

HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN TELEPON GENGAM UNTUK MEDIA SOSIAL TIKTOK DAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Ika Aulia Nur Layly

PGSD, FIP, UNESA (ika.18111@mhs.unesa.ac.id)

Yoyok Yermiandhoko

PGSD FIP UNESA (yoyokyermiandhoko@unesa.ac.id)

Abstrak

Perkembangan telepon genggam saat ini sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia. Ditambah lagi dengan adanya media sosial membuat masyarakat menjadi bergantung pada telepon genggam. Penggunaan telepon genggam pada anak biasanya yaitu untuk belajar, bermain, dan berkomunikasi dengan teman. Motivasi belajar pada anak juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu ada faktor dari dalam diri siswa dan dari luar diri siswa. Dengan penggunaan telepon genggam dan dengan motivasi belajar yang dimiliki siswa dapat memberikan dampak pada hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) hubungan durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok dengan hasil belajar ; (2) hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar ; (3) hubungan durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok dan motivasi belajar dengan hasil belajar. Metode dalam Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian kuantitatif deskriptif karena dalam penelitiannya menjelaskan fenomena menggunakan angka-angka dan analisisnya menggunakan statistik. Teknik pengumpulan data yaitu menggunakan angket dan dokumentasi. Pada penelitian ini populasi dan sampel yaitu siswa kelas V-B SD Lab School Unesa dengan jumlah siswa seluruhnya yaitu 25 orang. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan analisis data kuantitatif deskriptif dan inferensial. Hasil dari penelitian ini penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan antara durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok dengan hasil belajar. Ada hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar. Ada hubungan antara durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok dan motivasi belajar dengan hasil belajar.

Kata Kunci: Durasi, Penggunaan Telepon Genggam, Media Sosial Tiktok, Motivasi Belajar, Hasil Belajar.

Abstract

The development of mobile phones today is very influential on human life. Coupled with the existence of social media makes people become dependent on mobile phones. The use of mobile phones in children is usually for learning, playing, and communicating with friends. Learning motivation in children can also be influenced by several factors. Factors that influence learning motivation are factors from within students and from outside students. With the use of mobile phones and with the learning motivation of students can have an impact on student learning outcomes. This study aims to determine (1) the relationship between the duration of the use of mobile phones for social media tiktok with learning outcomes; (2) the relationship between learning motivation and learning outcomes; (3) the relationship between duration of use of mobile phones for tiktok social media and learning motivation with learning outcomes. The method in this study uses descriptive quantitative research methods because the research describes phenomena using numbers and the analysis uses statistics. Data collection techniques are using questionnaires and documentation. In this study, the population and sample were students of class V-B SD Lab School Unesa with a total of 25 students. The data analysis technique in this research is by using descriptive and inferential quantitative data analysis. The results of this study indicate that there is a relationship between the duration of using mobile phones for tiktok social media with learning outcomes. There is a relationship between learning motivation and learning outcomes. There is a relationship between the duration of using mobile phones for tiktok social media and learning motivation with learning outcomes

Keywords: Duration, Cellphone Use, Tiktok Social Media, Learning Motivation, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Di era milenial ini perkembangan teknologi berkembang dengan begitu cepat. Dengan berkembangnya ilmu teknologi dapat mempengaruhi kehidupan manusia. Banyak teknologi canggih yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Contohnya adalah telepon genggam atau gadget. Saat ini telepon genggam dimanfaatkan oleh berbagai kalangan masyarakat dari anak-anak hingga dewasa. Penggunaan telepon genggam memiliki manfaat tertentu di berbagai kalangan, misalnya untuk orang dewasa digunakan untuk bekerja sedangkan pada kalangan siswa digunakan untuk belajar. Dengan adanya perkembangan teknologi seperti saat ini, pekerjaan menjadi lebih cepat terselesaikan menggunakan bantuan teknologi canggih. Perkembangan teknologi yang terjadi pada saat ini seperti adanya telepon genggam dan internet. Ada banyak media yang ditawarkan untuk berkomunikasi menggunakan telepon genggam. Adanya media yang ditawarkan terbentuklah media sosial.

Media sosial yaitu media yang digunakan tidak hanya untuk berkomunikasi secara online saja. Namun media sosial dapat digunakan untuk menuangkan ide, menyalurkan bakat, dan mengekspresikan diri. Pada umumnya tidak sedikit siswa saat ini sudah memiliki telepon genggam sendiri untuk belajar. Penggunaan telepon genggam pada siswa biasanya diiringi dengan penggunaan media sosial. Media sosial digunakan untuk berkomunikasi secara lebih efektif dengan teman atau kerabat dan dengan jarak jauh atau untuk menyalurkan ide atau bakat maupun untuk mencari hiburan. Semua orang sekarang sudah memiliki media sosial sendiri dari anak-anak hingga dewasa. Perkembangan teknologi menyebabkan anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu dirumah dan lebih banyak menggunakan telepon genggam baik untuk pembelajaran maupun bermain media sosial. Contoh media sosial antara lain yaitu, Youtube, Instagram, WhatsApp, Line, Tiktok, Snack Video, Twitter, dan masih banyak media sosial lainnya. Saat ini, media sosial berkembang begitu cepat. Misalnya pada media sosial TikTok. Media sosial TikTok kini banyak digemari oleh kalangan anak-anak hingga dewasa. Media sosial tiktok dapat mendigunakan sebagai sarana untuk bekerja, belajar, maupun untuk mencari hiburan. Pada anak-anak hingga remaja biasanya menggunakan media sosial untuk mencari hiburan. Mereka cenderung mencari apa yang mereka suka. Namun penggunaan media sosial tiktok pada anak-anak perlu pengawasan orang tua.

