

PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN *HANDPHONE* DAN PERGAULAN TEMAN SEBAYA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SD SE-KECAMATAN KRATON YOGYAKARTA

Widha Ari Nur Setyawan – Dr. T. Sulistyono, M.Pd., MM.
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta
widhaari1993@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui : (1) intensitas penggunaan *handphone* siswa kelas V SD Se-Kecamatan Kraton Yogyakarta. (2) pergaulan teman sebaya siswa kelas V SD Se-Kecamatan Kraton Yogyakarta. (3) motivasi belajar siswa kelas V SD Se-Kecamatan Kraton Yogyakarta. (4) pengaruh intensitas penggunaan *handphone* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Se-Kecamatan Kraton Yogyakarta. (5) pengaruh pergaulan teman sebaya terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Se-Kecamatan Kraton Yogyakarta. (6) pengaruh intensitas penggunaan *handphone* dan pergaulan teman sebaya terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Se-Kecamatan Kraton Yogyakarta.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa SD Se-kecamatan kraton Yogyakarta. Populasi penelitian ini sebanyak 315 siswa setelah diambil menggunakan rumus slovin dan menggunakan teknik *ramdom sampling* diperoleh sampel 176 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Teknik analisis data digunakan regresi dua predictor, yang sebelumnya dilakukan uji normalitas, linieritas, dan multikolinieritas.

Kesimpulan penelitian ini yaitu: (1) intensitas penggunaan *handphone* berada di kategori sedang (60,79%). (2) pergaulan teman sebaya berada di kategori tinggi (80,11%). (3) motivasi belajar siswa berada di kategori tinggi (79,54%). (4) ada pengaruh negatif yang signifikan intensitas penggunaan *handphone* terhadap motivasi belajar siswa ($t = -7,825$; $sig = 0,000 < 0,05$), (5) ada pengaruh positif yang signifikan pergaulan teman sebaya terhadap motivasi belajar siswa ($t = 13,469$; $sig = 0,000 < 0,05$), (6) ada pengaruh yang signifikan secara simultan antara intensitas penggunaan *handphone* dan pergaulan teman sebaya terhadap motivasi belajar siswa ($f = 101,825$; $sig 0,000 < 0,05$).

Kata kunci: Intensitas *Handphone*, Pergaulan Teman Sebaya, Motivasi Belajar.

Abstract

The purpose of this research is to know: (1) the intensity of the use of mobile class V students of grade SD at sub-district of Yogyakarta Kingdom. (2) association of peers of students of grade V SD at sub-district of Yogyakarta Kingdom. (3) the motivation to learn the students of grade V SD at sub-district of Yogyakarta Kingdom. (4) the influence of the intensity of the use of mobile phones to the motivation of learning grade V SD at sub-district of Yogyakarta Kingdom. (5) the influence of peers association to the motivation of learning grade V SD at sub-district of Yogyakarta Kingdom. (6) the effect of the intensity of the use of mobile phones and the association of peers towards the motivation of learning the students of grade V SD at sub-district of Yogyakarta Kingdom.

This research is quantitative research. The subjects of this study are elementary school students in the sub-district of Yogyakarta Kingdom. The population of the research are 315 student after samples using slovin formula and using random sampling technique obtained a sample of 176 student. Data collection techniques used questionnaires. Data analysis techniques used two predictors of regression, previously tested for normality, linearity, and multicollinearity.

The conclusion of this research are: (1) the intensity of the use of mobile phone is in the medium category (60.79%). (2) association of peers is in high category (80,11%). (3) tudent's learning motivation is in high category (79,54%). (4) there was a significant negative effect of the intensity of the use of mobile phone to the student's learning motivation ($t = -7,825$; $sig = 0,000 < 0,05$); (5) there was significant positive influence of peer association towards student learning motivation ($t = 13,469$; $sig = 0,000 < 0,05$); (6) there was significant influence simultaneously between the intensity of mobile phone use and peer association to student learning motivation ($f = 101,825$; $sig 0,000 < 0,05$).

Keywords: Intensity Mobile, Peer Friendship, Learning Motivation.

PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang teknologi sudah menjadi kebutuhan sehari-hari dalam menjalankan aktifitas kehidupan. Penggunaan telepon, televisi, *handphone* dan internet sudah bukan menjadi hal aneh ataupun baru lagi. Teknologi Informasi sebenarnya sudah hadir sejak dahulu. Dulu manusia menciptakan teknologi karena dorongan akan hidup lebih baik.

Sehingga mendorong manusia untuk membuat sebuah teknologi yang dapat membantu mereka dalam hal pekerjaan. Sehingga munculnya teknologi hingga sekarang.

Para pelajar dari usia tingkat pendidikan dasar sudah diperkenalkan oleh teknologi alat komunikasi yang kemudian dikembangkan lagi dengan keterampilan

penggunaan internet. Di dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi informasi mulai dirasakan memiliki dampak positif karena dengan perkembangan teknologi informasi dunia pendidikan mulai memperlihatkan perubahan yang cukup signifikan. Banyak hal yang dirasakan berbeda dan berubah dibandingkan dengan cara berkembang sebelumnya. Saat sekarang ini jarak dan waktu bukanlah sebagai masalah yang berarti untuk mendapatkan ilmu, berbagai aplikasi tercipta untuk memfasilitasinya.

Salah satu bentuk teknologi yang akhir-akhir ini berkembang dengan pesat adalah *handphone*. Segala informasi baik yang positif maupun yang negatif sekarang dapat mudah diakses melalui *handphone*. Penggunaan *handphone* tidak terbatas pada waktu, tempat, maupun usia mulai dari anak-anak sampai orang tua. Adapun dampak positif dari penggunaan *handphone* yaitu menambah pengetahuan tentang teknologi, mempermudah komunikasi terutama jarak jauh, dan terdapat fitur internet yang dapat membantu siswa mencari informasi.

