masyarakat dan memanfaatkan sebagai sumber belajar;
- 3) Mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat;
- 4) Memberi waktu yang cukup leluasa untuk mengembangkan berbagai sikap, pengetahuan, dan keterampilan;

- 5) Kompetensi dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti kelas yang dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar mata pelajaran;
- 6) Kompetensi inti kelas menjadi unsur pengorganisasi (organizing elements) kompetensi dasar, dimana semua kompetensi dasar dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi yang dinyatakan dalam kompetensi inti;
- 7) Kompetensi dasar dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat (reinforced) dan memperkaya (enriched) antar mata pelajaran dan jenjang pendidikan (organisasi horizontal dan vertikal).

b. Prinsip Pengembangan Kurikulum;

Berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya.

Kurikulum di SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa dikembangkan sesuai dengan visi, misi dan tujuan sekolah yaitu:

- a) Terwujudnya SMA yang APIK dengan Lulusan yang Cerdas, Lingkungan yang Asri, Aman, dan Nyaman, Warga Sekolah yang Taqwa, Inovatif, dan Kreatif dalam mempertahankan seni dan budaya lokal, serta mampu bersaing di era globalisasi melalui peningkatan penguasaan terhadap ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
- b) Menanamkan kedisiplinan melalui budaya bersih, budaya tertib, dan budaya kerja
- c) Menumbuhkan penghayatan terhadap budaya dan seni daerah sehingga menjadi salah satu sumber kearifan berperilaku dan bermasyarakat
- d) Menumbuhkan inovasi dalam kehidupan sehari-hari yang dapat menunjang pengembangan profesionalisme
- e) Menyediakan sarana prasarana pendidikan yang memadai
- f) Melaksanakan proses belajar secara efektif dan efisien, berdasarkan semangat keunggulan lokal dan global
- g) Meningkatkan program ekstrakurikuler agar lebih efektif dan efisien sesuai dengan bakat dan minat peserta didik sebagai salah satu sarana pengembangan diri peserta didik;

- h) Mewujudkan peningkatan kualitas dan jumlah tamatan yang melanjutkan ke perguruan tinggi;
- i) Menyusun dan melaksanakan tata tertib dan segala ketentuan yang mengatur operasional warga sekolah.

c. Beragam dan Terpadu

Kurikulum dikembangkan dengan memperhatikan keragaman karakteristik peserta didik, keunggulan lokal dan potensi daerah, jenjang serta jenis pendidikan, tanpa membedakan agama, suku, budaya dan adat istiadat serta status sosial ekonomi dan gender. Kurikulum meliputi substansi komponen muatan wajib kurikulum, muatan lokal, integrasi pendikar dan PBKL serta pengembangan diri secara terpadu yang disusun dalam keterkaitan dan kesinambungan yang bermakna antarsubstansi.

d. Tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni

Kurikulum SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa dikembangkan atas dasar kesadaran bahwa ilmu pengetahuan, teknologi dan seni berkembang secara dinamis. Oleh karena itu semangat dan isi kurikulum harus dapat mendorong peserta didik untuk mengikuti dan memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni dengan tepat. Untuk memenuhi hal tersebut maka di SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa ditambahkan pendidikan berbasis keunggulan lokal yang terintegrasi dalam mata pelajaran yang relevan, seni dan budaya sunda serta karya tulis.

e. Relevan dengan kebutuhan kehidupan

Pengembangan kurikulum dilakukan dengan melibatkan pemangku kepentingan (stakeholders) untuk menjalin relevansi pendidikan dengan kebutuhan kehidupan, termasuk didalamnya kehidupan masyarakat dan dunia kerja. Oleh karena itu kurikulum SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan pribadi,

keterampilan berfikir, keterampilan sosial, keterampilan akademik, dan keterampilan vokasional.

f. Menyeluruh dan berkesinambungan

Substansi kurikulum mencakup keseluruhan dimensi kompetensi, bidang kajian keilmuan dan mata pelajaran yang direncanakan dan disajikan secara berkesinambungan antar semua jenjang tingkatan.

g. Belajar Sepanjang Hayat

Kurikulum SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa diarahkan kepada proses pengembangan pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat. Kurikulum mencerminkan keterkaitan antara unsur-unsur pendidikan formal, Informal dan non formal, dengan memperhatikan kondisi dan lingkungan yang selalu berkembang serta arah pengembangan manusia seutuhnya dengan memperhatikan dan mengintegrasikan karakter bangsa.

h. Seimbang antara kepentingan nasional dan kepentingan daerah

Kurikulum SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa dikembangkan dengan memperhatikan kepentingan nasional dan daerah untuk membangun kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Oleh sebab itu kurikulum SMA Swasta Tanjung Morawa mengacu pada visi pendidikan nasional dan visi kabupaten deli Serdang untuk mempertahankan dan melestarikan budaya sehingga Kabupaten Deli Serdang menjadi Pusat Budaya, serta Visi Dinas Pendidikan Kabupaten Deli Serdang. Untuk hal tersebut SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Melaksanakan Ekskul Tari yang mencakup pelatihan tari-tari daerah, konvensional dan modern.

3) Perinsip Pelaksanaan Kurikulum

Pelaksanaan kurikulum di SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa dilaksanakan sebagai berikut:

- a. Didasarkan pada potensi, perkembangan, dan minat peserta didik untuk menguasai kompetensi yang berguna bagi dirinya. Dalam hal ini peserta

didik harus mendapatkan pelayanan pendidikan yang bermutu, serta memperoleh kesempatan untuk mengekspresikan dirinya secara bebas, dinamis dan menyenangkan melalui kegiatan Tatap Muka (TM), Penugasan Terstruktur (PT), dan Kegiatan Mandiri Tidak Terstruktur (KMTT), pengembangan diri baik melalui Bimbingan Karir (BK) maupun kegiatan ekstrakurikuler.

- b. Menegakkan 4 (empat) pilar belajar yaitu:
 1. Belajar untuk memahami dan menghayati.
 2. Belajar untuk mampu melaksanakan dan berbuat secara efektif.
 3. Belajar untuk kehidupan bersama dan berguna bagi orang lain.
 4. Belajar untuk membangun dan menemukan jati diri, melalui proses pembelajaran yang efektif, aktif, kreatif dan menyenangkan.
- c. Melalui bimbingan guru wali yang bekerjasama dengan guru mata pelajaran dan BP/BK secara terjadwal. Setiap guru wali memiliki maksimal 40 orang peserta didik sebagai peserta bimbingannya.
- d. Setiap guru mata pelajaran memiliki jadwal konsultasi mata pelajaran disesuaikan dengan minat peserta didik dan dilaksanakan dalam suasana peserta didik dan pendidik yang saling menerima dan menghargai, akrab, terbuka dan hangat, dengan prinsip Tut Wuri Handayani, Ing Madya Mangun Karsa, Ing Ngarsa Sung Tulada.
- e. Menggunakan pendekatan multi strategi dan multi media, sumber belajar dan teknologi yang memadai, memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar dan fasilitas internet.
- f. Mendayagunakan kondisi alam, sosial, budaya serta kekayaan daerah untuk keberhasilan pendidikan dengan muatan seluruh bahan kajian secara optimal.

Kurikulum yang mencakup seluruh komponen kompetensi mata pelajaran, muatan lokal dan pengembangan diri diselenggarakan dalam keseimbangan, keterkaitan dan kesinambungan yang cocok dan memadai antar kelas dan jenis serta jenjang pendidikan.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴¹ Berdasarkan pengertian tersebut maka yang menjadi obyek penelitian ini adalah siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang yang berjumlah 475 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁴² Syarat sampel harus memenuhi unsur representatif atau mewakili dari seluruh sifat-sifat dari populasi yang diteliti.⁴³ Sedangkan teknik pengambilan sampel menggunakan rumus dari Yamane. Yaitu :

$$n = \frac{N}{Nd^2 + 1}$$

Keterangan :

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi = Responden

d = Presisi (ditetapkan 10% dengan tingkat kepercayaan 90%)

Berdasarkan rumus tersebut diperoleh jumlah sampel sebagai berikut :

$$\begin{aligned} n &= \frac{N}{Nd^2 + 1} \\ &= \frac{475}{475 \cdot 0,1^2 + 1} \\ &= \frac{475}{5,75} \\ &= 82,6086957 = 83 \text{ Responden} \end{aligned}$$

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung : Alfabeta, 2012), h. 115

⁴² *Ibid.*, h. 115

⁴³ Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2008), h. 164

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah menggunakan metode *Proportionate Stratified Random Sampling*, yakni teknik yang digunakan dalam kondisi populasi yang ada terdiri dari beberapa lapisan atau kelompok individual dengan karakteristik berbeda.⁴⁴

Untuk menentukan besarnya sampel pada setiap kelas dilakukan dengan alokasi proporsional agar sampel yang diambil lebih proporsional dengan cara:

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

Jumlah populasi

Tabel *Perhitungan Jumlah Sampel*

No	Kelas	Perhitungan	Jumlah Siswa (Sampel)
1	Kelas X	$\frac{83 \times 161}{475} = 28.13$	28
2	Kelas XI	$\frac{83 \times 183}{475} = 31.97$	32
3	Kelas XII	$\frac{83 \times 131}{475} = 22.89$	23
Jumlah			83

D. Operasional Variabel

1. Intensitas Penggunaan Smartphone

Variabel (X1) Intensitas pengguna *smartphone* adalah suatu ukuran kuantitatif dari suatu kumulatif yang terus menerus dalam jangka waktu relatif lama dengan *smartphone*. Seperti berapa durasi atau berapa frekuensi yang dilakukan pelajar dalam menggunakan *smartphone*.

2. Tingkat Ketergantungan Media Sosial

Variabel (X2) Ketergantungan adalah dimana khalayak tergantung pada suatu informasi yang terdapat di dalam media untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan pencapaian tujuan. Ketergantungan itu sendiri berkembang bila jenis-jenis isi media tertentu digunakan untuk memuaskan kebutuhan-kebutuhan yang khusus atau ketika bentuk-bentuk media tertentu di

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung : Alfabeta, 2012), h. 82

konsumsi sebagai kebiasaan seperti ritual, mengisi waktu, atau sebagai pelarian atau selingan.

3. Motivasi Belajar

Variabel (Y) motivasi belajar adalah suatu dorongan internal dan eksternal yang menyebabkan seseorang (individu) untuk bertindak atau berbuat mencapai tujuan, sehingga perubahan tingkah laku pada diri siswa diharapkan terjadi.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan ialah kuesioner. Kuesioner merupakan alat teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.⁴⁵

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini adalah kuesioner (angket), yaitu dengan menyusun daftar kuesioner dan selanjutnya disebarkan kepada responden untuk mereka jawab. Kuesioner penelitian ini menggunakan model skala ordinal. Skala ini berdasarkan ranking atau urutan dari jenjang yang paling tinggi ke rendah atau sebaliknya. Namun jarak antar jenjang tidak sama.⁴⁶

Pada prinsipnya, pemberian angka yang lebih besar atau lebih kecil pada suatu jenjang kategori yang diinginkan, tidak menjadi persoalan selama ada konsekuensi atau kesepakatan. Berikut data ordinal dalam penelitian ini :

Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1	2	3	4	5

⁴⁵ Iskandar, *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), h. 77

⁴⁶ Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2008), h. 137

Adapun kisi-kisi instrumen adalah sebagai berikut :

Tabel 1 : Indikator Variabel

No	Variabel	Teori	Indikator	No.Item	Jumlah
1	Intensitas Penggunaan <i>Smartphone</i> (X1)	Michael	1. Frekuensi	1-10	10
		Gurevitch	2. Durasi	11-20	10
		(<i>Uses and Gratification</i>)	3. Tingkat Perhatian	21-30	10
Jumlah					30
2	Tingkat Ketergantungan Media Sosial (X2)	Sandra Ball-	1. Memenuhi kebutuhan akan Informasi	1-7	7
		Rokeach dan Melvin DeFleur	2. Memenuhi kebutuhan akan hiburan	8-14	7
		(<i>Dependency Theory</i>)	3. Mengisi waktu luang	15-22	8
			4. Konsumsi media sebagai ritual	23-30	8
Jumlah					30
3	Motivasi Belajar (Y)	Ivan Pavlow (Belajar <i>Behavioristik</i>)	1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1-5	5
			2. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	6-10	5
			3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan	11-15	5
			4. Penghargaan dalam belajar	16-20	5

			5. Lingkungan belajar yang kondusif	21-25	5
			6. Kegiatan yang menarik dalam belajar	26-30	5
Jumlah					30

F. Uji Coba Instrumen

Setelah angket disusun, maka untuk mengetahui apakah instrumen butir-butir item telah mempunyai tingkat kesahihahan (validitas) dan tingkat keterandalan (reliabilitas), maka perlu diadakan uji coba. Uji coba instrumen dilaksanakan terhadap siswa-siswi SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang diluar sampel yang telah ditentukan peneliti dengan populasi sebanyak 30 siswa. Maka sebelum melakukan uji hipotesis harus dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas data.

1. Uji Validitas

Untuk menguji tingkat kesahihan (validitas), dari setiap butir item dilakukan dengan uji validitas konstruk dan validitas isi. Validitas konstruksi dengan *judgment experts* dan validitas isi dengan analisi item yaitu menghitung korelasi antar setiap skor item instrumen dengan skor total, dengan menggunakan rumus *r Product Moment*. Kriteria kesahihan butir yaitu $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir tersebut sah dan bila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir tersebut dibuang atau diperbaiki jika dianggap diperlukan peneliti.

1) Intensitas Penggunaan *Smartphone* (X1)

Tabel 2 : Uji Validitas Variabel Intensitas Penggunaan *Smartphone*

Item-Total Statistics

No Pernyataan	<i>r_Product Moment</i> (r_hitung)	Keterangan
P1	.294	Tidak Valid

P2	-.115	Tidak Valid
P3	.385	Valid
P4	.438	Valid
P5	.642	Valid
P6	.352	Valid
P7	.134	Tidak Valid
P8	.321	Valid
P9	.590	Valid
P10	.302	Valid
P11	.401	Valid
P12	.379	Valid
P13	.505	Valid
P14	.413	Valid
P15	.457	Valid
P16	.382	Valid
P17	.485	Valid
P18	.620	Valid
P19	.525	Valid
P20	.542	Valid
P21	.525	Valid
P22	.479	Valid
P23	.506	Valid
P24	.416	Valid
P25	.333	Valid
P26	.289	Tidak Valid
P27	.436	Valid
P28	.499	Valid
P29	.492	Valid
P30	.262	Tidak Valid

Output pada tabel 2 diatas menjelaskan tentang hasil uji validitas dengan metode *corrected item total correlation*. Nilai korelasi dapat dilihat

pada kolom *corrected item total correlation*. Untuk menentukan apakah item valid atau tidak valid dengan membandingkan r hitung yang didapat dari tabel. Untuk *output item total statistic* nilai uji dua sisi pada taraf kepercayaan 95% maka nilai r tabel adalah 0.3 berdasarkan pendapat sugiyono⁴⁷, dari output didapat nilai yang kurang dari 0.3 adalah item P1, P2, P7, P26 dan P30. Jadi dapat disimpulkan bahwa item-item yang tidak valid itu harus dibuang. Dengan demikian item yang akan digunakan pada variabel intensitas penggunaan *smartphone* berjumlah 25 pernyataan.

2) Tingkat Ketergantungan Media Sosial (X2)

Tabel 3 : Uji Validitas Variabel Tingkat Ketergantungan Media Sosial
Item-Total Statistics

No Pernyataan	r_Product Moment (r_hitung)	Keterangan
P1	.112	Tidak Valid
P2	.614	Valid
P3	.530	Valid
P4	.344	Valid
P5	.522	Valid
P6	.307	Valid
P7	.449	Valid
P8	.042	Tidak Valid
P9	.374	Valid
P10	.495	Valid
P11	.319	Valid
P12	.677	Valid
P13	.550	Valid
P14	-.215	Tidak Valid

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung : Alfabeta, 2012), h. 126

P15	.353	Valid
P16	.194	Tidak Valid
P17	.265	Tidak Valid
P18	.565	Valid
P19	.502	Valid
P20	-.054	Tidak Valid
P21	.488	Valid
P22	.079	Tidak Valid
P23	.459	Valid
P24	.661	Valid
P25	.398	Valid
P26	.577	Valid
P27	.406	Valid
P28	.053	Tidak Valid
P29	.359	Valid
P30	.563	Valid

Output pada tabel 3 diatas menjelaskan tentang hasil uji validitas dengan metode *corrected item total correlation*. Nilai korelasi dapat dilihat pada kolom *corrected item total correlation*. Untuk menentukan apakah item valid atau tidak valid dengan membandingkan r hitung yang didapat dari tabel. Untuk *output item total statistic* nilai uji dua sisi pada taraf kepercayaan 95% maka nilai r tabel adalah 0.3 (menurut sugiyono), dari output didapat nilai yang kurang dari 0.3 adalah item P1, P8, P14, P16, P17, P20, P22 dan P28. Jadi dapat disimpulkan bahwa item-item yang tidak valid itu harus dibuang. Dengan demikian item yang akan digunakan pada variabel tingkat ketergantungan media sosial berjumlah 22 pernyataan.

3) Motivasi Belajar (Y)

Tabel 4 : Uji Validitas Variabel Motivasi Belajar

Item-Total Statistics

No Pernyataan	<i>r_Product Moment (r_hitung)</i>	Keterangan
P1	.106	Tidak Valid
P2	.581	Valid
P3	.264	Tidak Valid
P4	.461	Valid
P5	.202	Tidak Valid
P6	.467	Valid
P7	.666	Valid
P8	.536	Valid
P9	.317	Valid
P10	.637	Valid
P11	.100	Tidak Valid
P12	.162	Tidak Valid
P13	.483	Valid
P14	.526	Valid
P15	.482	Valid
P16	.344	Valid
P17	.622	Valid
P18	.461	Valid
P19	.400	Valid
P20	.627	Valid
P21	.392	Valid
P22	.083	Tidak Valid
P23	.163	Tidak Valid
P24	.202	Tidak Valid
P25	.528	Valid

P26	.621	Valid
P27	.402	Valid
P28	.429	Valid
P29	.458	Valid
P30	.652	Valid

Output pada tabel 4 diatas menjelaskan tentang hasil uji validitas dengan metode *corrected item total correlation*. Nilai korelasi dapat dilihat pada kolom *corrected item total correlation*. Untuk menentukan apakah item valid atau tidak valid dengan membandingkan r hitung yang didapat dari tabel. Untuk *output item total statistic* nilai uji dua sisi pada taraf kepercayaan 95% maka nilai r tabel adalah 0.3 (menurut sugiyono), dari output didapat nilai yang kurang dari 0.3 adalah item P1, P3, P5, P11, P12, P22, P23 dan P24. Jadi dapat disimpulkan bahwa item-item yang tidak valid itu harus dibuang. Dengan demikian item yang akan digunakan pada variabel motivasi belajar berjumlah 22 pernyataan.