Media sosial termasuk tiktok umumnya menggunakan batasan usia untuk dapat mengaksesnya. Media sosial dapat dimiliki atau diakses minimum pada anak yang berusia di atas 13 tahun. Namun pada saat ini kebanyakan anak sudah memiliki media sosial pribadi pada saat usia anak masih dibawah usia 13. Hal ini perlu perhatian khusus dari orang tua agar anak bisa menggunakan telepon genggam sesuai usia. Apabila orang tua ingin memberikan anak telepon genggam sebaiknya orang tua memberikan pengawasan. Saat ini telepon genggam sudah dibekali dengan pengaturan

kontrol orang tua. Orang tua dapat mengontrol anak dalam menggunakan telepon genggam. Orang tua juga perlu pengawasan yang lebih agar anak tidak menjangkau aplikasi atau situs yang tidak sesuai dengan usianya.

Penggunaan telepon genggam dan media sosial yang memakan waktu cukup lama ini dapat berpengaruh positif dan negatif bagi anak. Dengan memanfaatkan durasi penggunaan telepon genggam yang sesuai dengan kebutuhan maka siswa akan mendapat wawasan, pengetahuan dan menambah motivasi belajar untuk meningkatkan hasil belajar. Namun dengan durasi penggunaan telepon genggam yang berlebih dapat membawa dampak buruk bagi siswa karena dapat mengganggu waktu belajar mereka. Durasi penggunaan telepon genggam yang berlebih akan menimbulkan hilangnya kesadaran siswa akan pentingnya belajar. Rendahnya motivasi belajar siswa dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Orang tua perlu pemahaman mengenai pemanfaatan telepon genggam dan dampaknya terhadap siswa. Oleh karenanya penting untuk memberi durasi dalam penggunaan telepon genggam agar anak dapat belajar dengan baik dan mendapat pengetahuan yang cukup.

Sesuai dengan hasil seminar ‘Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak’ pada tanggal 25 September 2016 oleh Suwarsi, ada beberapa perilaku anak terkait dengan gadget ini yang harus diwaspadai guru maupun orang tua yaitu: 1.) Ketika keasyikan dengan handphone anak jadi kehilangan minat dalam kegiatan lain. 2.) Anak tidak lagi suka bergaul atau bermain diluar rumah dengan teman sebaya. 3.) Anak cenderung bersikap membela diri dan marah ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan handphone. 4.) Anak berani berbohong atau mencuri-curi waktu untuk bermain handphone

Awal tahun 2020, dunia sedang dilanda virus yang bernama COVID19. Virus ini ditetapkan sebagai pandemi pada tanggal 11 Maret 2020. Virus COVID19 menyebabkan Negara Indonesia menerapkan lockdown dan karantina di berbagai daerah. Pengertian karantina menurut UU Republik Indonesia Nomor 6 tahun 2018 tentang Kekarantinaan Kesehatan adalah upaya mencegah dan menangkal keluar atau masuknya penyakit dan/atau faktor risiko kesehatan masyarakat yang berpotensi menimbulkan kedaruratan kesehatan masyarakat (UU No 6 tahun 2018). Dengan adanya pembatasan ini kegiatan masyarakat yang dilakukan di luar rumah kini menjadi dilakukan dirumah atau secara online, termasuk dalam bidang pendidikan.

Proses pembelajaran pada saat pandemi dilakukan secara daring atau online. Pembelajaran daring ini membuat semangat siswa untuk belajar menjadi berkurang. Oleh karena diperlukan dorongan atau motivasi agar siswa semangat dalam belajar dan menjadi siswa yang berprestasi. Pada pembelajaran daring seperti ini, sebaiknya orang tua mendampingi anaknya pada saat pembelajaran. Peran orang tua sangat dibutuhkan pada saat pembelajaran daring agar siswa tetap dapat fokus belajar dan tidak bermain telepon genggam ataupun media sosial saat pembelajaran.

Berdasarkan hasil data dari siswa kelas V-B SD Lab School Unesa Surabaya bahwa sebagian besar siswa memiliki telepon genggam pribadi. Hanya sebagian saja yang masih menggunakan telepon genggam orang tua. Rata-rata siswa menggunakan telepon genggam untuk berkomunikasi dan bertukar informasi dengan teman yaitu tidak lebih 1 jam. Sedangkan untuk bermain media sosial tiktok dan game siswa menghabiskan waktu sekitar 3 jam dalam sehari. Hal ini termasuk pada kategori tinggi dalam penggunaan telepon genggam. Siswa umumnya menggunakan telepon genggam untuk berkomunikasi dengan teman, bermain media sosial dan game. Namun terkadang siswa juga menggunakan telepon genggam untuk belajar seperti menyelesaikan tugas dan mencari informasi materi pembelajaran. Media sosial yang digunakan siswa pun beragam. Dalam penelitian ini media sosial yang menjadi acuan yaitu tiktok. Pengguna tiktok di SD Lab School Unesa Surabaya berada pada kategori sedang. Ada beberapa siswa yang lebih senang bermain media sosial lain seperti instagram, facebook, youtube, dll. Sedangkan berdasarkan dokumentasi hasil belajar menunjukkan hasil rata-rata nilai rapor siswa berada pada kategori rendah yaitu sebesar 89 dan pada kategori tinggi yaitu 95. Nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu sebesar 92.

Maka dari itu, berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian dengan judul “Hubungan Durasi Penggunaan Telepon Genggam Untuk Media Sosial Tiktok Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar”

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti merumuskan rumusan masalah menjadi 3, yaitu: (1) Apakah terdapat hubungan antara durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok dengan hasil belajar ; (2) Apakah terdapat hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar ; (3) Apakah terdapat hubungan antara durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok dan motivasi belajar dengan hasil belajar.

Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah yaitu: (1) Untuk mengetahui hubungan antara durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok dengan hasil belajar ; (2) Untuk mengetahui hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar ; (3) Untuk mengetahui hubungan antara durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok dan motivasi belajar dengan hasil belajar.

