

Dampak Media Sosial (*Facebook*) dan *Gadget* Terhadap Motivasi Belajar

Kartika Mariskhana

Manajemen Informatika, AMIK Bina Sarana Informatika

kartika.kma@bsi.ac.id

ABSTRACT

Mts Al Makmur Parungpanjang is the first junior high school to promote Islamic religious education and general knowledge. In MTs Al Makmur parungpanjang there is a phenomenon that concerns educators in schools and also parents where in the daily life of the wider community is well known ie social media (facebook) and gadgets. This study aims to test and analyze how big the impact of social media (facebook) and gadgets on student motivation in MTs Al-Makmur Parungpanjang. The survey method used in this study is by random sampling and calculate the questionnaire results that have been filled by students by using slovin formula, where there are population for class VIII as many as 202 students and from that number obtained sample of 135 students. The results showed that social media (facebook) and gadgets impact simultaneously on students' motivation in MTs Al Makmur parungpanjang. The conclusion of this research is social media (facebook) and gadget is electronic media which become means in obtaining various information, both in the interest of education and also outside of education. Social media (facebook) and gadgets also contribute to the formation of the mindset and behavior of students in learning activities and activities outside the school, so it can be the attention of the school to its students to see the pattern of increased or decreased student learning motivation, therefore the required power better efforts of the school and parents as supervisors of student activities in order to create a good generation.

Keywords: Social Media (facebook), Gadget and Student Motivation

I. PENDAHULUAN

Di zaman yang serba digital saat ini, perangkat elektronik sudah menjadi kebutuhan utama pada setiap lapisan masyarakat dan diberbagai bidang. Adanya media sosial (*facebook*) dan *gadget* yang hadir ditengah-tengah kehidupan masyarakat, menjadikan hal biasa dalam aktivitas sehari-hari. Pada penelitian ini, penulis mencari tahu seberapa besar dampak media sosial (*facebook*) dan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa di MTs Al-Makmur Parungpanjang. Dengan adanya fenomena tersebut, terkait dengan keberadaan media sosial (*facebook*) dan *gadget* dilingkungan siswa-siswi menjadi perhatian apakah dapat memberi dampak positif atau negatif bagi motivasi belajar siswa-siswi disekolah. Suatu keseriusan yang wajib juga menjadi perhatian bagi orang tua kepada putra-putri mereka untuk mengawasi penggunaan media sosial (*facebook*) dan *gadget* secara bijak baik di dalam rumah maupun di luar rumah.

Dampak yang sangat merugikan bila keberadaan penggunaan media sosial (*facebook*) dan *gadget* sebagai media informasi bagi siswa-siswi tidak diawasi dengan baik oleh orang tua. Kesalahan dalam pemahaman informasi yang diterima oleh siswa-siswi dapat berakibat buruk, salah satunya pada motivasi belajar siswa di dunia pendidikan. Dalam hal ini, sangat dibutuhkan pengawasan dan kerjasama orang tua untuk mendampingi putra-putri mereka dalam mengakses penggunaan media sosial (*facebook*) dan *gadget* agar pengalagunaan media tersebut menjadi tepat sasaran atau tepat guna bagi putra-putri.

II. METODOLOGI PENELITIAN

A. Media Sosial

Menurut Kango (2015) Media merupakan elemen penting yang menjadi pangkal dari perubahan sosial. Media dilihat sebagai kekuatan sosial dari luar yang masuk (atau dimasukkan) ke dalam situasi sosial tertentu dan mengakibatkan efek perubahan beruntun. Menurut Nasrullah (2016) Media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan penggunaa mempresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lainnya dan membentuk ikatan sosial secara virtual.

Menurut Nasrullah (2016) Media sosial mempunyai karakteristik yaitu:

1. **Jaringan (*network*) Antar Pengguna**, Media sosial dapat terbangun dari struktur sosial yang terbentuk di dalam jaringan atau internet.
2. **Informasi (*Information*)**, Informasi menjadi entitas yang penting dari media sosial. Tak seperti media lainnya di internet, pengguna media sosial mengkreasikan merepresentasi identitasnya, melakukan interaksi berdasarkan informasi, menjadi komoditas yang dikonsumsi antar pengguna.
3. **Interaksi**, Secara sederhana interkasi yang terjadi di media sosial minimal berbentuk saling mengomentari atau memberikan tanda seperti jempol "*like*" di *facebook*. Contoh lain yaitu saling mempromosikan dan membagi perasaan terhadap informasi pengguna di *facebook*, pengguna juga bisa menandai teman-teman di jaringannya terhadap informasi tersebut.

