

PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA BELAJAR
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA JURUSAN
PIPS-FITK UIN MALANG ANGKATAN 2013 PADA SEMESTER GASAL
2013/2014

SKRIPSI

Oleh:

ACH. NURHAMID AWALLUDDIN

NIM 1130067



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2015

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA
BELAJAR TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
MAHASISWA JURUSAN P.IPS-FITK UIN MALANG ANGKATAN 2013**

SKRIPSI

Oleh:

ACH. NURHAMID AWALLUDDIN

NIM 1130067

Telah Disetujui Pada Tanggal 15 Juni 2015

Dosen Pembimbing

Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, Ak

NIP. 19690303 200003 1002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

NIP. 19761002 200312 1003

LEMBAR PENGESAHAN**PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA
BELAJAR TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
MAHASISWA JURUSAN PIPS-FITK UIN MALANG ANGGKATAN 2013
PADA SEMESTER GASAL 2013/2014****SKRIPSI**

dipersiapkan dan disusun oleh
Ach. Nurhamid Awalluddin (11130067)
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 2 Juli 2015 dan
dinyatakan
LULUS
Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian**Tanda Tangan**

Ketua Sidang,
Luthfiya Fathi Pusposari, ME
NIP. 19810719 2008012 008

:

Sekretaris Sidang,
Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, Ak
NIP. 19690303 200003 1002

:

Pembimbing,
Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, Ak
NIP. 19690303 200003 1002

:

Penguji Utama,
Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
NIP. 19761002 200312 1003

:

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 19650403 199803 1 002

ABSTRACT

Ach. Nurhamid Awalluddin, 2015 "THE EFFECTIVENESS OF USING SMARTPHONE AS LEARNING MEDIA TOWARD UNIVERSITY STUDENT IN DEPARTMENT OF SOCIAL SCIENCE'S LEARNING OUTCOMES AT UIN MALANG IN ODD SEMESTER 2013/2014

Supervisor: Dr. H. Wahidmurni, M. Pd, Ak

Keywords: Smartphone, motivation, learning outcomes

Smartphone is a mobile phone device which has multi-function, it can be used to as computer function, as mobile phone function (as basic function of mobile phone), GPS function, audio and visual function, etc. In result, all functions of smartphone allow smartphone as one of learning media. In other hand, it can be used to search on the internet, to manipulate objects and to access social media that they can be used collaboratively.

The use of smartphone as learning media arise from the initiative of each individual, so that it could lead to student's motivation, then it will have effect on learning outcomes. This study aims (1) to determine whether there is influence of using smartphone toward learning motivation, (2) to determine whether there is influence of motivation on learning outcomes or not, and (3) to determine whether the smartphone as learning media has effect toward learning outcomes through motivation.

This research was conducted at university student in Social Science Departement at Faculty of Tarbiyaa and Teachers' Training in UIN Malik by using quantitative method and correlational study. Questionnaire and student's learning outcomes which use documentation index (GPA) is technique of collecting data in this research.

Based on the research result reveals that (1) there is the influence of smartphone as learning media towards motivation, it gives effect amounted to 3.766 and the path coefficient (Beta) is 0.532. (2) There is influence of motivation on learning outcomes, it gives effect amounted to 3.821 while the path coefficient (Beta) is equal to 0.537. And (3) there is the effect of using smartphone as learning media on learning outcomes through motivation, it gives effect amounted 0.29, which means it has the effect of "moderate."

ABSTRAK

Ach. Nurhamid Awalluddin, 2015 “PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA JURUSAN PIPS UIN MALANG ANGKATAN 2013 PADA SEMESTER GASAL 2013/2014

Pembimbing: Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, Ak

Kata kunci: smartphone, Motivasi, hasil belajar

Smartphone adalah piranti telepon genggam yang memiliki banyak fungsi (multi fungsi), alat ini dapat digunakan untuk fungsi komputer, fungsi telepon genggam (sebagai basis fungsi hp), dan fungsi GPS serta fungsi audio, Visual, dan lain-lain. Hal ini memungkinkan *smartphone* dapat digunakan sebagai media belajar. karena dapat digunakan untuk searching di internet, kemampuan memanipulasi objek dan kemudahan mengakses *social media* sehingga dapat digunakan untuk saling berkolaborasi. Penggunaan *smartphone* sebagai media belajar timbul karena inisiatif setiap individu, sehingga pada akhirnya hal ini akan dapat menimbulkan motivasi kepada mahasiswa, selanjutnya akan berdampak pada hasil belajar.

Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi, (2) untuk mengetahui apakah ada pengaruh motivasi terhadap hasil belajar, dan (3) untuk mengetahui apakah *smartphone* sebagai media belajar berpengaruh terhadap hasil belajar melalui motivasi.

Penelitian ini dilakukan di jurusan P.IPS FITK UIN Maliki Malang, dengan menggunakan metode kuantitatif, berjenis korelasional. Data yang dikumpulkan dari penelitian ini adalah penggunaan *smartphone* sebagai media belajar dan motivasi dengan menggunakan angket, dan hasil belajar dengan menggunakan dokumentasi Indeks prestasi (IP).

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa (1) ada pengaruh *smartphone* sebagai media belajar terhadap motivasi, besar pengaruhnya adalah sebesar 3,766 dan koefisien jalur (Beta) adalah 0,532. (2) Ada pengaruh Motivasi terhadap hasil belajar, besar pengaruhnya adalah sebesar 3,821 sementara koefisien jalur (Beta) adalah sebesar 0,537, dan (3) ada pengaruh penggunaan *smartphone* sebagai media belajar terhadap hasil belajar melalui motivasi besar pengaruhnya adalah sebesar 0,29, yang berarti mempunyai pengaruh “sedang”.

PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA BELAJAR
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA JURUSAN
PIPS-FITK UIN MALANG ANKATAN 2013 PADA SEMESTER GASAL
2013/2014

SKRIPSI

Oleh:

ACH. NURHAMID AWALLUDDIN

NIM 1130067



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2015

PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA BELAJAR
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA JURUSAN
PIPS-FITK UIN MALANG ANGKATAN 2013 PADA SEMESTER GASAL
2013/2014

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

ACH. NURHAMID A WALLUDDIN

NIM 1130067



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2015

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA
BELAJAR TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
MAHASISWA JURUSAN P.IPS-FITK UIN MALANG ANGKATAN 2013**

SKRIPSI

Oleh:

ACH. NURHAMID AWALLUDDIN

NIM 1130067

Telah Disetujui Pada Tanggal 15 Juni 2015

Dosen Pembimbing

Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, Ak

NIP. 19690303 200003 1002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

NIP. 19761002 200312 1003

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA
BELAJAR TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
MAHASISWA JURUSAN PIPS-FITK UIN MALANG ANGGKATAN 2013
PADA SEMESTER GASAL 2013/2014**

SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh
Ach. Nurhamid Awalluddin (11130067)
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 2 Juli 2015 dan
dinyatakan
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian**Tanda Tangan**

Ketua Sidang,
Luthfiya Fathi Pusposari, ME
NIP. 19810719 2008012 008

:

Sekretaris Sidang,
Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, Ak
NIP. 19690303 200003 1002

:

Pembimbing,
Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, Ak
NIP. 19690303 200003 1002

:

Penguji Utama,
Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
NIP. 19761002 200312 1003

:

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 19650403 199803 1 002

Skripsi Ini Ku Persembahkan Untuk :

Ayah dan ibu, saudara, serta kakak-kakak ku, sebuah tanda bukti rasa hormat, dan rasa sayang ku kepada kalian, dan terimakasih atas segala dukungan, kasih sayang yang mungkin takkan pernah bisa ku lupakan.

Rina, Burhan, dan kawan-kawan Himpunan Mahasiswa Islam Komisariat Tarbiyah UIN Cabang Malang.

Dan atas berkat dan rahmat Tuhan yang maha esa dan didorong oleh keinginan luhur sehingga skripsi ini dapat panulis selesaikan. Selanjutnya penulis mengucapkan terimakasih kepada Tuhan sang mulia raya, realitas tertinggi alam semesta.



MOTTO

أَرَأَيْتَ الَّذِي يُكَذِّبُ بِالْإِيمَانِ ﴿١﴾ فَذَلِكَ الَّذِي يَدْعُ الْيَتِيمَ ﴿٢﴾ وَلَا تَحْضُ عَلَىٰ طَعَامِ
 الْمَسْكِينِ ﴿٣﴾ فَوَيْلٌ لِلْمُصَلِّينَ ﴿٤﴾ الَّذِينَ هُمْ عَنْ صَلَاتِهِمْ سَاهُونَ ﴿٥﴾ الَّذِينَ هُمْ يُرَاءُونَ ﴿٦﴾
 وَيَمْنَعُونَ الْمَاعُونَ ﴿٧﴾

1. Tahukah kamu (orang) yang mendustakan agama? 2. Itulah orang yang menghardik anak yatim, 3. Dan tidak menganjurkan memberi makan orang miskin. 4. Maka kecelakaanlah bagi orang-orang yang shalat, 5. (yaitu) orang-orang yang lalai dari shalatnya, 6. Orang - orang yang berbuat riya, 7. Dan enggan (menolong dengan) barang berguna.

(Q.S. Al-Ma'un ayat 1-7)

“Cepat, Tepat, Aman”

(Hamid Awalluddin)

NOTA DINAS

Dr. H. Wahidmurni, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 15 Juni 2015

Hal : Skripsi Ach. Nurhamid Awalluddin
Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Ach. Nurhamid Awalluddin
NIM : 11130067
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul : Pengaruh Penggunaan Smartphone Sebagai Media Belajar terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa P.IPS FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Angkatan 2013

maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

Dr. H. Wahidmurni, M.Pd
NIP. 19690303 200003 1002

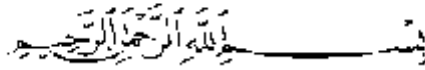
SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 15 Juni 2015

Ach. Nurhamid Awalluddin

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan hidayah, ilmu, kesehatan, dan kesempatan yang sangat berharga, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Smartphone Sebagai Media Belajar terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa P.IPS FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Angkatan 2013”.

Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa petunjuk kebenaran bagi seluruh umatnya yaitu agama Islam yang kita harapkan syafaatnya di dunia dan di akhirat.

Penulisan dan penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi dari keseluruhan kegiatan perkuliahan yang telah dicanangkan oleh Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang sebagai bentuk pertanggung jawaban penulis menjadi Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang serta untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Sarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di UIN Maliki Malang.

Penulis menyadari bahwa keterbatasan kemampuan dan kurangnya pemahaman, banyaknya hambatan dan kesulitan senantiasa penulis temui dalam penyusunan skripsi ini. Adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak telah memberi sumbangan yang sangat berarti dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada pihak-pihak berikut:

1. Prof. Dr. H. Mudjia Rahardja, M.Si, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si, selaku ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing penulis dalam penelitian ini.
5. Kedua orang tua dan kakak penulis yang senantiasa selalu tak henti-hentinya memberikan dukungan.
6. Teman, kawan, serta Saudara yang telah menemani penulis dalam berdialektika, sehingga mengantar penulis merasakan nikmat singkat ilmu.
7. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga segala bantuan, dukungan, dan pengorbanan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal kebaikan dan mendapat balasan dari Allah SWT. Akhirnya, penulis berharap agar skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Amiin

Malang, 5 Juni 2015
Penyusun

Ach. Nurhamid Awalluddin
NIM. 11130067

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan, Persamaan, dan Orisinalitas Penelitian	10
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian	46
Tabel 3.2 Blueprint... ..	47
Tabel 3.3 - 3.4 Hasil Uji Validitas... ..	51
Tabel 3.5-3.6 Hasil Uji Reabilitas.....	53
Tabel 3.8 Kategori Hubungan Pengaruh.....	57
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Penggunaan Smartphone Sebagai Media.....	69
Table 4.2 Distribusi Frekuensi Motivasi.....	70
Tbael 4.3 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar	71
Tabel uji normalitas	72
Tabel model summary (uji sub-structural 1).....	73
Table ANOVA	74
Table Coefficients	75
Tabel Model Sumary (uji sub-structural 2).....	77
Tabel ANOVA	71
Tabel Coefficient.....	78
Tabel 4.4 Pengaruh Penggunaan Smartphone Sebagai Media Belajar terhadap Hasil Belajar melalui Motivasi	81

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : Bukti Konsultasi
- Lampiran II : Tabulasi Variabel X
- Lampiran III : Tabulasi Variabel Y
- Lampiran IV : Uji Sub-struktural 1
- Lampiran V : Uji Sub-struktural 2
- Lampiran VI : Cara Merubah Data Ordinal Menjadi Interval
- Lampiran VII : Hasil Belajar
- Lampiran VIII: Angket
- Lampiran IX : Dokumentasi
- Lampiran XI : Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN NOTA DINAS.....	vii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR ISI	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN Latar Belakang.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Originalitas Penelitian.....	9
F. Hipotesis Penelitian.....	11
G. Ruang Lingkup penelitian.....	12
H. Definisi Operasional	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
A. Hasil Belajar.....	14
B. Motivasi	18
C. Media	24
D. <i>Smartphone</i>	33
E. Pengaruh Penggunaan Smartphone Sebagai Media Belajar terhadap Motivasi dan Hasil Belajar.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Lokasi Penelitian.....	43
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	43
C. Data dan Sumber Data	44
D. Populasi dan Sampel	45
E. Instrumen Penelitian	46
F. Teknik Pengumpulan Data.....	48
G. Analisis Data	49
H. Sistematika Pembahasan	60

BAB IV HASIL PENELITIAN.....	61
A. Gambaran Umum Obyek Penelitian	61
1. Sejarah Singkat Pendidikan IPS.....	61
2. Visi, Misi dan Tujuan Serta Sasaran Dan Strategi Pencapaian Jurusan Pendidikan IPS	64
3. Sasaran dan Seterategi Pencapaian	66
B. Deskripsi Data.....	68
1. Karakteristik Responden	68
2. Distribusi Variabel	68
C. Uji Asumsi Klasik.....	72
1. Uji Normalitas.....	72
2. Uji Heterokedasitas	73
D. Analisis Jalur (<i>path analysis</i>).....	73
1. Pengujian Persamaan Sub-struktural 1	73
2. Pengujian Persamaan Sub-struktural 2	77
3. Pengaruh Penggunaan Smartphone Sebagai Media Belajar terhadap Hasil Belajar melalui Motivasi	81
BAB V PEMBAHASAN	83
A. Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Motivasi.....	83
B. Pengaruh Motivasi terhadap Hasil Belajar.....	87
C. Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Hasil Belajar melalui Motivasi	90
BAB VI PENUTUP	93
A. Kesimpulan	93
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN - LAMPIRAN	

ABSTRACT

Ach. Nurhamid Awalluddin, 2015 "THE EFFECTIVENESS OF USING SMARTPHONE AS LEARNING MEDIA TOWARD UNIVERSITY STUDENT IN DEPARTMENT OF SOCIAL SCIENCE'S LEARNING OUTCOMES AT UIN MALANG IN ODD SEMESTER 2013/2014

Supervisor: Dr. H. Wahidmurni, M. Pd, Ak

Keywords: Smartphone, motivation, learning outcomes

Smartphone is a mobile phone device which has multi-function, it can be used to as computer function, as mobile phone function (as basic function of mobile phone), GPS function, audio and visual function, etc. In result, all functions of smartphone allow smartphone as one of learning media. In other hand, it can be used to search on the internet, to manipulate objects and to access social media that they can be used collaboratively.

The use of smartphone as learning media arise from the initiative of each individual, so that it could lead to student's motivation, then it will have effect on learning outcomes. This study aims (1) to determine whether there is influence of using smartphone toward learning motivation, (2) to determine whether there is influence of motivation on learning outcomes or not, and (3) to determine whether the smartphone as learning media has effect toward learning outcomes through motivation.

This research was conducted at university student in Social Science Departement at Faculty of Tarbiyaa and Teachers' Training in UIN Malik by using quantitative method and correlational study. Questionnaire and student's learning outcomes which use documentation index (GPA) is technique of collecting data in this research.

Based on the research result reveals that (1) there is the influence of smartphone as learning media towards motivation, it gives effect amounted to 3.766 and the path coefficient (Beta) is 0.532. (2) There is influence of motivation on learning outcomes, it gives effect amounted to 3.821 while the path coefficient (Beta) is equal to 0.537. And (3) there is the effect of using smartphone as learning media on learning outcomes through motivation, it gives effect amounted 0.29, which means it has the effect of "moderate."

ABSTRAK

Ach. Nurhamid Awalluddin, 2015 “PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA JURUSAN PIPS UIN MALANG ANGKATAN 2013 PADA SEMESTER GASAL 2013/2014
Pembimbing: Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, Ak

Kata kunci: smartphone, Motivasi, hasil belajar

Smartphone adalah piranti telepon genggam yang memiliki banyak fungsi (multi fungsi), alat ini dapat digunakan untuk fungsi komputer, fungsi telepon genggam (sebagai basis fungsi hp), dan fungsi GPS serta fungsi audio, Visual, dan lain-lain. Hal ini memungkinkan *smartphone* dapat digunakan sebagai media belajar. karena dapat digunakan untuk searching di internet, kemampuan memanipulasi objek dan kemudahan mengakses *social media* sehingga dapat digunakan untuk saling berkolaborasi. Penggunaan *smartphone* sebagai media belajar timbul karena inisiatif setiap individu, sehingga pada akhirnya hal ini akan dapat menimbulkan motivasi kepada mahasiswa, selanjutnya akan berdampak pada hasil belajar.

Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi, (2) untuk mengetahui apakah ada pengaruh motivasi terhadap hasil belajar, dan (3) untuk mengetahui apakah *smartphone* sebagai media belajar berpengaruh terhadap hasil belajar melalui motivasi.

Penelitian ini dilakukan di jurusan P.IPS FITK UIN Maliki Malang, dengan menggunakan metode kuantitatif, berjenis korelasional. Data yang dikumpulkan dari penelitian ini adalah penggunaan *smartphone* sebagai media belajar dan motivasi dengan menggunakan angket, dan hasil belajar dengan menggunakan dokumentasi Indeks prestasi (IP).

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa (1) ada pengaruh *smartphone* sebagai media belajar terhadap motivasi, besar pengaruhnya adalah sebesar 3,766 dan koefisien jalur (Beta) adalah 0,532. (2) Ada pengaruh Motivasi terhadap hasil belajar, besar pengaruhnya adalah sebesar 3,821 sementara koefisien jalur (Beta) adalah sebesar 0,537, dan (3) ada pengaruh penggunaan *smartphone* sebagai media belajar terhadap hasil belajar melalui motivasi besar pengaruhnya adalah sebesar 0,29, yang berarti mempunyai pengaruh “sedang”.