Menurut Garini bahwa “gadget sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi”. Gadget memiliki banyak fungsi bagi penggunanya sehingga dinilai lebih memudahkan. Gadget baik laptop, ipad, tablet, atau smartphone adalah teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informai mengenai semua hal yang ada di dunia ini. Gadget adalah teknologi baru di mana setiap orang bisa selangkah lebih maju dari kemarin. Bagaimanapun gadget diperlukan, mempermudah kehidupan dan berpengaruh positif bagi umat manusia. Menurut Garini dalam Rohman (2017: 27), “gadget sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki

banyak fungsi”. Gadget (smartphone) memiliki banyak fungsi bagi penggunanya sehingga dinilai lebih memudahkan. Menurut Derry (2014: 7) “gadget merupakan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia”.

Menurut Van Dijk (2013), yang dikutip oleh Nasrullah dalam buku Media Sosial (2016;11), bahwa “Media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktifitas maupun berkolaborasi, Karena itu media sosial dapat dilihat sebagai medium(fasilitator) online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial.” Media sosial adalah sarana bagi konsumen untuk berbagi informasi teks, gambar, video dan audio dengan satu sama lain dan dengan perusahaan dan sebaliknya (Kotler, Keller 2012: 568).

Menurut Djiwandono, 2006, setiap individu memiliki berbagai motivasi dalam hidupnya. Misalkan seorang siswa yang ingin berprestasi karena ingin diakui dan bukan karena keinginan untuk memperbaiki diri dibandingkan dengan siswa yang ingin berprestasi karena ingin meningkatkan kemampuan, mereka akan mengambil jalan yang berbeda untuk mencapai prestasi itu. Menurut Walgito (2004) motivasi adalah keadaan dalam diri individu atau organisme yang mendorong perilaku ke arah tujuan. Sardiman (2018:75) adalah “Keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai”.

Moh. Surya (1981:32) berpendapat dengan Belajar merupakan sebuah proses usaha yang telah dilakukan oleh masing-masing individu untuk bisa memperoleh sebuah perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan. Selain itu belajar sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Bagi Moh. Surya, belajar kembali pada masing-masing personalnya untuk mau belajar dan mengerti hasil yang bisa didapat dari belajar itu sendiri. Menurut Hamalik (2006:30), hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Sedangkan menurut Muhibbinsyah (2002: 139) selain faktor internal dan eksternal, juga terdapat faktor pendekatan belajar, yaitu “pendekatan belajar dapat dipahami sebagai segala cara strategi yang digunakan siswa dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu”.

METODE

Jenis penelitian pada penelitian ini yaitu kuantitatif deskriptif karena dalam penelitiannya menjelaskan fenomena berupa angka-angka dan analisisnya memakai analisis statistik. Pada penelitian ini menggunakan metode non-eksperimen.

Pada penelitian ini sumber data yang digunakan yaitu data primer dan data sekunder. Data primer didapat melalui metode survei dan observasi. Sedangkan data

sekunder dapat diperoleh melalui dokumentasi. Dalam mengumpulkan data primer peneliti akan menggunakan angket atau kuesioner tentang penggunaan telepon genggam, media sosial dan motivasi belajar yang akan dibagikan kepada siswa kelas V-B di SD Lab School Unesa. Sedangkan untuk data sekunder diperoleh dari dokumentasi hasil belajar siswa sebelumnya yang didapat dari nilai rapot semester ganjil.

Teknik pengumpulan data yaitu dengan menggunakan angket atau kuesioner. Alat ukur penelitian ini dengan menggunakan skala likert guna untuk mengukur sikap dari setiap responden. Peneliti akan membagikan angket berkaitan dengan penggunaan telepon genggam dan motivasi belajar kepada siswa.

Teknik analisis data penelitian ini yaitu analisis data kuantitatif deskriptif dan inferensial. Analisis datanya menggunakan analisis korelasi dimana peneliti berusaha mencari hubungan antara beberapa variabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian :

1. Deskripsi Data

a. Durasi Penggunaan Telepon Genggam Untuk Media Sosial Tiktok Siswa Di SD Lab School Unesa

Hasil analisis deskriptif pada variabel durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok siswa di SD Lab School Unesa Surabaya yang diperoleh dari angket penelitian, dengan hasil angket penelitian (tabel 1) dijelaskan skor 13 menunjukkan skor terendah sedangkan skor 28 menunjukkan skor tertinggi. Data hasil analisis deskriptif pada variabel durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok siswa SD Lab School Unesa Surabaya, dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Statistik Durasi Penggunaan Telepon Genggam Untuk Media Sosial Tiktok

Uraian	Analisis Statistik
Jumlah Skor	510
Skor Minimum	13
Skor Maksimum	28
Rata-rata	20,4
Nilai tengah	21
Standar Deviasi	4,102
Range	15

Sumber: Angket, 2022

Perolehan analisis deskriptif yang didasarkan pada pilihan responden terhadap angket, diperoleh jumlah skor rata-rata sebesar 20,4 dengan jumlah skor seluruhnya 510 dari 25 responden di SD Lab School Unesa Surabaya. Analisis distribusi frekuensi dan presentase pada variabel durasi penggunaan handphone siswa SD Lab School Unesa Surabaya, dijabarkan dalam tabel 2 berikut:

Tabel 2. Frekuensi Dan Presentase Durasi Penggunaan Telepon Genggam Untuk Media Sosial Tiktok

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
24 - 32	Tinggi	5	20%
16 - 23	Sedang	15	60%

8 - 15	Rendah	5	20%
Jumlah		25	100

Sumber: Angket, 2022

Berdasarkan tabel diatas durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok siswa di SD Lab School Unesa Surabaya diketahui pada umumnya menunjukkan durasi penggunaan handphone siswa di SD Lab School Unesa Surabaya berada pada kategori tinggi sebanyak 5 responden (20%), kategori sedang dengan 15 responden (60%) dan kategori rendah 5 responden (20%). Hal tersebut sesuai dengan skor rata-rata (mean) pada hasil analisis angket durasi penggunaan handphone untuk media sosial tiktok siswa di SD Lab School Unesa Surabaya. Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa durasi penggunaan handphone untuk media sosial tiktok siswa di SD Lab School Unesa Surabaya berada pada kategori sedang dengan jumlah 15 responden dari jumlah seluruh responden yaitu 25 dan dengan perolehan presentase 60%.