Dari hasil validitas diatas yang dilakukan terhadap 90 item pernyataan, yang terdiri dari 30 item untuk variabel (X1) intensitas penggunaan *smartphone*, 30 item untuk variabel (X2) tingkat ketergantungan media sosial, dan 30 item untuk variabel (Y) motivasi belajar siswa, Maka jumlah keseluruhan pernyataan yang tidak valid adalah 21 item. Maka dengan demikian item yang valid atau sah dan yang digunakan dalam penelitian ini adalah 69 item pernyataan.

2. Uji Reliabilitas

1) Intensitas Penggunaan *Smartphone*

Untuk menguji keterandalan item butir kuesioner dilakukan dengan menggunakan rumus Koefisien Alpha. Ketentuan yang diterapkan dalam penentuan keterandalan instrumen penelitian ini adalah bila r hitung > r tabel pada taraf signifikansi 0.05, maka disimpulkan butir item sudah mempunyai signifikansi 0.05, maka disimpulkan butir item sudah mempunyai tingkat validitas dan tingkat keterandalan yang signifikan.

Demikian pula sebaliknya bila r hitung $<$ r tabel pada taraf signifikansi 0.05, maka butir item tersebut tidak dapat dipergunakan.

Uji reliabilitas adalah pengujian untuk mengetahui keajegan atau konsistensi alat ukur yang biasanya menggunakan kuesioner. Maksudnya pernyataan tersebut adalah akan alat ukur tersebut akan mendapatkan pengukuran yang tetap konsisten jika pengukuran diulang kembali.⁴⁸ Metode yang sering digunakan dalam penelitian untuk mengukur skala likert adalah cronbach alpha. Uji reliabilitas adalah kelanjutan dari uji validitas, dimana item yang masuk pengujian adalah item yang valid atau yang sudah diperbaiki.

Standar yang digunakan untuk menentukan reliabel setidaknya suatu instrumen penelitian umumnya adalah perbandingan antara r_{hitung} dengan r_{tabel} pada taraf kepercayaan 95 % atau tingkat signifikan 5 %. Tingkat reliabilitas dengan metode *cronbach alpha* diukur dengan skala 0 sampai dengan 1.

Untuk mengetahui signifikansi setidaknya koefisien reliabilitas tersebut dikonsultasikan dengan cara tradisional yaitu mengartikan pada indeks korelasi, dengan berpedoman sebagai berikut,⁴⁹:

Tabel 5 : Tingkat Reliabilitas Berdasarkan Nilai Alpha

No.	Alpha	Tingkat Reliabilitas
1	0.8 – 1.000	Sangat Tinggi (Sangat Reliabel)
2	0.6 – 0.799	Tinggi (Reliabel)
3	0.4 – 0.599	Cukup Tinggi (Cukup Reliabel)
4	0.2 – 0.399	Rendah (Agak Reliabel)
5	$<$ 2.00	Sangat Rendah (Kurang Reliabel)

Dengan mengkonsultasikan pada indeks korelasi tersebut, maka koefisien reliabilitas dapat dinyatakan.

⁴⁸ Dwi Priyatno, *SPSS 22 Pengolah Data Terpraktis*, (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2014), h. 64

⁴⁹ Sudjarwo dan Basrowi, *Manajemen Penelitian Sosial*, (Bandung: Mandar Maju, 2009), h. 253.

Tabel 6 : Reliability Statistics Intensitas Penggunaan Smartphone

Reliability Statistics

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.847	25

Untuk tabel diatas terlihat bahwa *cronbach's alpha* adalah 0.847 dengan jumlah 25 item pernyataan kuesioner dinyatakan sangat reliabel, karena nilai alpha terletak antara 0.8 – 1.000 Nilai r untuk uji dua sisi untuk taraf kepercayaan 95 % atau signifikansi 5 % ($\alpha = 0.05$) maka r tabel adalah 0.3.

Sehingga dari output diatas dapat disimpulkan nilai *cronbach's alpha* = 0.847 ternyata lebih besar dari r tabel 0.3 maka kuesioner yang diuji terbukti reliabel. Karena nilai *cronbach's alpha* 0.847 terletak diantara 0.8 sampai dengan 1.000, sehingga tingkat reliabilitasnya sangat reliabel.

2) Tingkat Ketergantungan Media Sosial

Standar yang digunakan untuk menentukan reliabel setidaknya suatu instrumen penelitian umumnya adalah perbandingan antara r_{hitung} dengan r_{tabel} pada taraf kepercayaan 95 % atau tingkat signifikan 5 %. Tingkat reliabilitas dengan metode *cronbach alpha* diukur dengan skala 0 sampai dengan 1.

Tabel 7 : Reliability Statistics Tingkat Ketergantungan Media Sosial

Reliability Statistics

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.844	22

Untuk tabel diatas terlihat bahwa *cronbach's alpha* adalah 0.844 dengan jumlah 22 item pernyataan kuesioner dinyatakan sangat reliabel, karena nilai alpha terletak antara 0.8 – 1.000 Nilai r untuk uji dua sisi untuk taraf kepercayaan 95 % atau signifikansi 5 % ($\alpha = 0.05$) maka r tabel adalah 0.3.

Sehingga dari output diatas dapat disimpulkan nilai *cronbach's alpha* = 0.844 ternyata lebih besar dari r tabel 0.3 maka kuesioner yang diuji terbukti reliabel. Karena nilai *cronbach's alpha* 0.844 terletak diantara 0.8 sampai dengan 1.000, sehingga tingkat reliabilitasnya sangat reliabel.

3) Motivasi Belajar

Standar yang digunakan untuk menentukan reliabel setidaknya suatu instrumen penelitian umumnya adalah perbandingan antara *r_hitung* dengan *r_tabel* pada taraf kepercayaan 95 % atau tingkat signifikan 5 %. Tingkat reliabilitas dengan metode *cronbach alpha* diukur dengan skala 0 sampai dengan 1.

Tabel 8 : Reliability Statistics Motivasi Belajar

Reliability Statistics

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.869	22

Untuk tabel diatas terlihat bahwa *cronbach's alpha* adalah 0.869 dengan jumlah 22 item pernyataan kuesioner dinyatakan sangat reliabel, karena nilai alpha terletak antara 0.8 – 1.000 Nilai r untuk uji dua sisi untuk taraf kepercayaan 95 % atau signifikansi 5 % ($\alpha = 0.05$) maka r tabel adalah 0.3.

Sehingga dari output diatas dapat disimpulkan nilai *cronbach's alpha* = 0.869 ternyata lebih besar dari r tabel 0.3 maka kuesioner yang diuji terbukti reliabel. Karena nilai *cronbach's alpha* 0.869 terletak diantara 0.8 sampai dengan 1.000, sehingga tingkat reliabilitasnya sangat reliabel.

Dari hasil uji reliabilitas diatas, maka dapat dianalisis kerandalan instrumen data sebagai berikut :

1. Rata-rata variabel intensitas penggunaan smartphone (X1) adalah 0.847
2. Rata-rata variabel tingkat ketergantungan media sosial (X2) adalah 0.844
3. Rata-rata variabel motivasi belajar siswa (Y) adalah 0.869.

Dengan demikian kuesioner ketiga variabel dianggap benar karena rata-rata variabelnya mendekati angka 1,000.

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat

Uji persyaratan analisis dilakukan supaya hasil analisis data benar-benar memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi. Uji ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal dan apakah hubungan antar variabelnya linear, dari pengumpulan data secara random.

a. Uji Normalitas

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas data. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data. Terdapat beberapa teknik yang digunakan untuk menguji normalitas data. Untuk menentukan normal tidaknya distribusi data, peneliti menggunakan rumus *Kolmogorof-Smirnov* yaitu sebagai berikut :

$$K_D = 1,36 \sqrt{\frac{n_1+n_2}{n_1 n_2}}$$

Keterangan :

K_D = Harga *Kolmogorof-Smirnov* yang dicari

n_1 = Jumlah sampel yang diobservasi/diperoleh

n_2 = Jumlah sampel yang diharapkan

Kriteria pengambilan keputusannya yaitu jika K_D sama dengan atau lebih besar dari 0.05 maka data dinyatakan berdistribusi normal dan jika K_D lebih kecil dari 0.05 maka data dinyatakan berdistribusi tidak normal. Perhitungan uji normalitas menggunakan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS) for Windows* Versi 18,0.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah masing-masing variabel bebas mempunyai hubungan yang linear atau tidak terhadap variabel

terikatnya. Untuk mengetahui hubungan linearitas dalam penelitian ini digunakan uji F pada taraf signifikansi 5 % dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$F = \frac{RJK (TC)}{RJK (E)} \dots \dots \dots 50$$

Keterangan :

F = uji signifikansi linearitas

RJK (TC) = rata-rata jumlah kuadrat tuna cocok

RJK (E) = rata-rata jumlah kuadrat error

Selanjutnya F_{hitung} dikonsultasikan dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi 5 %. Apabila F_{hitung} sama dengan atau lebih kecil dari F_{tabel} maka terdapat hubungan linier antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Sebaliknya jika F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} maka hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat tidak linier. Perhitungan uji linearitas menggunakan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS) for Windows* Versi 18,0.

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data dalam variabel bebas dan terikat bersifat homogen atau tidak. Untuk menentukan homogenitas pada penelitian ini, dilakukan dengan menggunakan uji homogenitas varians.

Selanjutnya, F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} berarti kelompok sampel memiliki varians tidak homogen. Sebaliknya, jika F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} berarti kelompok sampel memiliki varians yang homogen. Perhitungan uji homogenitas menggunakan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS) for Windows* Versi 18,0.

2. Uji Hipotesis Statistik

Analisis untuk pengujian hipotesis dilakukan setelah data hasil penelitian memenuhi syarat uji normalitas dan uji linieritas. Analisis uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis regresi sederhana dan analisis regresi ganda.

a. Regresi Sederhana

Analisis regresi sederhana dilakukan untuk mengetahui pengaruh yang terjadi secara parsial variable bebas (x) terhadap variable terikat (Y). Persamaan analisis regresi sederhana yang dikutip dari Indra Jaya dan Ardat adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bx \dots \dots \dots ^{51}$$

Keterangan

Y = Subjek variable terikat yang dipresikan

a = Harga Y ketika harga X = 0 (harga konstan)

b = koefisien regresi

x = Subjek variable bebas yang mempunyai nilai tertentu

pengambilan kesimpulan adalah dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} jika t_{hitung} sama dengan atau lebih besar dari t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% maka variabel tersebut berpengaruh secara signifikansi. Akan tetapi jika t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} maka variabel tersebut berpengaruh tidak signifikansi perhitungan analisis regresi sederhana menggunakan program SPSS statistics 21.0 for windows.

Selanjutnya tingkat korelasi dapat di kategorikan pada table interpretasi nilai r sebagai berikut:

Tabel 9 : Pedoman Interpretasi Koefisien korelasi⁵²

Besarnya Nilai r	Interpretasi
0,80 Sampai dengan 1,00	Sangat kuat
0,60 Sampai dengan 0,79	Kuat
0,40 Sampai dengan 0,59	Sedang
0,20 Sampai dengan 0,39	Rendah
0,00 Sampai dengan 0,19	Sangat rendah

Sumber : data primer yang diolah

b. Analisis Regresi Ganda

Hipotesis ketiga merupakan hipotesis yang menunjukkan hubungan ganda antara variabel bebas (X_1 dan X_2) dengan variabel terikat (Y), Sehingga untuk pengujian hipotesis keempat digunakan analisis regresi ganda persamaan

⁵¹ Ibid., 224

⁵² Ibid., 257

analisis regresi ganda yang dikutip dari Indra Jaya dan Ardat adalah sebagai berikut.

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + \dots \dots \dots^{53}$$

Keterangan:

Y = Subjek variabel terikat yang dipresikan

a = harga Y ketika harga X = 0 (harga konstan)

b = Koefisien regresi

x = Subjek variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu

Selanjutnya F_{hitung} dikonsultasikan dengan F_{tabel} . Apabila F^{hitung} sama dengan atau lebih besar dari F_{tabel} maka pengaruh antara variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat adalah signifikan. Jika F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} maka pengaruh antara variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat tidak signifikan. Perhitungan analisis regresi ganda menggunakan program SPSS *Statistical Package for Windows 21.0*.

c. Hipotesis Statistik

Adapun hipotesis statistik penelitian yang akan diuji adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis pertama

$$H_a: \mu_{1y} = 0$$

$$H_o: \mu_{1y} \neq 0$$

2. Hipotesis kedua

$$H_a: \mu_{2y} = 0$$

$$H_o: \mu_{2y} \neq 0$$

3. Hipotesis ketiga

$$H_a: \mu_{3y} = 0$$

$$H_o: \mu_{3y} \neq 0$$

4. Hipotesis keempat

$$H_a: \mu_{123} = 0$$

$$H_o: \mu_{123} \neq 0$$

⁵³ *Ibid.*, 224



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Data penelitian ini menyangkut tiga variabel. Variabel penelitian ini terdiri dari satu variabel terikat (Y) dan dua variabel bebas (X_1 dan X_2). Variabel terikat (Y) adalah motivasi belajar siswa, sedangkan variabel bebas pertama (X_1) adalah intensitas penggunaan smartphone dan variabel bebas kedua (X_2) adalah tingkat ketergantungan media sosial.

Pada bagian ini disajikan deskripsi data dari data masing-masing variabel berdasarkan data yang diperoleh di lapangan. Deskripsi data dari masing-masing variabel meliputi nilai rata-rata (*mean*), nilai tengah (*median*), modus (*mode*) dan *standar deviasi* (SD) yang digunakan untuk mendeskripsikan dan menguji pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Selain itu, akan disajikan tabel distribusi frekuensi, histogram distribusi frekuensi setiap variabel dan dilanjutkan dengan penentuan penelitian kecenderungan masing-masing variabel yang disajikan dalam bentuk tabel dan diagram lingkaran (*pie chart*).

1. Data Statistik Variabel Motivasi Belajar

Data statistik variabel motivasi belajar diperoleh dari data angket yang terdiri dari 22 butir pernyataan dan diisi oleh responden dalam penelitian ini. Skor ideal yang diberikan maksimal 5 dan minimal 1 pada setiap item pernyataan, sehingga diperoleh skor tertinggi ideal adalah 110 dan skor terendah ideal 22

Berdasarkan data penelitian yang diolah menggunakan bantuan software *Statistical Product and Service Solution (SPSS) for Windows* Versi 18,0. Variabel motivasi belajar memiliki skor tertinggi sebesar 90; skor terendah sebesar 59; dengan nilai *Mean* (M) sebesar 74.02; *Median* (Me) sebesar 74.00; *Modus* (Mo) sebesar 73; dan *standar deviasi* (SD) sebesar 7.513.

Hasil perhitungan (lampiran 5) data tersebut dapat diperoleh tabel distribusi frekuensi sebagai berikut :

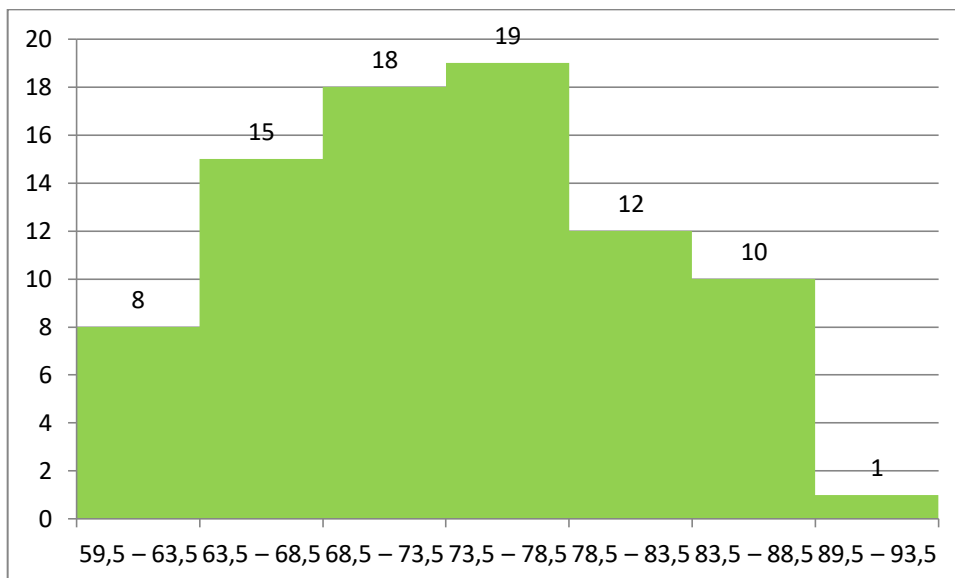
Tabel 10 : Kecenderungan Motivasi Belajar

No	Interval Kelas	Frekuensi
1	59,5 – 63,5	8
2	63,5 – 68,5	15
3	68,5 – 73,5	18
4	73,5 – 78,5	19
5	78,5 – 83,5	12
6	83,5 – 88,5	10
7	89,5 – 93,5	1
Jumlah		83

Sumber : Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi data motivasi belajar tersebut, dapat digambarkan histogram sebagai berikut :

Gambar 3 : Histogram Kecenderungan Variabel Motivasi Belajar



Data tersebut kemudian digolongkan kedalam kategori kecenderungan variabel motivasi belajar. Perhitungan kecenderungan atau tinggi rendahnya variabel dengan menggunakan nilai *Mean ideal* (Mi) dan *Standar Deviasi ideal* (SDi) dapat dilihat pada lampiran 5. Klasifikasi kecenderungan variabel disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 11 : Distribusi Kategori Kecenderungan Motivasi Belajar

No	Kelas Interval	Rentang Skor	Frekuensi	%	KATEGORI
1	$80 \leq X$	≥ 80	27	32,53 %	Sangat Tinggi
2	$75 \leq X < 80$	75 – 80	11	13,25 %	Tinggi
3	$70 \leq X < 75$	70 – 75	17	20,48 %	Sangat rendah
4	$X < 70$	< 70	28	33,74 %	Rendah
JUMLAH			83	100 %	

Sumber : Data primer yang diolah.

Berdasarkan tabel kecenderungan variabel motivasi belajar tersebut, maka dapat diketahui kecenderungan motivasi belajar siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang pada kategori sangat tinggi sebesar 32,53 %, kategori tinggi sebesar 13,25 %, kategori sangat rendah sebesar 20,48 %, dan kategori rendah sebesar 33,74 %. Data tersebut menunjukkan kecenderungan terbesar motivasi belajar siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang pada kategori rendah.

2. Data Statistik Variabel Intensitas Penggunaan Smartphone

Data statistik variabel intensitas penggunaan smartphone diperoleh dari data angket yang terdiri dari 25 butir pernyataan dan diisi oleh responden berjumlah 83 siswa dalam penelitian ini. Skor ideal yang diberikan maksimal 5 dan minimal 1 pada setiap item pernyataan, sehingga diperoleh skor tertinggi ideal adalah 125 dan skor terendah ideal 25

Berdasarkan data penelitian yang diolah menggunakan bantuan software *Statistical Product and Service Solution (SPSS) for Windows Versi 18,0*. Variabel intensitas penggunaan smartphone memiliki skor tertinggi sebesar 104; skor terendah sebesar 28; dengan nilai *Mean (M)* sebesar 74.33; *Median (Me)* sebesar 76.00; *Modus (Mo)* sebesar 67; dan *standar deviasi (SD)* sebesar 14.523.