ملخص

أحمد نور حميد أول الدين، 2015، أثار استخدام هاتف ذكي كما وسائل التعليمية في حول النتائج الطلاب التعليم علوم الإجتماعية في الجامعة مولانا مالك ابراهيم الاسلامية الحكومية بمالانج مستوى 2013-2014 عام 2013.

المشرف : الدكتور واحد مورني الحاج الماجستير.

مفاتيح الكلمات : هاتف ذكي، الدافع، نتيجة التعليم.

الهاتف الذكي هو جهاز الهاتف المحمول الذي يحتوي على العديد من الوظائف (متعددة الوظائف)، ويمكن استخدام هذه الأداة لوظائف الكمبيوتر، ووظائف للهاتف المحمول (وظيفة الهاتف الأساسية)، ووظائف GPS ووظائف الصوتية والمرئية، وغيرها. هذا يسمح للهاتف الذكي يمكن أن تستخدم كوسيلة للتعليم. لأنه يمكن استخدامها للبحث على شبكة الانترنت، والقدرة على التعامل مع الأشياء وسهولة الوصول إلى وسائل الإعلام الاجتماعية لذلك يمكن استخدامها للتعاون. استخدام الهاتف الذكي كوسيلة للتعليم الناشئة عن مبادرة من كل فرد، حتى أنه في نهاية المطاف يمكن أن يؤدي إلى الدافع طالب، ثم سوف يكون لها تأثير على مخرجات التعلم.

هدفت هذه الدراسة 1. لتحديد إذا كان هناك تأثير استخدام الهواتف الذكية على الدافع، 2. لتحديد إذا كان هناك تأثير الحافز على مخرجات التعلم، و 3. لتحديد إذا كان الهاتف الذكي كوسيلة للتعليم يؤثر على مخرجات التعلم من خلال التحفيز. و قد فعل الباحث البحث في قسم تعليم العلوم الاجتماعية في الجامعة مولانا مالك ابراهيم الاسلامية الحكومية بمالانج باستخدام الأساليب الكمية، مشعب تلازميا. البيانات التي تم جمعها من هذه الدراسة هو استخدام الهاتف الذكي كوسيلة للتعليم والتحفيز باستخدام الاستبيان، ونتائج التعلم باستخدام (IP).

على هذا البحث عرفنا أن 1. هناك تأثير الهاتف الذكي كوسيلة للتعليم الدافع، وبلغ تأثير كبير على 3766 ومعامل المسار (بيتا) هو 0,532. 2. هناك تأثير الحافز على مخرجات التعلم، وبلغ تأثير كبير على 3821 في حين أن معامل المسار (بيتا) تساوي 0,357. 3. هناك تأثير استخدام الهاتف الذكي كوسيلة للتعليم لنتائج التعلم من خلال تأثير التحفيز الضخم هو 0,29، والتي يعني أنه لديه تأثير "يجري".

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagai manusia yang selalu haus akan keingintahuan, manusia selalu melakukan proses-proses komunikasi, karena dengan berkomunikasi memungkinkan untuk mendapatkan informasi baru, sampai dapat mempengaruhi orang lain. komunikasi bisa sekedar memindahkan ide seseorang kepada orang lain, atau sampai penemuan titik temu antara satu ide dengan ide yang lain. Berangkat dari pentingnya komunikasi ini, manusia senantiasa mengembangkan alat-alat komunikasi yang semakin canggih dewasa ini.

Alat komunikasi dikembangkan sedemikian rupa karena kebutuhan serta permasalahan manusia yang membutuhkan penyelesaian yang cepat, mulai dari permasalahan ekonomi sampai pada kasus pendidikan. Perkembangan alat komunikasi memungkinkan alat komunikasi, atau *handphone* tidak hanya untuk digunakan sebagai alat pengirim atau penerima pesan saja. Namun perkembangan teknologi yang semakin pesat membawa *handphone* menjadi alat komunikasi, alat transaksi, serta alat untuk media belajar. di ranah ekonomi misalnya, terdapat fasilitas *e-banking* yang memungkinkan penggunanya untuk melakukan transaksi-transaksi cukup dengan tombol-tombol navigasi saja, tanpa harus bertemu dan repot-repot ke bank/ATM. Selain itu, pada dunia kependidikan, piranti ini juga sangat

membantu dengan adanya fasilitas media sosial atau hanya sekedar fasilitas browser yang dapat digunakan untuk mencari informasi yang diinginkan oleh penggunanya. Dengan fasilitas 3G memungkinkan pengguna piranti canggih ini dapat berselancar di dunia maya dengan cepat dan efisien. Sebagaimana diungkapkan Barker bahwa “*Wireless technologies are revolutionising education, transforming the traditional ways of learning and teaching into ‘anytime’ and particularly, ‘anyplace’ education*”.¹

Dari kutipan di atas maka dapat kita ketahui bahwa teknologi tanpa kabel (*wireless*) merupakan perkembangan dari model belajar-mengajar yang konvensional, dimana pengguna teknologi ini dapat mengakses informasi melalui piranti canggihnya dimanapun dan kapanpun. Hal ini membuat belajar dilakukan dengan lebih mudah, karena dapat memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya.

Meskipun diawal kemunculannya *smartphone* dianggap sebagai alat yang sangat membantu manusia dalam berkomunikasi dan memudahkan dalam transaksi-transaksi lainnya, namun banyak dari kalangan civitas akademika memandang bahwa *smartphone* banyak membawa dampak negatif, seperti (1) menghilangkan konsentrasi dalam kelas, (2) timbul sikap apatis terhadap lingkungan, (3) pemakai *smartphone* dianggap berperilaku hedonis, (4) dan lebih parah lagi, pengguna *smartphone* dianggap lebih banyak mengakses info yang bersifat “hormonal” yang dapat menghambat proses belajar dan pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Bullen dalam

¹ Jurnal, Barker, Dkk., *A Proposed Theoretical Model For M-Learning Adoption In Developing Countries* (South Africa: Rhodes University, 2005) hlm. 1

Hamzah & Nina mengungkapkan bahwa selain manfaat internet yang memberikan manfaat yang besar, namun keberadaan internet juga memberikan dampak negatif, diantara dampak negatifnya adalah kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau sikap sosial.²

Terlepas dari uraian diatas, Riyanto dkk menguraikan bahwa penggunaan *mobile learning* merupakan pembelajaran yang unik karena siswa dapat mengakses materi pembelajaran setiap waktu sehingga hal ini dapat meningkatkan perhatian siswa dalam memahami materi pelajaran..³

Dari kutipan di atas dapat dilihat bahwa perkembangan media belajar tidak hanya stagnan pada media-media konvensional, akan tetapi sudah merambah pada dunia elektronik, bahkan pada segmentasi *smartphone* yang notabene adalah merupakan alat komunikasi, namun alat ini juga dapat mendukung dalam kegiatan belajar mahasiswa.

Semakin besarnya kesadaran mahasiswa akan teknologi, membuat mahasiswa semakin banyak yang memanfaatkan fasilitas teknologi, informasi, dan komunikasi dalam ranah yang positif. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Baharuddin bahwa:

Tahap perkembangan diri setelah umur 20 tahun. perkembangan fungsi kehendak mulai dominan. Orang mulai dapat membedakan adanya tiga macam tujuan pribadi, yaitu perumusan tujuan pribadi, perumusan keinginan kelompok, dan perumusan keinginan masyarakat. Realisasi setiap keinginan ini menggunakan fungsi penalaran sehingga orang pada masa perkembangan ini mulai mampu melakukan *self direction* dan *self control*. Dengan dua kemampuan ini, manusia tumbuh dan

² Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010) hlm. 111

³ Siti Fatimah dan Yusuf Mufthi, *Pengembangan Media Pembelajaran Ipa-Fisika Smartphone Berbasis Android Sebagai Penguat Karakter Sains Siswa*. *J. kaunia*, No. 1, April 2014, hlm. 60

berkembang menuju kematangan untuk hidup berdiri sendiri dan bertanggung jawab.⁴

Kesadaran pemanfaatan *smartphone* sebagai media belajar terjadi karena sering kali mahasiswa menemui kesulitan dalam menginterpretasikan apa yang dipelajarinya di dalam kelas, sehingga mahasiswa lebih cenderung menggunakan fasilitas tersebut sebagai alat untuk mencari informasi seputar kebingungan yang mereka dapatkan dalam penjelasan dosen di kelas. Hal ini senada dengan yang diungkapkan Attewell, dkk yang dikutip Siti Fatimah dan Yusuf Mufthi bahwa:

Pembelajaran dengan menggunakan *m-learning* dapat dapat digunakan di masa yang akan datang, dengan tanggapan para pendidik dan siswa berharap dapat menggunakan *m-learning* dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan *m-learning* memiliki dampak yang positif bagi para siswa, yaitu dapat memotivasi siswa dan meningkatkan antusias siswa dalam belajar serta menarik siswa dalam memahami materi.⁵

Dari sini dapat kita pahami bahwa *smartphone* adalah alat yang sangat sesuai untuk digunakan sebagai alat/media belajar maupun pembelajaran, dari sudut biaya *smartphone* dapat dibilang sangat terjangkau bagi mahasiswa, dan dilihat dari ketersediaan barang, dapat diketahui hampir seluruh mahasiswa adalah pengguna *handphone* pintar. Dan dari sudut kemampuan mempresentasikan, *smartphone* dilengkapi dengan program *office* seperti *power point*, *excel*, *word*, serta *pdf*. Dan dari kemampuan memanipulasi *smartphone* dilengkapi dengan aplikasi youtube untuk *searching* materi pelajaran, atau *media player* video untuk sekedar memutar video, sehingga sangat relevan bila digunakan sebagai media dalam belajar dan pembelajaran.

⁴ Baharuddin, *Pendidikan & Psikologi Perkembangan* (Jogjakarta: Ar-ruzz Media, 2010) hlm. 105

⁵ Siti Fatimah & Yusuf Mufti, op.cit..

Selain itu perangkat yang ada dalam *smartphone* juga memungkinkan untuk digunakan sebagai alat pencari informasi, baik dari web maupun youtube serta sumber-sumber yang lainnya yang dengan mudah diakses oleh *smartphone*. Menurut Barker “*The impact of wireless technologies on portability, collaboration and motivation*”.⁶

Barker mengungkapkan bahwa teknologi telepon genggam dalam pendidikan mempunyai dampak, yaitu portabilitas, dimana mahasiswa dapat mengakses informasi, atau belajar dengan praktis, dimanapun dan kapanpun. Yang kedua, Kolaborasi. Piranti canggih *smartphone* akan memungkinkan mahasiswa untuk membentuk kelompok-kelompok maya, sehingga dapat saling bertukar informasi, dan berkolaborasi. Ketiga, Motivasi. Penggunaan *smartphone* dalam belajar dapat meningkatkan kemauan mahasiswa untuk belajar. Mereka mengambil inisiatif untuk menggunakan *smartphone* sebagai media belajar.

Dengan adanya media ini maka mahasiswa akan mendapatkan pengalaman yang dapat lebih menguatkan materi yang didapat. Tentang pengalaman, Amir Hamzah sebagai mana dikutip Darwanto mengungkapkan bahwa pengalaman dalam tiga tingkat. Yang pertama, pengalaman tingkat pertama merupakan pengalaman nyata yang langsung dapat dilihat dalam kehidupan sehari-hari, pengalaman jenis ini akan dapat menghasilkan pengertian yang paling mendalam yang sukar dilupakan lagi. Akan tetapi, pengalaman nyata tidak melulu dapat dihayati. Kedua, pengalaman tingkat

⁶ Barker, dkk. Op.cit, hlm. 2

dua, adalah merupakan pengalaman pengganti pengalaman nyata, pengalaman ini merupakan pengalaman hasil manipulasi pengalaman nyata yang tidak dapat dihayati langsung. Ketiga, adalah pengalaman tingkat ketiga, merupakan pengalaman yang hanya berasal dari kata-kata atau pengalaman verbal, namun sesuatu yang didengar atau yang dibaca tidak selamanya mudah untuk dimengerti.⁷

Dalam proses pembelajaran, dosen akan senantiasa memperhatikan setiap perkembangan yang dilewati oleh mahasiswanya, oleh karena itu dosen akan memberikan suatu nilai atau tanda yang memungkinkannya untuk mengetahui kemajuan mahasiswa dari setiap proses pembelajaran yang telah dilalui, hal ini juga memberikan gambaran pada dosen, apakah materi yang disampaikan sudah sesuai dengan kemampuan dari mahasiswanya. Setelah ada peilaian rutin maka hasil dari pembelajaran setiap mahasiswa dapat dilihat dari jumlah kumulatif IP-nya.

Objek penelitian ini adalah di Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Karena mahasiswa pada jurusan ini adalah mahasiswa yang merupakan pengguna *smartphone* yang memungkinkan untuk memudahkan mahasiswa dalam mengakses suatu informasi, dan menjadikannya sebagai media dalam belajar, serta dapat saling berkolaborasi dalam suatu jejaring social (*netizen*).

⁷ Amir Hamzah, *Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan Dan Penyuluhan*, Sebagaimana Dikutip Oleh Darwanto, *Televisi Sebagai Media Pendidikan* (Yogyakarta: pustaka pelajar, 2007) hlm 103-14

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan smartphone sebagai media belajar berpengaruh terhadap motivasi Mahasiswa PIPS Di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Angkatan 2013 UIN MALIKI Malang?
2. Apakah motivasi berpengaruh terhadap hasil belajar Mahasiswa PIPS Di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Angkatan 2013 UIN MALIKI Malang?
3. Apakah penggunaan smartphone sebagai media belajar berpengaruh terhadap hasil belajar melalui motivasi mahasiswa PIPS Di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Angkatan 2013 UIN MALIKI Malang?

C. Tujuan Penelitian

Dari penelitian ini penulis bertujuan:

1. Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan smartphone sebagai media belajar terhadap motivasi Mahasiswa PIPS di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Angkatan 2013 UIN MALIKI Malang.
2. Untuk menjelaskan pengaruh motivasi terhadap hasil belajar Mahasiswa PIPS Di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Angkatan 2013 UIN MALIKI Malang.
3. Menjelaskan pengaruh penggunaan smartphone sebagai media belajar terhadap hasil belajar dengan melalui motivasi mahasiswa PIPS Di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Angkatan 2013 UIN MALIKI Malang.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang dilaksanakan diharap mampu memberikan sumbangan dalam upaya meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Adapun manfaat dari penelitian adalah:

1. Pengembangan Ilmu Pengetahuan

Secara umum temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap penelitian sejenis yang mungkin diadakan sebelum dan sesudahnya. Selain itu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperkaya hasil penelitian dan pengembangan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan dunia pendidikan pada umumnya dan khususnya yang berkaitan dengan masalah peningkatan hasil belajar mahasiswa.

2. Peneliti dan Calon Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini digunakan sebagai wahana untuk mengkaji secara ilmiah gejala-gejala proses pendidikan dan mengetahui kondisi sebenarnya tentang *smartphone* yang akan mempengaruhi hasil belajar mahasiswa di kampus, sekaligus sebagai bekal pengetahuan saat nanti peneliti terjun ke dunia pendidikan. Selain itu, diharapkan agar peneliti dapat meningkatkan profesionalisme di bidang penelitian. Adapun temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi calon peneliti yang tertarik untuk melakukan penelitian di bidang pendidikan dan menjadi referensi khususnya bagi peneliti selanjutnya yang akan mengkaji masalah yang relevan dengan masalah yang ada dalam penelitian ini.

3. Bagi Orang Tua

Dengan adanya temuan penelitian ini, orang tua diharapkan dapat ikut berpartisipasi dan melibatkan diri dalam menunaikan keberhasilan belajar mahasiswa, khususnya dalam menyediakan fasilitas yang memadai untuk belajar yang dapat menunjang peningkatan hasil belajar. Sebab sesungguhnya mahasiswa lebih banyak menghabiskan waktunya di luar kelas, sehingga memerlukan fasilitas yang dapat memungkinkan mahasiswa menambah wawasan akademiknya.

4. Lembaga (Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan)

Melalui temuan penelitian ini, diharapkan lembaga memperoleh masukan, gambaran, serta informasi yang kongkrit tentang pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa di jurusan P.IPS, yang nantinya diharapkan fakultas dapat menyediakan fasilitas- fasilitas yang sangat menunjang dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas, serta menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan kondusif bagi mahasiswa.

E. Originalitas Penelitian

Pembahasan dan penelitian tentang *smartphone* bukanlah pembahasan yang baru dan asing di dunia pendidikan. Paling tidak, ada beberapa penelitian terdahulu yang menetapkan tema dan masalah tentang teknologi telepon genggam. Dengan menyadari hal tersebut, maka sebelum peneliti melakukan kajian pustaka, terlebih dahulu peneliti mencantumkan kajian terdahulu. Tujuan dari pemaparan kajian terdahulu ini dimaksudkan agar semua pihak terutama para penguji bisa melihat penelitian yang akan peneliti

lakukan ini sebagai penelitian baru, orisinal dan memang pantas untuk diteruskan meskipun ada kesamaan tema yang di angkat yaitu tentang penggunaan *smartphone*. Dibawah ini akan dijelaskan secara singkat tentang penelitian terdahulu, diantaranya yaitu:

No	Nama	Judul	Metode	Hasil
1.	Ahmad Fadillah ⁸	Pengaruh penggunaan alat komunikasi handphone (HP) terhadap aktivitas belajar siswa SMP Negeri 66 Jakarta	Metode Angket, Interview, dan Observasi	Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan alat komunikasi <i>handphone</i> terhadap aktivitas belajar siswa SMPN 66 Jakarta.
2.	Prasetyo Prakoso ⁹	Pengaruh penggunaan <i>smartphone</i> pada mahasiswa dan hubungannya dengan prestasi mahasiswa (studi kasus mahasiswa FMIPA UNLAM)	Metode Observasi dan Metode Wawancara	Penggunaan <i>smartphone</i> mempunyai pengaruh yang sangat kuat terhadap kepribadian dan prestasi mahasiswa.
3.	Dijey Pratiwi Barakati ¹⁰	Dampak penggunaan <i>smartphone</i> dalam pembelajaran bahasa inggris (persepsi mahasiswa)	Kualitatif, Wawancara (Pertanyaan terbuka)	Penggunaan <i>smartphone</i> dalam pembelajaran memiliki dampak portabilitas, kolaborasi dan motivasi

Tabel 1.1 Originalitas penelitian

Dari penelitian terdahulu tersebut, selain kajian kepustakaan, ada sedikit nilai kebaruan yang ingin dimunculkan peneliti yaitu teknik analisis data, metode pengumpulan data, dan objek penelitian. Selanjutnya peneliti

⁸ Skripsi Mahasiswa UIN jakarta Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam Tahun 2011

⁹ Jurnal Mahasiswa Univ. Lambung Mangkurat KALSEL jurusan Ilmu Komputer Fakultas MIPA

¹⁰ Jurnal Mahasiswa Universitas Sam Ratulagi Fakultas sastra Manado Tahun 2013

hendak melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Sebagai Media Belajar terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan PIPS FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Angkatan 2013 Pada Smester Gasal 2013/2014”.