b. Motivasi Belajar Siswa Di SD Lab School Unesa

Perolehan analisis deskriptif pada variabel motivasi belajar siswa di SD Lab School Unesa Surabaya yang didapat dari penelitian, dengan hasil penelitian (tabel 3) dijelaskan skor 13 menunjukkan skor rendah sedangkan skor 19 menunjukkan skor tinggi. Perolehan data analisis deskriptif pada variabel motivasi belajar siswa SD Lab School Unesa Surabaya, dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Statistik Motivasi Belajar

Uraian	Analisis Statistik
Jumlah Skor	378
Skor Minimum	13
Skor Maksimum	19
Rata-rata	15,12
Nilai tengah	15
Standar Deviasi	1,394
Range	6

Sumber: Angket, 2022

Perolehan Analisis deskriptif berdasarkan pilihan responden terhadap angket, didapat jumlah skor rata-rata sebesar 15,12 dengan jumlah skor seluruhnya 378 dari 25 responden di SD Lab School Unesa Surabaya. Analisis distribusi frekuensi dan presentase pada variabel motivasi belajar siswa SD Lab School Unesa Surabaya, dijabarkan dalam tabel 4 berikut:

Tabel 4. Frekuensi Dan Presentase Motivasi Belajar

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
15 - 20	Tinggi	18	72
10 - 14	Sedang	7	28
5 - 9	Rendah	0	0
Jumlah		25	100

Sumber: Angket, 2022

Berdasarkan tabel diatas motivasi belajar siswa di SD Lab School Unesa Surabaya dapat dilihat bahwa pada umumnya responden menyatakan penggunaan media sosial tiktok siswa di SD Lab School Unesa Surabaya berada pada kategori tinggi sebanyak 18 responden (72%), kategori sedang dengan 7 responden (28%) dan kategori rendah 0 responden (0%). Hal tersebut sesuai dengan skor rata-rata

pada hasil analisis angket motivasi belajar siswa di SD Lab School Unesa Surabaya. Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa motivasi belajar siswa di SD Lab School Unesa Surabaya berada pada kategori tinggi dengan jumlah 18 responden dari jumlah seluruh responden yaitu 25 dan dengan perolehan presentase 72%.

c. Hasil Belajar Siswa Di SD Lab School Unesa

Perolehan analisis deskriptif pada variabel hasil belajar siswa di SD Lab School Unesa Surabaya yang didapat dari nilai rapor semester gasal, dengan hasil penelitian (tabel 5) dijelaskan skor 89 menunjukkan skor terendah sedangkan skor 95 menunjukkan skor tertinggi. Perolehan data analisis deskriptif pada variabel hasil belajar siswa SD Lab School Unesa Surabaya, dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Statistik Hasil Belajar Siswa

Uraian	Analisis Statistik
Jumlah Skor	2288
Skor Minimum	89
Skor Maksimum	95
Rata-rata	92
Nilai tengah	91
Standar Deviasi	1,335
Range	6

Sumber: Rapor Semester Gasal, 2021-2022

Perolehan analisis deskriptif yang didasarkan pada pilihan responden terhadap angket, diperoleh jumlah skor rata-rata sebesar 92 dengan jumlah skor seluruhnya 2288 dari 25 responden di SD Lab School Unesa Surabaya. Analisis distribusi frekuensi dan presentase pada variabel hasil belajar siswa SD Lab School Unesa Surabaya, dijabarkan dalam tabel 6 berikut:

Tabel 6. Frekuensi Dan Presentasi Hasil Belajar Siswa

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
93 - 95	Tinggi	4	16
91 - 92	Sedang	14	56
89 - 90	Rendah	7	28
	Jumlah	25	100

Sumber: Hasil Analisis Rapor Semester Gasal, 2021-2022

Berdasarkan tabel diatas hasil belajar siswa di SD Lab School Unesa Surabaya dijelaskan bahwa hasil belajar siswa di SD Lab School Unesa Surabaya berada pada kategori tinggi sebanyak 4 responden (16%), kategori sedang dengan 14 responden (56%) dan kategori rendah 7 responden (28%). Hal tersebut sesuai dengan skor rata-rata (mean) pada hasil analisis hasil belajar siswa di SD Lab School Unesa Surabaya. Berdasarkan tabel 6 hasil belajar siswa di SD Lab School Unesa Surabaya berada pada kategori sedang dengan jumlah 14 responden dari jumlah seluruh responden yaitu 25 dan dengan perolehan presentase 56%.

2. Uraian Data

a. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan dalam menentukan sebaran data residual berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas Kolmogorov Smirnov residual durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok dan motivasi belajar dengan hasil belajar, dijabarkan dalam tabel 7 berikut:

Tabel 7. Uji normalitas residual durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok dan motivasi belajar dengan hasil belajar

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	,77962382
Most Extreme Differences	Absolute	,173
	Positive	,173
	Negative	-,137
Test Statistic		,173
Asymp. Sig. (2-tailed)		,051 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber: Analisis Data Primer, 2022

Berdasarkan tabel 7, dijelaskan uji normalitas kolmogorov smirnov residual durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok dan motivasi belajar dengan hasil belajar menunjukkan hasil 0,051. Maka hasil data tersebut berdistribusi normal dengan perbandingan hasil uji normalitas pada tabel yaitu $0,051 > 0,05$.

b. Uji validitas dan reliabilitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan bahwa variabel yang diukur memang benar-benar variabel yang hendak diteliti oleh peneliti (Cooper dan Schindler, dalam Zulganef, 2006). Selain itu Ghozali (2009) menyatakan bahwa uji validitas digunakan untuk mengukur sah, atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut.

Menurut Sugiyono (2017: 130) menyatakan bahwa uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Menurut Sumadi Suryabrata (2004: 28) reliabilitas menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran dengan alat tersebut dapat dipercaya. Hasil pengukuran harus reliabel dalam artian harus memiliki tingkat konsistensi dan kemantapan.