Hasil perhitungan (lampiran 5) data tersebut dapat diperoleh tabel distribusi frekuensi sebagai berikut :

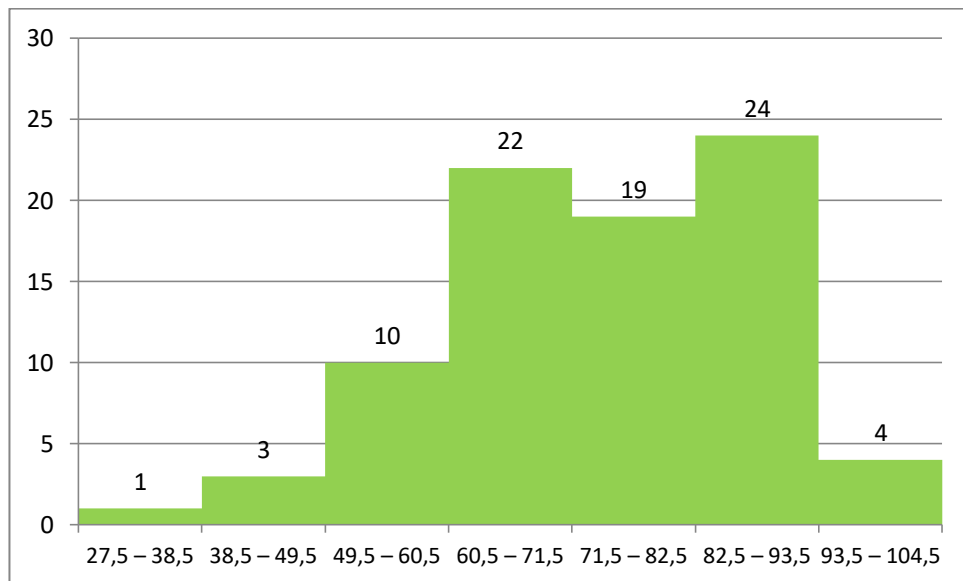
Tabel 12 : Kecenderungan Intensitas Penggunaan Smartphone

No	Interval Kelas	Frekuensi
1	27,5 – 38,5	1
2	38,5 – 49,5	3
3	49,5 – 60,5	10
4	60,5 – 71,5	22
5	71,5 – 82,5	19
6	82,5 – 93,5	24
7	93,5 – 104,5	4
Jumlah		83

Sumber : Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi data intensitas penggunaan smartphone tersebut, dapat digambarkan histogram sebagai berikut :

Gambar 4 : Histogram Distribusi Frekuensi Variabel Intensitas Penggunaan Smartphone



Data tersebut kemudian digolongkan kedalam kategori kecenderungan variabel intensitas penggunaan smartphone. Perhitungan kecenderungan atau tinggi rendahnya variabel dengan menggunakan nilai *Mean ideal* (Mi) dan *Standar Deviasi ideal* (SDi) dapat dilihat pada lampiran 5. Klasifikasi kecenderungan variabel disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

**Tabel 13 : Distribusi Kategori Kecenderungan
Intensitas Penggunaan Smartphone**

No	Kelas Interval	Rentang Skor	Frekuensi	%	Kategori
1	$79 \leq X$	≥ 79	34	40,96 %	Sangat Tinggi
2	$66 \leq X < 79$	66 – 79	27	32,53 %	Tinggi
3	$53 \leq X < 66$	53 – 66	17	20,48 %	Sangat rendah
4	$X < 53$	< 53	5	6,03 %	Rendah
JUMLAH			83	100 %	

Sumber : Data primer yang diolah.

Berdasarkan tabel kecenderungan variabel intensitas penggunaan smartphone maka dapat diketahui kecenderungan intensitas penggunaan smartphone siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang pada kategori sangat tinggi sebesar 40,96 %, kategori tinggi sebesar 32,53 %, kategori sangat rendah sebesar 20,48 %, dan kategori rendah sebesar 6,03 %. Data tersebut menunjukkan kecenderungan terbesar intensitas penggunaan smartphone siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang pada kategori sangat tinggi.

3. Data Statistik Variabel Tingkat Ketergantungan Media Sosial

Data statistik variabel tingkat ketergantungan media sosial diperoleh dari data angket yang terdiri dari 22 butir pernyataan dan diisi oleh responden berjumlah 83 siswa dalam penelitian ini. Skor ideal yang diberikan maksimal 5 dan minimal 1 pada setiap item pernyataan, sehingga diperoleh skor tertinggi ideal adalah 110 dan skor terendah ideal 22.

Berdasarkan data penelitian yang diolah menggunakan bantuan software *Statistical Product and Service Solution (SPSS) for Windows Versi 18,0*. Variabel tingkat ketergantungan media sosial memiliki skor tertinggi sebesar 106; skor terendah sebesar 40; dengan nilai *Mean (M)* sebesar 74.66; *Median (Me)* sebesar 74.00; *Modus (Mo)* sebesar 72; dan *standar deviasi (SD)* sebesar 12.704.

Hasil perhitungan (lampiran 5) data tersebut dapat diperoleh tabel distribusi frekuensi sebagai berikut :

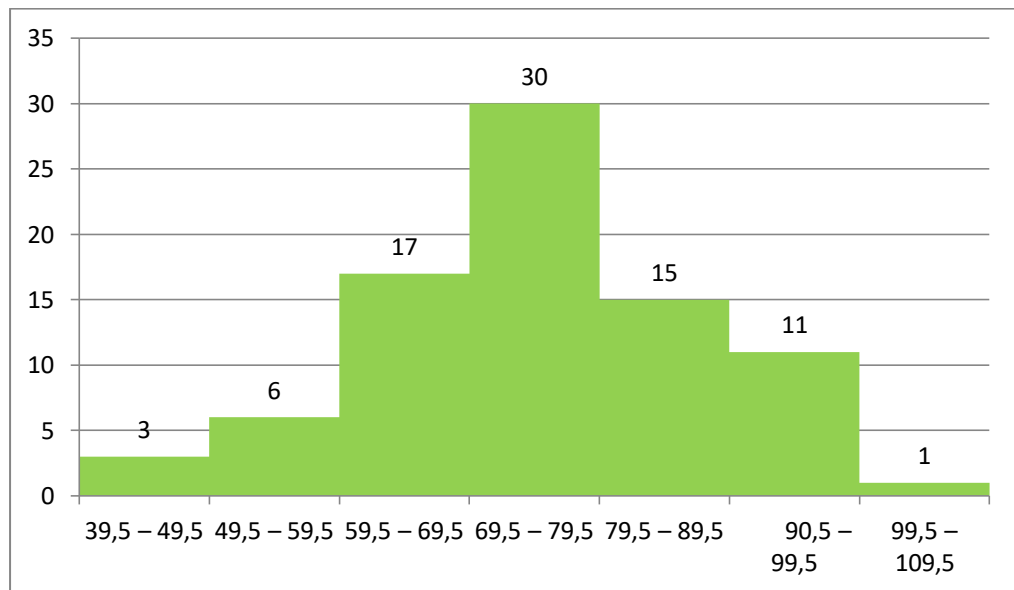
Tabel 14 : Kecenderungan tingkat ketergantungan media sosial

No	Interval Kelas	Frekuensi
1	39,5 – 49,5	3
2	49,5 – 59,5	6
3	59,5 – 69,5	17
4	69,5 – 79,5	30
5	79,5 – 89,5	15
6	90,5 – 99,5	11
7	99,5 – 109,5	1
Jumlah		83

Sumber : Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi data tingkat ketergantungan media sosial tersebut, dapat digambarkan histogram sebagai berikut :

Gambar 5 : Histogram Distribusi Frekuensi Variabel Tingkat Ketergantungan Media Sosial



Data tersebut kemudian digolongkan kedalam kategori kecenderungan variabel tingkat ketergantungan media sosial. Perhitungan kecenderungan atau tinggi rendahnya variabel dengan menggunakan nilai *Mean ideal* (Mi) dan *Standar Deviasi ideal* (SDi) dapat dilihat pada lampiran 5. Klasifikasi kecenderungan variabel disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

**Tabel 15 : Distribusi Kategori Kecenderungan
Tingkat Ketergantungan Media Sosial**

No	Kelas Interval	Rentang Skor	Frekuensi	%	Kategori
1	$84 \leq X$	≥ 84	20	24,09 %	Sangat Tinggi
2	$73 \leq X < 84$	73 – 84	23	27,71 %	Tinggi
3	$62 \leq X < 73$	62 – 73	29	34,94 %	Sangat rendah
4	$X < 62$	< 62	11	13,26 %	Rendah
JUMLAH			83	100 %	

Sumber : Data primer yang diolah.

Berdasarkan tabel kecenderungan variabel tingkat ketergantungan media sosial maka dapat diketahui kecenderungan tingkat ketergantungan media sosial siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang pada kategori sangat tinggi sebesar 24,09 %, kategori tinggi sebesar 27,71 %, kategori sangat rendah sebesar 34,94 %, dan kategori rendah sebesar 13,26 %. Data tersebut menunjukkan kecenderungan terbesar tingkat ketergantungan media sosial siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang pada kategori sangat rendah.

B. Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Kolmogorof-Smirnov*. Berdasarkan analisis data dengan bantuan program komputer yaitu software *Statistical Product and Service Solution (SPSS) for Windows Versi 18,0*. Dapat diketahui nilai signifikansi yang menunjukkan normalitas data. Kriteria yang digunakan yaitu data dikatakan berdistribusi normal jika harga koefisien *Asym. Sig.* pada output *Kolmogorof-Smirnov test* lebih besar dari *Alpha* yang ditentukan yaitu 5 % (0,05). Hasil uji normalitas (Lampiran 6) adalah sebagai berikut :

Tabel 16 : Rangkuman Hasil Uji Normalitas

Variabel	<i>Asym. Sig.</i>	<i>Alpha</i>	<i>Kondisi</i>	Keterangan
Motivasi Belajar	0,862	0,05	$S > A$	Normal

Intensitas Penggunaan Smartphone	0,601	0,05	S > A	Normal
Tingkat Ketergantungan Media Sosial	0,983	0,05	S > A	Normal

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel diatas, nilai signifikansi variabel motivasi belajar sebesar 0,862; variabel Intensitas Penggunaan Smartphone 0,601; dan variabel tingkat ketergantungan media sosial 0,983; Nilai signifikansi dari ketiga variabel tersebut lebih besar dari *Alpha* (0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa distribusi data dari masing-masing variabel tersebut bersifat berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah masing-masing variabel bebas dengan variabel terikat memiliki hubungan linear atau tidak. Terjadinya linier antara variabel bebas terhadap variabel terikat jika kenaikan skor variabel bebas diikuti dengan kenaikan skor variabel terikat. Uji linearitas dapat diketahui menggunakan Uji F. Kriterianya apabila harga F_{hitung} lebih kecil atau sama dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% maka hubungan antara variabel bebas dikatakan linier. Hasil uji linearitas dengan bantuan program software *Statistical Product and Service Solution (SPSS) for Windows Versi 18,0*. (Lampiran 6) adalah sebagai berikut :

Tabel 17 : Rangkuman Hasil Uji Linearitas

Variabel Bebas	Df	Harga F		Sig.	Keterangan
		Hitung	Tabel		
Intensitas Penggunaan Smartphone (X_1)	39;42	1,004	3,11	0,493	Linear
Tingkat Ketergantungan Media Sosial (X_2)	39;42	1,460	3,11	0,115	Linear

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa :

- a. Variabel intensitas penggunaan smartphone dengan variabel motivasi belajar siswa menunjukkan koefisien $F_{hitung} 1,004 < F_{tabel} 3,11$, pada taraf signifikansi 5 % dan nilai *p value* (sig.) sebesar $0,493 > 0,05$, maka dapat dinyatakan linear. Hasil uji linearitas tersebut menunjukkan bahwa jika intensitas penggunaan smartphone ditingkatkan, maka motivasi belajar siswa meningkat.
- b. Variabel tingkat ketergantungan media sosial dengan variabel motivasi belajar siswa menunjukkan koefisien $F_{hitung} 1,460 < F_{tabel} 3,11$ pada taraf signifikansi 5 % dan nilai *p value* (sig.) sebesar $0,115 > 0,05$, maka dapat dinyatakan linear. Hasil uji linearitas tersebut menunjukkan bahwa jika tingkat ketergantungan media sosial ditingkatkan, maka motivasi belajar siswa meningkat.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data dalam variabel X dan Y bersifat homogen atau tidak. Kriteria terjadinya homogenitas adalah jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ berarti kelompok sampel memiliki varians yang homogeny. Berdasarkan analisis yang dilakukan dengan bantuan software *Statistical Product and Service Solution (SPSS) for Windows Versi 18,0*. (Lampiran 6) adalah sebagai berikut :

Tabel 18 : Rangkuman Hasil Uji Homogenitas

Variabel Bebas	Levene Statistic	Harga F		Sig.	Keterangan
		Hitung	Tabel		
Intensitas Penggunaan Smartphone (X_1)	1,582	1,036	3,11	0,454	Homogen
Tingkat Ketergantungan Media Sosial (X_2)	3,151	1,774	3,11	0,035	Homogen

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa :

- a. Variabel intensitas penggunaan smartphone dengan variabel motivasi belajar siswa menunjukkan koefisien $F_{hitung} 1,036 < F_{tabel} 3,11$ pada taraf signifikansi 5% dan nilai *p value* (sig.) sebesar $0,454 > 0,05$, maka dapat

0,201	0,041	0,216	0,265	57,020	82	1,851	1,664	0,068	Positif
									Signifikan

Sumber : data primer yang diolah

Berdasarkan tabel diatas, koefisien korelasi r_{x_1y} menunjukkan nilai sebesar 0,201. Hal ini menunjukkan bahwa intensitas penggunaan smartphone memiliki hubungan positif pada tingkat koefisien korelasi yang sangat rendah terhadap motivasi belajar siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang.

Koefisien determinasi $r^2_{x_1y}$ menunjukkan nilai sebesar 0,041. Hal ini menunjukkan kontribusi intensitas penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang sebesar 4,1 % dan sisanya (95,9 %) dipengaruhi oleh faktor lain.

Berdasarkan nilai persentasi kontribusi tersebut, maka dapat diketahui tingkat interpretasi berdasarkan pedoman interpretasi koefisien kontribusi antara intensitas penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar siswa adalah sangat rendah. sebagaimana yang terdapat dalam tabel berikut ini :

Tabel 20 : Pedoman Interpretasi Koefisiensi Korelasi

Besarnya Nilai r	Interpretasi
0,80 Sampai dengan 1,00	Sangat kuat
0,60 Sampai dengan 0,79	Kuat
0,40 Sampai dengan 0,59	Sedang
0,20 Sampai dengan 0,39	Rendah
0,00 Sampai dengan 0,19	Sangat rendah

Sumber : data primer yang diolah

Berdasarkan data tersebut, maka kontribusi intensitas penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai sebesar 4,1 % tergolong pada tingkat yang sangat rendah.

Selanjutnya pada tabel juga diperoleh garis regresi yang dapat dinyatakan dalam persamaan sebagai berikut : $Y = 57,020 + 0,265X_1$

Persamaan diatas menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi X_1 sebesar - 0,265 yang berarti jika intensitas penggunaan smartphone meningkat 1 point, maka akan diikuti peningkatan point motivasi belajar siswa sebesar 0,265

Uji hipotesis pertama juga didukung oleh pengujian signifikansi yang bertujuan untuk mengetahui keberartian variabel intensitas penggunaan smartphone. Uji t yang dilakukan menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar $1,851 > t_{tabel}$

sebesar 1,664 pada taraf signifikansi 5 % dan df 82 sebesar 1,664 sehingga kontribusi intensitas penggunaan smartphone adalah tidak signifikan.

Tabel diatas menunjukkan bahwa r_{hitung} sebesar $0,201 < r_{tabel}$ sebesar 0,216, koefisien determinasi r^2_{x1y} sebesar 0,041 dan t_{hitung} $1,851 > t_{tabel}$ sebesar 1,664 sehingga hipotesis pertama ditolak. Kesimpulan dari uji hipotesis pertama ini adalah terdapat kontribusi positif dan signifikan intensitas penggunaan smartphone dengan motivasi belajar di SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang.

2. Uji Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua menyatakan bahwa terdapat kontribusi positif dan signifikan tingkat ketergantungan media sosial dengan motivasi belajar siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang. Pengujian hipotesis kedua ini menggunakan analisis regresi sederhana dengan bantuan software *Statistical Product and Service Solution (SPSS) for Windows Versi 18,0*. (lampiran 7). Ringkasan hasil uji hipotesis kedua dapat dilihat dalam tabel :

Tabel 21 : Ringkasan Hasil Analisis Regresi Sederhana ($X_1 - Y$)

Harga r			Koef	Kons	Df	Harga t		Sig.Ket.	
r_{x_1y}	$r^2_{x_1y}$	r _{tabel}				t _{hitung}	t _{tabel}		
0,352	0,124	0,216	0,208	58,484	82	3,384	1,664	0,001	Positif
Signifikan									

Sumber : data primer yang diolah

Berdasarkan tabel diatas, koefisien korelasi r_{x_1y} menunjukkan nilai sebesar

0,352. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat ketergantungan media sosial memiliki hubungan positif pada tingkat koefisien korelasi yang sangat rendah terhadap motivasi belajar siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang.

Koefisien determinasi $r^2_{x_1y}$ menunjukkan nilai sebesar 0,124. Hal ini menunjukkan kontribusi tingkat ketergantungan media sosial terhadap motivasi

belajar siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang sebesar 12,4 % dan sisanya (87,6 %) dipengaruhi oleh faktor lain.

Berdasarkan nilai persentasi kontribusi tersebut, maka dapat diketahui tingkat interpretasi berdasarkan pedoman interpretasi koefisien kontribusi antara tingkat ketergantungan media sosial terhadap motivasi belajar siswa adalah sangat rendah. sebagaimana yang terdapat dalam tabel berikut ini :

Tabel 22 : Pedoman Interpretasi Koefisiensi Korelasi

Besarnya Nilai r	Interpretasi
0,80 Sampai dengan 1,00	Sangat kuat
0,60 Sampai dengan 0,79	Kuat
0,40 Sampai dengan 0,59	Sedang
0,20 Sampai dengan 0,39	Rendah
0,00 Sampai dengan 0,19	Sangat rendah

Sumber : data primer yang diolah

Berdasarkan data tersebut, maka kontribusi tingkat ketergantungan media sosial terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai sebesar 14,3% tergolong pada tingkat yang sangat rendah.

Selanjutnya pada tabel juga diperoleh garis regresi yang dapat dinyatakan dalam persamaan sebagai berikut : $Y = 58,484 + 0,208X_1$

Persamaan diatas menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi X_1 sebesar

0,208 yang berarti jika tingkat ketergantungan media sosial meningkat 1 point, maka akan diikuti peningkatan point motivasi belajar siswa sebesar 0,208.