F. Hipotesis Penelitian

Setelah mengkaji lebih dalam tentang **pengaruh penggunaan *smartphone* sebagai media belajar terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa P.IPS angkatan 2013 Pada Smester Gasal 2013/2014**, maka dapat diambil kesimpulan sementara, yaitu bahwa mahasiswa pengguna *smartphone* memiliki peningkatan indeks prestasi yang bagus.

Hipotesis ini merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah, maka peneliti dalam penelitian ini akan menggunakan hipotesis; Hipotesis Nol (H_0) dan Hipotesis Alternatif (H_a). Hipotesis kerja atau hipotesis alternatif menyatakan adanya hubungan antar variabel. Hipotesis nol menyatakan tidak adanya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Maka dalam penelitian ini hipotesisnya adalah sebagai berikut:

1. H_0 = tidak ada pengaruh penggunaan *smartphone* sebagai media belajar terhadap motivasi mahasiswa PIPS angkatan 2013

H_a = ada pengaruh penggunaan *smartphone* sebagai media belajar terhadap motivasi mahasiswa PIPS angkatan 2013

2. H_0 = tidak ada pengaruh motivasi terhadap hasil belajar mahasiswa PIPS angkatan 2013

H_a = ada pengaruh motivasi terhadap hasil belajar mahasiswa PIPS

angkatan 2013

3. H_0 = tidak ada pengaruh penggunaan smartphone sebagai media belajar terhadap hasil belajar melalui motivasi mahasiswa PIPS angkatan 2013
 H_a = ada pengaruh penggunaan smartphone sebagai media belajar terhadap hasil belajar melalui motivasi mahasiswa PIPS angkatan 2013

G. Ruang lingkup Penelitian

Agar permasalahan tetap fokus dan tidak meluas maka pembatasan terhadap masalah ini sangat diperlukan sehingga tujuan dari penelitian ini bisa dicapai. Menetapkan batasan-batasan masalah dengan jelas sehingga dapat menemukan faktor-faktor yang termasuk ke dalam ruang lingkup masalah. Untuk itulah, peneliti membatasi pada bahasan mengenai pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa PIPS angkatan 2013.

H. Definisi Operasional

Pada bagian ini, penulis akan memberikan definisi operasional agar selanjutnya dapat dimengerti dengan mudah variabel-variabel yang akan di bahas dalam penelitian ini. Selanjutnya agar tidak terjadi sebuah kesalah pahaman, definisinya adalah sebagai berikut:

1. Variabel penggunaan smartphone sebagai media belajar adalah sejauh mana smartphone digunakan untuk membantu dalam proses belajar, untuk membaca, untuk mengakses internet, dan berkolaborasi.
2. Variabel motivasi adalah semangat, antusias, dan gairah untuk mencapai suatu tujuan. Dan

3. Hasil belajar adalah hasil dari pembelajaran, yakni hasil evaluasi selama satu smester, dibuktikan dengan dokumentasi Indeks Prestasi.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar

1. Pengertian hasil belajar

Belajar menjadi hal paling alami yang pernah dilakukan manusia, bahkan menjadi hal yang dilakukan seumur hidup “pendidikan seumur hidup”. Mulai dilahirkan dengan tanpa memiliki kemampuan apapun, manusia terus belajar sampai menjelang kematiannya, manusia memiliki beberapa keahlian, sikap dan pengetahuan. Dalam hal ini keahlian, sikap dan pengetahuan tersebut adalah merupakan hasil belajar yang dilakukannya. Mulyana mengungkapkan bahwa “Hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang”.¹

Dari uraian diatas maka dapat kita ketahui bahwa hasil dari proses belajar tidak melulu soal nilai ujian, namun lebih dari itu seluruh perubahan di ranah kognitif, afektif dan psikomotorik adalah merupakan dari hasil belajar. Untuk mengetahui hasil dari proses belajar maka kita perlu mengetahui indikatornya, yaitu;

¹ Ainamulyana, *Pengertian Hasil Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (<http://ainamulyana.blogspot.com/2012/01/pengertian-hasil-belajar-dan-faktor.html>, diakses 12 April 2015 jam 14.15 wib)

- a. Ketercapaian daya serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, baik secara individu maupun kelompok. Hal ini biasanya dapat diketahui dari nilai KHS mahasiswa.
- b. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok.²

Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupaun penerapan aturan
2. Ketrampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lamang. Ketrampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemapuan analistis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Ketrampilan intelektual merupakan kemampuan melakuakn aktivitas kognitif bersifat khas.
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan maslaah.

² Ibid.,

4. Ketrampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.³

Bloom menjelaskan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kemampuan kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (penerapan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (mengorganisasi), *characterization* (karakterisasi). Sedangkan domain psikomotor adalah *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*.⁴

Hasil belajar memiliki ranah yang sangat luas, sehingga pemaknaan terhadap hasil belajar harus diberikan secara komprehensi karena hasil belajar tidak hanya berada pada satu sisi perkembangan saja, artinya seorang

³ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM* (Bandung: Pustaka Pelajar, 2009) hlm. 5-6

⁴ Ibid., 6-7

evaluator seyogyanya memberikan nilai atas dasar ketiga ranah yang telah disebutkan diatas.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Banyak hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar, termasuk minat, lingkungan, cara belajar, kondisi psikis dan lain-lain. Namun dalam hal ini ada beberapa faktor yang secara umum dapat memengaruhi hasil belajar, diantaranya adalah;

a) Faktor internal

Yang termasuk dalam faktor ini adalah kondisi fisik, dimana kondisi tubuh, indera dan kebugaran akan mempengaruhi hasil belajar. Faktor yang lain adalah aspek psikologis, yang termasuk dalam aspek ini adalah inteligensi, minat, bakat, sikap, dan motivasi, serta keperibadian.

b) Faktor eksternal

Faktor-faktor yang merupakan faktor eksternal adalah meliputi lingkungan sosial dan lingkungan non-sosial. Lingkungan sosial adalah lingkungan dimana seseorang bersosialisasi, bertemu dan berinteraksi dengan manusia di sekitarnya. Yang merupakan faktor lingkungan sosial adalah meliputi teman, guru, keluarga, dan masyarakat. Sedangkan yang termasuk dalam lingkungan non-sosial adalah kondisi rumah, sekolah, peralatan, dan kondisi alam (cuaca).

c) Faktor pendekatan dalam belajar

Faktor ini menjadi penting karena setiap pendekatan yang salah akan menghasilkan hasil yang kurang memuaskan, dan begitu juga sebaliknya, setiap pendekatan yang tepat akan membawa hasil yang baik.⁵

B. Motivasi

1. Pengertian motivasi

Motivasi merupakan suatu efek dari adanya suatu tujuan, dapat dikatakan motivasi dan tujuan adalah merupakan satu rantai psikologis yang akan mengarahkan pada suatu perilaku. Motivasi diartikan sebagai “dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan sesuatu tindakan dengan tujuan tertentu”.⁶ Sejalan dengan paparan tersebut, Siswo Martono & Sulistiowati mengungkapkan bahwa “Motivasi belajar mahasiswa dapat didefinisikan sebagai suatu keadaan dalam diri mahasiswa yang mendorong dan mengarahkan perilakunya kepada tujuan yang ingin dicapainya dalam mengikuti pendidikan tinggi”.⁷

Dorongan, kebutuhan, insentif, ketakutan-ketakutan, tujuan - tujuan, tekanan social, *self confidence*, minat, keingintahuan, atribusi untuk sukses dan gagal, espektasi-espektasi, kepercayaan - kepercayaan, nilai-nilai dan lain sebagainya, merupakan variabel - variabel yang menentukan

⁵ Ainamulyana, op.cit..

⁶ KBBI QTmedia

⁷ Siwo Martono & Sulistiowati, *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar Mahasiswa: studi kasus di STIKOM Surabaya*. Program studi system informasi STIKOM Surabaya

intensitas motivasi siswa dalam belajar dan memberikan energy serta mengarahkan perilaku individu.⁸

Maslow dalam hirarkinya mengungkapkan pandangan yang didasarkan pada anggapan bahwa pada waktu orang telah memuaskan satu tingkat kebutuhan tertentu, mereka ingin menggeser ke tingkat yang lebih tinggi. Hirarki tersebut adalah: kebutuhan fisiologis, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan akan cinta kasih atau kebutuhan sosial, kebutuhan akan penghargaan dan kebutuhan aktualisasi diri.⁹ Dalam hal pendidikan yang dimaksud dengan kebutuhan akan penghargaan adalah kebutuhan pengakuan orang lain, dalam hal ini nilai menjadi penting untuk mendapatkan pengakuan orang lain.

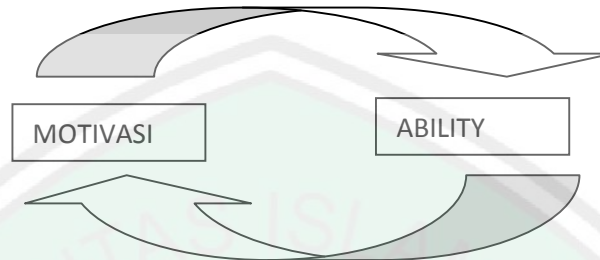
Dari kutipan di atas, dapat kita pahami bahwa motivasi merupakan suatu efek dari adanya suatu tujuan, perilaku yang ditimbulkan oleh motivasi akan terus dilakukan selama seseorang masih memiliki tujuan yang dapat memotivasinya, yang selanjutnya dapat menjadi sumber motivasi. Sumber motivasi dapat berasal dari rasa puas terhadap apa yang telah dia kerjakan sebelumnya, sehingga perilaku itu akan diulang karena timbul motivasi, dan hal itu akan menjaga motivasi tetap ada dalam diri manusia.

Breen & Littlejhon menggambarkan sumber motivasi sebagai berikut:¹⁰

⁸ Esa N. Wahyuni, *Motivasi Dalam Pembelajaran* (Malang: UIN-Press, 2009) hlm. 22

⁹ Hamza B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya* (Jakarta: PT Bumi aksara, 2007) hlm. 40-42

¹⁰ Breen & Littlejhon, sebagaimana dikutip oleh Esa N. Wahyuni, *Moivasi Dalam Pembelajaran* (Malang: UIN-Press, 2010) hlm. 8



Gambar 2.1: keterkaitan antara motivasi dan perasaan mampu

Dari gambar diatas dapat kita ketahui bahwa ada sebuah siklus yang terbentuk antara motivasi dan perasaan mampu, setiap perasaan mampu akan melahirkan motivasi dan setiap motivasi akan menimbulkan perasaan mampu. Namun itu bukanlah satu-satunya sumber motivasi, karena motivasi sendiri terdiri dari beberapa sumber, yang diantaranya aka saling mempengaruhi. Sebagaimana yang telah diungkapkan Esa N. Wahyuni bahwa:

Motivasi sendiri sebuah konstruk yang dibangun dari beberapa aspek, faktor atau variabel yang sangat kompleks. Bahkan antara variabel yang satu dengan variabel yang lain saling terkait dan saling mempengaruhi. Ketidakterediaan satu variabel bisa mempengaruhi intensitas atau fluktuasi dari motivasi itu sendiri.¹¹

Faktor-faktor tumbuhnya motivasi dapat timbul dari luar diri individu, atau yang sering disebut sebagai motivasi ekstrinsik, yang dapat berupa tekanan sosial, hadiah, hukuman, dan lain sebagainya. Sedangkan

¹¹ Ibid., 21-22

faktor-faktor yang lahir dalam diri individu adalah seperti kebutuhan, dorongan, minat, nilai-nilai, kepercayaan adalah merupakan faktor internal yang dapat menumbuhkan motivasi, faktor-faktor diatas disebut motivasi intrinsik.¹² Menurut Barker penggunaan telepon genggam dalam belajar dapat menimbulkan motivasi, sebagaimana diungkapkan “*The impact of wireless technologies on portability, collaboration and motivation*”.¹³ Lebih lanjut Vahey dan Crawford menjelaskan bahwa penggunaan telepon selular menunjukkan kegiatan belajar akan lebih otonom, hal ini disebabkan pengguna teknologi telepon genggam mengambil inisiatif dapat menentukan cara dan materi apa yang akan digunakan untuk belajar.¹⁴

2. Motivasi Belajar

Motivasi dan belajar merupakan faktor-faktor penting yang menunjang performa mahasiswa dalam dunia akademiknya. Dengan belajar mahasiswa akan tahu apa yang sebelumnya belum dia tahu, atau sekedar menambah pengetahuan yang sebelumnya telah diketahui, serta menambah keterampilan-keterampilan baru. Sedangkan motivasi memberikan dorongan dan arah terhadap apa yang akan dipelajari.

¹² Ibid..

¹³ Jurnal, Barker, Dkk., *A proposed Theoretical Model For M-Learning Adoption In Developing Countries* (South Africa: Rhodes University, 2005) hlm. 2

¹⁴ Ibid..

Mc. Donald dalam Sutikno yang dikutip oleh Fitri Nugraheni bahwa “motivasi merupakan kondisi psikologi yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak mungkin melakukan aktivitas belajar”.¹⁵

Hai ini berarti bahwa keberadaan motivasi akan dapat mempengaruhi hasil dari sebuah proses belajar dan/atau pembelajaran, karena setiap tindakan manusia pasti bersamaan dengan suatu motivasi, dalam hal pendidikan tentu mahasiswa memiliki motivasi untuk mendapatkan prestasi setinggi-tingginya, baik berupa penguasaan disiplin tertentu atau nilai, hal ini dibuktikan dengan indeks prestasi.

Motivasi sendiri merupakan sebuah konstruk psikologi yang memberikan banyak pengaruh terhadap belajar melalui empat cara, yaitu:

1. Motivasi meningkatkan energi untuk melakukan aktivitas dengan sungguh-sungguh, intensif, dan memunculkan usaha yang keras.
2. Motivasi memberikan arah bagi individu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Ini berarti motivasi dapat mempengaruhi pilihan-pilihan manusia dalam membuat dan menghasilkan apa yang membuat mereka rasakan sebagai bentuk kepuasan.
3. Motivasi meningkatkan keinginan dan kesungguhan dalam melakukan aktivitas tertentu, serta memengaruhi kemungkinan individu akan

¹⁵ Jurnal, Fitri Nugraheni, *Hubungan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa: Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi UMK*

memulai segala sesuatu berdasarkan tanggung jawab terhadap diri sendiri dan siap menghadapi kesulitan.

4. Motivasi memengaruhi seterategi belajar dan proses kognitif yang digunakan individu, sehingga mereka akan memberikan perhatian terhadap sesuatu, memelajari dan mempraktikannya, serta belajar secara penuh makna, juga meningkatkan kemauan untuk mencari bantuan pada saat dia mendapat kesulitan.¹⁶

Dari uraian di atas maka kita dapat memahami bahwa motivasi dapat mempengaruhi banyak hal, karena motivasi adalah awal dari seluruh tindakan manusia, setiap tindakan pasti memiliki motivasi, begitupun dalam kasus pendidikan seseorang belajar karena memiliki suatu tujuan atau motivasi. Motivasi ini dapat berasal dari diri individu (intrinsik) atau juga berasal dari luar diri individu (ekstrinsik).

David MC Clelland dalam Mc Clalland's Achievement Motivation Theory atau teori motivasi prestasi MC Clelland dia mengungkapkan bahwa "individu memiliki cadangan energy potensial, bagaimana energy ini dilepaskan dan dikembangkan tergantung pada kekuatan atau dorongan motivasi individu dan situasi serta peluang yang tersedia".¹⁷ Dari kutipan di atas diketahui bahwa energi yang dimiliki tiap individu dapat dikeluarkan dan

¹⁶Ibid., hlm. 40-41

¹⁷ Solehudin88, *Teori Motivasi Mc Clelland & Teori Dua Factor Hezberg* (<http://blog.umy.ac.id/sholehuddin88/motivasi/teori-motivasi-mcclelland-teori-dua-faktor-hezberg/>), diakses 03 Juli 2015 jam 05.00 WIB)

dikembangkan dengan dorongan motivasi, situasi dan peluang. Dalam hal ini dorongan motivasi dapat diperoleh dari keinginan/motif mahasiswa untuk berprestasi, maka dengan motif ini tentu mahasiswa akan memiliki energi potensial yang dapat dikeluarkan saat memiliki tujuan sebagai motor penggerakannya. Individu sebagai makhluk yang aktif juga akan melihat adanya kesempatan yang dapat di raih, sehingga hal ini juga akan berkontribusi terhadap tumbuhnya keinginan untuk terus berprestasi.

C. Media

1. Pengertian

Secara harfiah media memiliki makna “perantara” atau “pengantar”. *Education Association (NEA)* mendefinisikan bahwa media merupakan benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan peserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program intruksional.¹⁸ Sebagaimana diungkapkan Sharon E. Smaldino dkk. bahwa ”media merupakan kategori yang sangat luas: teks, audio, visual, video, perekayasa, dan orang-orang”.¹⁹

Dari sini dapat diketahui bahwa media merupakan alat yang dipergunakan untuk “menyalurkan” pesan atau informasi dari pengajar kepada peserta didik (mahasiswa), dari sumber kepada penerima, dan pemberian pesan tersebut dimungkinkan dapat merangsang pikiran, perasaan, serta kemauan

¹⁸ Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat-Press, 2002) hlm. 11

¹⁹ Arif Rahman, *Intruactional Technology & Media For Learning: teknologi pembelajaran dan media untuk belajar* (Jakarta: Kencana Penanda Media Group, 2011) hlm. 7

dalam diri mahasiswa, sehingga selanjutnya akan terjadi proses belajar. Penggunaan media dengan cara yang baik akan membantu mahasiswa mempercepat mencapai tujuan pembelajaran.