Pada penelitian ini, responden berasal dari kelas V SD Lab School Unesa dengan jumlah responden yaitu 25 siswa. Uji coba angket dilakukan untuk mengetahui pertanyaan atau pernyataan dalam angket tersebut valid dan reliabel atau tidak. Uji validitas dan reliabilitas angket durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok dan motivasi belajar, dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 8. Uji validitas durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok

Item	R _{hitung}	R _{tabel}	Sig.	Kategori
1	0,404	0,396	0,045	Valid
2	0,279	0,396	0,177	Tidak Valid
3	0,490	0,396	0,013	Valid
4	0,266	0,396	0,198	Tidak Valid
5	-0,213	0,396	0,307	Tidak Valid
6	-0,253	0,396	0,222	Tidak Valid
7	0,553	0,396	0,004	Valid
8	0,597	0,396	0,002	Valid
9	0,640	0,396	0,001	Valid
10	0,324	0,396	0,114	Tidak Valid
11	0,438	0,396	0,029	Valid
12	0,380	0,396	0,061	Tidak Valid
13	0,454	0,396	0,023	Valid
14	0,514	0,396	0,009	Valid

Sumber: Analisis Data Primer, 2022

Syarat uji validitas yaitu sebagai berikut:

- Jika r hitung > r tabel, maka kuesioner atau angket dinyatakan berkorelasi signifikan (valid)
- Jika r hitung < r tabel, maka kuesioner atau angket dinyatakan tidak berkorelasi signifikan (tidak valid)

Jadi data yang didapat (tabel 8) terdapat 6 item yaitu nomor 2, 4, 5, 6, 10, 12 yang dinyatakan tidak valid. Nomor yang dinyatakan tidak valid tidak dimasukkan dalam perhitungan. Uji reliabilitas durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok, dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 9. Reliabilitas durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok

Cronbach's Alpha	r tabel	Keterangan
0,655	0,60	Reliabel

Sumber: Analisis Data Primer, 2022

Syarat uji reliabilitas yaitu sebagai berikut:

- Jika nilai Cronbach's Alpha > 0,60, maka kuesioner atau angket dinyatakan reliabel
- Jika nilai Cronbach's Alpha < 0,60, maka kuesioner atau angket dinyatakan tidak reliabel

Data tabel yang diperoleh dari instrumen angket pada penelitian ini adalah reliabel karena nilai cronbach's alpha > r tabel.

Tabel 10. Uji validitas motivasi belajar

Item	R _{hitung}	R _{tabel}	Sig.	Kategori
1	0,457	0,396	0,022	Valid
2	0,000	0,396	1,000	Tidak Valid
3	0,462	0,396	0,020	Valid
4	0,493	0,396	0,012	Valid
5	0,000	0,396	1,000	Tidak Valid
6	-0,292	0,396	0,157	Tidak Valid
7	-0,146	0,396	0,487	Tidak Valid
8	0,501	0,396	0,011	Valid
9	-0,111	0,396	0,596	Tidak Valid
10	-0,108	0,396	0,608	Tidak Valid
11	-0,250	0,396	0,228	Tidak Valid
12	0,437	0,396	0,029	Valid

13	-0,134	0,396	0,524	Tidak Valid
14	0,409	0,396	0,042	Valid

Sumber: Analisis Data Primer, 2022

Jadi data yang diperoleh (tabel 10) terdapat 8 item yaitu nomor 2, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 13 yang dinyatakan tidak valid. Nomor yang dinyatakan tidak valid tidak dimasukkan dalam perhitungan. Uji reliabilitas motivasi belajar, dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.11. Uji reliabilitas motivasi belajar

Cronbach's Alpha	r tabel	Keterangan
0,643	0,60	Reliabel

Sumber: Analisis Data Primer, 2022

Data tabel yang diperoleh dari instrumen angket pada penelitian ini adalah reliabel karena nilai cronbach's alpha > r tabel.

c. Uji hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui ada atau tidak ada hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Data yang telah didapat kemudian dianalisis dan diuji menggunakan uji T (parsial) dan uji F. Uji T (parsial) digunakan untuk mengukur setiap variabel bebas terhadap variabel terikatnya, sedangkan uji F digunakan untuk mengukur hubungan variabel bebas secara menyeluruh dengan variabel terikatnya. Uji hipotesis dilakukan antara (1) hubungan durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok dengan hasil belajar ; (2) hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar ; (3) hubungan durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok dan motivasi belajar dengan hasil belajar. Uji hipotesis disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 12. Uji t (parsial) hubungan durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok dengan hasil belajar

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	87,702	1,215		72,202	,000
	Durasi Penggunaan Handphone Untuk Media Sosial Tiktok	,189	,058	,559	3,237	,004

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: Analisis Data Primer, 2022

Berdasarkan tabel 12, diketahui nilai signifikansi durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok dengan hasil belajar yaitu sebesar 0,004 dan nilai t hitung yaitu sebesar 3,237. Sesuai dengan pengukuran pengambilan keputusan uji t(parsial) bahwa nilai signifikansi 0,004 < 0,05 dan nilai t hitung 3,237 > nilai t tabel 2,059 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya ada hubungan antara durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok dengan hasil belajar siswa kelas V SD Lab School Unesa Surabaya.

Tabel 4.17. Uji t (parsial) hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	83,151	2,823		29,453	,000
	Motivasi Belajar	,460	,154	,529	2,990	,007

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: Analisis Data Primer, 2022

Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai signifikansi motivasi belajar dengan hasil belajar yaitu sebesar 0,261 dan nilai t hitung yaitu sebesar 2,990. Sesuai dengan pengukuran pengambilan keputusan uji t (parsial) bahwa nilai signifikansi $0,007 < 0,05$ dan nilai t hitung $2,990 > 2,059$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa kelas V SD Lab School Unesa Surabaya.