Selain dampak positif dari penggunaan *handphone*, namun ada juga dampak negatif penggunaan *handphone* bagi siswa yang harus diwaspadai ataupun dihindari yaitu *handphone* mempunyai efek radiasi yang mampu mempengaruhi siswa, dapat mengakibatkan pemborosan karena menambah pengeluaran untuk membeli pulsa atau kartu paketan, adanya penyalahgunaan fitur internet misalnya disalahgunakan untuk mencari gambar atau video yang kurang baik.

Pada pendidikan anak usia sekolah, banyak anak yang menghabiskan waktu dengan teman sebaya dari pada keluarga. Teman sebaya merupakan lingkungan pergaulan seorang anak. Melalui interaksi dengan teman sebaya, mereka akan berkenalan dan mulai bergaul dengan teman-temannya yang kemudian membentuk suatu kelompok. Seperti halnya kelompok teman sebaya yang terdapat di sekolah dasar.

Dapat dilihat bahwa anak-anak usia sekolah akan berkumpul dan berinteraksi dengan teman sebaya mereka baik di sekolah maupun di rumah. Seiring berkembangannya zaman banyak anak usia dini kelas V yang berinteraksi dengan teman sebayanya menggunakan alat komunikasi seperti *handphone*. Adanya pergaulan teman sebaya dapat mempengaruhi intensitas penggunaan dan pemanfaatan *handphone*.

Pemanfaatan *handphone* dikalangan siswa banyak yang disalahgunakan, banyak siswa yang menggunakan *handphone* tidak untuk memperluas wawasan pengetahuan melainkan untuk hal-hal yang lain, misalnya untuk membuka facebook, internet, kamera, permainan (game). Hal tersebut akan mempengaruhi perkembangan perilaku anak, sehingga dijumpai para siswa membawa *handphone* saat pergi ke sekolah.

Adanya siswa yang membawa *handphone* ke sekolah menyebabkan sebagian besar siswa menggunakan *handphone* di lingkungan sekolah. Biasanya siswa menggunakan *handphone* ketika waktu istirahat dan ketika siswa akan pulang sekolah. Selain

itu, penggunaan *handphone* juga dilakukan di rumah. Aktivitas siswa di rumah maupun di sekolah, baik itu sendiri maupun dengan teman sebaya tidak terlepas dari penggunaan *handphone*. Selain itu teman sebaya juga mempengaruhi dalam juga dapat mempengaruhi sikap sehari-hari. Mereka dengan teman sebayanya sering melakukan hal-hal yang cenderung mengarah ke hal-hal yang negatif contohnya siswa lebih banyak menghabiskan waktu di luar sekolah dengan bermain bersama teman sebaya sehingga tidak mengerjakan tugas yang di berikan guru selain itu siswa saling mempengaruhi satu sama lain untuk membuat kegaduhan di dalam kelas dengan memukul-mukul meja dan kursi.

Fenomena penggunaan *handphone* juga terjadi dikalangan siswa sekolah dasar seperti di Kecamatan Kraton. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa yang telah dilakukan, sebagian besar siswa di Kecamatan Kraton mempunyai *handphone* dan menggunakan *handphone* di sekolah. Sebagian besar siswa juga berteman secara berkelompok. Dalam satu kelas, dapat terbentuk dua sampai tiga kelompok.

Pada saat observasi peneliti menemukan ada salah satu kelompok, yang dalam kelompok ini semua anggotanya duduk berdekatan asyik bermain *handphone* yang mereka miliki. Bagi siswa yang tidak termasuk dalam kelompok itu hanya melihat teman-teman yang lain dengan rendah diri karena tidak memiliki teman. Akan tetapi, ada juga siswa yang tetap asyik bermain berdua saja meskipun mereka sedang didiamkan oleh kelompoknya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa belum dapat sepenuhnya bergaul dengan teman sebayanya dengan baik. Hal ini diduga dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Motivasi belajar di SD Kecamatan Kraton cenderung kurang. Hal ini dapat diketahui saat pelajaran berlangsung siswa cenderung kurang memperhatikan pelajaran. Mereka cenderung berbicara sendiri dengan temannya dan membuat kegaduhan.

Pemanfaatan *handphone* dikalangan siswa dan pergaulan teman sebaya dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Seperti yang diungkapkan Nyayu Khodijah (2014:156) bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang menjadi penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu dan mencapai suatu tujuan yaitu untuk mencapai prestasi. Dengan demikian, motivasi memiliki peran strategis dalam belajar, baik pada saat akan memulai belajar, saat sedang belajar, maupun saat berakhirnya belajar.

Asis Saefuddin & Ika Berdiati, (2015 : 8) mengemukakan bahwa dalam dunia pendidikan, belajar dapat dimaknai sebagai suatu proses yang sifatnya positif sehingga pada tahap akhirnya akan didapatkan keterampilan, kecakapan dan pengetahuan baru yang didapat dari akumulasi pengalaman dan pembelajaran. Hasil dari proses belajar tersebut diindikasikan dengan prestasi dan hasil belajar.

Belajar sangat di perlukan adanya motivasi. Sedangkan motivasi yang kurang akan mengakibatkan

siswa menjadi tidak tertarik untuk belajar, siswa menjadi cepat bosan, sehingga siswa malas untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Hasil belajar akan lebih optimal, jika ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan semakin berhasil pula pelajaran itu. Selain itu penggunaan alat komunikasi handphone dan pergaulan teman sebaya akan mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas dan dari fenomena yang terjadi saat ini maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian apakah ada pengaruh Intensitas Penggunaan *Handphone* dan Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sd Se-Kecamatan Kraton Yogyakarta.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah yang ditetapkan untuk penelitian ini adalah :

1. Bagaimana intensitas penggunaan handphone siswa kelas V SD Se-Kecamatan Kraton Yogyakarta?
2. Bagaimana pergaulan teman sebaya siswa kelas V SD Se-Kecamatan Kraton Yogyakarta?
3. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas V SD Se-Kecamatan Kraton Yogyakarta?
4. Bagaimana pengaruh intensitas penggunaan handphone terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Se-Kecamatan Kraton Yogyakarta?
5. Bagaimana pengaruh pergaulan teman sebaya terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Se-Kecamatan Kraton Yogyakarta?
6. Bagaimana pengaruh intensitas penggunaan handphone dan pergaulan teman sebaya terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Se-Kecamatan Kraton Yogyakarta?

Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Manfaat secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran ilmiah untuk mengembangkan khazanah ilmu pengetahuan serta sebagai bahan referensi dan diharapkan dapat memperluas wawasan berkenaan dengan *handphone* dan pengaruhnya. Sedangkan manfaat praktis, Bagi siswa, Memberikan pengetahuan tentang bahaya penggunaan *handphone*. Bagi Guru, Memberikan informasi dan rekomendasi bagi guru mengenai pengaruh *handphone* dan pergaulan teman sebaya terhadap motivasi belajar siswa. Bagi sekolah, Menjadi salah satu referensi dalam peningkatan kualitas sekolah yang sesuai dengan perkembangan zaman dengan membatasi dan memeberikan arahan kepada orang tua siswa untuk membatasi penggunaan *handphone* di kalangan siswa dan bagi penulis Penelitian ini sebagai salah satu pengetahuan baru bahwa mengakses alat komunikasi perlu dibatasi pada siswa.

KAJIAN TEORI

1. Motivasi Belajar

- a. Pengertian motivasi belajar menurut para ahli.

Menurut Sadirman (2011:73) motivasi berasal dari kata “ motif”, diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan aktivitas- aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Hamzah B.Uno (2014:1) berpendapat bahwa motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Atau dengan kata lain , motivasi dapat diartikan sebagai dorongan mental terhadap perorangan atau orang-orang sebagai anggota masyarakat. Rohmalina Wahab (2015:128) mengatakan bahwa motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuannya dapat tercapai. Menurut Tutik Rahmawati dan Daryanto (2015:36) belajar adalah suatu proses untuk merubah tingkah laku sehingga diperoleh pengetahuan dan keterampilan untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya. Belajar pada hakikatnya adalah “perubahan” yang terjadi dalam diri seseorang setelah melakukan aktifitas tertentu. Menurut Hamzah B. Uno (2014:23) motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkahlaku , pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik dan ekstrinsik.

Dari beberapa pendapat ahli apat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah daya penggerak atau pendorong yang membangkitkan energy dalam diri seseorang untuk mencapai tujuan melalui pengetahuan dan perubahan tingkah laku.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2011:85) motivasi memiliki beberapa fungsi, berikut ini fungsi- fungsi motivasi belajar

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

Hamzah B. Uno (2014:27) berpendapat bahwa motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar. Ada beberapa peranan penting motivasi belajar yaitu:

a) Menentukan Penguatan Belajar

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

b) Memperjelas Tujuan Belajar

Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu, jika yang dipelajari itu sedikit sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya bagi anak. Sebagai contoh, anak akan termotivasi belajar elektronika karena tujuan belajar elektronika itu dapat melahirkan kemampuan anak dalam bidang elektronika.

c) Motivasi Menentukan Ketekunan Belajar

Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha mempelajari dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Dalam hal itu, tampak bahwa motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar. Sebaliknya, apabila seseorang kurang atau tidak memiliki motivasi untuk belajar, maka dia tidak tahan lama untuk belajar. Berarti motivasi sangat berpengaruh terhadap ketahanan dan ketekunan belajar.

2. Intensitas Penggunaan *Handphone*

a. Pengertian Intensitas Penggunaan *Handphone*

Ajzen (2005: 130) mengatakan bahwa "intensitas adalah suatu bentuk tindakan yang dilakukan individu untuk mencapai tujuan yang ingin di capai". Ajzen membagi intensitas menjadi empat aspek, yaitu:

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

Abdul Aziz (2016: 126) Telepon genggam, telepon seluler atau *handphone* adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa ke mana-mana (*portabel* atau *mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (*nirkabel wireless*).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan *handphone* adalah keadaan tingkatan atau ukuran intensnya penggunaan perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, yang dapat dibawa ke mana-mana (*portabel* atau *mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (*nirkabel wireless*).

b. Sejarah *handphone*

Budi Sutedjo Oetomo dan Yosia Handoko (2003:13) mengemukakan bahwa jaringan telepon yang ditemukan oleh Alexander Graham Bell dan dipatenkan tahun 1876, menjadi naik daun ketika pengembangan system

jaringan diarahkan untuk menjangkau area yang lebih luas. Pada tahun 1878 Alexander Graham Bell memulai perusahaan telephone Alexander Graham Bell telah membangun kantor Switching untuk memfasilitasi hubungan antar pelanggan telepon. Kemudian, Alexander Graham Bell juga mulai mengubungkan kantor-kantor switching itu agar para pelanggan telepon yang berinduk di satu kantor switching dapat berhubungan dengan pelanggan yang berinduk di kantor switching yang lain, yang sering disebut dengan istilah interlokal. Singkat kata, jaringan telepon telah dikembangkan dalam bentuk tanpa kabel. Komunikasi seluler ini semakin diminati, selain fleksibel, system ini juga melayani pemakai system dengan mobilisasi tinggi. Dengan teknologi tanpa kabel ini, dimungkinkan komunikasi dilakukan di mana saja pemakai berada dan tanpa harus repot dengan jarak komunikasi sekitar 100-300 meter.

c. Fitur-fitur aplikasi *handphone*

Nyoman Putri Rustrini, Ketut Resika Arthana dan Gede Saindra Santyadiputra (2016:4) fitur-fitur pada *handphone (smartphone)* berdasar kelompok yaitu :

1) Aplikasi *Browser*

Browser merupakan program atau aplikasi yang dirancang untuk menampilkan teks, gambar, dan juga dapat digunakan untuk berbagai macam interaksi internet untuk mengakses beragam informasi misalnya mengenai pendidikan, kesehatan, berita terkini, bahkan memberikan informasi mengenai letak suatu lokasi. Contoh aplikasinya

yaitu: Google, Chrome, Firefox, Operamini

2) Aplikasi Sosial media dan komunikasi

Aplikasi sosial media adalah aplikasi yang tidak hanya untuk menjalin komunikasi, sosial media juga menjadi sumber berita dan menjadi sarana untuk bertukar data. Contoh aplikasi sosial media dan komunikasi adalah: Facebook, Twitter, Instagram, Whatsapp, Sms, Telepon

3) Aplikasi *office / Document Reader*

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

4) Aplikasi Penjadwalan

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

5) Aplikasi Penghitung

Aplikasi ini adalah aplikasi untung menghitung angka-angka baik dalam jumlah yang sedikit maupun dalam jumlah yang banyak. Contoh aplikasinya seperti kalkulator.