Seringkali belajar dianggap sebagai proses interaksi/transformasi informasi antara pengajar dan peserta didik, ini berakibat bahwa belajar harus menghadirkan tiga syarat utama, yaitu peserta didik, materi pembelajaran, dan tenaga pengajar. Namun pandangan ini dipandang Arif s. Sadiman dkk, tidak benar. Mereka mengatakan bahwa proses belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja terlepas dari ada yang mengajar atau tidak.²⁰

2. Landasan Teoritis Penggunaan Media

Media memegang peranan vital dalam meningkatkan belajar, pasalnya dengan media kegiatan belajar akan lebih muda, hal ini diakibatkan oleh keberadaan media yang bersifat “*portable*” yang dapat dibawa kemana-mana. Yang pada akhirnya kegiatan belajar dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Pada era sekarang ini, mengawinkan media dengan teknologi menjadi *trend* tersendiri dalam dunia pendidikan, karena semakin membludaknya vendor yang ikut menyumbangkan hasil pemikirannya untuk dunia pendidikan. Hal ini juga dibantu dengan adanya system operasi terbuka pada *smartphone*. Penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran dapat meningkatkan intensitas belajar, sebagaimana diungkapkan Sharon E.

²⁰ Arif S. Sadiman dkk., *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 1996) hlm. 1

Smaldino dkk. “para siswa bisa memanfaatkan teknologi dan media dalam serangkaian cara untuk meningkatkan belajar”.²¹ Burner dalam Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto mengungkapkan bahwa ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu: (1) pengalaman langsung/*enactive*, (2) pengalaman pictorial/gambar/*iconic*, dan (3) pengalaman *abstrack*.²²

Pengalaman langsung merupakan pengalaman yang didapat langsung dari pengalaman nyata, pemaknaan sesuatu tidak berasal dari kata-kata saja namun berasal dari pengerjaan langsung. Misalnya “anyaman” didapat bukan dari kata “anyaman”, namun didapat dari langsung membuat “anyaman”. Pada tingkatan selanjutnya yaitu pengalaman pictorial, hal ini didapat dari gambar-gambar manipulasi, misalnya gambar, lukisan, foto, film dan lain-lain yang dapat menyerupakan objek aslinya. Dan yang terakhir adalah pengalaman abstrak (*symbolic*), pengalaman didapatkan dari symbol-simbol dan kata-kata, pengalaman ini biasanya didapat dari membaca atau mendengarkan. Lebih lanjut Dale mengungkapkan semakin abstrak pengalaman akan semakin sedikit pengetahuan yang akan didapat.²³

Pengalaman yang paling banyak menyumbang pemahaman, atau makna bagi seorang individu adalah pengalaman yang *real* yang dilakukannya sendiri, artinya dalam suatu pemberian materi seorang mahasiswa akan lebih banyak

²¹ Arif Rahman, *Instructional Technology & Media For Learning: teknologi pembelajaran dan media untuk belajar* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011) hlm. 16

²² Cecep kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran; manual dan digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011) hlm. 11

²³ Ibid. 12

mengambil pengertian jika pengalaman itu diberikan dengan melibatkannya langsung, karena semakin abstrak suatu pengalaman maka pengetahuan yang akan didapatkan juga akan mengalami penurunan, walaupun diketahui semua bahwa mahasiswa telah memiliki kemampuan astraksi, atau memahami hal-hal yang bersifat abstrak.

3. Urgensi penggunaan media

Pada hakikatnya proses pembelajaran adalah proses komunikasi. Kegiatan belajar mengajar didalam kelas adalah merupakan proses komunikasi antara dosen dengan mahasiswa, disini akan terjadi proses tukar pikiran dan pengembangan ide dan pengertian. Dalam komunikasi antara dosen dan mahasiswa seringkali terjadi ketidak efektifan/efesienan, hal ini disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya adalah ketidak siapan mahasiswa untuk menerima materi yang diberikan dosen, dan kurang menariknya proses pembelajaran.

Salah satu usaha untuk menjembatani hal ini adalah dengan menggunakan media. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut:

- 1) Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa atau mahasiswa. Pengalaman masing-masing individu yang beragam karena kehidupan keluarga dan masyarakat sangat mempengaruhi pengalaman yang mereka miliki.

- 2) Media dapat mengatasi ruang kelas. Banyak hal yang sukar dialami secara langsung oleh siswa/mahasiswa di dalam ruang kelas. Seperti objek terlalu besar atau terlalu kecil, atau objeknya terlalu cepat, dan terlalu lambat. Oleh karena itu, penggunaan media dapat mengatasi kesuaran-kesukaran tersebut.
- 3) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru. Dengan penggunaan media, maka horizon pengalaman peserta didik akan semakin luas, persepsi semakin tajam, dan konsep-konsep dengan sendirinya semakin lengkap, sehingga keinginan dan minat serta pengetahuan baru akan selalu timbul.
- 4) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar.
- 5) Media memungkinkan untuk menyajikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkret sampai kepada yang abstrak.²⁴

Gelach dan Elly mengungkapkan ada tiga petunjuk mengapa media harus digunakan: (1) ciri fiksatif, (2) ciri manipulative, dan (3) ciri distributive.²⁵ Ciri yang pertama menggambarkan bagaimana media dapat merekam, mengonstruksi, menyimpan peristiwa atau objek. Dengan ciri ini memungkinkan media dapat menyimpan dan ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Pada ciri yang kedua, mengungkapkan bahwa suatu media dapat

²⁴ Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat-Press, 2002) hlm. 14

²⁵ Cecep kustandi dan Bambang Sutjipto, *Op.Cit* hlm 13-14

memanipulasi, atau menyajikan peristiwa/objek asli dengan berbagai kebutuhan. Misalnya suatu objek bisa ditampilkan dengan memperlambat atau mempercepatnya, sehingga kebutuhan belajar/atau pembelajaran dapat dicapai sesuai tujuannya. Dan yang terakhir, ciri distributive, adalah bagaimana media dapat ditransportasikan, dan diproduksi, sehingga distribusinya tidak hanya terbatas pada satu kelas, dan satu wilayah saja. Kemajuan teknologi dewasa ini memungkinkan media dapat didistribusikan sampai disegala penjuru dunia.

4. Klasifikasi dan karakteristik media

1. Klasifikasi Media

Rudi Bretz mengklasifikasi pada tiga unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak.²⁶ Menurut Duncan dalam menyusun taksonomi media menurut hirarki pemanfaatannya untuk pendidikan, Duncan ingin menjajarkan biaya investasi, kelangkaan dan keluasan lingkup sasarannya di satu pihak dan kemudahan pengadaan serta penggunaan, keterbatasan lingkup sasaran dan rendahnya biaya dilain pihak dengan tingkat kerumitan perangkat medianya dalam satu hirarki. Dengan bahasa yang lebih sederhana dapat dikatakan bahwa semakin semakin rumit jenis perangkat media yang dipakai, semakin mahal biaya investasinya, semakin sulit pengadaannya, tetapi juga semakin umum penggunaannya dan semakin luas lingkup sasarannya. Sebaliknya semakin sederhana perangkat media yang digunakan biayanya akan lebih

²⁶ Ibid., 27

murah, pengadaannya lebih mudah, sifat penggunaannya lebih khusus, dan lingkup sasarannya lebih terbatas.²⁷

Dalam hal ini keberadaan *smartphone* yang dimanfaatkan sebagai media belajar tentu memiliki nilai keuntungan yang lebih besar, pasalnya dari segi kepemilikan dapat kita ketahui bahwa rata-rata mahasiswa telah memiliki piranti canggih *smartphone*, sehingga media ini menjadi media yang murah, pengadaannya lebih mudah, dan lingkup sasarannya lebih luas dan relative tidak terbatas.

2. Karakteristik Media

Karakteristik media dapat dilihat menurut karakteristik ekonomi, kemampuan membangkitkan rangsangan indera pengelihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan, maupun penciuman. Karakteristik media sebagaimana dikemukakan Kemp (1975) merupakan dasar pemilihan media sesuai dengan situasi belajar tertentu. Dia mengatakan “*the question of what media attributes are necessary for a given learning situation becomes the basis for media selection*”. Jadi klasifikasi media, karakteristik media dan pemilihan media merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran.²⁸

Strategi pembelajaran tidak dapat ditentukan dengan tanpa memperhatikan asas di atas, mengingat pentingnya memberikan media yang

²⁷ Arif S. Sadiman dkk., *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 1996) hlm. 20

²⁸ *Ibid.*, 28

sesuai dengan pembahasan yang akan diberikan. Relevanitas suatu media akan berdampak pada signifikansi pemahaman peserta didik, atau mahasiswa pada umumnya, karena jika media yang digunakan tidak relevan dengan materi maka hal ini akan mengurangi kemungkinan pemahaman yang didapatkan oleh individu terkait. Hal di atas tersebut berdampak pada pentingnya pemilihan media, klasifikasi dan karakteristik media yang akan digunakan.

5. Kriteria Pemilihan Media

Media merupakan satu sarana untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Karena banyaknya media yang tersedia saat ini, maka setiap media memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Untuk itu, pemilihan media harus disesuaikan dengan azas kesesuaian dan ketepatangunaan.

Ada beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam memilih media, antara lain:

1. Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Masalah tujuan pembelajaran ini merupakan komponen yang utama yang harus diperhatikan dalam memilih media.
2. Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media.

3. Ketersediaan media di lembaga, atau kemampuan pengajar untuk mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan.
4. Media yang dipilih harus dapat menjelaskan materi secara tepat dan berhasil guna, dengan kata lain tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai secara optimal.
5. Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai. Pemanfaatan media yang “sederhana” mungkin lebih menguntungkan daripada penggunaan teknologi yang mahal bila mana hasil yang dicapai tidak sebanding dengan dana yang dikeluarkan.²⁹

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih suatu media, antara lain: yang pertama, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kedua, ketepatan gunaan. Ketiga, kondisi siswa/mahasiswa. Keempat, ketersediaan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), dan yang terakhir, adalah mutu teknis dan biaya.

²⁹ Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat-Press, 2002) hlm. 15-16

D. *Smartphone* Sebagai Media Belajar

1. Pengertian

Ponsel cerdas, atau *smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai penggunaan dan fungsi yang menyerupai computer. Belum ada standart pabrik yang menentukan arti ponsel cerdas. Bagi beberapa orang, ponsel cerdas merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak system operasi yang menyediakan hubungan standart dan mendasar bagi pengembangan aplikasi. Dan bagi sebagian yang lainnya, ponsel cerdas hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti seperti surat elektronik, internet dan kemampuan membaca buku elektronik (*e-book*), serta dapat menyambung VGA. Dengan kata lain, ponsel pintar adalah merupakan computer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon.³⁰

Singkatnya, *smartphone* adalah suatu piranti yang memungkinkan penggunaanya untuk melakukan panggilan telepon, sekaligus memiliki fitur yang sebelumnya hanya dimiliki oleh (PDA) *personal digital assistant* atau komputer. Seperti kemampuan menerima atau mengirim e-mail, dan *editing* dokumen bahkan dalam perkembangannya alat ini juga dapat digunakan sebagai media dalam belajar.

³⁰ Wikipedia, *Ponsel Cerdas* (http://id.m.wikipedia.org/wiki/ponsel_cerdas, diakses tgl 19/03/2015 jam 08.16)

Penggunaan *smartphone* sebagai media belajar ini di dukung oleh fitur yang dimiliki oleh piranti canggih tersebut, fitur-fitur tersebut adalah sebagai berikut;

1. Sistem Operasi

Secara umum, *smartphone* memiliki system operasi yang memungkinkannya menjalankan berbagai aplikasi. Misalnya iOS, OS Blackberry, Android dan Microsoft Windows phone.

2. Apps

Sementara hampir semua ponsel memiliki beberapa jenis perangkat lunak, *smartphone* memiliki kemampuan yang lebih baik lagi. *Smartphone* memungkinkan penggunaannya untuk membuat dan mengedit dokumen Microsoft office, atau setidaknya dapat melihat file.

Piranti *smartphone* juga memiliki kemampuan *men-download* berbagai aplikasi seperti software keuangan, personal assistant, dan bahkan dilengkapi dengan GPS, editing foto serta dapat menjalankan multimedia.

3. Web access

Smartphone dapat mengakses internet pada kecepatan yang lebih tinggi, berkat pertumbuhan 4G dan jaringan data 3G, serta penambahan dukungan wi-fi membuat kecepatan berselancar di dunia maya semakin cepat.

4. Keyboard Qwerty

Smartphone umumnya sudah dilengkapi dengan keyboard Qwerty. Keyboard ini dapat berupa fisik maupun virtual.

5. Messaging

Semua ponsel dapat mengirim dan menerima pesan teks, tapi apa yang membuat *smartphone* lebih unggul adalah kemampuannya menangani e-mail. Alat ini dapat disinkronisasikan dengan e-mail, sehingga dapat meningkatkan produktivitas kerja.

6. Memori

Biasanya kapasitas internal memori yang terdapat pada *smartphone* jauh lebih besar dibandingkan dengan *handphone* biasa. Selain terdapat memori internal kita juga dapat menambahkan tambahan memori supaya dapat menampung data-data yang lebih banyak.

7. Processor

Kecepatan menjadi pertimbangan khusus bagi para pengguna *smartphone*. Beberapa piranti ini menawarkan kecepatan data 3G hingga High Speed Downlink Packet Access (HSDPA) atau 3.5G yang kecepatannya mencapai 7 kali kecepatan 3G.³¹

³¹ Amazine, *Apa Itu Smartphone? 5 Perbedaan Smartphone Dengan Ponsel* (<http://www.amazine.co/23760/apa-itu-smartphone-5-perbedaan-smartphone-dengan-ponsel/>, diakses tanggal 19/03/2015 jam 08.42)

Semakin canggih dan mudahnya mengakses piranti-piranti multimedia membuat pembelajaran berbasis multimedia sudah menjadi trend, karena media ini meliki kombinasi dari beberapa media yang dapat memanipulasi audio, video maupun grafis. Pengembangan media ini sedang difokuskan pada perangkat computer yang memiliki perkembangan yang sangat pesat. Keberadaan internet juga menyumbang peningkatan computer sebagai media belajar, karna dalam internet terdapat sumber belajar yang relative tidak terbatas bagi mahasiswa. Kelebihan dari multimedia ini adalah memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk belajar individu maupun kelompok.³² Namun, perkembangan yang sangat pesat pada teknologi telepon genggam (hp) membuat hp yang memiliki kemampuan mencari data dan informasi, serta memiliki kemampuan memanipulasikan suatu objek sehingga dapat digunakan sebagai media belajar dan pembelajaran.

2. Fungsi

Beberapa fungsi dari ponsel/*smartphone*, antara lain:

1. Digunakan untuk menyimpan informasi
2. Membuat daftar pekerjaan atau perencanaan pekerjaan
3. Mencatat *appointment* (janji pertemuan) dan dapat disertakan *reminder* (peringat waktu)
4. Kalkulator untuk menghitung

³² Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran: manual dan digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011) hlm. 78

5. Media sosial (facebook, twitter, BBM, WA, dll)
6. Mengirim dan menerima e-mail
7. Mencari informasi (artikel, berita, hiburan, dan informasi lainnya)
8. Integrasi ke peralatan lain, seperti PDA, Mp3 player, dan GPS (Global Positioning System). dll.³³

Keberadaan aplikasi yang mendukung untuk saling berkolaborasi di dunia maya seperti facebook, WA, dan lain sebagainya membuat mahasiswa mengambil inisiatif untuk digunakan sebagai media yang mendukung dalam upaya belajar, atau hanya sekedar sebagai media membagi informasi. Selain itu keberadaan Mp3 player dan pemutar video juga dapat mendukung untuk dijadikan sebagai penunjang dalam proses belajar yang *portable*, dapat dibawa kemanapun karena bentuk dan *designnya* yang sangat memungkinkan untuk mobilitas mahasiswa.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Bretz yang mengklasifikasikan media pada tiga unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak.³⁴ Maka keberadaan *smartphone* sudah barang tentu dapat mengakomodir seluruh klasifikasi dari Bretz, yaitu audio, visual, dan gerak, hal ini dikarenakan piranti canggih tersebut dapat memanipulasikan objek suara, gambar, dan objek bergerak.

³³ Edi S. Mulyanta, *Kupas Tuntas Telepon Selular Anda* (Yogyakarta: Andi, 2004) hlm.1

³⁴ Cecep kustandi dan Bambang Sutjipto, *Op.Cit* hlm. 27

E. Pengaruh Penggunaan Smartphone Sebagai Media Belajar terhadap Hasil Belajar melalui Motivasi

Telepon genggam menduduki peringkat *wahid* piranti yang paling banyak digunakan oleh orang Indonesia, dari semua kalangan strata sosial.³⁵ Mulai dari kalangan petani, mahasiswa, pejabat dan lainnya menggunakan telepon genggam. Hal ini juga didukung oleh maraknya vendor-vendor yang menyediakan telepon genggam dengan fitur menarik dengan harga yang murah.

Keberadaan *smartphone* yang semakin populer dikalangan mahasiswa seolah menafikan adanya dampak negative dari piranti tersebut, pasalnya kebutuhan dan kegunaanya dipandang memiliki nilai lebih jika hanya dibandingkan dengan dampak negative yang akan ditimbulkannya. Menurut Perry, dkk. Dalam Herman & Tom Brown mengungkapkan bahwa “...*Mobile technologies can make a significant impact in supporting teaching and learning*”.³⁶ Dari kutipan tersebut, maka dapat kita ketahui penggunaan *smartphone* sebagai media belajar memiliki dampak atau pengaruh pada hasil belajar, karena pengaruh pada proses belajar atau pembelajaran juga akan berdampak pada hasil belajar.

³⁵ Techinasia, *Indonesia Diproyeksi Lampau 100 Juta Pengguna Smartphone 2018, Keempat Di Dunia* (<http://id.techinasia.com/jumlah-pengguna-smartphone-di-indonesia-2018> diakses tgl 18/03/2015 jam 15.31)

³⁶ Herman Van Der Merwe & Tom Brown, *Mobile technology: the future of learning in your hands* (Sout Africa: Qualimark Printers, 2005), hlm. 27

Piranti *smartphone* memiliki fungsi yang mirip dengan sistem komputer, yang di dalamnya memiliki banyak sekali fasilitas-fasilitas yang dapat dijumpai, hal ini membuat animo masyarakat untuk memiliki piranti tersebut semakin besar. Ditambah dengan semakin terjangkaunya harga ponsel genggam, membuat alat ini terdistribusi merata diseluruh kalangan masyarakat, dari kalangan menengah ke bawah, sampai masyarakat kalangan menengah ke atas.