Tabel 4.18. Uji F hubungan durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok dan motivasi belajar dengan hasil belajar

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	20,265	2	10,133	8,609	,002 ^b
	Residual	25,895	22	1,177		
	Total	46,160	24			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Durasi Penggunaan Handphone Untuk Media Sosial Tiktok, Motivasi Belajar

Sumber: Analisis Data Primer, 2022

Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai signifikansi durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok dan motivasi belajar dengan hasil belajar yaitu sebesar 0,002 dan nilai f hitung yaitu sebesar 8,609. Sesuai dengan pengukuran pengambilan keputusan uji f bahwa nilai signifikansi $0,002 < 0,05$ dan nilai f hitung $8,609 > 3,42$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada hubungan antara durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok dan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa kelas V SD Lab School Unesa Surabaya.

Pembahasan:

Pada penelitian ini, untuk mengumpulkan data durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok pada siswa kelas V-B SD Lab School Unesa Surabaya yaitu dengan menggunakan angket yang kemudian diukur menggunakan skala likert. Berdasarkan data yang telah diperoleh tentang durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok pada siswa kelas V-B SD Lab School Unesa Surabaya, diketahui bahwa durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok berada pada kategori sedang. Umumnya siswa memiliki telepon genggam pribadi yang dapat digunakan untuk belajar, bermain dan aktivitas lainnya. Namun terdapat beberapa siswa yang masih menggunakan telepon genggam milik orang tua. Walaupun terdapat siswa yang tidak memiliki telepon genggam pribadi tetapi mereka tetap bisa menggunakannya dengan baik. Ujar Komisioner KPAI, Margaret Aliyatul Maimunah, dalam keterangan pers secara virtual, Rabu (22/7). Ada sekitar 71,3 persen anak yang telah memiliki gadget sendiri, dengan rincian 17,1 persen menyatakan gadget masih berada di bawah kepemilikan penuh orang tua dan 11,6 persen menunjukkan kepemilikan bersama gadget antara orang tua dan anak. Durasi penggunaan telepon genggam dalam hitungan jam termasuk pada hari sabtu dan minggu rata-rata penggunaannya yaitu 20 jam per minggu. Durasi penggunaan telepon genggam kategori tinggi yaitu lebih dari 3 jam dalam sehari, kategori sedang yaitu sekitar 3 jam

dalam sehari, dan kategori rendah yaitu kurang dari 3 jam dalam sehari. Pada penelitian ini diketahui durasi penggunaan telepon genggam siswa kelas V-B SD Lab School Unesa Surabaya yaitu lebih dari 3 jam dalam sehari yang digunakan untuk berkomunikasi dengan teman, bermain tiktok dan bermain game. Dengan durasi penggunaan telepon genggam yang berlebihan, dapat menimbulkan banyak pengaruh bagi siswa. Misalnya yaitu pengaruh buruknya siswa menjadi lupa akan kewajibannya sebagai pelajar dan lebih asyik bermain telepon genggam. Namun di samping itu ada juga pengaruh positif seperti menemukan ide-ide kreatif dan menambah wawasan. Pada umumnya siswa SD Lab School Unesa Surabaya mempunyai akun media sosial sendiri. Dari data yang diperoleh, hanya sebagian siswa SD Lab School Unesa Surabaya yang gemar bermain media sosial tiktok. Selain itu sebagian besar siswa SD Lab School Unesa tidak sering dalam bermain media sosial tiktok.

Menurut Handrianto mengatakan bahwa, gadget memiliki dampak positif dan juga negatif. Dampak positif tersebut antara lain: (1) Berkembangnya imajinasi; (2) Melatih kecerdasan; (3) Meningkatkan rasa percaya diri; (4) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. Dampak Negatif Penggunaan Gadget yaitu: (1) Penurunan konsentrasi saat belajar; (2) Malas menulis dan membaca; (3) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi; (4) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan; (5) Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat; (6) Menghambat kemampuan berbahasa; (7) Dapat mempengaruhi perilaku anak.

Media sosial menurut Dr. Rulli Nasrullah M.Si. dalam buku Media Sosial (2016; 13), menyimpulkan bahwa Media Sosial merupakan medium di internet yang memungkinkan penggunanya mempresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerjasama, saling berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lainnya, dan membentuk ikatan sosial secara virtual. Sedangkan tiktok adalah platform video pendek yang memungkinkan penggunanya untuk mengembangkan kreativitasnya. Tiktok juga menyediakan fitur-fitur seperti musik, filter pada video, striker dan efek video, dan masih banyak lagi. Selain itu pengguna tiktok juga dapat menikmati konten-konten yang telah dibuat oleh orang lain. Pengguna tiktok mayoritas adalah generasi milenial karena dengan fitur yang tersedia akan memudahkan penggunanya untuk mengedit video atau hanya sekedar menikmatinya.

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung Uno (2017:23). Pada penelitian ini, untuk mengumpulkan data motivasi belajar pada siswa kelas V-B SD Lab School Unesa Surabaya yaitu dengan menggunakan angket yang kemudian diukur menggunakan skala likert. Motivasi belajar siswa di SD Lab School Unesa Surabaya dapat dilihat bahwa data yang diperoleh menunjukkan motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi. Dari data yang diperoleh, siswa SD Lab School Unesa Surabaya selalu aktif mengikuti pembelajaran dan memperhatikan guru. Selain itu siswa juga mengerjakan tugas tepat waktu dan bersungguh-sungguh. Siswa merasa

senang belajar karena orang tua melengkapi fasilitas belajarnya dengan nyaman.

Hasil belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999:250), hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesikannya bahan pelajaran. Pada penelitian ini, untuk mengukur hasil belajar yaitu menggunakan dokumentasi nilai rapor semester gasal. Nilai tersebut didapat dari wali kelas V-B SD Lab School Unesa Surabaya. Nilai-nilai yang diambil hanya nilai pengetahuan dari lima mata pelajaran. Mata pelajaran yang dimaksud yaitu; (1) Bahasa Indonesia; (2) Matematika; (3) IPA; (4) IPS; (5) PPKn. Hasil belajar siswa SD Lab School Unesa Surabaya berada pada kategori sedang.