6) Aplikasi Penyimpanan Data

Merupakan aplikasi untuk menyimpan data penting, dan fitur kontak dan galeri yang berfungsi untuk menyimpan gambar dan nomor telepon. Contoh aplikasinya adalah : Kontak, Galeri, Dropbox, Google Drive.

7) Aplikasi Dokumentasi

Aplikasi yang digunakan untuk melakukan dokumentasi baik berupa gambar maupun suara. Contoh aplikasinya adalah: Kamera dan video *Recorder*.

d. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Handphone

Dampak Positif

- Menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi.
- Memper memudahkan komunikasi terutama jarak jauh.
- Memperluas jaringan persahabatan
- Terdapat fitur internet yang dapat membantu siswa mencari informasi.

Dampak Negatif

- Terdapat efek radiasi yang mampu mempengaruhi kesehatan siswa.
 - Mengganggu perkembangan anak, karena tidak jarang anak sekolah malah tertarik melihat *handphone*.
 - Handphone* juga bisa mengakibatkan pemborosan, karena menambah pengeluaran untuk membeli pulsa atau kartu internetan.
 - Penyalahgunaan fitur internet.
- ### 3. Pergaulan Teman Sebaya

a. Pengertian Pergaulan Teman Sebaya

Soedomo Hadi (2008:63) mengemukakan bahwa pergaulan adalah kontak langsung antara satu individu dengan individu lain, termasuk di dalamnya pendidik dan anak didik. Dapat disimpulkan bahwa pergaulan merupakan hubungan bermasyarakat yang dilakukan seseorang anak yang meliputi tingkahlaku dan melibatkan orang lain. Pergaulan tidak akan terjadi jika dilakukan hanya seorang tanpa adanya orang lain karena didalam pergaulan ada interaksi antar orang. Satrock (2007:205) mengemukakan bahwa sebaya adalah orang dengan tingkat umur dan kedewasaan yang kira-kira sama. Jadi dapat disimpulkan pergaulan teman sebaya adalah kontak langsung antar individu yang mempunyai usia yang sama dan memiliki keinginan yang kuat untuk diterima dalam kelompok.

b. Manfaat Pergaulan

Pergaulan yang terjadi di lingkup pendidikan mampu memberikan sumbangan positif bagi seseorang, seperti yang dikemukakan oleh Soedomo Hadi (2008:66-67) sebagai berikut: (1)Memungkinkan terjadinya pendidikan.(2) Sebagai sarana mawas diri.(3) Dapat menimbulkan cita-cita.(4) Mampu memberikan pengaruh secara diam-diam.

METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2017 di kelas V SD Se-Kecamatan Kraton Yogyakarta yang terdiri dari 5 SD yaitu SD Keputran 1, SD Keputan 2, SD Keputran A, SD Kraton, SD Panembahan.

A. Metode Penentuan Subjek

1. Populasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2013:173), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SD Se- Kecamatan Kraton Yogyakarta yang berjumlah 315 siswa.

2. Sampel

Suharsimi Arikunto, (2013:174) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dinamakan penelitian sampel apabila peneliti bermaksud untuk menggeneralisasikan hasil penelitian sampel. Jika hanya akan meneliti sebagian dari populasi maka penelitian tersebut dinamakan penelitian populasi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan sampel karena hanya meneliti sebagian dari populasi. Besarnya sampel tersebut diperoleh dengan menggunakan rumus dari Slovin (Juliansyah Noor,2011:158), yaitu sebagai berikut.

$$n = \frac{N}{1 + (N \times e^2)}$$

Keterangan :

n = jumlah anggota sampel

N = jumlah anggota populasi

E = *error level* (tingkat kesalahan yang digunakanyaitu 5% atau 0,05)

Maka jumlah sampel yang diperoleh adalah:

$$n = \frac{315}{1 + (315 \times 0,05^2)} = 176,2$$

Jadi sampel yang diperoleh dari populasi sebanyak 315 siswa dan tingkat kesalahan 5% adalah 176 siswa.

Pada penelitian ini, teknik sampling menggunakan *proportional random sampling*.

B. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu:

1. Variabel bebas (*independent variabel*),

Intensitas Penggunaan *Handphone* (X1),Pergaulan Teman Sebaya (X2).

2. Variabel terikat (*dependent variabel*),dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah motivasi belajar siswa (Y).

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Motivasi Belajar,Intensitas penggunaan *Handphone* ,Pergaulan teman sebaya.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data menggunakan angket . Alasan menggunakan angket sebagai alat untuk mengetahui tentang intensitas penggunaan *handphone* dan pergaulan teman sebaya terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Se-Kecamatan Kraton. Angket ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang dianggap diketahui oleh responden. Selain itu juga penggunaan angket mempunyai keuntungan angket dapat dibagikan serentak kepada banyak responden, serta dapat dijawab oleh responden menurut kecepatan masing-masing, responden tinggal memilih jawaban yang disediakan sesuai dengan pendapat masing-masing responden dan dapat di buat terstandar sehingga semua responden dapat diberi pertanyaan yang benar-benar sama.

E. Instrumen Penelitian

Sugiyono (2017:102) mengemukakan bahwa instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan

mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Langkah-langkah dalam penyusunan instrumen penelitian ini meliputi: Menyusun Konsep Variabel yang akan diteliti, Menyusun Indikator, Menyusun Kisi-Kisi.