4. **Penyebaran (Share/sharing)**, adalah komentar yang tidak sekedar opini, tetapi juga data atau fakta terbaru. Penyebaran menjadi penting dimedia sosial diantaranya upaya membagi informasi yang dianggap penting kepada komunitas media sosial lainnya, menunjukkan posisi terhadap sebuah isu atau informasi yang disebar, konten yang disebar merupakan sarana untuk menambah informasi atau data baru lainnya sehingga konten menjadi semakin lebih lengkap. Mulai dari media berita online, situs perusahaan, sampai pada media pendidikan di internet pun menggunakan tombol “share” di laman mereka.

Salah satu media sosial yang akan dibahas kali ini adalah *Facebook*. Menurut Ketut Sukemi dkk (2015) *Facebook* merupakan salah satu jaringan sosial dimana para pengguna dapat berinteraksi dengan orang lain di seluruh dunia.

Jaringan *Facebook* juga membuat para pengguna berfikir untuk memanfaatkannya tidak hanya mengunggah foto, memperbaharui status tetapi orang yang ingin mencari keuntungan seperti membuat website bisnis secara online, pendidikan hingga kriminalitas. *Facebook* juga memiliki dampak negatif seperti penipuan, penculikan bahkan sampai pembunuhan.

B. Gadget

Menurut Kuncoro (2009) *Gadget* adalah sebuah fitur berteknologi tinggi. *Gadget* juga adalah sebuah piranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna dan umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Keberadaan *gadget* memberi pengaruh positif dan negatif, salah satu faktor-faktor yang mempengaruhi antara lain, Efendi (2013):

1. Menambah pengetahuan, dengan menggunakan *gadget* yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat mendapatkan informasi mengenai tugas sekolah.
2. Melatih kreativitas siswa, kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk ADHD (*attention deficit hyperactivity disorder*) dimana ini merupakan gangguan perkembangan dalam peningkatan aktivitas motorik anak-anak diuntungkan oleh permainan yang memiliki daya kreativitas tinggi terdapat di *gadget*.
3. Mengganggu konsentrasi belajar, *Gadget* memiliki fitur-fitur yang canggih seperti kamera, video, *games*, dll. Fitur-fitur tersebut dapat mengganggu proses pembelajaran disekolah ketika proses belajar berlangsung.
4. Mempengaruhi perilaku siswa, Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi adalah pengetahuan terlengkap dan final.

C. Motivasi Belajar

Menurut Jariswandana (2012) Motivasi berasal dari kata “motif” yang berarti daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi dapat dikatakan sebagai suatu perubahan energi dari dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Menurut Uno (Hendrayana, 2014) motivasi adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku.

Belajar menurut Saekhan Muchith (Handika, 2011) adalah suatu proses yang menitikberatkan proses penggunaan ingatan, retensi, pengolahan informasi dan aspek-aspek yang bersifat intelektualitas lainnya.

Menurut Uno (2015) Indikator dari motivasi belajar adalah Adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Berdasarkan pada persoalan yang diteliti, metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Metode riset kuantitatif yang dijelaskan oleh Sugiono (2008) dikenal sebagai metode penelitian sebagai cara yang berlandaskan pada filsafat positivisme. Metode yang digunakan ini untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Pada penelitian ini, penulis dalam teknik pengambilan sampel dilakukan dengan perhitungan teknik sampel yang terdapat di lokasi penelitian yakni MTs Al Makmur Parungpanjang. Pengumpulan data kuantitatif/ statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Menghindari kesalahan dalam mengartikan variabel yang dianalisis, perlu dijelaskan definisi operasional masing-masing variabel itu.

Tabel 1. Operasional Variabel

Variabel Konsep	Dimensi	Indikator
Media Sosial (facebook)	1. Jaringan 2. Informasi 3. Interkasi 4. Alokasi waktu penggunaan facebook	1. Siswa dapat berteman dengan siapa saja 2. Siswa dapat melakukan komunikasi dengan menggunakan facebook 3. Siswa dapat memberikan informasi yang terbaru melalui facebook 4. Siswa dapat berinteraksi dengan pengguna facebook lainnya 5. Siswa dapat menggunakan facebook pada waktu luang
<i>Gadget</i>	1. Menambah pengetahuan	1. <i>Gadget</i> memberi kemudahan memperoleh

X2	2. Melatih kreativitas siswa 3. Mengganggu konsentrasi belajar 4. Mempengaruhi perilaku siswa	informasi pelajaran 2. <i>Gadget</i> dapat melatih kreativitas anak dalam belajar 3. <i>Gadget</i> mengganggu konsentrasi belajar anak 4. <i>Gadget</i> mempengaruhi perilaku anak disekolah 5. <i>Gadget</i> mempengaruhi perilaku anak dirumah
Motivasi Belajar Y	1. Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa	1. Siswa memiliki hasrat dan keinginan berhasil 2. Siswa memiliki dorongan dan kebutuhan dalam belajar 3. Siswa memiliki harapan dan cita-cita masa depan 4. Siswa memiliki penghargaan dalam belajar 5. Siswa memiliki lingkungan yang kondusif sehingga dapat belajar dengan baik.