Berdasarkan perhitungan data yang telah diperoleh dari hasil angket durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok dan motivasi belajar, didapatkan hasil dari sedang hingga tinggi. Untuk mengetahui ada atau tidak ada hubungan dari hasil penelitian maka dilakukan uji t (parsial) dan uji f untuk mengetahui hubungan dari masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat dan hubungan dari variabel bebas secara keseluruhan terhadap variabel terikatnya.

Sebelum melakukan uji t (parsial) dan uji f, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas, uji variabilitas dan uji reliabilitas. Dalam uji normalitas menggunakan kolmogorov smirnov residual durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok dan motivasi belajar dengan hasil belajar. Uji normalitas menggunakan bantuan *IBM SPSS Versi 24.00*. Uji normalitas menunjukkan hasil 0,051. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal dengan hasil uji normalitas pada tabel sebesar $0,051 > 0,05$. Selanjutnya uji validitas dan uji reliabilitas juga menggunakan bantuan *IBM SPSS Versi 24.00*. Uji validitas durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok menunjukkan terdapat 6 item yaitu nomor 2, 4, 5, 6, 10, 12 yang dinyatakan tidak valid. Selanjutnya uji validitas motivasi belajar menunjukkan terdapat 8 item yaitu nomor 2, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 13 yang dinyatakan tidak valid. Uji reliabilitas pada durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok dan motivasi belajar keduanya menunjukkan hasil yang reliabel.

Selanjutnya yaitu uji hipotesis menggunakan uji t (parsial) dan uji f dengan bantuan *IBM SPSS Versi 24.00*. Uji t (parsial) durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok dengan hasil belajar diketahui nilai signifikansi yaitu sebesar 0,004 dan nilai t hitung yaitu sebesar 3,327. Sesuai dengan pengukuran pengambilan keputusan uji t (parsial) bahwa nilai signifikansi $0,004 < 0,05$ dan nilai t hitung $3,327 >$ nilai t tabel 2,059 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada hubungan antara durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok dengan hasil belajar siswa kelas V SD Lab School Unesa Surabaya. Sedangkan uji t (parsial) motivasi belajar

dengan hasil belajar diketahui nilai signifikansi yaitu sebesar 0,007 dan nilai t hitung yaitu sebesar 2,990. Sesuai dengan pengukuran pengambilan keputusan uji t (parsial) bahwa nilai signifikansi $0,007 < 0,05$ dan nilai t hitung $2,990 > 2,059$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa kelas V SD Lab School Unesa Surabaya. Uji f durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok dan motivasi belajar dengan hasil belajar diketahui nilai signifikansi yaitu sebesar 0,002 dan nilai f hitung yaitu sebesar 8,609. Sesuai dengan pengukuran pengambilan keputusan uji f bahwa nilai signifikansi $0,002 < 0,05$ dan nilai f hitung $8,609 > 3,42$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada hubungan antara durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok dan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa kelas V SD Lab School Unesa Surabaya.

Sesuai hasil analisis tersebut diketahui bahwa durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok dapat memberikan peranan pada hasil belajar siswa. Begitu pun dengan motivasi belajar juga dapat memberikan peranan pada hasil belajar siswa. Semakin bisa mengatur penggunaan telepon genggam dengan baik maka hasil belajar yang diperoleh akan tinggi. Begitu juga dengan tingkat motivasi belajar yang tinggi dapat memperoleh hasil belajar yang baik.

Hasil penelitian ini sependapat dengan hasil Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Istiqomah pada tahun 2019 yang berjudul “Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ips Kelas V Sd Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Semarang” hasil penelitiannya yaitu (1) Ada hubungan yang positif dan signifikan antara variabel intensitas penggunaan gadget dengan hasil belajar IPS kelas V SDN Gugus Drupadi Kota Semarang, ditunjukkan koefisien r hitung 0,405 dan r tabel 0,1422 ($0,405 > 0,1422$). Hal ini berarti jika intensitas penggunaan gadget baik maka hasil belajar siswa juga baik; (2) Ada hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Gugus Drupadi Kota Semarang, yang ditunjukkan dengan r hitung 0,300 dan r tabel 0,1422 ($0,300 > 0,1422$). Hal ini berarti dengan memiliki motivasi yang baik dalam pembelajaran maka hasil belajar yang diperoleh siswa akan baik; (3) Ada hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar secara bersama – sama dengan hasil belajar IPS kelas V SDN Se-Gugus Drupadi Kota Semarang, yang ditunjukkan dengan r hitung 0,469 dan r tabel 0,1422 ($0,469 > 0,1422$). Hal ini berarti intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar secara bersama mempengaruhi hasil belajar siswa.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Jeni Hamzah pada artikelnya yang berjudul “Hubungan Penggunaan Gadget Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ipa Siswa Di Sd Negeri Pai Kota Makassar” hasil penelitiannya yaitu (1) Penggunaan gadget pada pembelajaran IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar didominasi pada kategori sedang. (2) Motivasi belajar pada pembelajaran IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar didominasi pada kategori tinggi. (3) Hasil belajar pada pembelajaran IPA siswa di SD

Negeri PAI Kota Makassar didominasi pada kategori tinggi. (4) Ada hubungan antara penggunaan gadget dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar.