Smartphone dilengkapi dengan beberapa fitur yang dapat mendukung penggunaannya untuk melakukan proses belajar, dimanapun dan kapanpun. Hal ini akan memberikan kemudahan bagi mahasiswa, karena mahasiswa memiliki mobilitas yang tinggi, sehingga *smartphone* menjadi pilihan untuk dijadikan sebagai media belajar, yang memungkinkan penggunaannya untuk berselancar untuk mencari informasi seputar materi pelajaran.

Dari hasil pengumpulan data yang peneliti dapatkan, saat responden ditanyakan “apakah *smartphone* yang dimiliki responden digunakan untuk mengakses informasi seputar materi” didapatkan bahwa mayoritas responden menggunakan *smartphone* sebagai alat untuk mengakses materi. Dari uraian diatas maka dapat diketahui bahwa sudah bukan menjadi hal baru lagi jika *smartphone* memang dapat digunakan untuk menjadi media belajar. Pada akhirnya sudah menjadi kebutuhan baginya untuk memiliki piranti canggih ini, karena selain dapat digunakan sebagai alat komunikasi, *smartphone* juga dapat digunakan untuk saling berkolaborasi dengan teman

sejawat untuk saling membagi informasi atau seputar materi kuliah, yang selanjutnya juga akan menimbulkan motivasi, sebagaimana diungkapkan Barker “*The impact of wireless technologies on portability, collaboration and motivation*”.³⁷

Motivasi sendiri diartikan Atkinson sebagai “sebuah istilah yang mengarah kepada adanya kecenderungan bertindak untuk menghasilkan satu atau lebih pengaruh-pengaruh”. Beberapa ahli lain, seperti Halpin, Payne, Ellert, Freehill & Mc Donald, dan zilli mengungkapkan bahwa “motivasi merupakan karakteristik personal yang menjadi energi, antusiasme, semangat, kekuatan, keteguhan, dan kebutuhan untuk berperilaku dan mencapai prestasi”.³⁸ Di lain sisi Esa N. Wahyuni menambahkan bahwa:

Dorongan, kebutuhan, insentif, ketakutan-ketakutan, tujuan-tujuan, tekanan social, *self confidence*, minat, keingintahuan, atribusi untuk sukses atau gagal, espektasi-espektasi, kepercayaan-kepercayaan, nilai-nilai dan lain sebagainya, merupakan variabel-variabel yang menentukan intensitas motivasi siswa dalam belajar dan memberikan energy serta mengarahkan perilaku individu.³⁹

Dari kutipan diatas maka dapat kita pahami bahwa motivasi adalah karakteristik personal yang dapat menjadi energi, semangat, dan kebutuhan yang mengarah kepada adanya kecenderungan bertindak untuk mengasilkan dan mencapai prestasi. Sementara itu David MC Clelland dalam Mc

³⁷ Jurnal, Barker, Dkk., *A proposed Theoretical Model For M-Learning Adoption In Developing Countries* (South Africa: Rhodes University, 2005) hlm. 2

³⁸ Esa N. Wahyuni, *Motivasi Dalam Pembelajaran* (Malang: UIN-press, 2009) hlm. 12

³⁹ *Ibid.*,22

Clalland's Achievement Motivation Theory atau teori motivasi prestasi MC Clelland dia mengungkapkan bahwa "individu memiliki cadangan energi potensial, bagaimana energy ini dilepaskan dan dikembangkan tergantung pada kekuatan atau dorongan motivasi individu dan situasi serta peluang yang tersedia".⁴⁰ Dari kutipan di atas diketahui bahwa energi yang dimiliki tiap individu dapat dikeluarkan dan dikembangkan dengan dorongan motivasi, situasi dan peluang. Dalam hal ini dorongan motivasi dapat diperoleh dari keinginan/motif mahasiswa untuk berprestasi, maka dengan motif ini tentu mahasiswa akan memiliki energi potensial yang dapat dikeluarkan saat memiliki tujuan sebagai motor penggerakannya. Individu sebagai makhluk yang aktif juga akan melihat adanya kesempatan yang dapat di raih, sehingga hal ini juga akan berkontribusi terhadap tumbuhnya keinginan untuk terus berprestasi.

Prestasi belajar adalah seluruh hasil atau perubahan yang dialami individu setelah melakukan proses belajar, baik berupa perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotor. Prestasi belajar dapat dilihat dari hasil ulangan, UAS, atau IP (Indeks Prestasi). Sebagaimana Mulyana mengungkapkan bahwa "Hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam

⁴⁰ Solehudin88, *Teori Motivasi Mc Clelland & Teori Dua Faktor Hezberg* (<http://blog.umy.ac.id/sholehuddin88/motivasi/teori-motivasi-mccllelland-teori-dua-faktor-hezberg/>), diakses 03 Juli 2015 jam 05.00 WIB)

proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang.”⁴¹

Dengan demikian hasil belajar adalah sebuah perubahan yang dialami oleh subjek pendidikan yaitu mahasiswa, perubahan yang dimaksud dapat berupa perubahan pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Namun kemudian, dalam penulisan penelitian ini yang akan dimaksud dengan hasil belajar adalah nilai IP (indeks prestasi) yang diperoleh dari dokumentasi nilai. Hal ini dikarenakan pendidik/dosen dipastikan telah memproses nilai-nilai dari ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik sehingga dirasa cukup apabila hasil belajar didefinisikan sebagai suatu hasil dari proses pembelajaran.

⁴¹ Ainamulyana, *Pengertian Hasil Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (<http://ainamulyana.blogspot.com/2012/01/pengertian-hasil-belajar-dan-faktor.html>, diakses 12 April 2015 jam 14.15 wib)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat dimana peneliti melakukan penelitian untuk memperoleh data-data yang diperlukan. Lokasi penelitian ini menagacu pada sampel, populasi, maupun generalisasinya. Adapun lokasi penelitian ini dilakukan di jurusan PIPS FITK UIN Malang, tepatnya di Jl. Gajayana No. 50 Kota Malang.

B. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini hendak mengkaji **Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Sebagai Media Belajar dan motivasi belajar Terhadap hasil Belajar Mahasiswa P.IPS Angkatan 2013**. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan **kuantitatif dan berjenis deskriptif**.

Metode ini disebut sebagai metode positivistik karena berlandaskan pada filsafat positivisme. Metode ini sebagai metode ilmiah, objektif, terukur, rasional dan sistematis. Metode ini juga disebut metode discovery, karena dengan metode ini dapat ditentukan dan dikembangkan berbagai iptek baru. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.¹

¹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & B* (Bandung: Alfabeta, 2011) hlm. 7

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena dalam penelitian ini peneliti menggunakan perhitungan yang berdasarkan atas angka-angka yang dikumpulkan untuk selanjutnya diinterpretasikan, hal ini untuk memberikan kemudahan penilaian tentang **Pengaruh Penggunaan *smartphone* Sebagai Media Belajar terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa PIPS Angkatan 2013.**

Dengan menggunakan metode deskriptif, data dari pendekatan kuantitatif yang berupa angka-angka dijadikan sebuah paparan data ataupun gambaran mengenai hasil yang terjadi di lapangan, hal ini agar mempermudah pemahaman pembaca terhadap hasil penelitian ini. Data yang diperoleh kemudian diolah dalam aplikasi ahli SPSS, yang selanjutnya akan diketahui ada atau tidaknya pengaruh antara variabel dengan variabel yang lainnya.

C. Data dan Sumber Data

Dalam penelitian ini data dan sumber data yang peneliti gunakan adalah data primer dan data sekunder. Data primer adalah data statistik yang diperoleh atau bersumber dari tangan pertama yaitu sumber yang memang benar mewakili atau berhak memberikan informasi data.² Data primer peneliti yaitu data yang diperoleh dari hasil angket dan observasi yang disebarkan kepada mahasiswa. yang diperoleh atau dikumpulkan langsung di lapangan. Sedangkan data sekunder adalah data statistik yang diperoleh atau bersumber dari tangan kedua atau diperoleh bukan dari sumber datanya langsung.³ Dalam penelitian ini data sekunder bersumber

²H. M. Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006) hlm 11

³Ibid, hlm.11

dari data yang diambil dari selain mahasiswa, antara lain kondisi lingkungan sekitar dan lain-lain.

D. Populasi dan Sampel

Populasi adalah himpunan keseluruhan karakteristik dari objek yang diteliti. Populasi merujuk pada keseluruhan kelompok dari mana sampel-sampel diambil.⁴ Singaribun dalam Iskandar menyebutkan bahwa populasi adalah jumlah keseluruhan dari unit-unit analisis yang memiliki ciri-ciri yang akan diduga. Pengertian lain dari populasi adalah himpunan yang lengkap dari satuan-satuan atau individu-individu yang karakteristiknya ingin kita ketahui. Banyaknya individu atau elemen yang merupakan anggota populasi disebut sebagai ukuran populasi dan biasanya disimbolkan dengan huruf N .⁵ Penelitian populasi hanya dapat dilakukan bagi populasi terhingga dan subjeknya tidak terlalu banyak. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh mahasiswa/i jurusan P.IPS angkatan 2013.

Sampel adalah sebagian dari populasi yang diambil secara representative atau mewakili populasi yang bersangkutan atau bagian kecil yang diamati.⁶ Dengan kata lain sampel adalah sebagian kecil dari seluruh jumlah populasi sehingga sifat dan karakteristik populasi juga dimiliki oleh sampel. Dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah Mahasiswa P.IPS angkatan 2013.

⁴ Pujaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media Group, 2012) hlm. 188

⁵ Toha Anggoro, *Metode Penelitian* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009) hlm. 4.2

⁶ Iskandar, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Sosial* (ciputat: GP press, 2009) hlm. 69

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pengambilan sampel *purposive/judgmental* yaitu pengambilan sampel untuk sejumlah orang/objek yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan kategorinya.⁷ Menurut Arikunto apabila subyek penelitian kurang dari 100, lebih baik diambil seluruhnya, maka penelitian tersebut merupakan penelitian populasi. Tetapi jika jumlah subyeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25%.⁸ Dalam penelitian ini jumlah populasinya adalah 151, dan sampelnya adalah berjumlah 38.

E. Instrumen Penelitian

Instrument dalam penelitian ilmu sosial adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang diinginkan.⁹ Suharsimi arikunto mengatakan bahwa Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.¹⁰ Adapun instrument yang dimaksud adalah sebagai berikut:

Metode	Instrumen
1. Angket	a. Angket b. Skala likert
2. Dokumentasi	a. Nilai

Tabel 3.1 Instrumen Penelitian

⁷ Ratlan Pardude & Renhard Manurung, *Analisis Jalur: teori dan aplikasi dalam riset bisnis* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014) hlm.13

⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rinika Cipta, 2006) hlm. 134

⁹ Toha Anggoro, *Metode Penelitian* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009) hlm. 5.2

¹⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rinika Cipta, 2013) hlm. 203

Agar memperoleh data yang lengkap dan benar-benar menjelaskan tentang pengaruh penggunaan *smartphone* sebagai media belajar dan motivasi, maka peneliti akan mengumpulkan data dari mahasiswa yang merupakan pemakai *smartphone*.

Variabel Intensitas Penggunaan Smartphone Sebagai Media Belajar			
No.		Indikator	Butir
1.	Gelach & Elly	Citri Fiksatif	1, 2, 3
		Ciri Manipulatif	4, 5, 6
2.	Vahey & Crowford	Pemanfaatan Secara Otonom	7, 8, 9, 10, 11
3.	Rudi Bretz	Visual	12, 13
		Audio	14, 15, 16
4.	Sharon E. Smaldino	Teks dan perekayasa	17, 18, 19, 20
Variabel Motivasi			
No.		Indikator	Butir
1.	Breen & Littlejhon	Perasaan Mampu	1, 2, 3
2.	Helpin payne, Eler Freehill & Mc Donald, Zilli	Antusiasme	4, 5, 6, 7
		Kebutuhan untuk mencapai prestasi	8, 9, 10
3.	Deci & Ryan dalam woolfolk yang dikutip Esa N. Wahyuni	Minat	11, 12, 13
		Keingintahuan	14, 15, 16
4.	Maslow	Kebutuhan aktualisasi diri	17, 18, 19, 20
Variabel Hasil Belajar			
1.	Bloom	Nilai	

Tabel 3.2 *Blueprint*

Peneliti menggunakan nilai IP (Indeks Prestasi) untuk mengetahui data tentang hasil belajar mahasiswa dan menggunakan angket untuk mengukur variabel motivasi dan penggunaan *smartphone* sebagai media belajar. Dibawah ini akan dijelaskan beberapa pernyataan tentang pemberian skor, diantaranya yaitu:

1. Pertanyaan yang bersifat “positif” mempunyai tingkat penelitian sebagai berikut:
 - a. Nilai 4 untuk jawaban sering sekali (SS)
 - b. Nilai 3 untuk jawaban sering (S)
 - c. Nilai 2 untuk jawaban kadang-kadang (KK)
 - d. Nilai 1 untuk jawaban tidak pernah (TP)
2. Pertanyaan yang bersifat “negatif” mempunyai tingkat penelitian sebagai berikut:
 - a. Nilai 1 untuk jawaban sering sekali (SS)
 - b. Nilai 2 untuk jawaban sering (S)
 - c. Nilai 3 untuk jawaban kadang-kadang (KK)
 - d. Nilai 4 untuk jawaban tidak (TP)

F. Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode angket atau kuisioner, dan metode dokumentasi. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut:

1. Angket/kuisioner

Kuisioner sebagai alat pengumpul data umumnya terdiri dari serangkaian pertanyaan, atau pernyataan tertulis yang digunakan untuk mengumpulkan informasi penelitian yang dikehendaki.¹¹ Metode ini dilakukan dengan memberi sejumlah pertanyaan yang berkaitan dengan seberapa jauh pengaruh penggunaan *smartphone*

¹¹ Toha Anggoro, Op.Cit hlm. 5.6

sebagai media belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar mahasiswa P.IPS angkatan 2013.

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip nilai, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya.¹² Teknik dokumentasi adalah metode dimana penyelidikannya ditujukan pada penguraian dan penjelasan apa yang telah lalu melalui dokumen. Dokumen yang dimaksud adalah tulisan, gambar atau karya-karya monumental. Adapun data yang akan diperoleh dengan menggunakan metode ini adalah data-data mengenai nilai mahasiswa.

G. Analisis Data

Setelah data berhasil dikumpulkan, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data-data tersebut. Untuk menganalisis data-data yang telah diperoleh, peneliti menggunakan analisis sebagai berikut:

a. Uji Validitas

Validitas berasal bahasa Inggris *validity* yang berarti keabsahan.¹³ Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Suatu instrumen dikatakan valid atau sah adalah instrumen yang mempunyai validitas tinggi, dan begitu pula sebaliknya. Uji validitas

¹² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rinika Cipta, 2013), hlm. 274

¹³Toha Anggoro, Op.Cit. hlm. 5.28

disini menggunakan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{xy} : angka indeks korelasi “r” *product moment*

N : banyaknya pasangan skor X dan skor Y (banyaknya subjek)

\sum^{xy} : penjumlahan hasil perkalian antara skor X dan skor Y

\sum^x : jumlah seluruh skor X

\sum^y : jumlah seluruh skor Y

Untuk melakukan uji validitas dapat dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Klik analyze-scale – reability analysis
2. Masukkan seluruh item ke kolom sebelah kanan, pada tatap muka Reability analysis
3. Pada tatap muka statistics centang Corelation, Scale if item deleted
4. Kemudian klik OK

Dari uji yang dilakkan diperoleh iformasi sebagai berikut:

	Syarat	Corrected Item- Total Correlation	Keterangan
x1	>0,30	.561	Valid
x2	>0,30	-.309	Valid
x3	>0,30	.276	Tidak Valid
x4	>0,30	.695	Valid
x5	>0,30	.255	Tidak Valid
x6	>0,30	.255	Tidak Valid
x7	>0,30	.498	Valid
x8	>0,30	-.336	Valid

x9	>0,30	.086	Tidak Valid
x10	>0,30	.369	Valid
x11	>0,30	-.488	Valid
x12	>0,30	.197	Tidak Valid
x13	>0,30	.345	Valid
x14	>0,30	.510	Valid
x15	>0,30	-.269	Tidak Valid
x16	>0,30	.011	Tidak Valid
x17	>0,30	.752	Valid
x18	>0,30	.585	Valid
x19	>0,30	.656	Valid
x20	>0,30	.534	Valid

Table 3.3

Uji Validitas Instrumen Penggunaan Smartphone Sebagai Media Belajar

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa variabel yang mendapatkan angka negatif juga mendapatkan predikat valid, hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Arikunto bahwa tanda negatif (-) atau positif (+) tidak menunjukkan besar kecilnya suatu validitas instrumen, tanda tersebut hanya menunjukkan arah korelasi.¹⁴

	Syarat	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
y1	>0,30	.462	Valid
y2	>0,30	.306	Valid
y3	>0,30	.084	Tidak Valid
y4	>0,30	.222	Tidak Valid
y5	>0,30	.385	Valid
y6	>0,30	.704	Valid
y7	>0,30	.268	Tidak Valid
y8	>0,30	.609	Valid
y9	>0,30	.539	Valid
y10	>0,30	.536	Valid
y11	>0,30	.536	Valid
y12	>0,30	.738	Valid
y13	>0,30	.164	Tidak Valid
y14	>0,30	.627	Valid

¹⁴ Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013) hlm. 213-214

y15	>0,30	.462	Valid
y16	>0,30	.664	Valid
y17	>0,30	.782	Valid
y18	>0,30	.712	Valid
y19	>0,30	-.132	Tidak Valid
y20	>0,30	-.072	Tidak Valid

Table 3.4
Uji Validitas Instrument Variabel Motivasi

Menurut Sugiono bila korelasi tiap faktor besarnya 0,30 keatas maka factor tersebut merupakan konstruk yang kuat.¹⁵ Dari hasil uji validitas variabel X (intensitas penggunaan smartphone sebagai media belajar) didapat 13 item valid dan 7 di antaranya gugur. Dan dari hasil uji validitas variabel Y (motivasi) didapat 14 item valid, dan 6 item lainnya gugur.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Instrument yang reliabel adalah instrument yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.¹⁶ Instrumen harus menghindari tendensi bias, artinya pertanyaan-pertanyaan dalam instrument tidak mengarahkan sama sekali jawaban-jawaban responden, selanjutnya instrument yang sudah reliable akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Untuk menguji reliabilitas instrument menggunakan rumus alpha sebagai

¹⁵ Sugiono, *Metode Penelitian kuantitatif Kualitatif dan RND* (Bandung: Alfabeta, 2012) hal. 126

¹⁶ Iskandar, *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial* (Ciputat: GP Press, 2009) hlm. 94

berikut:¹⁷

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum t_b^2}{t_i^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : reliabilitas instrument

k : banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$: jumlah varians butir

$\sigma^2 t$: varians total

Utuk melakukan uji validitas dapat dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Klik analyze-scale – reability analysis
2. Masukkan seluruh item ke kolom sebelah kanan, pada tatap muka Reability analysis
3. Pada tatap muka statistics centang Corelation, Scale if item deleted
4. Kemudian klik OK

Dari uji yang dilakukan diperoleh informasi sebagai berikut:

Cronbach's Alpha	N of Items
.676	20

Table 3.5

Uji Reabilitas Variabel Penggunaan *Smartphone*

Cronbach's Alpha	N of Items
.836	20

Table 3.6

Uji Reabilitas Variabel Motivasi

¹⁷Suharsimi Arikunto, op.cit hlm. 239

Instrument yang reliabel adalah instrument yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.¹⁸ Haryadi Sarjono dan Winda Julianita menyebutkan bahwa suatu kuesioner dikatakan reliabel jika nilai Croanbach's Alpha $> 0,60$.¹⁹ Dari tabel uji reabilitas diperoleh nilai Cronbach's Alpha adalah 0,676, dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa kuesioner variabel X (penggunaan smartphone sebagai media belajar) adalah reliabel karena $0,676 > 0,60$.