F. Hasil uji coba instrumen

1. Pengujian validitas

Berdasarkan uji validitas dapat diketahui angket intensitas penggunaan *handphone* dengan jumlah 40 soal setelah dilakukan uji analisis data menggunakan SPSS tersebut ternyata belum seluruhnya dinyatakan valid ada 10 butir yang dinyatakan tidak valid. Angket pergaulan teman sebaya yang berjumlah 40 butir soal setelah dilakukan analisis hasil olah data melalui SPSS tersebut ada 9 butir pernyataan yang tidak valid. Angket motivasi belajar yang berjumlah 40 butir soal setelah dilakukan analisis hasil olah data melalui SPSS tersebut ternyata juga ada 10 butir pernyataan yang tidak valid.

2. Pengujian reabilitas

Berdasarkan pengujian reabilitas menggunakan SPSS 21,0 for windows diperoleh hasil reabilitas sebagai berikut:

- a. Angket intensitas penggunaan *handphone* reliabel karena $0,883 > 0,70$.
- b. Angket pergaulan teman sebaya reliabel karena $0,890 > 0,70$.
- c. Angket motivasi belajar reliabel karena $0,899 > 0,70$.

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik dari masing-masing variabel penelitian, yaitu tentang intensitas penggunaan *handphone*, pergaulan teman sebaya dan motivasi belajar siswa. Pengkategorian kelas interval dilakukan berdasarkan mean ideal (Mi) dan standar deviasi (Sdi) yang diperoleh melalui perhitungan secara manual. Rumus yang digunakan untuk mencari mean ideal dan sdi adalah sebagai berikut.

$$\text{Mean Ideal} = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal} + \text{skor terendah})$$

$$\text{Standar Deviasi Ideal} = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal} - \text{skor terendah})$$

Sedangkan rumus yang digunakan untuk menentukan kelas interval adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Penilaian Masing-Masing Variabel

No	Kriteria	Perhitungan
1.	Tinggi	M + 1 SD sampai dengan M + 3 SD
2.	Sedang	M - 1 SD sampai dengan M + 1 SD
3.	Rendah	M - 3 SD sampai dengan M - 1 SD

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas digunakan untuk mengetahui normal tidaknya suatu data. Pengujian normalitas ini harus dilakukan apabila belum ada teori yang menyatakan bahwa variabel yang diteliti adalah normal.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas merupakan suatu uji yang mengetahui linier tidaknya hubungan anatar variabel bertujuan untuk mengetahui linier tidaknya hubungan antar variabel yang satu dengan variabel dengan variabel bebas X1 terhadap variabel terikat Y dan variabel bebas X2 terhadap variabel terikat Y.

c. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas digunakan untuk mengetahui interkorelasi atau kolinieritas antar variabel bebas. Dalam model regresi, variabel yang baik adalah variabel yang tidak memiliki kolinieritas antar variabel bebasnya. Uji multikolinieritas dapat diketahui dari korelasi antar variabel bebas (X1 dengan X2) yaitu penggunaan *handphone* dan pergaulan teman sebaya jika korelasinya 0,80 atau lebih maka ada multikolinieritas. Jika lebih kecil maka tidak ada multikolinieritas. Selain itu juga dapat dikatakan tidak terjadi multikolinieritas bila nilai *tolerance* lebih besar dari 0,10 atau nilai *VIF* lebih kecil dari 10,00. Dalam pengujian multikolinieritas ini digunakan bantuan SPSS versi 21.

3. Analisis data

Analisis data digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian. Teknik analisis data merupakan teknik yang dilakukan untuk menganalisis data penelitian dalam pembuktian hipotesis. Untuk menganalisis data dalam penelitian ini digunakan teknik analisis data sebagai berikut:

a. Regresi Sederhana

Analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui arah hubungan secara linier antara satu variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Analisis ini untuk mengetahui arah hubungan antar variabel independen dengan variabel dependen apakah positif atau negatif dan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen mengalami kenaikan atau penurunan.

Menurut Sugiyono, (2017:188), rumus regresi linier sederhana sebagai berikut:

$$Y' = a + bX$$

Y' = nilai yang diprediksikan

b = koefisien regresi

X = variabel independen

Setelah dilakukan analisis regresi kemudian dilakukan pengujian signifikansi untuk menguji apakah variabel bebas memberikan pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat. Untuk menguji hal tersebut dengan rumus analisis uji-t, yaitu:

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

Keterangan :

t = nilai t_{hitung}

r = koefisien korelasi antar variabel X dan Y

n = jumlah responden

r^2 = kuadrat koefisien korelasi antara variabel X dan Y

(Sugiyono,2017:187)

b. Analisis Regresi Ganda

Analisis regresi ganda digunakan untuk mengetahui arah hubungan antar variabel independen dengan variabel dependen apakah masing-masing variabel dependen berhubungan positif atau negatif dan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen mengalami kenaikan atau penurunan.

Sugiyono, (2017:192) mengemukakan bahwa untuk menganalisis hubungan antar variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) digunakan teknik analisis data regresi berganda dengan rumus:

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2$$

Keterangan :

Y= Motivasi belajar

a= Konstanta

b= Koefisien regresi

$X_1 - X_2 = X_1$ Intensitas penggunaan *handphone*, X_2

Pergaulan teman sebaya.

Uji F

Untuk menguji apakah $R_{y(1,2)}$ itu signifikan atau tidak maka dilakukan analisis regresi. Analisis regresi akan menghasilkan harga "F", yang kemudian untuk mengetahui signifikan atau tidaknya "F" ini dilakukan uji terhadap harga "F" tersebut. Harga F regresi dihitung menggunakan rumus:

$$F_{reg} = \frac{R^2 (N - m - 1)}{m(1 - R^2)}$$

F_{reg} = Harga F garis regresi

m = Jumlah prediktor

n = Jumlah prediktor

N = Jumlah kasus

R^2 = Koefisien korelasi antara kriterium dengan prediktor

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Variabel intensitas penggunaan *handphone*

Data intensitas penggunaan *handphone* diperoleh melalui angket yang bersifat tertutup dengan jumlah item sebanyak 30 butir. Adapun skor yang digunakan dalam angket tersebut 1-4 sehingga berdasarkan skor tersebut maka variabel intensitas penggunaan *handphone* memiliki rentang skor 30-120. Data induk yang diperoleh dari responden skor terendah 30 dan skor tertinggi 120.