Sugihartono, dkk. (2007: 76-77), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar dan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor internal pada penelitian ini yaitu motivasi belajar, sedangkan faktor eksternal yaitu penggunaan handphone untuk media sosial tiktok. Menurut Oemar Hamalik (2003: 146) terdapat tujuh komponen yang memengaruhi proses belajar mengajar yakni: 1) Tujuan mengajar; 2) Siswa yang belajar; 3) Guru yang mengajar; 4) Metode mengajar; 5) Alat bantu mengajar; 6) Penilaian evaluasi; dan 7) Situasi pengajaran. Pada penelitian ini motivasi dan hasil belajar yang tidak stabil dapat dipengaruhi oleh beberapa hal tersebut misalnya cara guru mengajar, metode pembelajaran, media yang digunakan, dorongan orangtua dan fasilitas pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dari hubungan durasi penggunaan telepon genggam dan media sosial tiktok dan hasil belajar dengan hasil belajar siswa kelas V di SD Lab School Unesa Surabaya, maka hasil dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Ada hubungan antara durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok dengan hasil belajar siswa kelas V di SD Lab School Unesa Surabaya. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi yaitu $0,004 < 0,05$ dan nilai t hitung yaitu sebesar $3,327 > \text{nilai } t \text{ tabel } 2,059$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada hubungan antara durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok dengan hasil belajar siswa kelas V SD Lab School Unesa Surabaya. Hal ini menunjukkan bahwa durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok dapat memberikan peranan terhadap hasil belajar siswa. Dengan penggunaan telepon genggam yang terkontrol dan terkendali serta dengan adanya pengawasan terhadap penggunaan media sosial pada anak maka dapat berpengaruh baik pada hasil belajarnya.
2. Ada hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa kelas V di SD Lab School Unesa Surabaya. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi yaitu $0,007 < 0,05$ dan nilai t hitung $2,990 > 2,059$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa kelas V SD Lab School Unesa Surabaya. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar dapat memberikan peranan terhadap hasil belajar siswa. Dengan motivasi dari dalam siswa yang tinggi misalnya aktif mengikuti pembelajaran,

memperhatikan guru dan mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh dapat mempengaruhi hasil belajar yang baik. Selain itu motivasi dari luar siswa misalnya dorongan dari orang tua maupun guru dan fasilitas belajar yang terpenuhi juga dapat mempengaruhi hasil belajar yang baik.

3. Ada hubungan antara durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok dan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa kelas V SD Lab School Unesa Surabaya. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi yaitu $0,002 < 0,05$ dan nilai f hitung $8,609 > 3,42$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada hubungan antara durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok dan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa kelas V SD Lab School Unesa Surabaya. Hal ini menunjukkan bahwa durasi penggunaan telepon genggam untuk media sosial tiktok dan motivasi belajar dapat memberikan peranan terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan telepon genggam dan media sosial yang terkendali dapat mempengaruhi hasil belajar agar baik dan stabil. Motivasi belajar dalam diri siswa dan luar siswa yang tinggi juga dapat mempengaruhi hasil belajar yang baik dan stabil.

Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Penggunaan telepon genggam pada siswa perlu dibatasi dan diawasi, karena dengan penggunaan telepon genggam yang terkontrol dan teratur dapat memberikan dampak baik bagi siswa.
2. Penggunaan media sosial pada siswa perlu pengawasan dari orangtua. Siswa yang belum cukup umur atau dibawah 13 tahun sebaiknya tidak diberikan akses media sosial sendiri.
3. Bagi guru dan calon guru perlu memperhatikan beberapa hal yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Motivasi belajar berasal dari dalam diri siswa dan luar siswa. Untuk menumbuhkan motivasi belajar dari luar siswa sebaiknya dilakukan pengenalan karakter setiap siswa. Guru dan calon guru harus mengetahui hal-hal yang memungkinkan siswa termotivasi untuk belajar. Selain itu juga harus memperhatikan hal-hal yang mungkin dapat mempengaruhi hasil belajarnya.
4. Untuk peneliti di masa mendatang diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini. Karena penelitian ini hanya fokus pada media sosial tiktok saja, maka untuk penelitian selanjutnya dapat mengubah variabel bebas atau mengembangkan variabel bebasnya yang akan diteliti agar mengetahui secara rinci hal-hal yang dapat mempengaruhi motivasi belajar dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Bastari, E. (2018). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Sukabumi Indah Bandar Lampung Tahun 2018/2019. *Jurnal Pendidikan*, 1–174.
- Gede Yenny Apriani, D. (2021). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Dan V Di SD N 3 Candikuning. *Jurnal Medika Usada*, 4(1), 7–11.
- Hafsah, S. (2018). Pengaruh Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar Siswa Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Hamzah, J. (2021). *Hubungan Penggunaan Gadget Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ipa Siswa Di Sd Negeri Pai Kota Makassar Relationship*.
- Han, E. S., & goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, A. (2019). Teori Motivasi dan Pengukurannya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 14–34.
- HARTINA. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Siswa Di Sd Negeri 2 Kendari*. 9–31.
- Indriyani. (2019). Hubungan Pemberian Penguatan Dengan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran PKN Peserta Didik Kelas IV Min 9 Bandar Lampung. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Kurniawan, C. A. (2014). Motivasi Belajar Menurut Al-Zarnuji: Analisis teks motivasi belajar dalam kitab Alala. *Elctronic Thesis Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*, 9–31.
- Marini, R. (2019). Pengaruh Media Sosial Tik Tok Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik di SMPN 1 Gunung Sugih Lab. Lampung Tengah.
- Mehta, C. R., & Patel, N. R. (2011). IBM SPSS Exact Tests. 2011, January, 1–236.
- Rohani, S. N. (2021). *Pengaruh Gadget Bagi Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi*. 34–38.
- Sari, M. I. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mi Thoriqotussa'Adah Pujon Kabupaten Malang. *Skripsi*, 1–12
- Istiqomah, W. (2019). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Gugus Druopadi Kecamatan Gunungpati Semarang. Skripsi.
- Pramesti, J. A. (2019). Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar Pada Anak Siswa Siswi Kelas IV dan V Di Sekolah Dasar Negeri Slambur Kabupaten Madiun. Skripsi.
- Selan, D. O. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah*.
- Mukarromah, T. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di DusunSetia Bumi Kecamatan Seputih Banyak. Skripsi.
- Arikunto, P. D. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dr. Hamzah B. Uno, M. (2011). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, D. N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. bandung: PT Remaja Rosdakarya