Dari tabel uji reabilitas variabel Motivasi, dapat kita ketahui bahwa nilai Cronbach's Alpha adalah 0,836, dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa kuesioner variabel Motivasi adalah reliabel karena $0,836 > 0,60$.

c. Uji Asumsi Klasik

Pengujian ini akan dilakukan menggunakan aplikasi ahli spss v.16, adapun pengujiannya meliputi, sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu distribusi data. Pada dasarnya, uji normalitas adalah membandingkan antara data yang kita miliki dan data berdistribusi normal yang memiliki mean dan standar deviasi yang sama dengan data kita. Peneliti menggunakan sig. Shapiro-wilk karena data yang diuji lebih kecil dari 50. Uji normalitas

¹⁸ Iskandar, *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial* (Ciputat: GP Press, 2009) hlm. 94

¹⁹ Haryadi Sarjono dan Winda Julianita, *Spss Vs Liseral: Sebuah Pengantar, Aplikasi Untuk Riset* (Jakarta: salemba empat, 2011) hlm. 45

menjadi penting karena salah syarat pengujian *parametric-test*.²⁰

2. Uji Heteroskedastisitas

Menurut wijaya, heterokedastisitas menunjukkan bahwa varians variabel tidak sama untuk semua pengamatan/observasi. Jika varians dan residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap maka disebut homokedastisitas. Model regresi yang baik adalah terjadi homokedastisitas dalam model, atau dengan kata lain tidak terjadi heterokedastisitas.

d. Uji Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi dibedakan: regresi linier sederhana dan regresi linier ganda. Regresi linier sederhana adalah bentuk hubungan fungsional antara satu variabel bebas dengan variabel terikat. Sedangkan regresi linier ganda adalah bentuk hubungan fungsional antara dua variabel terikat atau lebih dengan variabel bebas.²¹ Oleh karena itu dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana, karena dalam penelitian ini penulis menggunakan uji t sebagai uji hipotesis.

1) Uji - t

Uji ini sering disebut juga dengan uji dua rata-rata satu pihak. Disebut demikian karena statistik yang digunakan statistik “t” atau uji “t”. Uji rata-rata satu pihak biasanya dipergunakan untuk menguji rata-rata dimana jumlah sampel masing-masing

²⁰ Ibid,,

²¹ Darwyan Syah dkk, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Gaung Persada Press 2007) hlm. 84

kelompok tidak sama besarnya. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$t' = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

t' : rata-rata yang dicari

\bar{x}_1 : rata-rata X_1

\bar{x}_2 : rata-rata X_2

n_1 : jumlah sampel kelompok 1

n_2 : jumlah sampel kelompok 2

e. Analisis Jalur

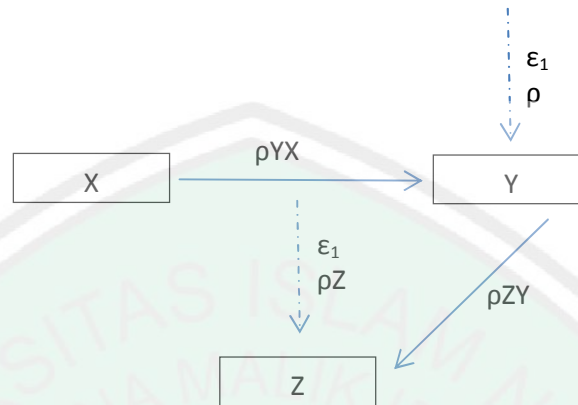
Rinwan dan Kuncoro mengatakan bahwa model analisis jalur (*path analysis*) digunakan untuk menganalisis pola hubungan di antara variabel. Model ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh langsung maupun tidak langsung seperangkat variabel bebas (eksogen) terhadap variabel terikat (endogen).²²

Menurut Ratlan Pardade dan Renhard Manurung bahwa model jalur adalah diagram yang menghubungkan antara variabel bebas, perantara dan tergantung.²³ yang merupakan variabel eksogen adalah Penggunaan smartphone sebagai media belajar, dan Motivasi sebagai variabel perantara, serta hasil belajar menjadi variabel endogen, atau

²² Haryadi Sarjono dan Winda Julianita, *Spss vs Liseral: Sebuah Pengantar, Aplikasi Untuk Riset* (Jakarta: Salemba Empat, 2011) hlm. 117

²³ Ratlan Pardede dan Renhard Manurung, *Analisis Jalur: Teori dan Aplikasi Dalam Riset Bisnis* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2014) hlm. 19

terikat.



Gambar 3.1
Struktur pengaruh X, Y dan Z

Persamaan strukturalnya adalah sebagai berikut:

$$Y = \rho_{YX}X + \epsilon_1 \quad (\text{Persamaan Sub-struktural 1})$$

$$Z = \rho_{ZY}Y + \epsilon_2 \quad (\text{Persamaan Sub-struktural 2}).^{24}$$

Besarnya pengaruh koefisien jalur dapat diketahui dengan tabel berikut:

Koefisien path	Pengaruh
0,05 – 0,09	Lemah
0,10 – 0,29	Sedang
>0,30	Kuat

Tabel 3.8
Kategori Hubungan Pengaruh²⁵

²⁴ Haryadi Sarjono dan Winda Julianita, op. cit. 118

²⁵ Haryadi Sarjono dan Winda Julianita, *Spss vs Liserat: Sebuah Pengantar, Aplikasi Untuk Riset* (Jakarta: Salemba Empat, 2011) hlm. 117

Untuk melakukan analisis jalur dapat digunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Data yang telah ditabulasikan kemudian diubah menjadi data interval
 2. Data interval dicari rata-ratanya tiap responden
 3. Setelah diketahui nilai rata-rata tiap responden dari semua variabel, kemudia data dimasukkan ke aplikasi ahli SPSS
 4. Klik analyze – regression – linier
 5. Pada kolom dependen masukkan variabel motivasi dan pada kolom independen masukkan variabel penggunaa *smartphone* sebagai media belajar (pada structural 1), dan masukkan variabel motivasi pada kolom independen, pada kolom dependen masukkan variabel hasil belajar (pada uji sub-struktural 2).
 6. Selanjutnya tindakan akan dilakuka pada bab IV
- f. Pengolahan Data

Pengolahan data adalah kegiatan lanjutan setelah pengumpulan data dilaksanakan. Pada penelitian kuantitatif, pengolahan data secara umum dilaksanakan dengan melalui tahapan persiapan, tabulasi, dan penerapan data sesuai dengan pendekatan penelitian. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

1) Persiapan

Kegiatan dalam langkah persiapan ini antara lain:

- a. Mengecek nama dan kelengkapan identitas pengisi

- b. Mengecek kelengkapan data, artinya mengecek isi instrument pengumpulan data.

2) Tabulasi

Umumnya yang termasuk dalam kegiatan tabulasi adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan skor (*scoring*) terhadap item-item yang perlu diberi skor.
- b. Memberikan kode terhadap item-item yang tidak diberi skor.
- c. Mengubah jenis data, disesuaikan dengan teknik analisis yang dilakukan. Misalnya, data interval diubah menjadi data ordinal dengan membuat tingkatan. Serta data ordinal atau data interval diubah menjadi data diskrit
- d. Memberikan kode (*coding*) dalam hubungan dengan pengolahan data jika akan menggunakan komputer.

3) Penerapan Data Sesuai Dengan Pendekatan Penelitian

Yang dimaksud dari bagian ini adalah mengolah data yang diperoleh dengan menggunakan rumus-rumus atau aturan-aturan yang ada, sesuai dengan pendekatan penelitian atau *design* yang diambil.²⁶

²⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Dan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013) hlm. 278-281

H. Sistematis Pembahasan

Agar diperoleh gambaran yang jelas dan menyeluruh berikut ini penulis uraikan pokok-pokok pembahasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pendahuluan

Pada bab ini penulis uraikan tentang hal-hal yang menjadi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat, penelitian, ruang lingkup penelitian, definisi istilah, dan sistematika pembahasan.

2. Kajian Pustaka

Pada pembahasan ini akan ditulis tentang beberapa sub bab, yaitu: tentang motivasi, hasil belajar, smartphone, media belajar dan pengaruh penggunaan smartphone sebagai media belajar terhadap motivasi dan hasil belajar.

3. Metode Penelitian

Pada bab ini menguraikan tentang pendekatan dan jenis penelitian, data dan sumber data, populasi dan sampel, instrument penelitian, pengumpulan data, dan analisis data.

4. Hasil Penelitian/Paparan Data Dan Temua Penelitian

Pada bab ini akan dikemukakan tentang data dan temuan yang telah diperoleh dengan menggunakan metode dan prosedur yang diuraikan dalam bab III.

5. Pembahasan

Merupakan pembahasan dari temuan-temuan yang telah dijelaskan dalam bab IV.

6. Kesimpulan dan Saran

Pada pembahasan ini tentang kesimpulan dari keseluruhan pembahasan skripsi ini dan dilanjutkan dengan saran-saran dalam rangka peningkatan mutu pelaksanaan pendidikan dengan harapan dapat meningkatkan prestasi belajar.



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Obyek Penelitian

1. Sejarah Singkat Pendidikan IPS

Penyelenggaraan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial didasarkan pada Surat Keputusan Direktur Jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam No. E/138/1999 tentang Penyelenggaraan Jurusan Tarbiyah Program Studi Tadris IPS pada STAIN Malang tertanggal 18 Juni 1999, yang ditindaklanjuti oleh Surat Nomor 811/D/T/2003 tertanggal 16 April 2003 perihal Rekomendasi Pembukaan Program-program Studi Umum pada STAIN Malang oleh Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional serta Keputusan Direktur Jenderal Kelembagaan Agama Islam No. DJ.II/54/2005 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi Jenjang Strata I (S-1) pada Universitas Islam Negeri (UIN) Malang Jawa Timur tertanggal 28 Maret 2005. Jurusan Pendidikan IPS telah terakreditasi oleh BAN-PT per tahun 2013 dengan ranking A. Keberadaan program ini semakin dipercaya terlebih setelah rutin mengikuti Evaluasi Program Studi Berbasis Evaluasi Diri (EPSBED) sejak 2008.

keberadaan program ini dimaksudkan untuk menunjang Sumber daya manusia yang mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan seni serta dapat memberikan jalan keluar bagi hambatan-hambatan pembangunan, khususnya kebutuhan terhadap calon guru mata pelajaran IPS di

sekolah/madrasah dan kebutuhan dunia usaha, maka jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam penyelenggaraan pendidikannya menghendaki para lulusannya kompeten dalam enam bidang, yaitu:

- a. Kompeten dalam penguasaan landasan teoritik keislaman, bahasa asing (Arab-Inggris) dan ilmu kependidikan sebagai basis dan titik tolak pengembangan pendidikan IPS pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.
- b. Menguasai substansi kajian Pendidikan IPS yang meliputi penguasaan substansi ilmu-ilmu sosial program studi pendidikan ekonomi, penguasaan isi dan bahan ajar pendidikan serta pengembangannya.
- c. Menguasai teori-teori pembelajaran IPS, meliputi kemampuan mengidentifikasi karakteristik peserta didik, menyusun rancangan pembelajaran, memilih dan menyusun strategi pembelajaran, merencanakan dan melaksanakan evaluasi proses dan hasil belajar, merencanakan dan melaksanakan penelitian, dan mengelola serta memanfaatkan laboratorium.
- d. Menguasai keterampilan membimbing dan menggerakkan kegiatan sosial dan ekonomi yang bermanfaat bagi masyarakat, bangsa dan negara pada jalur pendidikan formal dan informal.
- e. Menguasai pengelolaan satuan pendidikan ilmu pengetahuan sosial yang menyangkut kemampuan merencanakan program pendidikan ilmu pengetahuan sosial, kemampuan mengorganisasi komponen satuan pendidikan ekonomi, kemampuan melaksanakan komponen

pendidikan ekonomi, kemampuan melakukan supervisi, monitoring dan evaluasi program pendidikan ilmu pengetahuan sosial,serta kemampuan mengembangkan inovasi-inovasi program dan bentuk penyelenggaraan pendidikan ekonomi.

f. Mengembangkan kepribadian dan keprofesionalan, meliputi kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan kerja, kemampuan bekerja mandiri dan kerja sama melalui kemitraan, penguasaan sumber-sumber baru untuk pengembangan keahliannya, memiliki komitmen terhadap profesi dan tujan keprofesionalan, meningkatkan diri dalam kinerja/profesi yang sesuai dengan disiplin keilmuannya.

2. Visi, Misi dan Tujuan Serta Sasaran Dan Strategi Pencapaian Jurusan Pendidikan IPS

a) Visi

Visi jurusan pendidikan ilmu pengetahuan sosial adalah menjadi jurusan atau program studi yang bermutu, berdaya saing, dan relevan dengan tuntutan dan kebutuhan sekolah/madrasah pada jenjang pendidikan dasar dan menengah serta dunia usaha pada level masyarakat lokal, nasional, regional dan internasional yang dibangun atas dasar komitmen yang kokoh dalam mengembangkan kehidupan sosial ekonomi yang diintegrasikan dengan nilai-nilai ajaran Islam.

b) Misi

Adapun misi dari diselenggarakan jurusan ips adalah sebagai berikut:

1. Menyelenggarakan pendidikan yang unggul untuk menghasilkan tenaga pendidik (guru) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di lingkungan madrasah/sekolah, pondok pesantren, dan masyarakat luar sekolah.
2. Menyelenggarakan program penelitian dan pengabdian masyarakat untuk mengembangkan keilmuan program studi.
3. Menjalin kemitraan dengan para *stakeholder* di wilayah ASEAN dalam aspek tri dharma perguruan tinggi.

3. Tujuan

Tujuan dari penyelenggaraan Jurusan IPS adalah sebagai berikut:

1. Terwujudnya lulusan sebagai tenaga pendidik Ilmu Pengetahuan Sosial yang memiliki kompetensi pedagogic, professional, personal, social, dan kepemimpinan.
2. Terwujudnya lulusan yang memiliki kemampuan untuk mengembangkan inovasi-inovasi pendidikan dan/atau pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial baik tingkat nasional dan internasional.
3. Terwujudnya lulusan yang memiliki kompetensi untuk berwirausaha dengan menerapkan nilai-nilai Islam.
4. Terwujudnya lulusan yang memiliki kopeten untuk studi lanjut pada perguruan tinggi unggulan baik di dalam maupu luar negeri.

5. Terwujudnya hasil-hasil penelitian di bidang Ilmu Pengetahuan Sosial yang dijadikan rujukan bagi pengembangan ilmu pendidikan.
 6. Teraplikasinya hasil-hasil penelitian dalam praktik-praktik pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di madrasah/sekolah.
 7. Terwujudnya jalinan kerjasama dengan masyarakat dalam rangka pengembangan program pendidikan ilmu pengetahuan Sosial di madrasah/sekolah.
 8. Terwujudnya jalinan kerjasama dengan masyarakat dalam rangka pengembangan program keagamaan, social, ekonomi, dan budaya yang berkaitan dengan bidang Ilmu pengetahuan Sosial.
4. Sasaran dan Strategi Pencapaian
- a. Sasaran
 - 1) Terserapnya lulusan PIPS pada lembaga pendidikan yang berkualitas.
 - 2) Terciptanya lulusan PIPS yang mampu berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat.
 - 3) Meningkatnya jumlah mata kuliah PIPS yang kelulusannya melalui tugas/praktikum.
 - 4) Meningkatnya jumlah mata kuliah PIPS yang kelulusannya melalui pengujian pada wilayah *creative thinking skill*.
 - 5) Terwujudnya penilaian Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis perilaku keagamaan.

- 6) Meningkatnya jumlah karya ilmiah civitas akademika dalam bidang Ilmu Pengetahuan Sosial.
 - 7) Meningkatnya jumlah dan jenis pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh civitas akademika dalam bidang Ilmu Pengetahuan Sosial.
 - 8) Meningkatnya produktivitas kerja Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial.
 - 9) Menurunnya jumlah complain terhadap pelayanan Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial.
 - 10) Meningkatnya jumlah penelitian bidang Ilmu Pengetahuan Sosial yang dipublikasikan melalui jurnal ilmiah terakreditasi.
 - 11) Bervariasinya tema penelitian bidang Ilmu Pengetahuan Sosial.
- b. Strategi Pencapaian
- 1) Mengirim mahasiswa PIPS untuk magang pada sekolah/madrasah yang bereputasi atau berkualitas baik (terakreditasi A).
 - 2) Melibatkan guru-guru dari lingkungan sekolah/madrasah yang berkualitas baik dalam menyusun kurikulum dan proses pembelajaran PIPS.
 - 3) Mengikutsertakan mahasiswa PIPS dalam berbagai kegiatan pengabdian masyarakat. Seperti POSDAYA berbasis masjid, pendampingan masyarakat miskin perkotaan.
 - 4) Melaksanakan Workshop kurikulum Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial.

- 5) Melaksanakan Workshop peningkatan kompetensi dosen Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial.
- 6) Melaksanakan workshop MPK bidang Ilmu Pengetahuan Sosial.
- 7) Meningkatkan mutu pelayanan prima Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial.
- 8) Melakukan studi banding pada lembaga-lembaga pendidikan Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial yang bereputasi baik di dalam dan luar negeri.