Berdasarkan data yang sudah didapat kemudian dianalisis menggunakan SPSS diperoleh data bahwa mean (rata-rata) data adalah 62,65, median berada pada angka 63, mode atau data yang sering muncul 74. Nilai terkecil data adalah 41 sedangkan nilai terbesar adalah 90, dan standar deviasi data berada pada angka 10,55.

Selanjutnya skor-skor tersebut dikategorikan menjadi 3 kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Penggolongannya sebagai berikut.

Nilai tertinggi = $30 \times 4 = 120$

Nilai terendah = $1 \times 30 = 30$

$M_i = \frac{1}{2} \times (120 + 30) = 75$

$SD = \frac{1}{6} \times (120 - 30) = 15$

a. Tinggi = $M_i + 1 SD - M_i + 3 SD = 75 + 15 - 75 + 45 = 90 - 120$

b. Sedang

= $M_i - 1 SD - M_i + 1 SD = 75 - 15 - 75 + 15 = 60 - 90$

c. Rendah = $M_i - 3 SD - M_i - 1 SD = 75 - 45 - 75 - 15 = 30 - 60$

Berdasarkan tabel diatas, selanjutnya distribusi frekuensi skor data variabel intensitas penggunaan *handphone* digambarkan dalam histogram dibawah ini.

Tabel 2. Hasil Kategori Intensitas Penggunaan *Handphone*

Kelas interval	Frekuensi	Frekuensi %	Kategori
91-120	0	0,00%	Tinggi
61-90	107	60,79%	Sedang
30- 60	69	39,20%	Rendah
Jumlah	176	100%	

Gambar 1. Histogram Intensitas Penggunaan *Handphone*



Berdasarkan tabel diatas, maka dapat dinyatakan bahwa data intensitas penggunaan *handphone* meliputi 0,00% berada pada kategori tinggi, 60,79% berada pada kategori sedang, 39,20% berada pada kategori rendah.

2. Variabel pergaulan teman sebaya

Data pergaulan teman sebaya diperoleh melalui angket yang bersifat tertutup dengan jumlah item sebanyak 31 butir. Adapun skor yang digunakan dalam angket tersebut 1-4 sehingga berdasarkan skor tersebut maka variabel pergaulan teman sebaya memiliki rentang skor 31-124. Data induk yang diperoleh dari responden skor terendah 31 dan skor tertinggi 124.

Berdasarkan data yang sudah didapat kemudian dianalisis menggunakan SPSS diperoleh data bahwa mean (rata-rata) data adalah 102,65 median berada pada angka 103, mode atau data yang sering muncul 107. Nilai terkecil data adalah 75 sedangkan nilai terbesar adalah 123, dan standar deviasi data berada pada angka 9,92.

Selanjutnya skor-skor tersebut dikategorikan menjadi 3 kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah.

Penggolongannya sebagai berikut.

Nilai tertinggi = $31 \times 4 = 124$

Nilai terendah = $1 \times 31 = 31$

$Mi = \frac{1}{2} \times (124 + 31) = 77,5$

$SD = \frac{1}{6} \times (124 - 31) = 15,5$

- Tinggi = $Mi + 1 SD - Mi + 3 SD = 77,5 + 15,5 - 77,5 + 46,5 = 93 - 124$
- Sedang = $Mi - 1 SD - Mi + 1 SD = 77,5 - 15,5 - 77,5 + 15,5 = 62 - 93$
- Rendah = $Mi - 3 SD - Mi - 1 SD = 77,5 - 46,5 - 77,5 - 15,5 = 31 - 62$

Tabel 3. Hasil Kategori Pergaulan Teman Sebaya

Kelas interval	Frekuensi	Frekuensi %	Kategori
91-120	140	79,54%	Tinggi
61-90	36	20,45%	Sedang
30-60	0	0,00%	Rendah
Jumlah	176	100%	

Berdasarkan tabel diatas, selanjutnya distribusi frekuensi skor data variabel pergaulan teman sebaya digambarkan dalam histogram dibawah ini.

Gambar 2. Histogram Pergaulan Teman Sebaya



Berdasarkan tabel diatas, maka dapat dinyatakan bahwa data pergaulan teman sebaya meliputi 80,11% berada pada kategori tinggi, 19,89% berada pada kategori sedang, 0,00% berada pada kategori rendah.

3. Variabel motivasi belajar

Data motivasi belajar diperoleh melalui angket yang bersifat tertutup dengan jumlah item sebanyak 30 butir. Adapun skor yang digunakan dalam angket tersebut 1-4 sehingga berdasarkan skor tersebut maka variabel motivasi belajar memiliki rentang skor 30-120. Berdasarkan data induk yang diperoleh dari responden diperoleh skor terendah 30 dan skor tertinggi 120.

Berdasarkan data yang sudah didapat kemudian dianalisis menggunakan SPSS diperoleh data bahwa mean (rata-rata) data adalah 98,98 median berada pada angka 99,50 mode atau data yang sering muncul 100.

Nilai terkecil data adalah 63 sedangkan nilai terbesar adalah 120, dan standar deviasi data berada pada angka 11,77.

Selanjutnya skor-skor tersebut dikategorikan menjadi 3 kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah.

Penggolongannya sebagai berikut.