Uji hipotesis kedua juga didukung oleh pengujian signifikansi yang bertujuan untuk mengetahui keberartian variabel tingkat ketergantungan media sosial. Uji t yang dilakukan menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar $3,384 < t_{tabel}$ sebesar 1,664 pada taraf signifikansi 5 % dan df 82 sebesar 1,664 sehingga kontribusi tingkat ketergantungan media sosial adalah signifikan.

Tabel diatas menunjukkan bahwa r_{hitung} sebesar $0,352 < r_{tabel}$ sebesar 0,216, koefisien determinasi r^2_{x1y} sebesar 0,124 dan t_{hitung} $3,384 < t_{tabel}$ sebesar 1,664 sehingga hipotesis kedua diterima. Kesimpulan dari uji hipotesis kedua ini adalah terdapat kontribusi positif dan signifikan tingkat ketergantungan media social

terhadap motivasi belajar di SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang.

3. Uji Hipotesis Ketiga

Hipotesis ketiga menyatakan bahwa terdapat kontribusi positif dan

signifikan intensitas penggunaan smartphone dan tingkat ketergantungan media sosial dengan motivasi belajar siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang. Pengujian hipotesis ketiga ini menggunakan analisis regresi sederhana dengan bantuan software *Statistical Product and Service Solution (SPSS) for Windows Versi 18,0*.

(lampiran 7). Ringkasan hasil uji hipotesis kedua dapat dilihat dalam tabel :

Tabel 23 : Ringkasan Hasil Analisis Regresi Sederhana ($X_1, X_2 - Y$)

Harga r			Koef	Kons	Df	Harga F		Sig.	Ket.
rx_{1y}	$r^2_{x_1y}$	r_{tabel}				Fhitung	Ftabel		
0,378	0,143	0,216	-0,072 0,202	64,307	82	6,684	3,11	0,000	Positif Signifikan

Sumber : data primer yang diolah

Berdasarkan tabel diatas, koefisien korelasi rx_{1y} menunjukkan nilai sebesar 3,78. Hal ini menunjukkan bahwa intensitas penggunaan smartphone dan tingkat ketergantungan media sosial bersama – sama berkontribusi positif pada tingkat koefisien korelasi yang sangat rendah terhadap motivasi belajar siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang.

Koefisien determinasi $r^2_{x_1y}$ menunjukkan nilai sebesar 0,143. Hal ini menunjukkan intensitas penggunaan smartphone dan tingkat ketergantungan media sosial bersama – sama berkontribusi terhadap motivasi belajar siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang sebesar 14,3 % dan sisanya (85,7 %) dipengaruhi oleh faktor lain.

Berdasarkan nilai persentasi kontribusi tersebut, maka dapat diketahui tingkat interpretasi berdasarkan pedoman interpretasi koefisien kontribusi antara intensitas penggunaan smartphone dan tingkat ketergantungan media sosial terhadap motivasi belajar siswa adalah sangat rendah. sebagaimana yang terdapat dalam tabel berikut ini :

Tabel 24 : Pedoman Interpretasi Koefisiensi Korelasi

Besarnya Nilai r	Interpretasi
0,80 Sampai dengan 1,00	Sangat kuat
0,60 Sampai dengan 0,79	Kuat
0,40 Sampai dengan 0,59	Sedang

0,20 Sampai dengan 0,39	Rendah
0,00 Sampai dengan 0,19	Sangat rendah

Sumber : data primer yang diolah

Berdasarkan data tersebut, maka kontribusi tingkat ketergantungan media sosial terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai sebesar 14,3% tergolong pada tingkat yang sangat rendah.

Selanjutnya pada tabel juga diperoleh garis regresi yang dapat dinyatakan dalam persamaan sebagai berikut : $Y = 64,307 - 0,072 X_1 + 0,202 X_2$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi X_1 sebesar -

0,072 yang berarti jika intensitas penggunaan smartphone meningkat 1 point, maka akan diikuti peningkatan point motivasi belajar siswa sebesar -0,072 dengan asumsi nilai variabel lain tetap. Nilai koefisien X_2 sebesar 0,202 yang berarti tingkat ketergantungan media sosial meningkat 1 point, maka akan diikuti peningkatan point motivasi belajar siswa sebesar 0,202 dengan asumsi nilai variable lain tetap

Uji hipotesis ketiga ini juga didukung oleh pengujian signifikansi yang bertujuan untuk mengetahui keberartian variabel intensitas penggunaan smartphone, dan tingkat ketergantungan media sosial terhadap motivasi belajar. Uji signifikansi menggunakan uji F. Uji F yang dilakukan menunjukkan bahwa $F_{hitung} 6,684 > F_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dan df 81 sebesar 3,11 sehingga kontribusi intensitas penggunaan smartphone dan tingkat ketergantungan media sosial secara bersama – sama memiliki kontribusi signifikan terhadap motivasi belajar di SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang.

Tabel diatas menunjukkan bahwa r_{hitung} sebesar $0,378 < r_{tabel}$ sebesar 0,216, koefisien determinasi r^2_{x1y} sebesar 0,143 dan $F_{hitung} 6,684 < F_{tabel}$ sebesar 3,11 sehingga hipotesis ketiga diterima. Kesimpulan dari uji hipotesis ketiga ini adalah terdapat kontribusi positif dan signifikan intensitas penggunaan smartphone dan tingkat ketergantungan media

sosial terhadap motivasi belajar di SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang.

D. Pembahasan Penelitian

1. Intensitas Penggunaan Smartphone dengan Motivasi Belajar Siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang

Hasil analisis kontribusi antara intensitas penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar diperoleh nilai koefisien korelasi (r_{xy}) sebesar 0,165. Maka diketahui bahwa hubungan antara kedua variabel tersebut berada pada kategori sangat rendah. Hubungan nyata antara intensitas penggunaan smartphone dan motivasi belajar ini ditandai dengan nilai signifikansi sebesar 0,135. Nilai koefisien determinasi sebesar 2,70% berarti kontribusi intensitas penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar sebesar 2,70% dan sisanya sebesar 97,3 % dipengaruhi oleh faktor lain. Uji t yang dilakukan menunjukkan $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $-1,508 < 1,664$ dengan df 82. Sehingga kontribusi intensitas penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar di SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang adalah tidak signifikan.

Selain itu, hasil perhitungan statistik pada variabel intensitas penggunaan smartphone diketahui kecenderungan motivasi belajar di SMA Swasta Nur Azizi pada kategori sangat tinggi sebesar 40,96%, kategori tinggi sebesar 32,53%, kategori rendah sebesar 20,48% dan kategori sangat rendah sebesar 6,03%. Data tersebut menunjukkan kecenderungan terbesar intensitas penggunaan smartphone di SMA Swasta Nur Azizi Kabupaten Deli Serdang pada kategori sangat rendah.

Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi itu tak mesti memiliki pengaruh dan hubungan yang baik untuk memotivasi suatu hal, terutama dalam memotivasi belajar. Terbukti intensitas penggunaan smartphone hanya memiliki kontribusi 4,10 % yang berarti hubungan antara intensitas penggunaan smartphone dengan motivasi belajar sangat rendah.

2. Tingkat Ketergantungan Media Sosial dengan Motivasi Belajar Siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang

Hasil analisis hubungan antara tingkat ketergantungan media sosial terhadap motivasi belajar diperoleh nilai koefisien korelasi (r_{xy}) sebesar 0,352. Maka diketahui bahwa hubungan antara kedua variabel tersebut berada pada kategori sangat rendah. Hubungan nyata antara tingkat ketergantungan media sosial dan motivasi belajar ini ditandai dengan nilai signifikansi sebesar 0,001. Nilai koefisien determinasi sebesar 12,4% berarti kontribusi tingkat ketergantungan media sosial terhadap motivasi belajar sebesar 12,4% dan sisanya sebesar 87,6 % dipengaruhi oleh faktor lain. Uji t yang dilakukan menunjukkan $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $3,384 < 1,664$ dengan df 82. Sehingga kontribusi tingkat ketergantungan media sosial

terhadap motivasi belajar sebesar 12,4% dan sisanya sebesar 87,6 % dipengaruhi oleh faktor lain. Uji t yang dilakukan menunjukkan $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $3,384 < 1,664$ dengan df 82. Sehingga kontribusi tingkat ketergantungan media sosial terhadap motivasi belajar di SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang adalah signifikan.

Selain itu, hasil perhitungan statistik pada variabel tingkat ketergantungan media sosial diketahui kecenderungan motivasi belajar di SMA Swasta Nur Azizi pada kategori sangat tinggi sebesar 24,09%, kategori tinggi sebesar 27,71%, kategori rendah sebesar 34,94% dan kategori sangat rendah sebesar 13,26%. Data tersebut menunjukkan kecenderungan terbesar tingkat ketergantungan media sosial di SMA Swasta Nur Azizi Kabupaten Deli Serdang pada kategori sangat tinggi.

Penggunaan alat komunikasi seperti smartphone mengalami kemajuan sangat pesat mengikuti perkembangan teknologi dan informasi. Selain itu harga ponsel smartphone atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini, mengalami peningkatan penggunaan berbagai macam kalangan dan usia dari waktu ke waktu.

Pada usia anak-anak lebih banyak dirangsang oleh stimulus dari luar misalnya dalam konteks ini ketika terdapat satu anak yang menggunakan smartphone maka anak yang lain ingin memiliki smartphone untuk hal yang sama yaitu menggunakan smartphone untuk kelengkapan fasilitas dalam berhubungan dengan teman sebayanya dan sebagai alat pendukung dalam belajar, sehingga orangtua memberikan hadiah pada anaknya yaitu berupa smartphone. Tidak sedikit anak-anak begitu menikmati penggunaan smartphone sehingga lupa belajar.

Sebagaimana dari hasil penelitian saat ini pengguna smartphone terbanyak pada anak-anak usia 5-12. Namun orang tua terkadang tidak memperdulikan dampak penggunaan smartphone bagi anak-anak yang tidak terkontrol, seperti tidak jarang anak lupa belajar, sehingga menunggu proses belajar. Menurunnya siswa untuk belajar dengan serius dipengaruhi dorongan dari siswa itu sendiri yang datangnya dari diri sendiri yaitu motivasi siswa tersebut. Motivasi akan menurun bila mana ada faktor luar yang kuat mempengaruhinya. Motivasi adalah semua termasuk daya penggerak psikis di dalam diri seseorang yang dapat menimbulkan suatu aktivitas, dan menjamin berlangsungnya suatu kegiatan tersebut dalam memberikan arah pada kegiatannya demi mencapai tujuan

Perkembangan zaman yang semakin maju menuntut kepada masyarakat untuk memperoleh informasi secara mudah dan cepat yang semuanya sudah dapat diakses secara online. Namun penggunaan smartphone yang semakin meluas tentu saja tidak lepas dari dampak positif maupun dampak negatif bagi penggunanya, terutama bagi pelajar.

Ada beberapa dampak positif penggunaan smartphone bagi pelajar antara lain:

1. Memudahkan dalam mengakses informasi secara luas dan cepat
2. Memudahkan dalam berkomunikasi, terutama jika digunakan untuk membuat forum diskusi

3. Menambah wawasan pengetahuan pelajar karena mudahnya mencari informasi

Adapun dampak negatif penggunaan smartphone bagi pelajar antara lain :

1. Menjadikan pemakainya malas, hanya mengandalkan smartphone.
2. Melemahkan otak penggunanya, karena mudahnya dalam mencari informasi pelajar malas untuk berfikir
3. Mengganggu kesehatan penggunanya, terutama kesehatan mata
4. Membuat penggunannya kecanduan sosmed (social media), game, serta aplikasi-aplikasi lainnya
5. Membuat boros, karena penggunaan smartphone yang tidak lepas dari internet menyebabkan pemakaian pulsa berlebih
6. Memungkinkan pelajar untuk mengakses hal-hal yang tidak seharusnya diakses seperti video porno.

Maka, dengan itu terdapat hubungan namun sangat rendah pada intensitas penggunaan smartphone dengan motivasi belajar siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa. Hal ini dapat dibuktikan dari nilai kontribusi yang diberikan sebesar 4,1%.



BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapat kontribusi intensitas penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang dengan nilai kontribusi sebesar 4,1 %
2. Terdapat kontribusi tingkat ketergantungan media sosial terhadap motivasi belajar siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang dengan nilai kontribusi sebesar 12,4%
3. Terdapat kontribusi intensitas penggunaan smartphone dan tingkat ketergantungan media sosial terhadap motivasi belajar siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang dengan nilai kontribusi sebesar 14,3 %.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan yang diambil dalam penelitian ini, maka dapat disajikan implikasi sebagai berikut:

1. Telah terbukti bahwa terdapat kontribusi positif dan signifikan intensitas penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar siswa di SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang. Hal ini menunjukkan intensitas penggunaan smartphone tidak dapat membantu memberikan kontribusi demi terciptanya motivasi belajar siswa. Sehingga diperlukan upaya untuk lain untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang. Kontribusi yang diberikan dalam intensitas penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar siswa di SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang adalah senilai 4,1 % ini berarti terdapat 95,9 % lagi ditentukan oleh faktor-faktor lain yang dapat kontribusi terhadap motivasi belajar siswa.

2. Telah terbukti bahwa terdapat kontribusi positif dan signifikan tingkat ketergantungan media sosial terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini menunjukkan tingkat ketergantungan media sosial terhadap motivasi belajar siswa, dapat membantu memberikan kontribusi demi terciptanya motivasi belajar siswa. Kontribusi yang diberikan dalam tingkat ketergantungan media sosial terhadap motivasi belajar siswa di SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang adalah senilai 12,4% ini berarti terdapat 87,6 % lagi ditentukan oleh faktor- faktor lain yang dapat kontribusi terhadap motivasi belajar siswa.
3. Telah terbukti bahwa terdapat kontribusi positif dan signifikan intensitas penggunaan smartphone dan tingkat ketergantungan media sosial terhadap motivasi belajar siswa di SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang. Kontribusi yang diberikan tidak terlalu tinggi dalam intensitas penggunaan smartphone dan tingkat ketergantungan media sosial terhadap motivasi belajar siswa di SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang adalah senilai 14,3 % ini berarti terdapat 85,7 % lagi ditentukan oleh faktor- faktor lain yang dapat kontribusi terhadap motivasi belajar siswa.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, peneliti dapat memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti berharap agar intensitas penggunaan smartphone yang dilakukan siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa untuk lebih dikurangi, karena terbukti pengaruh positifnya rendah. Bahkan mendekati tak memiliki pengaruh positif.
2. Adapun tingkat ketergantungan media sosial yang dilakukan siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa juga tidak terlalu berpengaruh positif dengan motivasi belajar, sehingga diharapkan para siswa lebih memanfaatkan media sosial dengan hal-hal yang positif dan tidak berlebihan dalam penggunaannya.
3. Untuk mewujudkan motivasi belajar siswa, orang tua dan guru SMA

Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa harus lebih bekerja sama dalam mendidik dan membina. Serta dalam mewujudkan kesuksesan kurikulum 2013 yang dengan menekankan pada proses pembelajaran metode Scientific dimana model pembelajaran yang di sarankan diantaranya Discovery Learning, Problem Base Learning, dan Project Base Learning. Salah satu penunjang proses pembelajaran ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi, salah satunya pemanfaatan smartphome dan media sosial. Maka diharapkan orang tua dan guru agar lebih diawasi kembali penggunaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, Manajemen Penelitian, Jakarta: Rineka Cipta, 2000
- Caroll dan Romano, Your Digital Afterlife, Berkeley CA: New Riders, 2011
- C. Fuch, Social Media a Critical Introduction, Los Angeles: SAGE Publications, 2014
- Dariyanto, Teknik Handphone, Bandung: CV Yrama Widya, 2010
- Departemen Pendidikan Indonesia, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Balai Pustaka, 2003
- Djamarah, Syaiful Bahri, Psikologi Belajar, Jakarta: Rineka Cipta, 2015
- Daniel Hartono, dkk, Menggunakan Smartphone/PDA Lebih Optimal, Bandung: Informatika, 2008.
- Dimiyati dan Mudjiono. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Depdikbud. 1994
- D Straubhaar & Robert La Rose, Joseph, Media Now : Understanding Media, Culture, and Technology, USA : Wadsworth Group, 2011
- Effendy, Onong Uchjana, Ilmu Komunikasi Teori dan Praktik, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013
- Hamalik, Oemar, Prosedur Belajar Mengajar, Jakarta : Bumi Aksara. 2003 Iskandar, Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif), Jakarta: Gaung Persada Press, 2008
- Kasiram, Metodologi Penelitian, Malang: UIN Malang, 2008
- Kriyantono, Rachmat, Teknik Praktis Riset Komunikasi, Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2008.
- Lister et al., New Media : Critical Introduction, London: 2013
- Nashar, Peranan Motivasi dan Kemampuan awal dalam kegiatan Pembelajaran, Jakarta: Delia Press, 2004
- Nasrullah, Rulli, Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sositeknologi, Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017
- Nurudin, Pengantar Komunikasi Massa, Depok: Rajagrafindo, 2003

Sardiman, A.M, Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, Jakarta :
Grafindo Persada. 2000

Siregar, Syofian, Statistik Parametrik untuk penelitian kuantitatif, Jakarta:
PT. Bumi Aksara, 2014

Sugiharti, Perkembangan Masyarakat Informasi dan Teori Sosial
Kontemporer, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014

Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D, Bandung
: Alfabeta, 2012

Smith, Mark K. dkk, Teori Pembelajaran dan Pengajaran, Yogyakarta:
Mirza Media, 2009

Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, Panduan Optimalisasi
Media Sosial Untuk Kementerian Perdagangan RI, Jakarta : Pusat
Humas Kementerian Perdagangan RI, 2014.

Uno, Hamzah B., Teori Motivasi dan Pengukurannya, Jakarta: PT. Bumi
Aksara, 2016

Winarso, Heru P. Sosiologi Komunikasi Massa, Jakarta : Prestasi
Pustaka, 2005. Jurnal Ilmiah INTERAKSI, Vol. 4 No. 1, Januari
2015 (Pusat Penelitian

Universitas Diponegoro Semarang: 2015.

<https://kbbi.web.id/intensitas>,

<https://id.techinasia.com/jumlah-pengguna-smartphone-di-indonesia-2018>.