Sumber: (Mariskhana, 2018)

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis yaitu kuesioner. Data kuantitatif dikumpulkan dengan menggunakan alat ukur yang bisa langsung memberikan hasil ukur atau dengan diturunkan menggunakan formula matematik yang sesuai dengan variabel yang terlibat dalam pembahasan.

Kuesioner merupakan sebuah format angket yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan untuk memperoleh berbagai informasi dari responden. Hasil kuisisioner ini yang akan diangkakan (kuantitatif) dan di analisis secara statistik untuk menarik kesimpulan penelitian. Tujuannya agar untuk memperoleh informasi relevan dengan masalah dan tujuan penelitian. Hal yang diperhatikan oleh penulis dalam menyusun kuisisioner yaitu pernyataan yang sesuai dengan hipotesa dan tujuan penelitian.

D. Metode Analisis

Sebelum dilakukan analisis terhadap indikator yang digunakan, dalam penelitian ini penulis terlebih dahulu dilakukan uji instrument untuk mengukur validitas dan reliabilitas atas instrument media sosial (*facebook*), *gadget* dan motivasi belajar yang dilakukan dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas.

Pengukuran validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi *pearson product moment*, dan rumusnya sebagai berikut :

$$r = \frac{n(\Sigma XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[n(\Sigma X^2) - (\Sigma X)^2][n(\Sigma Y^2) - (\Sigma Y)^2]}}$$

Dimana:

r = Koefisien korelasi

X = Variabel bebas

Y = Variabel terikat

ΣX = Jumlah pengamatan variabel

ΣY = Jumlah pengamatan variabel Y

ΣXY = Jumlah hasil kali variabel X dengan variabel Y

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui ketepatan alat ukur yang menunjukkan tingkat keandalan dan kesahihan alat ukur. Alat ukur yang valid berarti memiliki validitas yang tinggi dan untuk menguji validitas, dapat digunakan rumus *Pearson Product Moment* (PPM) dengan menggunakan program SPSS versi 24 *for Windows*. Dengan ketentuan jika r hitung > r tabel, maka dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mendapatkan tingkat ketepatan alat pengumpulan data yang digunakan. Untuk menguji reliabilitas, dapat menggunakan rumus Alpha Cronchbanch, jika nilai Alpha > 0.60 maka kontruk pernyataan dengan menggunakan program SPSS versi 24 *for Windows* dinyatakan reliabel.

3. Uji Normalitas

Pengujian normalitas bertujuan untuk mengetahui kenormalan distribusi data variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, penulis menguji normal atau tidaknya suatu data, dapat menggunakan rumus Kolmogorov smirnov dengan menggunakan program SPSS Versi 24 *for Windows*. Dengan ketentuan jika probabilitas Asymp.Sig (2-tailed) > 0,05, maka data berdistribusi normal.

4. Uji Multikolinearitas

Uji Multikolinearitas adalah untuk mengetahui keadaan dimana variabel-variabel independen dalam persamaan regresi mempunyai korelasi yang erat satu sama lain. Deteksi terhadap gangguan multikolinieritas adalah dengan menghitung nilai VIF (*Variance Inflation Factor*) dan *tolerance* dengan program SPSS versi 24 *for Windows*. Jika nilai VIF dan juga *tolerance* berkisar 1 (dibulatkan dengan pembulatan terbaik menghasilkan 1) maka model regresi tidak mengalami 59 gangguan multikolinieritas. Sedangkan sebaliknya Jika nilai VIF dan juga *tolerance* tidak berkisar 1 (dibulatkan dengan pembulatan terbaik tidak menghasilkan 1) maka model regresi mengalami gangguan multikolinieritas.

5. Uji Heterokedastisitas

Uji Heteroskedastisitas terjadi karena perubahan situasi yang tidak tergambar dalam spesifikasi model regresi. Untuk mendeteksi adanya heterokedastisitas, dapat dilihat pada gambar *scatterplot*. Jika gambar tidak membentuk pola, maka tidak terjadi gangguan heteroskedastisitas.

6. Uji Hipotesis

Hipotesis Nol

H₀₁ : Tidak ada dampak media sosial (*facebook*) terhadap motivasi belajar

- Ho2 :Tidak ada pdampak *gadget* terhadap motivasi belajar
Ho3 :Tidak ada dampak media sosial (*facebook*) dan *gadget* terhadap motivasi belajar

Hipotesis Alternatif

- Ha1 :Ada dampak media sosial (*facebook*) terhadap motivasi belajar
Ha2 :Ada dampak *gadget* terhadap motivasi belajar
Ha3 :Ada dampak media sosial (*facebook*) dan *gadget* terhadap motivasi belajar

7. Uji Simultan (Uji F)

Uji F bertujuan untuk mengetahui dampak secara bersama-sama variabel independen terhadap variabel dependen.

$$F = \frac{R^2 / (k - 1)}{(1 - R^2) / (n - k)}$$

Keterangan :

- R² : koefisien determinasi
k : jumlah variabel bebas
n : jumlah sampel

Jika nilai F hasil perhitungkan lebih besar daripada nilai F tabel maka hipotesis alternatif diterima sehingga model dikatakan baik atau tepat.