Nilai tertinggi = $30 \times 4 = 120$

Nilai terendah = $1 \times 30 = 30$

$Mi = \frac{1}{2} \times (120 + 30) = 75$

$SD = \frac{1}{6} \times (120 - 30) = 15$

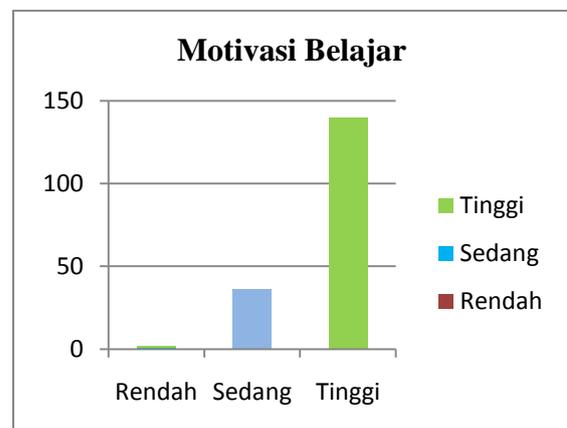
- Tinggi = $Mi + 1 SD - Mi + 3 SD = 75 + 15 - 75 + 45 = 90 - 120$
- Sedang = $Mi - 1 SD - Mi + 1 SD = 75 - 15 - 75 + 15 = 60 - 90$
- Rendah = $Mi - 3 SD - Mi - 1 SD = 75 - 45 - 75 - 15 = 30 - 60$

Tabel 3. Hasil Kategori Motivasi Belajar

Kelas interval	Frekuensi	Frekuensi %	Kategori
94-124	141	80,11%	Tinggi
63-93	35	19,89%	Sedang
31-62	0	0,00%	Rendah
Jumlah	176	100%	

Berdasarkan tabel diatas, selanjutnya distribusi frekuensi skor data variabel motivasi belajar digambarkan dalam histogram dibawah ini.

Gambar 3. Histogram Motivasi belajar



Berdasarkan tabel diatas, maka dapat dinyatakan bahwa data motivasi belajar meliputi 79,54% berada pada kategori tinggi, 20,45% berada pada kategori sedang, 0,00% berada pada kategori rendah.

B. Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

a. Normalitas Intensitas Penggunaan *Handphone*

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 21 diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) atau $p = 0,479$ sehingga $p > 0,05$ yaitu $0,479 > 0,05$ yang berarti bahwa data dinyatakan memenuhi asumsi normalitas

atau data yang di uji normal.

b. Normalitas Pergaulan Teman Sebaya

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 21 diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) atau $p = 0,470$ sehingga $p > 0,05$ yaitu $0,470 > 0,05$ yang berarti bahwa data dinyatakan memenuhi asumsi normalitas atau data yang di uji normal.

c. Normalitas Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 21 diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) atau $p = 0,504$, sehingga $p > 0,05$ yaitu $0,504 > 0,05$ yang berarti bahwa data dinyatakan memenuhi asumsi normalitas atau data yang di uji normal.

2. Uji linieritas

a. X1 dan Y

Berdasarkan hasil perhitungan dengan program SPSS, tampak nilai $F_{hitung} = 0,631$ dan $F_{tabel} = 4,07$, dimana $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $p 0,957 > 0,05$, sehingga variabel X atas Y linier.

b. X2 dan Y

Berdasarkan hasil perhitungan dengan program SPSS, tampak nilai $F_{hitung} = 1,283$ dan $F_{tabel} = 4,10$, dimana $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $p 0,152 > 0,05$, sehingga variabel X atas Y linier.

3. Uji Multikolinieritas

Dari perhitungan SPSS diperoleh nilai korelasi Intensitas penggunaan handphone (X1) dengan pergaulan teman sebaya (X2) = 0,504 korelasinya lebih kecil dari 0,80. Selain itu jika dilihat dari nilai tolerance intensitas penggunaan handphone dan pergaulan teman sebaya $0,746 > 0,10$. Sedangkan nilai VIF kedua variable bebas tersebut $1,340 < 10$. Maka dapat disimpulkan dari uji multikolinieritas diatas yaitu tidak terjadi multikolinieritas antar variable bebas.

C. Analisis Data

1. Analisis Regresi Sederhana

Analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui besar pengaruh X1 terhadap Y dan X2 terhadap Y.

a) X1 terhadap Y

Berdasarkan hasil analisis regresi sederhana menggunakan SPSS maka diketahui harga koefisien regresi b yaitu -0,569 sedangkan konstanta (a) sebesar 134,649. Persamaan garis tersebut dapat dituliskan dalam bentuk persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = a + b.X$$

$$Y = 134,649 + -0,569.X$$

b) X1 terhadap Y

Berdasarkan hasil analisis regresi sederhana diatas maka diketahui koefisien regresi b yaitu 0,848 sedangkan konstanta (a) sebesar 11.874. Persamaan garis tersebut dapat dituliskan dalam bentuk persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = a + b.X$$

$$Y = 11,874 + 0,848.X$$

2. Analisis Regresi Ganda

Teknik analisis regresi ganda di sisni digunakan untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan handphone dan pergaulan teman sebaya terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis regresi ganda menggunakan SPSS diperoleh harga regresi $b_1 = -0,225$, $b_2 = 0,727$, sedangkan nilai konstanta (a) sebesar 38,321. Harga-harga tersebut dapat ditulis dalam bentuk persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = a + b_1.X_1 + b_2.X_2$$

$$Y = 38,321 + -0,225 X_1 + 0,727 X_2$$

D. Pengujian Hipotesis

1. Uji Hipotesis Pertama

Berdasarkan hasil analisis regresi data yang diperoleh nilai t hitung = -7,825 > t tabel = 1.973 dengan sig = 0,000 < 0,05 (signifikan). Ini berarti hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Atas dasar itu dapat disimpulkan ada pengaruh negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan *handphone* terhadap motivasi belajar siswa.

2. Uji Hipotesis kedua

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh nilai t hitung 13,469 > t tabel 1.973 dengan sig = 0,000 < 0,05 (signifikan). Ini berarti hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternative diterima. Atas dasar itu dapat disimpulkan ada pengaruh positif yang signifikan pergaulan teman sebaya terhadap motivasi belajar siswa.