LAMPIRAN DISTRIBUSI FREKUENSI DATA

A. Deskripsi Data

Statistics

	Motivasi Belajar	Intensitas Penggunaan Smartphone	Tingkat Ketergantungan Media Sosial
N Valid	83	83	83
Missing	0	0	0
Mean	74,02	74,33	74,66
Median	74,00	76,00	74,00
Mode	73	67	72
Std. Deviation	7,513	14,523	12,704
Variance	56,438	210,929	161,397
Range	31	76	66
Minimum	59	28	40
Maximum	90	104	106
Sum	6144	6169	6197

1. Variabel Motivasi Belajar (Y)

Statistics

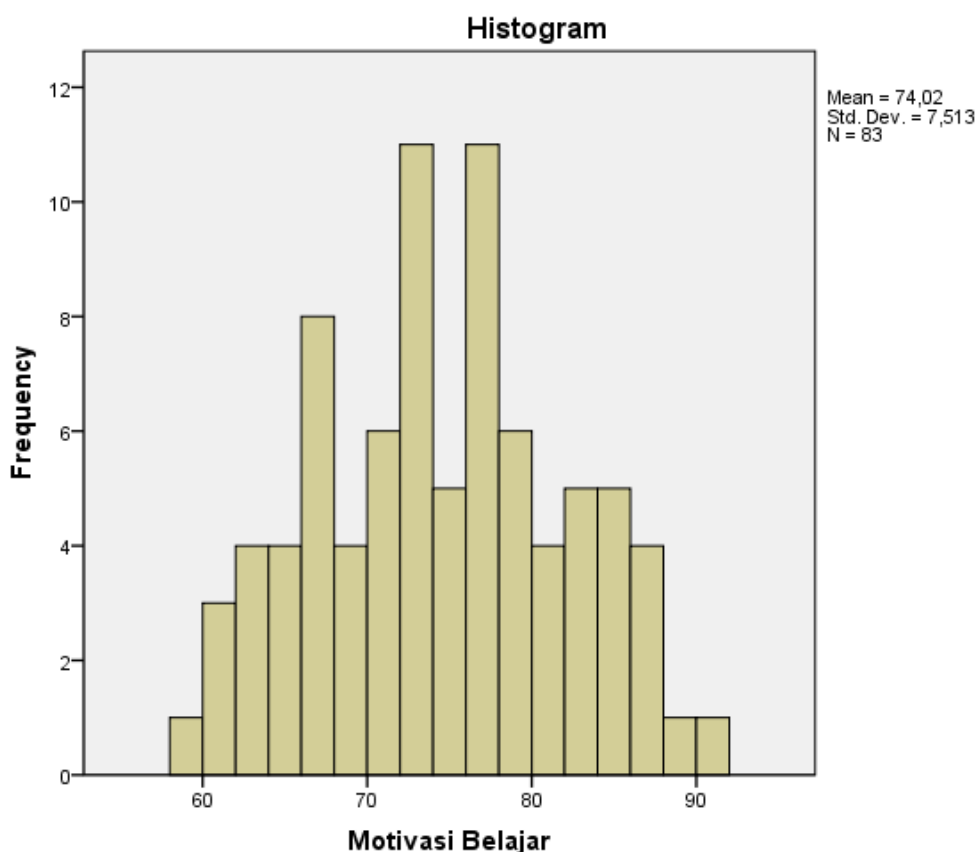
Motivasi Belajar

N Valid	83
Missing	0

Motivasi Belajar

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 59	1	1,2	1,2	1,2
60	2	2,4	2,4	3,6
61	1	1,2	1,2	4,8
63	4	4,8	4,8	9,6
64	1	1,2	1,2	10,8

65	3	3,6	3,6	14,5
66	5	6,0	6,0	20,5
67	3	3,6	3,6	24,1
68	3	3,6	3,6	27,7
69	1	1,2	1,2	28,9
70	1	1,2	1,2	30,1
71	5	6,0	6,0	36,1
72	3	3,6	3,6	39,8
73	8	9,6	9,6	49,4
74	3	3,6	3,6	53,0
75	2	2,4	2,4	55,4
76	5	6,0	6,0	61,4
77	6	7,2	7,2	68,7
78	3	3,6	3,6	72,3
79	3	3,6	3,6	75,9
80	3	3,6	3,6	79,5
81	1	1,2	1,2	80,7
82	3	3,6	3,6	84,3
83	2	2,4	2,4	86,7
84	4	4,8	4,8	91,6
85	1	1,2	1,2	92,8
86	1	1,2	1,2	94,0
87	3	3,6	3,6	97,6
88	1	1,2	1,2	98,8
90	1	1,2	1,2	100,0
Total	83	100,0	100,0	



a. Menyusun Tabel Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar

Distribusi frekuensi Motivasi belajar disusun dengan langkah – langkah sebagai berikut:

1. Menentukan jumlah interval kelas

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah interval kelas (K)} &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 83 \\
 &= 7
 \end{aligned}$$

2. Menentukan Rentang Kelas = Nilai tertinggi – Nilai terendah

$$\begin{aligned}
 &= 90 - 59 \\
 &= 31
 \end{aligned}$$

3. Menentukan Panjang Kelas Interval

$$\begin{aligned}
 \text{Panjang Kelas (P)} &= \text{Rentang Kelas} : \text{Interval Kelas} \\
 &= 31 : 7 \\
 &= 4,5 \text{ (dibulatkan ke atas menjadi 5)}
 \end{aligned}$$

4. Menyusun Tabel Distribusi Frekuensi Motivasi belajar

Tentukan batas data terendah/ujung data pertama, dilanjutkan menghitung kelas interval ($P=2$) dan hasilnya dikurangi 1, dan seterusnya.

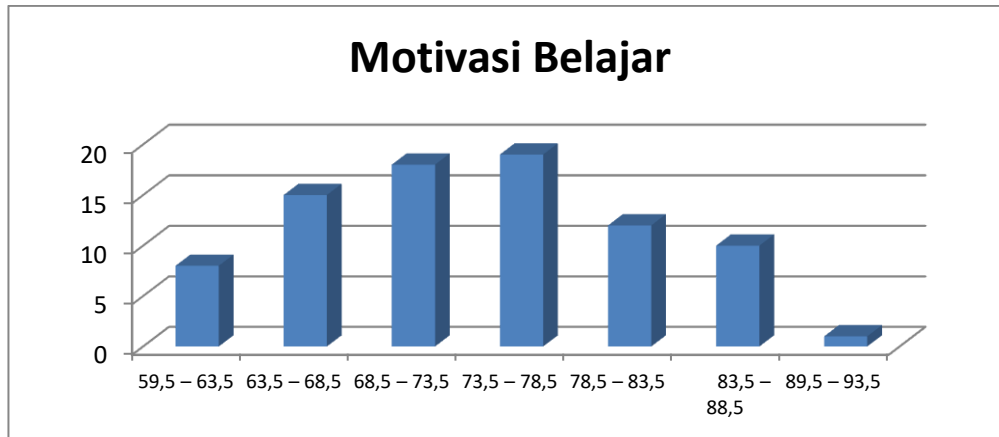
$59 + 5 = 64 - 1 = 63$	Kelas interval 59 – 63
$64 + 5 = 69 - 1 = 68$	Kelas interval 64 – 68
$69 + 5 = 74 - 1 = 73$	Kelas interval 69 – 73
$74 + 5 = 79 - 1 = 78$	Kelas interval 74 – 78
$79 + 5 = 84 - 1 = 83$	Kelas interval 79 – 83
$84 + 5 = 89 - 1 = 88$	Kelas interval 84 – 88
$89 + 5 = 94 - 1 = 93$	Kelas interval 89 – 93

Tabel Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar

No	Interval Kelas	Frekuensi
1	59 – 63	8
2	64 – 68	15
3	69 – 73	18
4	74 – 78	19
5	79 – 83	12
6	84 – 88	10
7	89 – 93	1
Jumlah		83

5. Histogram Distribusi Motivasi Belajar

No	Interval Kelas	Frekuensi
1	59,5 – 63,5	8
2	63,5 – 68,5	15
3	68,5 – 73,5	18
4	73,5 – 78,5	19
5	78,5 – 83,5	12
6	83,5 – 88,5	10
7	89,5 – 93,5	1
Jumlah		83



b. Menyusun Kategori Kecenderungan Variabel Motivasi Belajar

Pengkategorian kecenderungan variabel Motivasi belajar dibagi menjadi empat kategori yaitu:

Kelompok sangat tinggi : $M_i + 1SD_i \leq X$

Kelompok tinggi : $M_i \leq X < (M_i + 1SD_i)$

Kelompok rendah : $(M_i - 1SD_i) \leq X < M_i$

Kelompok sangat rendah : $X < (M_i - 1SD_i)$

Nilai Mean ideal (M_i) dan Standart Deviasi Ideal (SD_i), yaitu:

$$\begin{aligned} \text{Mean ideal (} M_i \text{)} &= \frac{1}{2} (\text{Skor tertinggi} + \text{Skor terendah}) \\ &= \frac{1}{2} (90 + 59) \\ &= 74,5 \text{ (dibulatkan menjadi } 75) \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Standar Deviasi Ideal} &= \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}) \\ &= \frac{1}{6} (90 - 59) \\ &= 5,16 \text{ (dibulatkan } 5) \end{aligned}$$

$$1 (SD_i) = 1 (5) = 5$$

Empat kategori kecenderungan variabel motivasi belajar jika dideskripsikan ke dalam data menjadi sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Kelompok sangat tinggi} &= M_i + 1SD_i \leq X \\ &= 75 + 5 \leq X \\ &= 80 \leq X \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Kelompok tinggi} &= M_i \leq X < (M_i + 1SD_i) \\ &= 75 \leq X < (75 + 5) \\ &= 75 \leq X < 80 \end{aligned}$$

Kelompok rendah = $(Mi - 1 SDi) \leq X < Mi$
 = $(75 - 5) \leq X < 75$
 = $70 \leq X < 75$

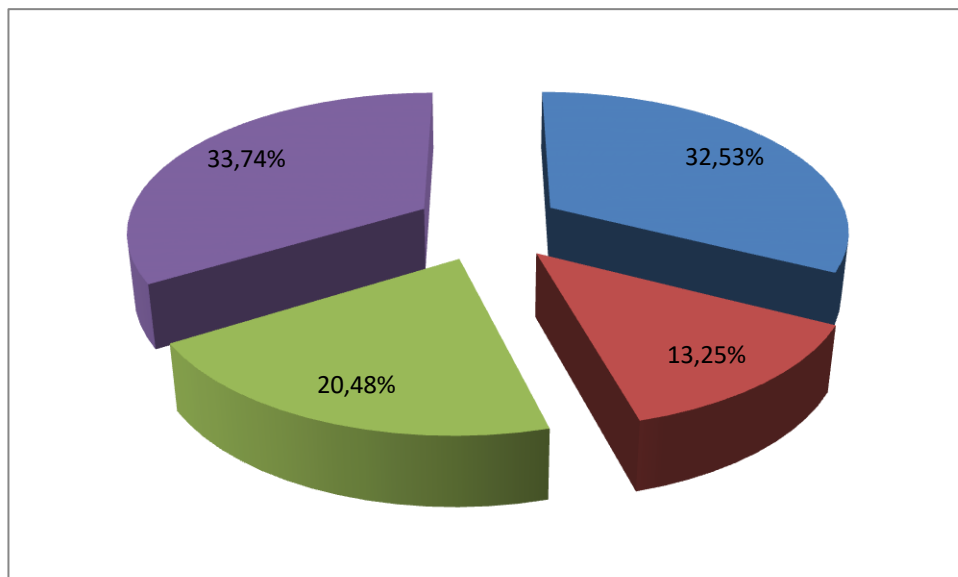
Kelompok sangat rendah = $X < (Mi - 1 SDi)$
 = $X < (75 - 5)$
 = $X < 70$

Berdasarkan perhitungan di atas, pengkategorian variabel motivasi belajar adalah sebagai berikut:

Tabel Identifikasi Kategori Motivasi Belajar

No	Kelas Interval	Rentang Skor	Frekuensi	%	KATEGORI
1	$80 \leq X$	≥ 80	27	32,53 %	Sangat Tinggi
2	$75 \leq X < 80$	75 - 80	11	13,25 %	Tinggi
3	$70 \leq X < 75$	70 - 75	17	20,48 %	Sangat rendah
4	$X < 70$	< 70	28	33,74 %	Rendah
JUMLAH			83	100 %	

Pie Chart Motivasi Belajar



2. Variabel Intensitas Penggunaan Smartphone (X₁)

Statistics

Intensitas Penggunaan

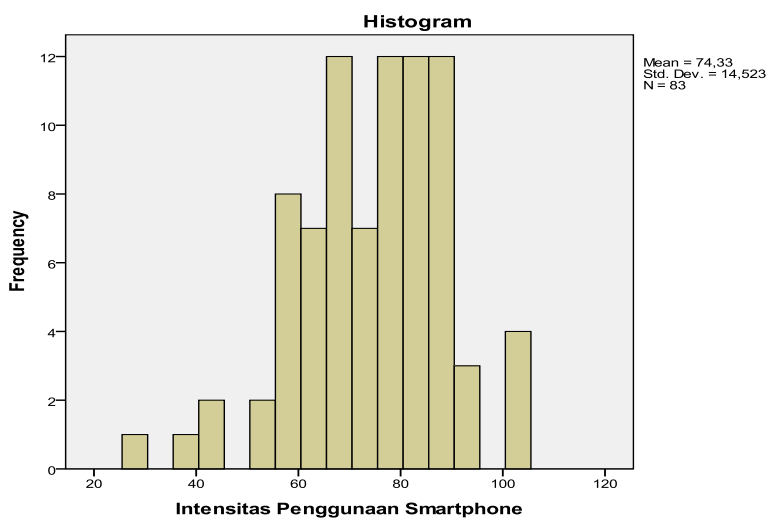
Smartphone

N	Valid	83
	Missing	0

Intensitas Penggunaan Smartphone

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 28	1	1,2	1,2	1,2
39	1	1,2	1,2	2,4
43	2	2,4	2,4	4,8
51	1	1,2	1,2	6,0
55	1	1,2	1,2	7,2
56	1	1,2	1,2	8,4
57	2	2,4	2,4	10,8
58	1	1,2	1,2	12,0
59	2	2,4	2,4	14,5
60	2	2,4	2,4	16,9
62	1	1,2	1,2	18,1
63	3	3,6	3,6	21,7
64	1	1,2	1,2	22,9
65	2	2,4	2,4	25,3
66	1	1,2	1,2	26,5
67	6	7,2	7,2	33,7
68	3	3,6	3,6	37,3
69	1	1,2	1,2	38,6
70	1	1,2	1,2	39,8
71	3	3,6	3,6	43,4
74	3	3,6	3,6	47,0
75	1	1,2	1,2	48,2

76	2	2,4	2,4	50,6
77	3	3,6	3,6	54,2
79	4	4,8	4,8	59,0
80	3	3,6	3,6	62,7
81	2	2,4	2,4	65,1
82	1	1,2	1,2	66,3
83	2	2,4	2,4	68,7
84	5	6,0	6,0	74,7
85	2	2,4	2,4	77,1
86	2	2,4	2,4	79,5
87	4	4,8	4,8	84,3
88	3	3,6	3,6	88,0
89	1	1,2	1,2	89,2
90	2	2,4	2,4	91,6
91	1	1,2	1,2	92,8
92	2	2,4	2,4	95,2
101	1	1,2	1,2	96,4
102	1	1,2	1,2	97,6
104	2	2,4	2,4	100,0
Total	83	100,0	100,0	



- a. Menyusun Tabel Distribusi Frekuensi Intensitas Penggunaan Smartphone
(X_1)

Distribusi frekuensi Intensitas Penggunaan Smartphone disusun dengan langkah – langkah sebagai berikut:

1. Menentukan jumlah interval kelas

$$\begin{aligned} \text{Jumlah interval kelas (K)} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 83 \\ &= 7 \end{aligned}$$

2. Menentukan Rentang Kelas = Nilai tertinggi – Nilai terendah

$$\begin{aligned} &= 104 - 28 \\ &= 76 \end{aligned}$$

3. Menentukan Panjang Kelas Interval

$$\begin{aligned} \text{Panjang Kelas (P)} &= \text{Rentang Kelas} : \text{Interval Kelas} \\ &= 76 : 7 \\ &= 10,85 \text{ (dibulatkan ke atas menjadi 11)} \end{aligned}$$

4. Menyusun Tabel Distribusi Frekuensi Intensitas Penggunaan Smartphone

Tentukan batas data terendah/ujung data pertama, dilanjutkan menghitung kelas interval ($P=2$) dan hasilnya dikurangi 1, dan seterusnya.

$28 + 11 = 39 - 1 = 38$	Kelas interval 28 – 38
$39 + 11 = 50 - 1 = 49$	Kelas interval 39 – 49
$50 + 11 = 61 - 1 = 60$	Kelas interval 50 – 60
$61 + 11 = 72 - 1 = 71$	Kelas interval 61 – 71
$72 + 11 = 83 - 1 = 82$	Kelas interval 72 – 82
$83 + 11 = 94 - 1 = 93$	Kelas interval 83 – 93
$94 + 11 = 105 - 1 = 104$	Kelas interval 94 – 104

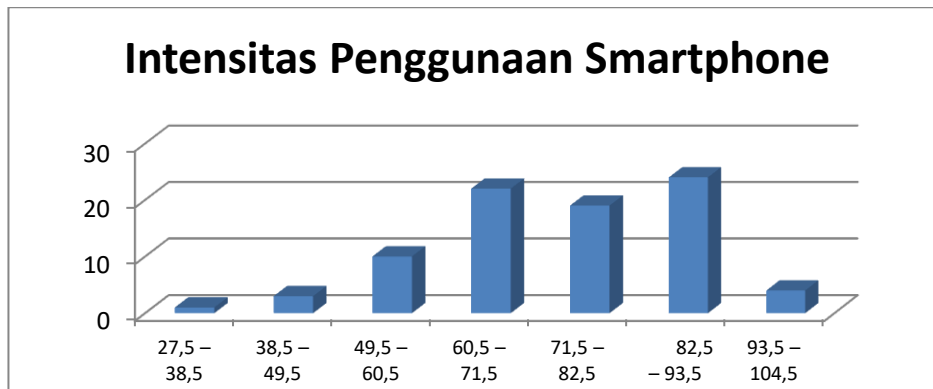
Tabel Distribusi Frekuensi Intensitas Penggunaan Smartphone

No	Interval Kelas	Frekuensi
1	28 – 38	1
2	39 – 49	3
3	50 – 60	10
4	61 – 71	22

5	72 – 82	19
6	83 – 93	24
7	94 – 104	4
Jumlah		83

5. Histogram Distribusi Frekuensi Intensitas Penggunaan Smartphone

No	Interval Kelas	Frekuensi
1	27,5 – 38,5	1
2	38,5 – 49,5	3
3	49,5 – 60,5	10
4	60,5 – 71,5	22
5	71,5 – 82,5	19
6	82,5 – 93,5	24
7	93,5 – 104,5	4
Jumlah		83



b. Menyusun Kategori Kecenderungan Variabel Intensitas Penggunaan Smartphone (X_1)

Pengkategorian kecenderungan variabel Intensitas penggunaan smartphone dibagi menjadi empat kategori yaitu:

Kelompok sangat tinggi : $M_i + 1SD_i \leq X$

Kelompok tinggi : $M_i \leq X < (M_i + 1SD_i)$

Kelompok rendah : $(M_i - 1SD_i) \leq X < M_i$

Kelompok sangat rendah : $X < (Mi - 1 SDi)$

Nilai Mean ideal (Mi) dan Standart Deviasi Ideal (SDi), yaitu:

$$\begin{aligned} \text{Mean ideal (Mi)} &= \frac{1}{2} (\text{Skor tertinggi} + \text{Skor terendah}) \\ &= \frac{1}{2} (104 + 28) \\ &= 66 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Standar Deviasi Ideal} &= \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}) \\ &= \frac{1}{6} (104 - 28) \\ &= 12,6 \text{ (dibulatkan 13)} \end{aligned}$$

$$1 (SDi) = 1 (13) = 13$$

Empat kategori kecenderungan variabel intensitas penggunaan smartphone jika dideskripsikan ke dalam data menjadi sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Kelompok sangat tinggi} &= Mi + 1SDi \leq X \\ &= 66 + 13 \leq X \\ &= 79 \leq X \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Kelompok tinggi} &= Mi \leq X < (Mi + 1SDi) \\ &= 66 \leq X < (66 + 13) \\ &= 66 \leq X < 79 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Kelompok rendah} &= (Mi - 1 SDi) \leq X < Mi \\ &= (66 - 13) \leq X < 66 \\ &= 53 \leq X < 66 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Kelompok sangat rendah} &= X < (Mi - 1 SDi) \\ &= X < 66 - 13) \\ &= X < 53 \end{aligned}$$

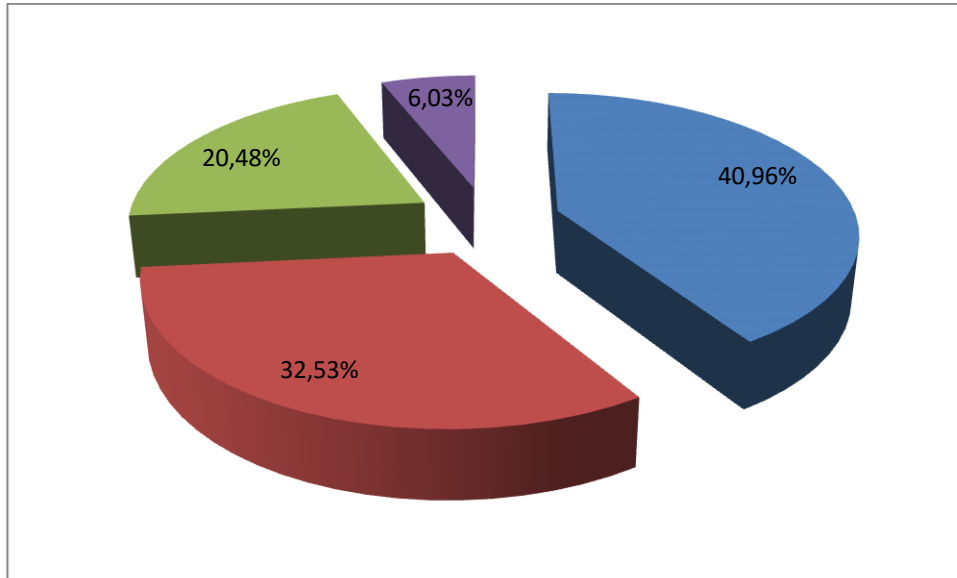
Berdasarkan perhitungan di atas, pengkategorian variabel Intensitas Penggunaan Samrtphone dalah sebagai berikut:

Tabel Identifikasi Kategori Intensitas Penggunaan Samrtphone

No	Kelas Interval	Rentang Skor	Frekuensi	%	KATEGORI
1	$79 \leq X$	≥ 79	34	40,96 %	Sangat Tinggi
2	$66 \leq X < 79$	66 - 79	27	32,53 %	Tinggi
3	$53 \leq X < 66$	53 - 66	17	20,48 %	Sangat rendah

4	X < 53	< 53	5	6,03 %	Rendah
JUMLAH			83	100 %	

Pie Chart Kecenderungan Intensitas Penggunaan Samrtphone



3. Variabel Tingkat Ketergantungan Media Sosial (X₂)

Statistics

Tingkat Ketergantungan

Media Sosial

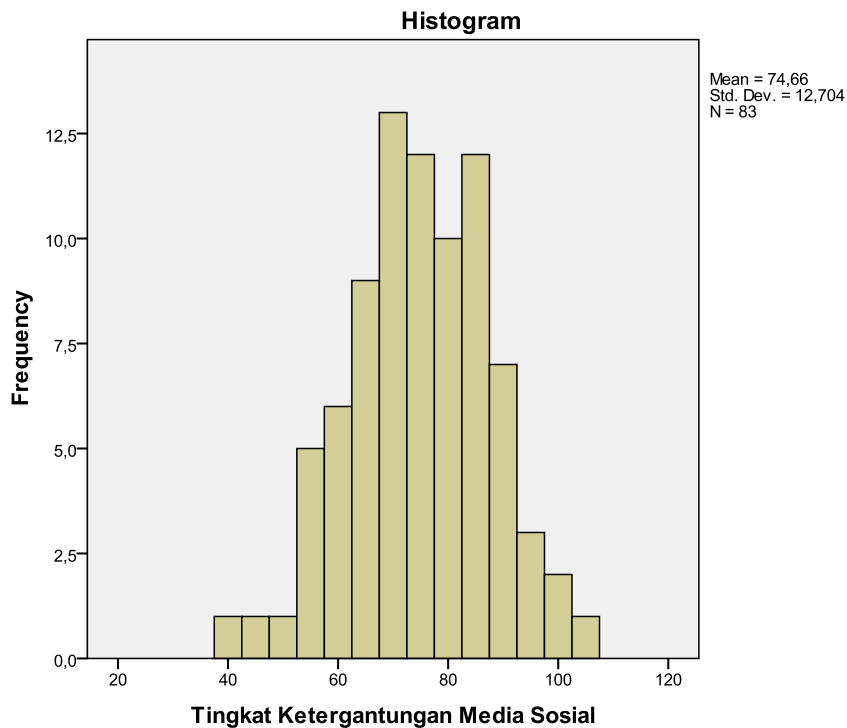
N	Valid	83
	Missing	0

Tingkat Ketergantungan Media Sosial

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 40	1	1,2	1,2	1,2
47	1	1,2	1,2	2,4
49	1	1,2	1,2	3,6
53	1	1,2	1,2	4,8
54	1	1,2	1,2	6,0
55	1	1,2	1,2	7,2

57	2	2,4	2,4	9,6
59	1	1,2	1,2	10,8
60	1	1,2	1,2	12,0
61	1	1,2	1,2	13,3
62	3	3,6	3,6	16,9
63	1	1,2	1,2	18,1
64	4	4,8	4,8	22,9
65	3	3,6	3,6	26,5
67	1	1,2	1,2	27,7
69	3	3,6	3,6	31,3
70	2	2,4	2,4	33,7
71	3	3,6	3,6	37,3
72	5	6,0	6,0	43,4
73	4	4,8	4,8	48,2
74	3	3,6	3,6	51,8
75	2	2,4	2,4	54,2
76	2	2,4	2,4	56,6
77	1	1,2	1,2	57,8
78	4	4,8	4,8	62,7
79	4	4,8	4,8	67,5
81	1	1,2	1,2	68,7
82	1	1,2	1,2	69,9
83	4	4,8	4,8	74,7
84	1	1,2	1,2	75,9
85	2	2,4	2,4	78,3
86	3	3,6	3,6	81,9
87	2	2,4	2,4	84,3
88	1	1,2	1,2	85,5
90	4	4,8	4,8	90,4
92	2	2,4	2,4	92,8
93	2	2,4	2,4	95,2

95	1	1,2	1,2	96,4
98	1	1,2	1,2	97,6
99	1	1,2	1,2	98,8
106	1	1,2	1,2	100,0
Total	83	100,0	100,0	



a. Menyusun tabel frekuensi ketergantungan media sosial (X_2)

Distribusi frekuensi tingkat ketergantungan media sosial disusun dengan langkah

– langkah sebagai berikut:

1. Menentukan jumlah interval kelas

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah interval kelas (K)} &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 83 \\
 &= 7
 \end{aligned}$$

2. Menentukan Rentang Kelas = Nilai tertinggi – Nilai terendah

$$= 106 - 40$$

$$= 66$$

3. Menentukan Panjang Kelas Interval

$$\begin{aligned} \text{Panjang Kelas (P)} &= \text{Rentang Kelas} : \text{Interval Kelas} \\ &= 66 : 7 \\ &= 9,52 \text{ (dibulatkan ke atas menjadi 10)} \end{aligned}$$

4. Menyusun Tabel Distribusi Frekuensi Tingkat Ketergantungan Media Sosial

Tentukan batas data terendah/ujung data pertama, dilanjutkan menghitung kelas interval ($P=2$) dan hasilnya dikurangi 1, dan seterusnya.

$40 + 10 = 50 - 1 = 49$	Kelas interval 40 – 49
$50 + 10 = 60 - 1 = 59$	Kelas interval 50 – 59
$60 + 10 = 70 - 1 = 69$	Kelas interval 60 – 69
$70 + 10 = 80 - 1 = 79$	Kelas interval 70 – 79
$80 + 10 = 90 - 1 = 89$	Kelas interval 80 – 89
$90 + 10 = 100 - 1 = 99$	Kelas interval 90 – 99
$100 + 10 = 110 - 1 = 109$	Kelas interval 100 – 109

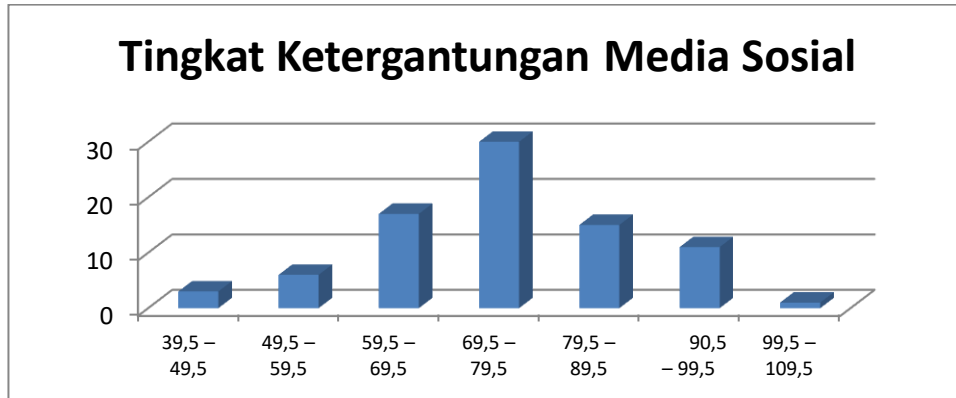
Tabel Distribusi Frekuensi Tingkat Ketergantungan Media Sosial

No	Interval Kelas	Frekuensi
1	40 – 49	3
2	50 – 59	6
3	60 – 69	17
4	70 – 79	30
5	80 – 89	15
6	90 – 99	11
7	100 – 109	1
Jumlah		83

1. Histogram Distribusi Tingkat Ketergantungan Media Sosial

No	Interval Kelas	Frekuensi
1	39,5 – 49,5	3
2	49,5 – 59,5	6
3	59,5 – 69,5	17
4	69,5 – 79,5	30

5	79,5 – 89,5	15
6	90,5 – 99,5	11
7	99,5 – 109,5	1
Jumlah		83



b. Menyusun Kategori Kecenderungan Variabel Tingkat ketergantungan Media Sosial (X_2)

Pengkategorian kecenderungan variabel Intensitas penggunaan smartphone dibagi menjadi empat kategori yaitu:

Kelompok sangat tinggi : $M_i + 1SD_i \leq X$

Kelompok tinggi : $M_i \leq X < (M_i + 1SD_i)$

Kelompok rendah : $(M_i - 1SD_i) \leq X < M_i$

Kelompok sangat rendah : $X < (M_i - 1SD_i)$

Nilai Mean ideal (M_i) dan Standart Deviasi Ideal (SD_i), yaitu:

$$\begin{aligned} \text{Mean ideal } (M_i) &= \frac{1}{2} (\text{Skor tertinggi} + \text{Skor terendah}) \\ &= \frac{1}{2} (106 + 40) \\ &= 73 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Standar Deviasi Ideal} &= \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}) \\ &= \frac{1}{6} (106 - 40) \\ &= 11 \end{aligned}$$

$$1 (SD_i) = 1 (11) = 11$$

Empat kategori kecenderungan variabel Tingkat ketergantungan media sosial jika dideskripsikan ke dalam data menjadi sebagai berikut:

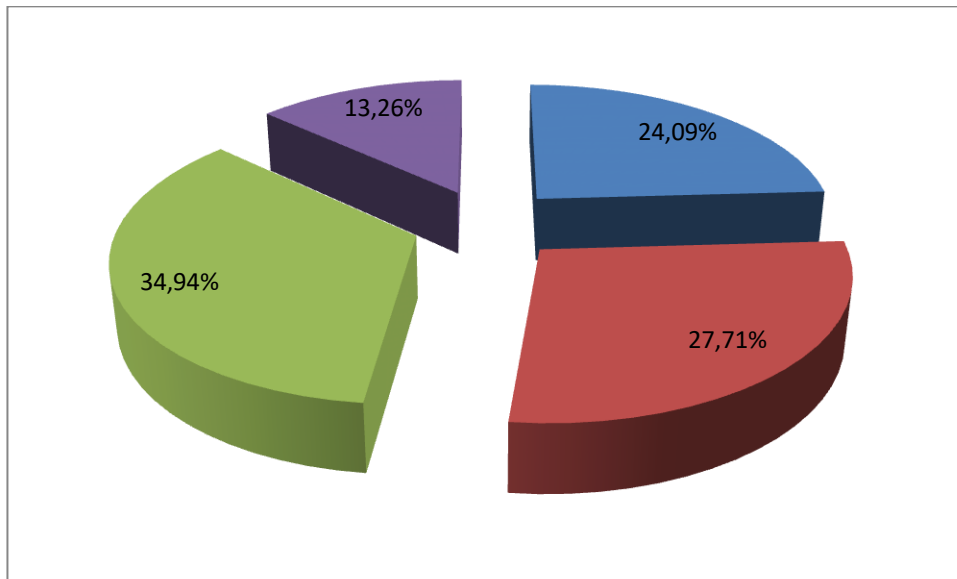
$$\begin{aligned}
 \text{Kelompok sangat tinggi} &= M_i + 1SD_i \leq X \\
 &= 73 + 11 \leq X \\
 &= 84 \leq X \\
 \text{Kelompok tinggi} &= M_i \leq X < (M_i + 1SD_i) \\
 &= 73 \leq X < (73 + 11) \\
 &= 73 \leq X < 84 \\
 \text{Kelompok rendah} &= (M_i - 1SD_i) \leq X < M_i \\
 &= (73 - 11) \leq X < 73 \\
 &= 62 \leq X < 73 \\
 \text{Kelompok sangat rendah} &= X < (M_i - 1SD_i) \\
 &= X < 73 - 11) \\
 &= X < 62
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, pengkategorian variabel tingkat ketergantungan media sosial adalah sebagai berikut:

Tabel Identifikasi Kategori tingkat ketergantungan media sosial

No	Kelas Interval	Rentang Skor	Frekuensi	%	KATEGORI
1	$84 \leq X$	≥ 84	20	24,09 %	Sangat Tinggi
2	$73 \leq X < 84$	73 – 84	23	27,71 %	Tinggi
3	$62 \leq X < 73$	62 – 73	29	34,94 %	Sangat rendah
4	$X < 62$	< 62	11	13,26 %	Rendah
JUMLAH			83	100 %	

Pie Chart Tingkat Ketergantungan Media Sosial



LAMPIRAN UJI PRASYARAT ANALISIS

A. Uji Normalitas

1. Motivasi belajar (Y)

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Motivasi Belajar
N		83
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	74,02
	Std. Deviation	7,513
Most Extreme Differences	Absolute	,066
	Positive	,066
	Negative	-,050
Kolmogorov-Smirnov Z		,602
Asymp. Sig. (2-tailed)		,862

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

2. Intensitas Penggunaan Smartphone (X₁)

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Intensitas Penggunaan Smartphone
N		83
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	74,33
	Std. Deviation	14,523
Most Extreme Differences	Absolute	,084
	Positive	,064
	Negative	-,084
Kolmogorov-Smirnov Z		,766
Asymp. Sig. (2-tailed)		,601

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

3. Tingkat Ketergantungan Media Sosial (X₂)

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Tingkat Penggunaan Smartphone
N		83
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	74,66
	Std. Deviation	12,704
Most Extreme Differences	Absolute	,051
	Positive	,042
	Negative	-,051
Kolmogorov-Smirnov Z		,463
Asymp. Sig. (2-tailed)		,983

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

B. Uji Linearitas

1. Uji Linearitas Intensitas Penggunaan Smartphone (X₁) Terhadap Motivasi Belajar (Y)

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Motivasi Belajar * Intensitas Penggunaan Smartphone	83	100,0%	0	,0%	83	100,0%

Report

Motivasi Belajar

Intensitas Penggunaan Smartphone	Mean	N	Std. Deviation
dimension1 28	78,00	1.	
39	84,00	1.	