B. Deskripsi Data

1. Karakteristik Responden

Penelitian ini mengambil sampel Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang sebanyak 38. Pengumpulan data dilakukan dengan mendistribusikan kuisioner. Dari kuisioner yang telah diisi oleh responden didapat data dan identitas responden. Penyajian data mengenai identitas responden untuk memberikan gambaran tentang keadaan diri dari responden.

2. Distribusi Variabel

Data yang diperoleh kemudian diolah dalam tabel distribusi frekuensi yang menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P : Presentase

F : Frekuensi

N: Number of cases

Hasil angket kemudia dimasukan ke dalam tabulasi yang merupakan prosentase dari data-data instrument pengumpulan data menjadi table angka-angka yang dapat dilihat pada tabel-tabel berikut:

a. Penggunaan Smartphone Sebagai Media Belajar

Interval		Frekuensi	Prosentase
Tinggi	39 – 52	9	23,68
Sedang	26 – 38	27	71,05
Rendah	13 – 25	2	5,26
Jumlah		38	100

Tabel 4.1
Distribusi Frekuensi



Diagram 4.1
Distribusi Frekuensi

Dari diagram di atas maka dapat kita ketahui mayoritas penggunaan smartphone sebagai media belajar mahasiswa P.IPS angkatan 2013 berada pada taraf sedang, yaitu sebanyak 71,05%,

dan 23,68% berada pada interval tinggi, dan hanya 5,26% berada pada interval rendah.

b. Motivasi Belajar

Interval	Frekuensi	Prosentase
Tinggi	28	73,68
Sedang	10	26,32
Rendah	0	0
Jumlah	38	100

Tabel 4.2
Distribusi Frekuensi Motivasi



Diagram 4.2
Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar

Dari diagram di atas dapat diketahui bahwa motivasi belajar mahasiswa P.IPS angkatan 2013 berada pada interval tinggi yakni sebesar 73,68%, motivasi sedang 26,32% dan tidak ada mahasiswa yang tidak memiliki motivasi belajar (0%). Dari uraian di atas maka dapat kita simpulkan bahwa motivasi belajar akibat

penggunaan smartphone sebagai media belajar adalah tinggi (73,68%).

c. Hasil Belajar

	Interval	Frekuensi	Prosentase
Tinggi	3,46 – 3,90	37	97,37
Sedang	3,00 – 3,45	0	0
Rendah	2,54 – 2,99	1	2,63
Jumlah		38	100

Tabel 4.4
Distribusi Frekuensi Hasil belajar

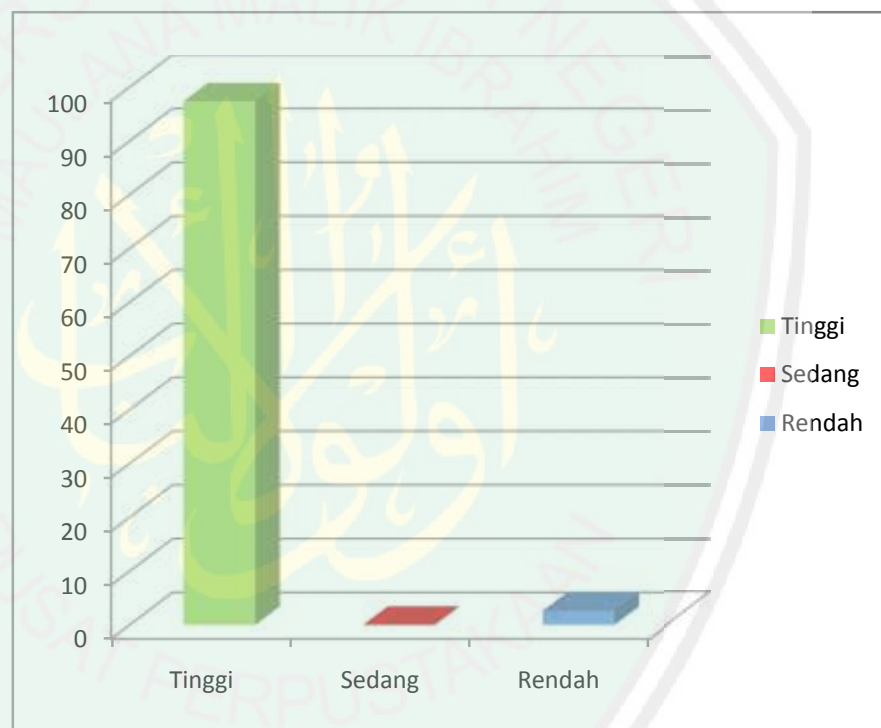


Diagram 4.3
Distribusi Frekuensi Hasil Belajar¹

Dari diagram di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar belajar mahasiswa P.IPS angkatan 2013 berada pada interval tinggi yakni sebesar 97,37%, tidak ada mahasiswa yang memiliki hasil belajar sedang (0%), dan sebanyak 2,63% mahasiswa memiliki Hasil

¹ Dari data dokumentasi hasil evaluasi pembelajaran (indeks prestasi)

belajar rendah. Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang dipengaruhi motivasi belajar adalah tinggi.

C. Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Untuk melihat normal tidaknya suatu data kita dapat melihat table bagian Shapiro-Wilk, atau melihat grafik Q-Q Plot of "X" dalam hal ini peneliti memakai table sig. di bagian Shapiro-Wilk karena jumlah data kurang dari 50. Apabila Sig. $> 0,05$ maka.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
smartphone_sebagai_media_belajar	.169	38	.008	.951	38	.093
Motivasi	.127	38	.123	.950	38	.092

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa data tersebut berdistribusi normal karena nilai Sig. $0,093 > 0,05$ pada variabel penggunaan smartphone sebagai media belajar, dan $0,92 > 0,05$ pada variabel motivasi. Dari grafik **Normal Q-Q Plot of smartphone_sebagai_media_belajar** dan **Normal Q-Q Plot of Motivasi** juga diketahui sebaran data yang terkumpul disekitar garis uji yang mengarah keatas. Tidak ada data yang terletak jauh dari sebaran data (lihat lampiran uji Normalitas).

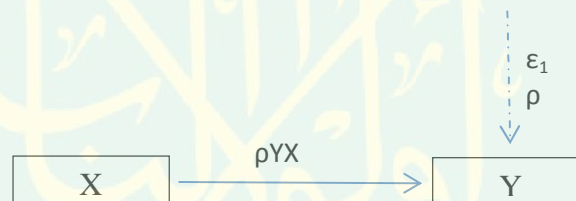
2. Uji Heterokedatisitas

Dari pengujian yang dilakukan dapat diketahui bahwa **Charts Scatterplot** terlihat bahwa titik-titik menyebar secara acak, baik dibagian kanan angka nol atau dibagian kiri angka nol dari sumbu horizontal. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heterokedatisitas dalam model regresi ini, dengan kata lain terjadi homokedatisitas (lihat uji Heterokedatisitas).

D. Analisis Jalur (*path analysis*)

1) Pengujian persamaan **Sub-struktural 1**, dengan struktur sebagai berikut:

$$Y = \rho_{YX} X + \varepsilon_1 \quad (\text{pegaruh } X \text{ terhadap } Y)$$



Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.532 ^a	.283	.263	.25066

a. Predictors: (Constant), smartphone_sebagai_media_belajar

b. Dependent Variable: Motivasi

Untuk melihat pengaruh variabel X terhadap variabel Y secara simultan, perhatikan hasil perhitungan dalam tabel **Model Summary**

Dari tabel **Model Summary** tersebut, diketahui bahwa R square (R^2) adalah 0,283. Angka tersebut digunakan untuk melihat besarnya

pengaruh variabel X terhadap variabel Y dengan cara menghitung koefisien determinasi (KD) dengan rumus sebagai berikut:

$$KD = R^2 \times 100 \%$$

$$KD = 0,283 \times 100\%$$

$$KD = 28,3\%$$

Angka tersebut mempunyai maksud bahwa pengaruh variabel X terhadap Y secara simultan adalah 28,3%. Sementara sisanya sebesar 71,7% dipengaruhi oleh faktor lain. Besarnya koefisien jalur bagi variabel lain di luar penelitian yang mempengaruhi dapat dihitung dengan rumus berikut.

$$\begin{aligned} y_1 &= \sqrt{1 - R_{xy}^2} \\ &= \sqrt{1 - 0,283} \\ &= 0,85 \end{aligned}$$

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	.891	1	.891	14.183	.001 ^a
	Residual	2.262	36	.063		
	Total	3.153	37			

a. Predictors: (Constant), smartphone_sebagai_media_belajar

b. Dependent Variable:
Motivasi

Hasil **Uji Signifikansi** pada tabel **ANOVA** dapat diketahui nilai **Sig.** sebesar 0,001 (0,05 > 0,001). Dengan demikian, **H₀** ditolak dan **H_a** diterima. Kesimpulannya menunjukkan bahwa variabel X berpengaruh signifikan terhadap variabel Y.

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	2.298	.217		10.565	.000
smartphone_sebagai_media_belajar	.275	.073	.532	3.766	.001

a. Dependent Variable:
Motivasi

I. Uji t

Dasar pengambilan keputusan:

- a. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima
- b. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima

Nilai t_{tabel} dilihat pada taraf signifikansi 0,05 dimana $df = \text{jumlah sampel} - \text{jumlah variabel} = 38 - 2 = 36$. Oleh karena itu nilai t_{tabel} pada df 36 adalah 1,69. Besarnya t_{hitung} variabel X terhadap Y adalah 3,766. Artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,766 > 1,69$). Dengan demikian **H_0** ditolak dan **H_a** diterima. Kesimpulannya adalah variabel **Penggunaan Smartphone Sebagai Media Belajar** berpengaruh secara individu terhadap variabel **Motivasi**.

II. Uji signifikansi

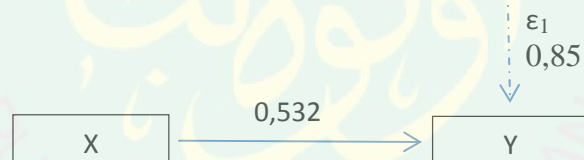
Dasar pengambilan keputusan:

- Jika nilai probabilitas lebih kecil atau sama dengan nilai probabilitas Sig. (0,05 Sig.), H_0 diterima (H_a ditolak)
- Jika nilai probabilitas lebih besar atau sama dengan nilai probabilitas Sig. (0,05 Sig.), H_0 ditolak (H_a diterima)

Dari tabel **Coefficients** diketahui bahwa variabel X mempunyai nilai **Sig.** sebesar 0,001. Jika dibandingkan dengan nilai α , nilai α lebih besar dari nilai **Sig.** ($0,05 > 0,001$). Besarnya **Beta (koefisien jalur)** variabel X terhadap Y dari tabel **Coefficients** adalah 0,532 (β_{yx}) sehingga diperoleh persamaan:

$$Y = \beta_{yx} X + \epsilon_1$$

$$Y = 0,532 + 0,85$$



Hopotesis penelitian untuk mengetahui pengaruh variable X terhadap Y adalah sebagai berikut:

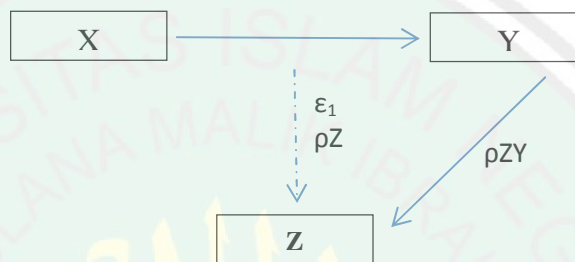
H_0 = **tidak ada** pengaruh penggunaan *smartphone* sebagai media belajar terhadap motivasi mahasiswa PIPS angkatan 2013

H_a = **ada** pengaruh penggunaan *smartphone* sebagai media belajar terhadap motivasi mahasiswa PIPS angkatan 2013

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima, hal ini berarti ada pengaruh penggunaan *smartphone* sebagai media belajar terhadap motivasi mahasiswa PIPS angkatan 2013.

2) Pengujian **Persamaan Sub-struktural 2**, dengan struktur sebagai berikut:

$$Z = \beta_{ZY} + \varepsilon_1 \quad (\text{pengaruh Y terhadap Z})$$



Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.537 ^a	.289	.269	.18651

a. Predictors: (Constant), Motivasi

b. Dependent Variable: Hasil_belajar

Untuk melihat pengaruh variabel Y terhadap Z secara simultan, dapat dilihat dalam tabel **Model Summary** (dalam bab IV uji sub-struktural 2). Dari tabel **Model summary** tersebut, diketahui bahwa besarnya R Square (R^2) adalah 0,289 angka tersebut digunakan untuk melihat besarnya pengaruh variabel Y terhadap variabel Z dengan cara menghitung koefisien determinan (KD) dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{KD} &= R^2 \times 100\% \\
 &= 0,289 \times 100\% \\
 &= 28,9\%
 \end{aligned}$$

Dari perhitungan tersebut mempunyai maksud bahwa pengaruh variabel Y terhadap variabel Z secara simultan adalah 28,9%. Sementara sisanya sebesar 71,1% dipengaruhi oleh faktor lain. Besarnya koefisien jalur bagi variabel lain di luar penelitian yang mempengaruhi dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} z^2 &= \sqrt{1 - R_{zxy}^2} \\ &= \sqrt{1 - 0,289} \\ &= 0,84 \end{aligned}$$

ANOVA^b

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	.508	1	.508	14.604	.001 ^a
Residual	1.252	36	.035		
Total	1.760	37			

a. Predictors: (Constant), Motivasi

b. Dependent Variable: Hasil_belajar

Hasil Uji signifikansi pada table ANOVA menunjukkan nilai **Sig.** sebesar **0,001** ($0,05 > 0,001$). Dengan demikian **H₀** ditolak, dan **H_a** diterima. Kesimpulannya adalah variabel Motivasi berpengaruh **signifikan** terhadap variabel Hasil belajar.

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.443	.327		7.464	.000
	Motivasi	.401	.105	.537	3.821	.001

a. Dependent Variable: Hasil_belajar

I. Uji t

Dasar pengambilan keputusan:

- a. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima
- b. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima

Nilai t_{tabel} dilihat pada taraf signifikansi 0,05 di mana $df = \text{jumlah sampel} - \text{jumlah variabel} = 38 - 2 = 36$. Oleh karena itu, nilai t_{tabel} pada df 36 adalah 1,69. Pada table **Coefficients** diketahui nilai t_{hitung} adalah sebesar 3,821. Artinya, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,821 > 1,69$). Kesimpulannya adalah variabel **Motivasi** berpengaruh secara individu terhadap variabel **Hasil Belajar**.

II. Uji signifikansi

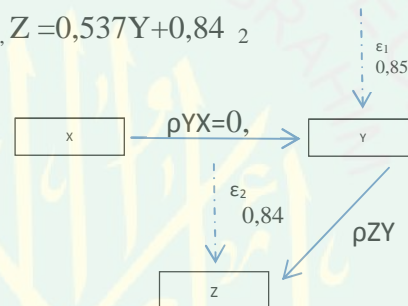
Dasar pengambilan keputusan:

- a. Jika nilai probabilitas lebih kecil atau sama dengan nilai probabilitas Sig. (0,05 Sig.), H_0 diterima (H_a ditolak)
- b. Jika nilai probabilitas lebih besar atau sama dengan nilai probabilitas Sig. (0,05 Sig.), H_0 ditolak (H_a diterima)

Dari hasil uji signifikansi pada tabel **Coefficients** diketahui bahwa nilai Sig. adalah sebesar 0,001. Jika dibandingkan dengan $\alpha = 0,05$, nilai lebih besar dari nilai Sig. ($0,05 > 0,001$). Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, itu berarti ada pengaruh atau kontribusi dari variabel Motivasi secara signifikan terhadap variabel hasil belajar. Dan besarnya Beta (**koefisien jalur**) dari tabel **Coefficients** variabel Y terhadap Z adalah 0,537.

Kerangka jalur variabel Y terhadap Z dapat dibuat melalui persamaan struktural berikut ini:

$$Z = \beta_{ZY}Y + \epsilon_2, Z = 0,537Y + 0,84$$



Gambar 4.1
Struktur pengaruh Y terhadap Z

Hopitesis penelitian untuk mengetahui pengaruh variabel motivasi terhadap hasil belajar adalah sebagai berikut:

H_0 = tidak ada pengaruh motivasi terhadap hasil belajar mahasiswa PIPS angkatan 2013

H_a = ada pengaruh motivasi terhadap hasil belajar mahasiswa PIPS angkatan 2013

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan H_a diterima, hal ini berarti ada pengaruh **motivasi terhadap hasil belajar** mahasiswa PIPS angkatan 2013.

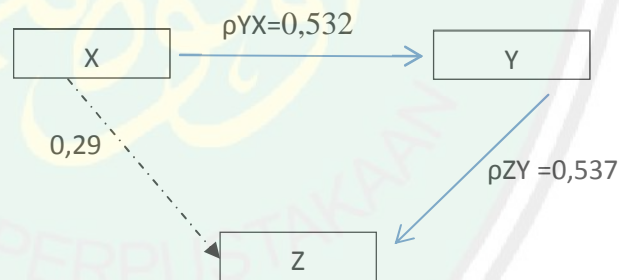
3) **Pengaruh Penggunaan Smartphone Sebagai Media Belajar terhadap Hasil Belajar melalui Motivasi**

Variabel	Koefisien jalur	Pengaruh	
		Langsung	Tidak langsung
X terhadap Y	0,532	0,532	
Y terhadap Z	0,537	0,537	
X terhadap Z melalui Y			0,532 x 0,537= 0,29
1	0,85	0,85	
2	0,84	0,84	

Tabel 4.4

Pengaruh penggunaan smartphone sebagai media belajar terhadap hasil belajar melalui Motivasi

Dari tabel 5.1 di atas dapat kita ketahui bahwa besarnya pengaruh penggunaan smartphone sebagai media belajar terhadap hasil belajar melalui motivasi adalah 0,29 (sedang). Hal ini sesuai dengan klasifikasi Suwarno dalam Haryadi Sarjono;



Gambar 4.1

Struktur pengaruh X terhadap Z melalui Y

Selanjutnya untuk mengetahui pengaruh penggunaan smartphone sebagai media belajar terhadap hasil belajar melalui motivasi (X – Y – Z) digunakan hipotesis sebagai berikut:

Ho = tidak ada pengaruh penggunaan smartphone sebagai media belajar terhadap hasil belajar melalui motivasi mahasiswa PIPS angkatan 2013.