3. Uji Hipotesis ketiga

Berdasarkan analisis regresi ganda yang dilakukan intensitas penggunaan *handphone* (X1) dan pergaulan teman sebaya (X2) terhadap Motivasi belajar (Y) diperoleh angka F hitung = 101,825 > F tabel = 3,05 dan signifikansi 0,000 < 0,05 (signifikan). Hal ini berarti ada pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan *handphone* dan pergaulan teman sebaya secara bersama-sama terhadap motivasi belajar. Dari hasil analisis diperoleh juga harga yang menunjukkan pengaruh antara X1 dan X2 terhadap Y yaitu sebesar 0,541, ini berarti pengaruh X1 dan X2 terhadap Y sebesar 54,1%, sedangkan 45,9% yang lainnya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

PEMBAHASAN

1. Pembahasan ini berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang pertama bahwa ada pengaruh negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan *handphone* terhadap motivasi belajar. Hal ini di buktikan secara statistik dengan perolehan nilai (t hitung = -7,825 > t tabel 1.973 dengan sig = 0,000 < 0,05 yang berarti signifikan) terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Se-Kecamatan Kraton Yogyakarta.

Intensitas penggunaan *handphone* merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Penggunaan *handphone* yang tidak terkontrol bisa menyebabkan seorang siswa tidak mampu mengontrol tingkah laku, sehingga tugas-tugas yang diberikan tidak dapat berjalan dengan lancar. Intensitas penggunaan *handphone* yang tinggi, cenderung menurunkan motivasi belajar siswa.

2. Berdasarkan pengujian hipotesis yang kedua bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan antara pergaulan teman sebaya terhadap motivasi belajar. Hal

ini dibuktikan secara statistik dengan diperoleh nilai ($t_{tabel} = 13,469 > t_{hitung} 1973$ dengan $sig = 0,000 < 0,05$). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pergaulan teman sebaya berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Se-Kecamatan Kraton Yogyakarta.

Pergaulan dengan teman sebaya merupakan salah satu faktor penentu dari motivasi yang besar dari luar. Pergaulan haruslah berkualitas agar mampu menjadikan motivasi belajar lebih optimal. Teman sebaya dapat mempengaruhi siswa untuk belajar dengan rajin sehingga motivasi belajarnya menjadi lebih maksimal. Hal tersebut dapat terjadi karena siswa menghabiskan banyak waktu bersama dengan teman sebayanya sehingga siswa mudah terpengaruh untuk belajar seperti temannya.

3. Berdasarkan pengujian hipotesis yang ketiga, ada pengaruh yang simultan antara intensitas penggunaan *handphone* dan pergaulan teman sebaya secara bersama-sama terhadap motivasi belajar. Yang dibuktikan secara statistik dengan diperoleh angka ($f_{hitung} = 101,825 > f_{tabel} = 3,05$ dan $sig 0,000 < 0,05$ signifikan). Hal ini berarti ada pengaruh antara intensitas penggunaan *handphone* dan pergaulan teman sebaya berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Se-Kecamatan Kraton Yogyakarta yang dibuktikan secara statistik dan diperkuat oleh hasil pengkategorian kelas interval. Berdasarkan uji statistik dan hasil penelitian pengkategorian ketiga variabel tersebut dapat disimpulkan bahwa semakin baik intensitas penggunaan *handphone* dan pergaulan teman sebaya maka diikuti peningkatan motivasi belajar siswa

KESIMPULAN

1. Intensitas penggunaan *handphone* siswa kelas V SD Se-Kecamatan Kraton berada pada kategori sedang (60,79%).
2. Pergaulan teman sebaya siswa kelas V SD Se-Kecamatan Kraton berada pada kategori tinggi (80,11%).
3. Motivasi belajar siswa kelas V SD Se-Kecamatan Kraton berada pada kategori tinggi (79,54%).
4. Ada pengaruh yang negatif dan signifikan antara intensitas penggunaan *handphone* terhadap motivasi belajar siswa, (diperoleh nilai $t_{hitung} = -7,825 > t_{tabel} = 1,973$ dengan $sig = 0,000 < 0,05$ signifikan). Artinya tingginya intensitas penggunaan *handphone* akan diikuti naik turunnya motivasi belajar. Semakin tinggi intensitas penggunaan *handphone*, maka semakin rendah motivasi belajar. Begitu juga dengan sebaliknya semakin rendah intensitas penggunaan *handphone* maka akan semakin tinggi motivasi belajar.
5. Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara pergaulan teman sebaya terhadap motivasi belajar siswa, (diperoleh nilai $t_{hitung} = 13,469 > t_{tabel} = 1,973$ dengan $sig = 0,000 < 0,05$ signifikan). Artinya tinggi rendahnya pergaulan teman sebaya akan diikuti naik turunnya motivasi belajar. Semakin baik pergaulan teman sebaya, maka semakin tinggi

pula motivasi belajar. Begitu juga sebaliknya semakin jelek pergaulan teman sebaya maka akan semakin rendah pula motivasi belajar siswa.

6. Ada pengaruh yang signifikan secara simultan intensitas penggunaan *handphone* dan pergaulan teman sebaya secara bersama-sama terhadap motivasi belajar siswa ($F_{hitung} = 101,825 > F_{tabel} = 3,05$ dan signifikansi $0,000 < 0,05$, signifikan). Intensitas penggunaan *handphone* dan pergaulan teman sebaya berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajzen Icek. 2005. *Attitudes, Personality And Behavior*. New York. Open University Press.
- Asis saefuddin dan ika berdiati. 2015. *Pembelajaran Efektif*. Bandung: remaja rosdakarya.
- Budi Sutedjo Oetomo, Yosia Handoko. 2003. *Teleakses Data Base Pendidikan Berbasis Ponsel*. Yogyakarta : Andi.
- Juliansyah Noor. 2011. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Kencana Prenada Media.
- Nyanyu Khodijah. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Rohmalina Wahab. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sadirman. 2011. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Soedomo Hadi. 2008. *Pendidikan Suatu Pengantar*. Surakarta : LPP Uns Dan Uns Press.
- Sugiyono. 2017. *Prosedur Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. Bandung : Lafabeta.
- Suharismi Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Tutik Rahmawati, Daryanto. 2015. *Teori Belajar Dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Yogyakarta : Gaya Media.