43	81,00	2	9,899
51	77,00	1	
55	69,00	1	
56	71,00	1	
57	76,50	2	2,121
58	83,00	1	
59	79,50	2	7,778
60	74,00	2	4,243
62	72,00	1	
63	70,00	3	6,557
64	76,00	1	
65	69,00	2	12,728
66	61,00	1	
67	75,00	6	8,532
68	76,00	3	7,937
69	77,00	1	
70	67,00	1	
71	73,67	3	9,018
74	76,67	3	2,082
75	81,00	1	
76	70,00	2	2,828
77	80,33	3	6,351
79	74,00	4	10,985
80	77,00	3	8,718
81	70,00	2	9,899
82	68,00	1	
83	68,00	2	12,728
84	76,80	5	8,106
85	74,50	2	2,121
86	83,50	2	4,950
87	67,50	4	3,697
88	63,33	3	,577
89	67,00	1	
90	69,00	2	4,243
91	68,00	1	
92	79,50	2	,707
101	86,00	1	

	102	80,00	1	
	104	69,50	2	4,950
	Total	74,02	83	7,513

ANOVA Table

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi Belajar	Between Groups	(Combined)	2298,485	40	57,462	1,036	,454
* Intensitas		Linearity	126,410	1	126,410	2,279	,139
Penggunaan Smartphone		Deviation from Linearity	2172,076	39	55,694	1,004	,493
	Within Groups		2329,467	42	55,463		
	Total		4627,952	82			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Motivasi Belajar * Intensitas Penggunaan Smartphone	-,165	,027	,705	,497

2. Uji Linearitas Tingkat Ketergantungan Media Sosial (X₂) Terhadap Motivasi Belajar (Y)

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Motivasi Belajar * Tingkat Ketergantungan Media Sosial	83	100,0%	0	,0%	83	100,0%

Report

Motivasi Belajar

Tingkat Ketergantungan Media Sosial	Mean	N	Std. Deviation
40	59,00	1	.
47	73,00	1	.
49	71,00	1	.
53	63,00	1	.
54	76,00	1	.
55	68,00	1	.
57	73,00	2	,000
59	78,00	1	.
60	72,00	1	.
61	68,00	1	.
62	72,33	3	15,503
63	74,00	1	.
64	72,00	4	6,976
65	64,67	3	5,686
67	78,00	1	.
69	64,00	3	1,000
70	77,50	2	6,364
71	79,67	3	,577
72	67,40	5	5,727
73	78,25	4	4,573
74	73,33	3	9,713
75	75,00	2	1,414
76	76,00	2	1,414
77	73,00	1	.
78	73,00	4	7,746
79	75,25	4	2,500
81	84,00	1	.
82	77,00	1	.
83	72,50	4	7,724
84	82,00	1	.
85	71,00	2	,000
86	85,67	3	3,215

87	81,00	2	7,071
88	69,00	1	
90	82,50	4	6,608
92	75,00	2	2,828
93	82,50	2	3,536
95	63,00	1	
98	74,00	1	
99	83,00	1	
106	67,00	1	
Total	74,02	83	7,513

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi Belajar *	Between Groups	(Combined)	2906,918	40	72,673	1,774	,035
Tingkat		Linearity	573,365	1	573,365	13,992	,001
Ketergantungan		Deviation from	2333,553	39	59,835	1,460	,115
Media Sosial		Linearity					
	Within Groups		1721,033	42	40,977		
	Total		4627,952	82			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Motivasi Belajar *	,352	,124	,793	,628
Tingkat				
Ketergantungan				
Media Sosial				

C. Uji Homogenitas

1. Intensitas Penggunaan Smartphone

Test of Homogeneity of Variances

Motivasi Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,582	23	42	,097

ANOVA

Motivasi Belajar

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	2298,485	40	57,462	1,036	,454
Within Groups	2329,467	42	55,463		
Total	4627,952	82			

2. Tingkat Ketergantungan Media Sosial

Test of Homogeneity of Variances

Motivasi Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3,151	20	42	,001

ANOVA

Motivasi Belajar

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	2906,918	40	72,673	1,774	,035
Within Groups	1721,033	42	40,977		
Total	4627,952	82			

LAMPIRAN UJI HIPOTESIS

A. Uji Hipotesis

1. Uji Hipotesis Pertama

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1 dimensi n0	Intenistas Penggunaan Smartphone ^a	.	Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Model Summary

R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
,165 ^a	,027	,015	7,455

a. Predictors: (Constant), Intenistas Penggunaan Smartphone

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	126,410	1	126,410	2,275	,135 ^a
	Residual	4501,542	81	55,575		
	Total	4627,952	82			

a. Predictors: (Constant), Intenistas Penggunaan Smartphone

b. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	80,378	4,292		18,728	,000
	Intenistas Penggunaan Smartphone	-,085	,057	-,165	-1,508	,135

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	80,378	4,292		18,728	,000
	Intenistas Penggunaan Smartphone	-,085	,057	-,165	-1,508	,135

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

2. Uji Hipotesis Kedua

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Tingkat Ketergantungan Media Sosial ^a		Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Motivasi Belajar

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	573,365	1	573,365	11,454	,001 ^a
	Residual	4054,587	81	50,057		
	Total	4627,952	82			

a. Predictors: (Constant), Tingkat Ketergantungan Media Sosial

b. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	58,484	4,657		12,558	,000
	Tingkat Ketergantungan Media Sosial	,208	,062	,352	3,384	,001

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

3. Uji Hipotesis Ketiga

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Motivasi Belajar	74,02	7,513	83
Intenistas Penggunaan Smartphone	74,33	14,523	83
Tingkat Ketergantungan Media Sosial	74,66	12,704	83

Correlations

		Motivasi Belajar	Intensitas Penggunaan Smartphone	Tingkat Ketergantungan Media Sosial
Pearson Correlation	Motivasi Belajar	1,000	-,165	,352
	Intenistas Penggunaan Smartphone	-,165	1,000	-,076
	Tingkat Ketergantungan Media Sosial	,352	-,076	1,000
Sig. (1-tailed)	Motivasi Belajar		,068	,001
	Intenistas Penggunaan Smartphone	,068		,247

	Tingkat Ketergantungan Media Sosial	,001	,247	
N	Motivasi Belajar	83	83	83
	Intenistas Penggunaan Smartphone	83	83	83
	Tingkat Ketergantungan Media Sosial	83	83	83

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
dim 1 ensi on0	Tingkat Ketergantungan Media Sosial, Intenistas Penggunaan Smartphone ^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	,378 ^a	,143	,122	7,040	,143	6,684	2	80	,002

a. Predictors: (Constant), Tingkat Ketergantungan Media Sosial, Intenistas Penggunaan Smartphone

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	662,622	2	331,311	6,684	,002 ^a
	Residual	3965,330	80	49,567		
	Total	4627,952	82			

- a. Predictors: (Constant), Tingkat Ketergantungan Media Sosial, Intenistas Penggunaan Smartphone
 b. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Coefficientsa

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Correlations			Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Zero-order	Partial	Part	Tolerance	VIF
1	(Constant)	64,307	6,349		10,129	,000					
	Intenistas Penggunaan Smartphone	-,072	,054	-,139	-1,342	,183	-,165	-,148	-,139	,994	1,006
	Tingkat Ketergantungan Media Sosial	,202	,061	,341	3,289	,001	,352	,345	,340	,994	1,006

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Collinearity Diagnostics^a

Model	Dimension	Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions		
				(Constant)	Intenistas Penggunaan Smartphone	Tingkat Ketergantungan Media Sosial
1	1	2,955	1,000	,00	,00	,00
	2	,035	9,221	,00	,58	,35
	3	,010	17,382	1,00	,42	,65

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Judul Penelitian : Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone dan Tingkat Ketergantungan Media Sosial dengan Motivasi Belajar Siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang

Peneliti : Eko Budi Prasetyo, S.Sos.

Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam (S2) UIN-SU Medan

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah identitas anda secara lengkap terlebih dahulu
2. **Angket ini ditujukan kepada siswa(i) muslim/muslimah yang belum pernah mengisi angket dengan judul diatas.**
3. Pilihlah salah satu jawaban terhadap pernyataan-pernyataan berikut, apakah anda Sangat Sering (SS), Sering (S), Kadang-Kadang (KK), Jarang (J), Tidak Pernah (TP) dengan cara menceklis (V)
4. Jawaban adalah rahasia dan tidak mengandung benar atau salah. Yang diharapkan adalah kejujuran Anda memberikan jawaban sesuai dengan apa yang anda lakukan dan rasakan

Identitas

Nama :

Jenis kelamin :

Umur :

Kelas :

1. Variabel X1 (Intensitas Penggunaan Smartphone)

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
		TP	J	KK	S	SS
1	Setiap bangun tidur, smartphone benda yang pertama saya lihat dan gunakan					
2	Setiap makan siang, saya membuka dan menggunakan smartphone					
3	Saya bermain smartphone di Toilet					
4	Saat belajar di rumah, saya disibukan dengan smartphone					
5	Setiap makan malam, saya membuka dan menggunakan smartphone					
6	Sebelum tidur, saya bermain smartphone					
7	Saya melihat jam dari smartphone					
8	Setiap libur pekan, saya bermain smartphone pagi, siang dan malam					
9	Sehari saya gunakan smartphone lebih dari 5 jam					
10	Saya habiskan 30 menit setelah bangun					

	tidur bermain smartphone sebelum mandi					
11	Saya habiskan 1 jam bermain smartphone sebelum tidur malam					
12	Saya bermain game di smartphone 3 jam dalam sehari					
13	Sepanjang hari saya gunakan smartphone untuk chattingan					
14	Saya mendengarkan musik dari smartphone lebih dari 3 jam/hari					
15	Saya lebih lama menggunakan smartphone dari pada membaca buku					
16	setiap kali menunggu, saya bermain smartphone					
17	Setiap kali makan, saya bermain smartphone					
18	Saya galau jika tidak menggunakan smartphone					
19	Jika kuota internet habis, saya langsung beli					
20	Saya membawa smartphone ketika bepergian					
21	Saya gunakan smartphone untuk mendengar musik					
22	Saya gunakan smartphone untuk bermain game					
23	Saya disibukkan dengan smartphone saat bersama teman-teman					
24	Saya menjalin silaturahmi melalui smartphone					
25	Camera smartphone saya gunakan untuk berfoto-foto					

2. Variabel X2 (Tingkat Ketergantungan Media Sosial)

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
		TP	J	KK	S	SS
1	Informasi terkini, saya dapatkan dari media sosial					
2	Media sosial sebagai tempat bertanya tentang tugas sekolah saya					
3	Saya mengetahui harga barang yang ingin dibeli dari media sosial					
4	Saya mengetahui trend fashion terkini dari media sosial					
5	Informasi wisata, saya dapatkan dari media sosial					
6	Media sosial, sarana utama untuk mengetahui informasi tentang sekolah saya					

7	Meme (Gambar lucu) menghibur saya					
8	Saya melihat video prank di media sosial					
9	Ketika bosan, saya membaca webtoon					
10	Saya kepoin teman-teman di media sosial					
11	Ketika bosan, saya mengunjungi akun-akun hiburan (lucu)					
12	Saya chattingan ketika gak ada kegiatan					
13	Sebelum tidur saya bermain media sosial					
14	Saya bermain media sosial ketika libur pekan					
15	Saat senggang, saya membuka histori/status teman-teman di media sosial					
16	Setiap aktifitas, saya posting di media sosial					
17	Saya berkomunikasi dengan teman-teman di media sosial					
18	Saya membaca artikel di media sosial					
19	Saya jadikan media sosial tempat untuk berdiskusi					
20	Saya disibukkan dengan smartphone saat bersama teman-teman					
21	Saya memposting foto dan video di media sosial					
22	Saya mengedit foto di media sosial					

3. Variabel Y (Motivasi Belajar)

Pilihlah salah satu jawaban terhadap pernyataan-pernyataan berikut, apakah anda Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS) dengan cara menceklis (V)

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
		STS	TS	KS	S	SS
1	Saya rajin belajar karena disuruh orang tua					
2	Saya rajin belajar untuk memperbaiki ekonomi keluarga					
3	Saya rajin belajar karena dorongan dari guru					
4	Saya rajin belajar karena takut dimarahi orang tua					
5	Saya belajar karena melihat teman-teman saya rajin belajar					
6	Saya rajin belajar ketika uang jajan saya banyak					
7	Demi mendapatkan seseorang yang saya cintai, saya rajin belajar					
8	Pengalaman kerja lebih saya senangi					

	dibandingkan belajar di sekolah					
9	Saya rajin belajar karena ingin kuliah di luar negeri					
10	saya senang belajar Bahasa asing karena saya ingin keliling dunia					
11	Beasiswa Perguruan Tinggi Negeri membuat saya ingin lulus dengan nilai terbaik					
12	Hadiah prestasi belajar dari orang tua mendorong saya ingin menjadi juara kelas					
13	Saya rajin belajar agar mendapatkan pujian dari masyarakat					
14	Saya rajin belajar agar menjadi siswa yang populer					
15	Sekolah yang menyediakan potongan SPP pada siswa berprestasi memacu saya rajin belajar					
16	Saya nyaman belajar saat hujan					
17	Saya suka belajar sambil bermain					
18	Saya lebih suka belajar dengan berdiskusi					
19	Saya lebih suka belajar sendirian					
20	Saya lebih nyaman belajar dengan diiringi music					
21	Saya lebih suka belajar praktik dibanding teori saja					
22	Saya lebih suka belajar diluar sekolah					

Pertanyaan :

1. Pekerjaan Orang Tua :
 - Ayah :
 - Ibu :
2. Penghasilan Kedua Orang Tua Perbulan (pilihlah dengan menceklis v salah satu dibawah ini)
 - Kurang dari Rp. 1.000.000,-
 - Rp.1.000.000,- - Rp. 2.500.000,-
 - Rp. 2.500.000,- - Rp. 4.000.000,-
 - Rp. 4.000.000,- - Rp. 6.000.000,-
 - Rp. 6.000.000,- hingga jutaan lebih

Terima kasih, Atas perhatian dan kerja samanya, semoga Allah membalasnya dengan yang lebih baik dan semoga Allah lancarkan juga segala urusan kita.

Amin

Lampiran

VARIABEL X1 (INTENSITAS PENGGUNAAN SMARTPHONE)

NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	TOTAL SKOR	
1	2	1	4	1	1	5	2	3	1	2	5	1	5	1	5	3	1	2	2	2	2	5	2	1	3	5	65
2	4	2	1	4	2	5	2	4	4	1	5	2	5	3	4	5	2	3	4	4	2	2	2	3	5	80	
3	5	1	1	4	1	5	4	5	5	3	4	1	4	4	5	5	1	2	4	5	5	5	1	3	2	85	
4	2	2	1	2	1	4	2	3	3	1	2	1	3	1	4	2	1	3	2	4	1	3	1	4	4	57	
5	4	2	2	3	1	5	4	5	1	3	5	1	5	1	5	5	1	1	4	5	5	4	2	5	5	84	
6	3	3	1	4	4	5	3	5	5	5	5	3	5	3	4	5	3	2	2	5	4	2	2	4	5	92	
7	2	1	1	3	1	3	2	3	1	1	1	3	3	5	3	1	1	2	3	4	5	1	2	4	3	59	
8	4	2	1	2	1	4	3	3	5	2	4	4	4	2	4	5	1	4	4	5	3	4	1	4	4	80	
9	4	5	3	2	2	5	2	3	4	5	3	1	5	2	3	5	2	4	5	5	4	1	3	4	5	87	
10	3	5	1	2	3	5	3	3	1	1	5	2	5	1	2	5	3	2	2	5	2	2	1	5	5	74	
11	4	2	1	4	5	4	5	4	2	2	4	1	5	3	3	4	3	3	4	5	4	3	4	4	3	86	
12	3	2	1	3	4	4	5	3	2	2	2	3	4	4	3	5	3	5	3	5	5	5	3	4	5	88	
13	5	2	1	4	4	5	3	4	5	3	4	1	5	1	5	4	2	5	3	5	4	1	4	3	4	87	
14	3	2	1	3	4	4	2	3	4	4	5	1	4	2	3	4	3	3	4	5	2	1	2	4	4	77	
15	2	3	1	3	1	4	3	2	3	2	4	2	4	3	4	3	2	1	3	5	4	4	2	4	2	71	
16	2	1	3	2	1	4	5	2	2	1	4	1	3	2	3	4	1	1	2	5	2	1	1	4	2	59	
17	1	1	1	1	1	5	2	2	3	1	4	1	3	2	4	5	1	3	4	4	3	1	2	5	2	62	
18	3	2	1	3	2	4	3	2	4	1	4	1	5	1	2	4	1	3	2	3	4	2	3	4	3	67	
19	4	4	2	4	3	5	4	3	4	1	2	4	4	3	3	4	3	4	2	5	4	2	3	4	3	84	
20	1	3	1	3	2	4	5	4	1	1	3	1	4	3	4	5	2	3	1	5	3	1	2	5	4	71	
21	2	1	1	3	1	4	4	3	3	2	3	1	4	1	3	1	1	3	4	3	1	1	3	4	3	60	
22	3	2	1	3	3	4	1	3	3	2	1	1	2	3	1	3	1	1	2	4	2	1	2	5	4	58	
23	3	4	3	3	5	5	3	4	3	3	5	5	5	1	2	5	3	2	4	3	3	3	3	5	3	88	

24	3	1	1	1	4	1	5	2	2	3	3	3	1	4	1	3	5	1	3	3	1	5	2	1	2	5	1	2	5	5	67
25	2	3	5	2	3	5	5	3	2	1	3	2	2	4	2	3	5	2	2	3	3	2	5	3	2	2	5	4	5	79	
26	3	4	2	3	3	5	2	4	2	1	4	1	3	3	2	4	4	4	4	3	2	4	4	3	1	1	5	74			
27	5	2	1	4	2	5	2	3	3	2	3	1	5	3	3	3	3	2	2	2	5	5	5	2	4	4	5	81			
28	3	3	1	4	3	5	3	4	5	3	5	3	2	2	4	5	2	2	3	4	2	2	3	4	2	2	2	77			
29	2	4	1	5	5	5	5	5	5	2	5	1	5	2	4	5	3	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	104			
30	1	3	2	4	2	5	4	5	4	1	5	5	2	2	4	2	2	2	3	4	5	5	5	5	3	5	5	88			
31	4	3	2	4	2	5	5	5	2	3	5	5	5	5	1	5	5	2	2	5	3	5	4	1	3	2	5	91			
32	4	4	3	3	2	3	4	4	3	1	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	1	1	1	3	64			
33	2	2	1	3	2	4	3	4	4	3	2	2	3	1	2	4	2	4	2	3	2	5	1	2	2	2	5	66			
34	3	2	1	3	4	2	2	3	4	3	3	1	3	1	3	4	2	2	2	3	2	5	4	2	1	2	4	67			
35	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	4	3	1	1	2	2	39			
36	4	3	1	3	3	4	2	5	4	3	4	1	4	1	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	5	82			
37	3	3	1	1	3	4	2	2	1	1	4	1	4	2	2	4	4	4	4	4	3	4	3	3	1	3	4	67			
38	2	1	1	3	1	3	4	4	1	2	4	1	4	1	4	4	2	1	1	3	5	5	1	3	3	3	5	68			
39	1	1	1	2	1	3	4	2	3	1	2	3	2	2	1	2	3	1	2	3	3	5	2	3	2	4	3	57			
40	5	1	1	3	2	5	4	4	2	1	5	2	4	2	3	4	4	2	1	5	4	4	4	2	4	4	5	79			
41	3	4	1	3	4	5	3	4	4	4	5	1	4	4	5	4	4	4	4	3	4	5	5	1	2	2	2	86			
42	2	2	1	3	3	2	3	2	1	2	2	2	4	2	2	4	2	4	2	1	2	3	4	4	2	2	3	60			
43	1	1	1	3	2	4	3	2	2	1	2	1	5	3	2	3	5	4	1	3	3	5	4	1	2	4	4	63			
44	3	1	1	3	2	5	4	4	4	3	3	2	5	3	3	5	2	2	3	3	3	5	4	3	3	4	5	84			
45	4	3	2	4	2	4	3	5	4	3	4	1	5	2	4	5	4	4	4	4	5	5	2	2	4	4	5	90			
46	5	3	2	1	2	3	3	4	4	3	2	3	4	2	4	4	2	2	2	4	5	2	4	5	2	3	2	76			
47	5	2	1	4	2	5	5	3	2	1	4	1	4	1	2	4	4	1	4	1	4	2	5	2	1	3	4	71			
48	4	4	1	3	3	4	4	4	4	3	3	1	5	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	1	3	3	3	83			
49	3	2	1	3	4	4	2	4	2	1	2	1	3	1	3	2	4	4	2	3	5	5	3	2	4	2	2	68			
50	3	3	1	4	5	5	3	4	2	1	4	1	4	1	3	4	1	3	4	1	3	3	5	1	3	3	3	75			