Ha = ada pengaruh penggunaan smartphone sebagai media belajar terhadap hasil belajar melalui motivasi mahasiswa PIPS angkatan 2013.

Dari uraian di atas maka dapat kita simpulkan Ha diterima, hal ini berarti ada pengaruh penggunaan smartphone sebagai media belajar terhadap hasil belajar melalui motivasi mahasiswa PIPS angkatan 2013.



BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Sebagai Media Belajar terhadap Motivasi

Smartphone adalah suatu piranti yang memungkinkan penggunanya untuk melakukan panggilan telepon, sekaligus memiliki fitur yang sebelumnya hanya dimiliki oleh (PDA) *personal digital assistant* atau komputer. Seperti kemampuan menerima atau mengirim e-mail, dan *editing* dokumen bahkan dalam perkembangannya alat ini juga dapat digunakan sebagai media dalam belajar. perkembangan yang sangat pesat pada teknologi telepon genggam (hp) membuat hp yang memiliki kemampuan mencari data dan informasi, serta memiliki kemampuan memanipulasikan suatu objek sehingga dapat digunakan sebagai media belajar dan pembelajaran. Selain kemampuan memanipulasikan objek, *smartphone* juga dapat digunakan untuk menyimpan file (ciri fiksatif), hal ini dikarenakan kapasitas penyimpanan pada *smartphone* adalah cukup besar, ditambah lagi adanya fasilitas memori eksternal yang dapat mencapai 16 Gb, selain fungsi – fungsi yang telah disebutkan di atas, masih banyak fungsi – fungsi lainnya yang mendukung kegiatan belajar mahasiswa. Kecanggihan yang ditawarkan oleh telepon genggam ini yang biasa disebut sebagai telepon pintar memang sangat menggiurkan, dan memang sangat membantu jika digunakan sebagai media belajar. Fakta inilah yang membuat para pengguna

smartphone berinisiatif untuk menggunakannya sebagai media belajar, hal ini dikarenakan penggunaan *smartphone* sebagai media belajar secara otonom dapat membuat mahasiswa lebih *enjoy* karena dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajarnya sendiri.

Hal yang memungkinkan untuk menggunakan *smartphone* sebagai media belajar juga didukung oleh adanya kemampuan memutar audio, visual, sehingga media-media yang dulunya adalah alat-alat sendiri – sendiri, misalnya kompo, vcd, dan lain – lain sekarang telah dapat diakomodir oleh *smartphone* yang lebih mudah digunakan karena bentuknya kecil sehingga *portable* dapat dibawa ke mana – mana, hal ini selanjutnya pembelajaran dapat dilakukan di manapun, kapanpun dan siapapun. Dengan demikian maka penggunaan *smartphone* sebagai media belajar juga dapat digunakan oleh mahasiswa yang memiliki mobilitas yang tinggi.

Keberadaan aplikasi yang mendukung untuk saling berkolaborasi di dunia maya seperti facebook, WA, dan lain sebagainya membuat mahasiswa mengambil inisiatif untuk digunakan sebagai media yang mendukung dalam upaya belajar, atau hanya sekedar sebagai media membagi informasi. Selain itu keberadaan Mp3 player dan pemutar video juga dapat mendukung untuk dijadikan sebagai penunjang dalam proses belajar yang *portable*, dapat dibawa kemanapun karena bentuk dan *design*nya yang sangat memungkinkan untuk mobilitas mahasiswa.

Dari penelitian yang telah peneliti lakukan diperoleh bahwa intensitas penggunaan *smartphone* sebagai media belajar diketahui bahwa 23,68%

berada pada interval tinggi, 71,05% berada pada interval sedang, dan hanya 5,26% saja yang berada di interval rendah, atau hanya ada 2 mahasiswa dari total 38 responden memiliki intensitas penggunaan *smartphone* sebagai media belajar dengan interval rendah. Itu artinya mayoritas mahasiswa telah timbul kesadaran bahwa piranti canggih *smartphone* tidak hanya bias digunakan sebagai alat berkomunikasi dan hiburan saja, namun lebih dari itu *smartphone* juga memiliki nilai guna yang besar dalam bidang pendidikan, hal ini mengakibatkan timbul inisiatif dalam diri mahasiswa untuk menggunakan *smartphone* yang merupakan basis teknologi komunikasi dengan layanan telfon dan sms, digunakan untuk aktifitas belajar guna menunjang performasi diri dalam peningkatan mencapai suatu tujuan.

Barker mengungkapkan bahwa teknologi telepon genggam dalam pendidikan mempunyai dampak, yaitu portabilitas, dimana mahasiswa dapat mengakses informasi, atau belajar dengan praktis, dimanapun dan kapanpun. Yang kedua, Kolaborasi. Piranti canggih *smartphone* akan memungkinkan mahasiswa untuk membentuk kelompok-kelompok maya, sehingga dapat saling bertukar informasi, dan berkolaborasi. Ketiga, Motivasi. Penggunaan *smartphone* dalam belajar dapat meningkatkan kemauan mahasiswa untuk belajar. Mereka mengambil inisiatif untuk menggunakan *smartphone* sebagai media belajar.

Dari hasil perhitungan pada analisis sub-struktural 1, diperoleh t_{tabel} sebesar 3,766 hal ini berarti ada pengaruh secara individual penggunaan *smartphone* sebagai media belajar terhadap motivasi, dari perhitungan tabel

Coefficients diperoleh nilai Sig. sebesar 0,001 hal ini menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi adalah signifikan. Hasil penelitian di atas sesuai dengan apa yang telah diungkapkan Barker “*The impact of wireless technologies on portability, collaboration and motivation*”.¹

Dari perhitungan koefisien determinasi (KD) diperoleh nilai KD adalah 28,3%. Hal ini menunjukkan pengaruh penggunaan smartphone sebagai media belajar terhadap motivasi adalah sebesar 28,3%, sementara sisanya (71,7%) dipengaruhi oleh variabel lain.

Dari uraian di atas maka dapat kita ketahui penelitian yang dilakukan peneliti ini telah membantah penelitian yang mengatakan penggunaan telepon pintar akan dapat menurunkan konsentrasi, ataupun aktivitas belajar individu. Hal ini berarti bahwa penelitian ini memberikan sumbangsi pada penelitian terdahulu sebagai pendukung penelitian – penelitian yang mengatakan bahwa penggunaan telepon pintar atau *smartphone* dapat meningkatkan motivasi dalam beraktivitas, atau menunjang proses belajar dan, atau pembelajaran.

B. Pengaruh Motivasi terhadap Hasil Belajar

Motivasi merupakan suatu efek dari adanya suatu tujuan, perilaku yang ditimbulkan oleh motivasi akan terus dilakukan selama seseorang masih memiliki tujuan yang dapat memotivasinya, yang selanjutnya dapat menjadi sumber motivasi. Sumber motivasi dapat berasal dari rasa puas terhadap apa

¹Jurnal, Barker, Dkk., *A Proposed Theoretical Model For M-Learning Adoption In Developing Countries* (South Africa: Rhodes University, 2005), hlm. 2

yang telah dia kerjakan sebelumnya, sehingga perilaku itu akan diulang karena timbul motivasi, dan hal itu akan menjaga motivasi tetap ada dalam diri manusia.

Motivasi dapat berasal dari sebuah perasaan mampu yang kemudian akan berpengaruh pada motivasi, ada sebuah siklus yang terbentuk antara motivasi dan perasaan mampu, setiap perasaan mampu akan melahirkan motivasi dan setiap motivasi akan menimbulkan perasaan mampu. Namun itu bukanlah satu-satunya sumber motivasi, karena motivasi sendiri terdiri dari beberapa sumber, yang diantaranya akan saling mempengaruhi. Adanya motivasi bisa dilihat dari adanya antusias dari suatu individu, karena motivasi adalah suatu yang bersifat abstrak yang tidak dapat dilihat secara empiris, maka motivasi harus dilihat dari gejala – gejala, atau perilaku – perilaku yang merupakan indikator adanya motivasi. Misalnya adalah minat dan rasa keingintahuan.

Motivasi dan belajar merupakan faktor-faktor penting yang menunjang performa mahasiswa dalam dunia akademiknya. Dengan belajar mahasiswa akan tahu apa yang sebelumnya belum dia tahu, atau sekedar menambah pengetahuan yang sebelumnya telah diketahui, serta menambah keterampilan-keterampilan baru. Sedangkan motivasi memberikan dorongan dan arah terhadap apa yang akan dipelajari.

Motivasi dapat mempengaruhi banyak hal, karena motivasi adalah awal dari seluruh tindakan manusia, setiap tindakan pasti memiliki motivasi, begitupun dalam kasus pendidikan seseorang belajar karena memiliki suatu tujuan atau motivasi. Motivasi ini dapat berasal dari diri individu (intrinsik)

atau juga berasal dari luar diri individu (ekstrinsik).

Peneliti menggunakan analisis jalur untuk mengetahui pengaruh antar variabel, dan untuk mengetahui pengaruh motivasi terhadap hasil belajar digunakan uji t. pada analisis peneliti menggunakan program ahli SPSS. Dari data yang dikumpulkan dari responden saat diberikan pernyataan seputar apakah responden dimudahkan dalam memahami materi dengan menggunakan *smartphone*, diperoleh 5,26% menjawab tidak pernah merasa dimudahkan dalam memahami sebuah materi, 26,32% menjawab jarang dimudahkan, 42,11% responden menjawab sering dimudahkan, dan selebihnya atau sebesar 26,32% menjawab selalu dimudahkan dalam memahami materi jika menggunakan *smartphone*. Itu artinya mayoritas responden mengatakan jika keberadaan *smartphone* akan memudahkan kinerja individu dalam proses belajar dan atau pembelajaran, baik secara mandiri maupun pada saat di kelas.

Dalam tabel distribusi variabel menunjukkan bahwa 73,685 berada pada interval tinggi, 26,32% berada pada interval sedang. Sementara itu, tidak ada satupun mahasiswa yang berada pada interval rendah (0%), dari informasi ini maka dapat kita katakan bahwa mayoritas responden memiliki motivasi yang ditimbulkan penggunaan *smartphone* sebagai media belajar pada interval tinggi.

Dari hasil analisis pada uji sub-struktural 2 didapatkan nilai t_{tabel} 3,821, hal ini berarti terdapat pengaruh variabel motivasi terhadap hasil belajar. Dari tabel Coefficients diperoleh besarnya nilai Sig. adalah 0,001 hal ini berarti pengaruh motivasi terhadap hasil belajar adalah signifikan.

Besarnya pengaruh motivasi terhadap hasil belajar adalah 0,289. angka tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh variabel motivasi sebesar 28,9% dan sisanya sebesar 71,1% dipengaruhi oleh variabel diluar motivasi. Sementara dari hasil uji korelasi pada tabel Correlation diperoleh nilai r adalah sebesar 0,537, maka dapat kita simpulkan bahwa hubungan antar variabel motivasi dan hasil belajar cukup kuat dan searah (karena positif). Temuan ini mendukung apa yang diungkapkan oleh Mc. Donald dalam Sutikno yang dikutip oleh Fitri Nugraheni bahwa “motivasi merupakan kondisi psikologi yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak mungkin melakukan aktivitas belajar”.²

Sejalan dengan hal itu David MC Clelland dalam Mc Clalland’s Achievment Motivation Theory atau teori motivasi prestasi MC Clelland dia mengungkapkan bahwa “individu memiliki cadangan energy potensial, bagaimana energy ini dilepaskan dan dikembangkan tergantung pada kekuatan atau dorongan motivasi individu dan situasi serta peluang yang tersedia”.³ Dari kutipan di atas diketahui bahwa energi yang dimiliki tiap individu dapat dikeluarkan dan dikembangkan dengan dorongan motivasi, situasi dan peluang. Dalam hal ini dorongan motivasi dapat diperoleh dari keinginan/motif mahasiswa untuk berprestasi, maka dengan motif ini tentu mahasiswa akan

² Jurnal, Fitri Nugraheni, *Hubungan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa: Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi UMK*

³ Solehudin88, *Teori Motivasi Mc Clelland & Teori Dua Factor Hezberg* (<http://blog.umsida.ac.id/sholehuddin88/motivasi/teori-motivasi-mccllelland-teori-dua-faktor-hezberg/>, diakses 03 Juli 2015 jam 05.00 WIB)

memiliki energi potensial yang dapat dikeluarkan saat memiliki tujuan sebagai motor penggeraknya. Individu sebagai makhluk yang aktif juga akan melihat adanya kesempatan yang dapat di raih, sehingga hal ini juga akan berkontribusi terhadap tumbuhnya keinginan untuk terus berprestasi.

C. Pengaruh Penggunaan Smartphone Sebagai Media Belajar terhadap Hasil Belajar melalui Motivasi

Piranti *smartphone* memiliki fungsi yang mirip dengan sistem komputer, yang di dalamnya memiliki banyak sekali fasilitas-fasilitas yang dapat dijumpai, hal ini membuat animo masyarakat untuk memiliki piranti tersebut semakin besar. Ditambah dengan semakin terjangkaunya harga ponsel genggam, membuat alat ini terdistribusi merata diseluruh kalangan masyarakat, dari kalangan menengah ke bawah, sampai masyarakat kalangan menengah ke atas.

Dari analisis data yang diperoleh dari dokumentasi indeks prestasi akademik, diketahui bahwa 97,37% hasil belajar mahasiswa berada pada interval tinggi, sementara itu, tidak ada mahasiswa yang memiliki hasil belajar yang berada pada interval sedang (0%), dan hanya 2,26% mahasiswa yang memiliki hasil belajar rendah, atau hanya 1 mahasiswa dari total responden sebanyak 38 yang memiliki hasil belajar rendah.

Smartphone sebagai basis teknologi komunikasi, ternyata memiliki banyak keunggulan lainnya yang dapat dimanfaatkan oleh penggunanya, misalnya untuk berkolaborasi menggunakan fasilitas browser, atau aplikasi sosial media, piranti ini juga dapat digunakan untuk media dalam belajar maupun

pembelajaran. Kenyataan bahwa *smartphone* memiliki system operasional (OS) terbuka membuat banyak kalangan ikutserta dalam meramaikan khasanah dunia pendidikan dengan menciptakan media-media pembelajaran yang support/dapat digunakan dalam piranti canggih *smartphone*. Tidak berhenti disana, pemanfaatan secara otonom dari mahasiswa membuat mahasiswa termotivas (timbul motivasi) sehingga meningkatkan intensitas penggunaan *smartphone* untuk mengakses domain – domain informasi yang menunjang kegiatan belajar. Hal ini diakibatkan oleh timbulnya inisiatif dari mahasiswa karena menyadari fungsi ganda ”multi fungsi” dari piranti telepon pintarnya.

Analisis regresi menunjukkan besar koefisien jalur (Beta) pada pengaruh penggunaan *smartphone* sebagai media belajar terhadap motivasi dan pengaruh motivasi terhadap hasil belajar. Dan selanjutnya diketahui dari perhitungan penelitian diperoleh nilai koefisien jalur pengaruh penggunaan *smartphone* sebagai media belajar terhadap hasil belajar melalui motivasi adalah sebesar 0,29 (sedang). Sebagaimana diungkapkan Perry, dkk. Dalam Herman & Tom Brown bahwa “...*Mobile technologies can make a significant impact in supporting teaching and learning*”.⁴

Penggunaan *smartphone* dalam proses belajar dan pembelajaran dapat membantu para pendidik dan para peserta didik, dalam hal ini adalah mahasiswa. Dari hasil penelitian juga dapat diketahui bahwa penggunaan *smartphone* berpengaruh positif, dan besar pengaruhnya pada koefisien jalur *smartphone* terhadap hasil belajar melalui motivasi berada pada taraf sedang.

⁴ Herman Van Der Merwe & Tom Brown, *Mobile technology: the future of learning in your hands* (Sout Africa: Qualimark Printers, 2005), hlm. 27



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan, yang berjudul pengaruh penggunaan *smartphone* sebagai media belajar terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa P.IPS FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2013, akhirnya penulis dapat menyimpulkan bahwa:

1. Ada pengaruh yang signifikan penggunaan *smartphone* sebagai media belajar terhadap motivasi mahasiswa P.IPS angkatan 2013. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *smartphone* sebagai media belajar, akan membuat motivasi semakin besar.
2. Ada pengaruh motivasi terhadap hasil belajar mahasiswa P.IPS angkatan 2013. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi dapat merubah hasil belajar, artinya jika motivasi naik/turun 1, maka hasil belajar juga akan mengalami kenaikan/penurunan.
3. Ada pengaruh penggunaan *smartphone* sebagai media belajar terhadap hasil belajar melalui motivasi mahasiswa P.IPS FITK UIN Maliki Malang angkatan 2013. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* sebagai media belajar dapat mempengaruhi hasil belajar dengan di mediasi oleh motivasi.

B. Saran

Dari penelitian yang telah dilakukan penulis, maka ada beberapa hal yang perlu diperhatikan:

1. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa sebagai civitas akademika harus menyadari perannya sebagai insan akademis pengabdian dan pencipta, sehingga pada akhirnya akan timbul kesadaran untuk selalu belajar, dan memupuk kreativitas. Lalu kemudian penggunaan smartphone harus disalurkan kepada hal-hal yang positif, seperti untuk mengakses sumber-sumber belajar dan menjadikannya sebagai media belajar, serta meningkatkan kemampuannya dalam berkolaborasi, tidak hanya digunakan untuk hal-hal yang bersifat menghambat proses belajar dan pembelajaran (*hormonal .red*). Sehingga adanya smartphone nantinya akan berdampak positif bagi mahasiswa.

2. Bagi Fakultas dan Jurusan

Jurusan dan fakultas selaku pemegang kebijakan dalam peningkatan sarana dan pra-sarana harus menyadari adanya penggunaan smartphone sebagai media belajar dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa, sehingga seyogyanya jurusan dan fakultas meningkatkan pelayanan dengan memberikan layanan *e-learning (mobile learning)* dan menambah kecepatan akses wi-fi sehingga dapat mempercepat kinerja mahasiswa dalam menyelesaikan tugas dan belajar. Selain itu, dosen dan mahasiswa harus didorong untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat diakses smartphone. Namun demikian, pemanfaatan smartphone dalam aspek

negative juga perlu diperhatikan.

3. Calon Peneliti

Pemanfaatan *smartphone* sebagai media belajar masih sangat jarang diekplorasi, sehingga ini merupakan lahan yang masih segar bagi calon peneliti yang ingin meneliti tentang tema ini.