78	4	1	1	1	2	1	5	3	4	3	2	3	1	4	2	4	4	1	3	3	4	2	2	3	5	3	70
79	3	1	3	2	1	2	5	3	2	1	3	1	3	2	3	3	3	1	3	3	5	2	1	3	4	5	65
80	3	4	1	4	2	5	5	5	5	3	5	2	5	2	5	5	4	5	4	5	4	3	2	2	4	5	92
81	3	1	1	3	1	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	1	3	4	4	4	4	4	4	2	79
82	4	3	1	2	2	4	2	4	2	1	4	1	4	2	4	2	2	2	2	2	5	2	2	2	4	4	67
83	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	3	3	2	2	3	3	43

VARIABEL X2 (TINGKAT KETERGANTUNGAN MEDIA SOSIAL)

NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	TOTAL SKOR
1	2	5	5	2	1	1	1	1	2	5	2	5	5	2	2	2	5	4	2	1	2	2	59
2	5	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	5	3	2	4	4	3	2	2	2	74
3	5	3	5	2	5	3	5	5	5	2	5	3	5	5	5	2	4	5	4	2	2	4	86
4	4	3	4	4	4	3	4	1	1	3	1	4	4	4	3	2	4	3	2	1	2	2	63
5	2	4	2	2	2	5	2	5	1	4	3	3	5	5	5	1	5	3	4	2	5	3	73
6	4	5	5	4	4	5	5	4	2	4	4	4	5	5	5	2	5	4	5	2	3	2	88
7	2	3	3	2	1	2	1	1	1	2	1	3	3	3	2	2	3	4	2	2	3	3	49
8	5	5	5	5	4	4	4	3	2	4	4	2	2	4	4	2	5	5	4	1	2	2	79
9	4	4	5	5	4	4	2	3	1	4	5	5	4	4	4	2	3	3	3	3	2	2	76
10	5	5	5	3	5	5	5	3	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	99
11	5	4	3	5	4	5	4	5	1	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	3	93
12	5	4	3	4	5	5	5	5	5	3	5	5	4	5	5	3	5	5	5	2	5	5	98
13	5	5	3	5	3	5	3	3	1	3	3	5	5	5	5	3	4	2	3	4	4	4	83
14	5	5	3	5	3	3	2	4	1	3	4	2	4	5	5	5	5	5	5	4	5	2	85
15	2	5	1	1	2	4	3	3	1	2	1	4	4	4	3	1	5	2	5	2	4	1	60

16	4	4	4	1	2	2	2	1	2	1	4	1	4	4	1	4	2	3	4	4	1	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	54
17	2	3	2	4	3	2	3	2	2	1	1	4	5	5	4	5	5	4	3	4	2	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	2	2	65	
18	4	5	5	4	3	5	2	4	1	3	5	5	5	5	4	5	5	4	5	3	4	2	4	4	4	4	2	5	3	4	4	5	3	5	3	85		
19	4	5	2	2	2	5	4	5	4	3	4	5	3	3	5	5	3	5	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	2	3	3	2	2	3	3	79		
20	4	5	3	1	2	4	3	2	1	2	3	4	4	4	5	4	4	5	4	2	4	3	4	4	4	4	4	1	2	4	4	1	2	2	67			
21	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1	1	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	4	2	4	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	65			
22	4	4	4	4	4	4	4	2	2	1	2	2	4	4	4	4	1	4	4	2	4	2	4	2	4	2	4	1	2	4	1	2	2	2	62			
23	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	4	75			
24	5	3	3	5	5	3	2	2	3	2	5	3	4	4	4	5	3	4	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	5	3	3	5	3	5	78			
25	5	3	2	4	2	5	4	2	1	2	2	2	4	4	4	4	5	4	5	4	2	5	5	5	5	5	5	3	2	3	3	2	3	3	72			
26	5	3	4	5	4	4	2	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	3	4	4	4	4	1	4	4	1	4	3	4	86				
27	5	5	4	4	3	5	3	5	3	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	2	5	3	4	4	4	4	4	5	3	4	5	3	3	90				
28	4	2	3	4	4	2	5	4	4	2	5	3	2	2	1	1	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	1	2	3	1	2	2	64				
29	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	106				
30	5	4	3	2	3	3	5	3	3	1	5	2	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	3	2	3	2	3	2	71				
31	5	5	4	4	3	5	3	5	1	5	2	4	5	5	5	2	4	5	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	2	5	5	5	5	84				
32	4	4	5	5	5	5	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	92					
33	4	4	3	3	4	3	4	4	2	3	3	4	5	5	4	5	5	4	4	2	3	3	4	4	4	4	2	2	4	2	4	2	4	83				
34	4	3	3	4	3	4	4	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	69				
35	4	2	2	1	1	4	1	2	1	3	3	3	3	3	2	1	2	3	2	1	2	4	3	4	3	4	3	1	1	1	1	1	1	47				
36	5	4	4	4	4	5	4	4	3	3	3	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	3	3	90					
37	4	4	4	4	4	3	4	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	3	3	72				
38	5	5	2	2	4	4	4	3	1	1	5	1	3	4	5	4	5	4	3	4	3	4	5	5	5	5	3	5	5	3	5	5	79					
39	4	4	4	4	2	4	4	2	2	1	3	3	2	2	5	3	1	3	1	4	3	4	4	4	4	4	3	2	2	3	2	3	64					
40	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	5	4	4	2	5	4	2	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	2	83					
41	3	4	3	3	3	4	5	3	2	4	4	5	5	3	4	4	4	4	2	5	4	5	4	5	4	5	4	2	3	4	3	4	78					
42	2	4	4	3	3	4	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	4	1	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	4	55				

43	4	4	5	3	2	4	5	4	4	5	1	1	4	4	4	1	5	5	3	4	2	5	1	2	3	73
44	4	4	3	4	4	5	3	3	5	2	4	4	5	5	5	5	5	2	2	5	3	4	2	2	2	81
45	4	4	5	4	5	4	4	5	4	2	5	4	5	5	5	5	5	2	2	5	3	3	5	4	92	
46	2	4	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	4	4	4	4	4	2	4	2	2	2	3	62	
47	5	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	2	3	3	3	3	2	3	74	
48	4	4	3	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	3	78	
49	5	5	2	5	4	4	4	4	5	3	3	2	2	3	2	3	2	5	2	5	2	5	2	2	74	
50	3	3	3	4	1	3	4	3	4	3	4	3	4	1	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	70	
51	4	2	1	5	4	2	5	2	1	4	5	2	4	5	2	1	5	3	1	4	1	5	1	5	65	
52	5	5	5	4	3	3	1	4	1	4	2	4	5	5	5	5	5	2	5	3	5	4	5	5	86	
53	5	3	5	5	5	5	2	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	3	4	5	4	95	
54	5	4	4	4	4	5	2	3	2	5	5	5	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	2	3	76	
55	4	4	4	4	2	3	4	1	2	1	2	4	4	4	2	2	5	2	4	2	3	2	2	2	61	
56	2	5	1	2	4	3	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	4	1	1	40	
57	4	5	5	5	3	3	4	3	3	4	3	2	5	4	5	4	5	3	1	5	5	5	3	4	82	
58	5	5	4	5	5	5	3	2	1	4	1	4	1	5	5	5	5	3	5	2	5	5	5	2	87	
59	5	5	5	5	5	3	4	4	3	5	3	1	3	5	5	5	5	5	3	5	5	4	3	4	90	
60	5	4	4	4	5	5	4	3	2	1	1	3	3	4	4	4	4	2	4	2	4	4	2	4	70	
61	5	3	3	4	3	4	2	2	1	2	2	2	4	3	4	3	4	4	2	5	2	3	2	2	64	
62	3	5	3	2	2	5	2	1	3	1	2	2	3	2	2	3	2	3	1	4	3	3	2	3	57	
63	3	2	3	4	4	4	4	2	4	4	4	3	5	5	5	4	4	2	4	2	3	3	2	3	75	
64	4	4	4	4	3	3	4	4	1	3	4	4	3	4	3	4	5	4	3	3	3	4	2	3	73	
65	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	1	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	71	
66	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3	1	5	5	5	4	4	5	3	5	3	5	3	4	3	90	
67	5	5	5	5	4	3	4	3	1	4	3	4	3	4	5	4	4	5	3	4	4	2	2	4	83	
68	4	3	3	4	3	4	4	4	3	5	2	2	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	77	
69	3	4	4	4	3	4	4	4	2	3	3	4	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	1	3	62	

70	4	4	3	3	5	5	4	3	4	1	2	2	4	5	4	4	3	5	2	4	3	5	2	4	2	3	4	4	78
71	4	4	2	1	4	4	3	2	4	1	1	4	2	1	1	2	1	4	1	4	1	4	1	4	3	3	1	3	53
72	4	4	4	3	5	4	2	3	4	1	1	4	5	4	5	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	69	
73	5	3	3	3	3	3	4	2	2	1	2	2	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	69	
74	4	4	4	4	4	4	4	2	2	1	2	3	4	4	4	5	2	4	4	4	4	4	4	2	3	2	3	72	
75	3	2	2	4	3	4	4	4	3	2	2	2	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	5	4	4	72	
76	4	4	4	3	3	3	3	4	4	5	2	5	2	2	4	3	3	5	5	4	4	3	3	3	3	5	5	79	
77	3	5	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	1	3	2	5	5	5	5	4	4	5	4	5	2	4	4	72	
78	3	2	4	4	5	4	5	3	1	2	3	4	3	4	4	5	2	5	3	4	4	5	3	4	3	3	2	73	
79	5	5	4	4	5	4	5	4	5	1	4	5	4	5	2	5	5	4	4	4	5	2	5	2	5	5	5	93	
80	4	5	4	4	5	5	5	3	5	1	4	5	4	5	5	5	3	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	87	
81	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	1	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	1	3	71	
82	5	3	3	4	3	4	3	4	2	2	2	2	4	3	4	4	2	5	2	3	2	3	2	2	2	2	2	64	
83	3	5	3	2	2	2	5	2	1	3	1	2	3	2	2	3	1	4	3	3	3	2	3	2	3	2	2	57	

VARIABEL Y (MOTIVASI BELAJAR)

NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	TOTAL SKOR	
1	2	5	2	2	5	1	1	2	2	2	4	5	2	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	78
2	4	5	4	3	4	3	4	3	5	4	5	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	84	
3	4	5	4	4	3	4	3	5	4	4	5	4	3	2	4	5	4	3	5	4	5	4	88	
4	3	4	2	3	3	2	3	3	4	4	5	3	3	2	5	3	4	4	3	2	5	4	74	
5	5	5	5	4	4	1	1	4	3	2	5	5	1	1	5	3	5	5	1	4	5	3	77	
6	3	4	3	4	3	1	2	3	4	4	5	4	1	2	4	3	3	4	3	3	4	2	69	
7	2	4	5	1	3	1	1	3	5	5	5	1	1	3	3	4	3	4	5	5	4	3	71	
8	2	5	4	2	4	1	2	2	5	4	5	4	3	3	5	4	5	4	3	1	5	5	78	

9	3	4	3	2	3	1	1	3	4	4	5	4	3	3	3	4	4	3	5	4	3	5	4	4	3	5	4	3	4	75
10	2	5	4	2	4	1	1	3	5	5	5	5	3	3	3	5	4	4	3	5	5	3	5	5	3	5	3	5	5	83
11	4	5	5	3	4	3	1	3	5	5	5	3	3	3	3	4	4	4	4	5	3	5	4	4	4	5	4	4	85	
12	1	5	5	2	3	2	2	2	5	4	4	5	2	3	3	4	4	2	2	4	5	4	4	5	3	4	5	3	74	
13	3	5	4	3	2	2	3	3	5	5	5	5	1	1	3	1	3	1	3	5	5	4	5	4	5	4	5	4	77	
14	2	3	2	2	4	2	2	2	4	2	5	3	3	4	3	3	5	5	5	3	1	5	3	1	5	5	5	5	71	
15	2	4	4	4	3	3	1	4	3	3	4	5	1	2	4	3	4	4	4	3	5	4	3	5	4	2	4	2	72	
16	3	5	3	5	3	2	2	3	5	4	5	4	2	4	4	3	2	5	3	1	4	3	1	4	4	4	4	4	76	
17	1	4	2	1	2	2	2	2	5	5	4	4	2	2	4	2	3	4	2	3	4	2	1	5	3	1	5	3	63	
18	3	4	5	2	3	2	1	2	4	4	4	3	2	3	4	4	3	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	71	
19	4	5	4	2	4	2	2	4	5	4	4	4	4	1	2	5	2	4	4	4	4	4	2	2	2	2	5	5	76	
20	2	5	4	5	4	2	1	2	5	4	5	4	2	3	4	2	4	2	4	4	4	5	2	2	5	2	5	4	78	
21	2	4	4	2	2	2	1	1	5	5	5	2	2	1	2	3	1	5	2	1	5	2	1	4	4	2	1	4	60	
22	2	4	4	2	2	2	1	1	5	5	5	2	2	2	2	3	1	5	2	2	1	5	2	1	4	4	4	4	61	
23	4	2	4	4	4	2	2	2	4	4	4	4	2	3	4	3	3	3	4	4	4	2	4	2	4	2	4	5	74	
24	3	5	4	5	4	2	2	3	5	4	5	5	3	3	5	5	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	84	
25	3	5	4	1	2	1	3	1	5	5	1	1	1	1	3	3	1	3	1	5	1	3	3	3	3	3	3	3	60	
26	5	3	4	3	4	2	3	3	5	5	5	5	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	5	3	3	3	82	
27	3	5	1	3	4	2	1	4	3	5	5	5	1	1	5	3	5	3	5	3	5	1	5	1	5	3	3	3	73	
28	5	4	3	1	4	2	1	4	5	5	5	5	3	1	2	4	3	4	4	3	4	4	4	5	4	4	3	3	77	
29	2	5	2	1	4	1	2	3	2	4	5	3	3	3	4	3	5	3	3	4	4	1	4	4	1	4	3	3	67	
30	5	5	4	3	4	1	1	2	5	5	2	2	1	2	4	4	5	5	3	4	5	3	4	5	4	5	4	4	79	
31	5	4	5	4	3	2	2	4	5	5	3	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	82	
32	3	4	5	3	3	3	4	5	3	3	3	3	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77	
33	3	3	4	2	4	1	1	2	5	5	4	2	2	2	4	4	3	4	4	3	4	4	2	1	3	3	3	3	67	
34	3	3	4	2	4	1	1	2	5	4	5	4	2	2	4	4	2	4	2	4	2	4	2	1	3	3	3	3	65	
35	4	5	5	3	4	1	1	1	5	5	4	4	1	1	5	4	3	4	4	4	4	2	4	2	3	3	3	3	73	

63	3	4	5	3	1	2	1	5	4	5	3	3	3	3	5	3	4	4	3	2	3	4	4	4	4	76
64	4	4	4	4	3	2	3	3	4	4	3	1	1	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	73
65	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	80	
66	5	4	4	5	1	4	4	5	5	5	2	2	2	5	4	4	5	4	3	5	3	3	5	5	87	
67	4	4	4	4	1	1	4	4	4	4	3	1	1	3	2	3	4	3	2	4	3	4	4	4	65	
68	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	73	
69	3	4	4	2	2	2	4	2	2	4	2	2	2	3	4	4	4	4	2	3	5	4	4	4	66	
70	2	4	2	2	2	1	2	3	4	4	4	2	2	4	5	4	4	4	2	4	3	4	4	4	66	
71	4	4	4	2	2	1	3	1	4	4	4	1	1	4	1	4	4	4	3	3	4	4	4	4	63	
72	1	4	2	4	1	1	3	4	5	4	4	1	2	2	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	64	
73	2	4	2	2	2	1	3	4	4	4	4	1	1	2	2	2	4	4	5	5	4	4	3	4	63	
74	4	5	4	3	3	1	4	4	4	5	1	1	1	4	3	4	3	4	3	2	4	4	3	4	67	
75	4	5	4	2	3	1	3	5	4	5	3	2	2	3	4	3	4	3	3	3	1	4	5	4	66	
76	3	4	3	2	2	1	3	2	3	4	3	3	3	5	3	4	4	4	3	4	4	4	5	4	72	
77	3	4	4	4	4	2	3	3	4	3	2	1	2	4	3	4	4	4	2	2	4	4	4	4	68	
78	3	4	5	5	3	1	2	5	4	5	5	3	3	5	3	5	3	3	3	3	4	4	4	4	79	
79	3	4	4	4	5	2	2	3	4	5	4	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	80	
80	5	5	4	2	4	4	3	5	4	4	5	3	4	4	4	4	4	3	3	5	5	3	5	3	86	
81	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	80	
82	2	5	2	2	2	1	3	4	5	5	4	1	1	2	2	2	4	4	5	5	4	4	3	4	66	
83	2	5	5	3	3	2	1	5	5	4	4	2	2	5	3	3	5	3	3	3	4	4	3	4	73	



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
PASCASARJANA**

Jl. IAIN No. 1/ Sutomo Ujung Telp. & Fax. 061- 4560271 Medan 20253
Website: www.pps.uinsu.ac.id E-mail: pascasarjanauinsu@gmail.com

PERSETUJUAN JUDUL TESIS

Nomor :B- 107/G/PP.00.9/01/2019

Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan dengan ini memberikan persetujuan judul Tesis atas nama : Eko Budi Prasetyo, NIM: **3005174024**, Prodi: Komunikasi dan Penyiaran Islam, yang berjudul **"HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN SMARTPHONE DAN TINGKAT KETERGANTUNGAN MEDIA SOSIAL DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMA SWASTA NUR AZIZI TANJUNG MORAWA KABUPATEN DELI SERDANG"** dengan Pembimbing :

1. **Dr. Fahrul Rizal, M.Si** (Isi)
2. **Dr. Chandra Wijaya, M.Pd** (Metodologi)

Demikian disampaikan dengan harapan bahwa saudara dapat menyelesaikan penulisannya secara tepat waktu.

Medan, 28 Januari 2019

an. Direktur
Wakil Direktur,



Dr. Achyar Zein, M.Ag

NIP. 19670216 199703 1 001

Tembusan :
Direktur Pascasarjana UIN SU Medan



YAYASAN PENDIDIKAN NUR AZIZI
SMA SWASTA NUR AZIZI TANJUNG MORAWA
TERAKREDITASI "A"

NPSN : 10214141 NSS : 304070115126 NDS : G 01194009 NIS : 300680

Jl. Pahlawan Telp. (061) 7943535 Tanjung Morawa Deli Serdang - 2036

SURAT KETERANGAN

No : 303/YPNA.SMA/TM/IV/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Swasta Nur Azizi Tanjungmorawa Kabupaten Deli Serdang Propinsi Sumatera Utara dengan ini menerangkan sebagai berikut :

N a m a : Eko Budi Prasetyo
N I M : 3005174024
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Program : S2 PASCASARJANA UINSU

Adalah benar nama tersebut di atas telah melaksanakan Penelitian di SMA Swasta Nur Azizi Tanjungmorawa, dari tanggal **01 Februari 2019** sampai dengan tanggal **08 April 2019**, dengan judul Tesis :

“ Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone dan Tingkat Ketergantungan Media Sosial Dengan Motivasi Belajar Siswa SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang “

Demikian Surat Keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sesuai dengan keperluannya .

Di buat di : Tanjungmorawa

Pada Tanggal : 8 April 2019



NOUS RAO LANTO SYAHPUTRA, S.Pd