8. Uji Parsial (Uji T)

Uji ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen.

$$Rumus t = \frac{b - \beta}{sb}$$

Keterangan :

- t : t hitung
β : Nilai 0
sb : *Standard error of regression coefficient*
b : Koefisien regresi

Jika nilai t-hitung lebih besar daripada t-tabel, maka Ha diterima, demikian pula sebaliknya.

9. Analisa Korelasi Antar Dimensi

Korelasi tidak menunjukkan hubungan sebab akibat, namun korelasi menjelaskan besar tingkat hubungan antara variabel yang satu dengan variabel yang lain. Pedoman interpretasi koefisien korelasi dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Interval Koifisien	Tingkat Hubungan
1	0,00-0,199	Sangat Rendah
2	0,20-3,99	Rendah
3	0,40-0,599	Sedang
4	0,60-0,799	Kuat
5	0,80-1.00	Sangat Kuat

Sumber : Sugiyono (2008)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Validitas

Pada Tabel 3, hasil uji validitas dari masing-masing dimensi diperoleh nilai r hitung > dari r tabel, dimana nilai r tabel yaitu 0,167. Jadi dapat diartikan bahwa dimensi dari data yang diperoleh bernilai valid. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini :

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
butir1	53.61	55.880	.259	.290
butir2	55.73	52.499	.273	.112
butir3	53.73	54.051	.397	.551
butir4	53.77	53.238	.434	.502
butir5	53.52	53.595	.442	.450
butir6	53.50	53.864	.415	.287
butir7	54.12	48.150	.555	.426
butir8	55.12	46.628	.543	.457
butir9	53.81	54.410	.277	.237
butir10	54.24	47.928	.527	.429
butir11	53.17	56.008	.405	.243
butir12	53.49	53.685	.438	.278
butir13	54.56	47.428	.519	.420
butir14	53.24	56.679	.291	.167
butir15	54.85	50.217	.484	.328

Sumber : (Mariskhana, 2018)

2. Uji Reliabilitas

Pada Tabel 4, hasil uji reliabilitas terdapat nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,800 jadi nilai tersebut lebih besar dari 0,60, maka dapat diartikan bahwa data yang diperoleh reliabel. Hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 4 dibawah ini:

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,800	15

Sumber : (Mariskhana, 2018)

3. Uji Normalitas

Pada Tabel 5, hasil uji normalitas menunjukkan nilai Sig lebih besar dari 0,05 yaitu 0,20. Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa data yang diolah telah terdistribusi normal, hal ini membuktikan bahwa data telah memenuhi asumsi normalitas. Hasil ini dapat dilihat pada tabel dibawah :

<i>Unstandardized Residual</i>		
<i>N</i>		135
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	.0000000
	<i>Std. Deviation</i>	2.06316496
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.063
	<i>Positive</i>	.036
	<i>Negative</i>	-.063
<i>Test Statistic</i>		.063
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.
sumber: (Mariskhana, 2018)

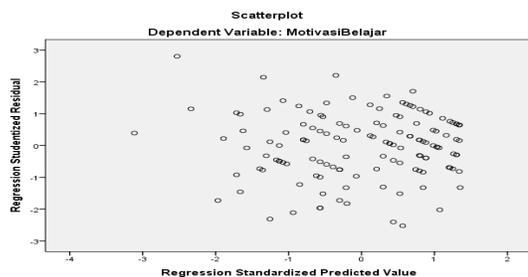
4. Uji Heterokedastisitas

Pada Tabel 6, terdapat hasil uji heterokedastisitas dimana nilai Sig dari masing-masing variabel lebih besar dari 0,05. Hal tersebut membuktikan bahwa didalam data yang telah diolah tidak terdapat gangguan heterokedastisitas. Hasil pengolahan data dapat dilihat pada tabel dan diagram *scatterplot* dibawah ini :

Tabel 6. Hasil Uji Heterokedastisitas

Model		Unstandardized Coefficients		t	Sig.
		B	Std. Error		
1	Constant	8.807	1.302	6.766	.000
	Media Sosial	.169	.068	.171	2.477
	Gadget	.434	.051	.593	8.564

a. *Dependent Variable:* motivasi belajar



Sumber : (Mariskhana, 2018)

Gambar 1. Hasil Uji Heterokedastisitas

5. Uji Multikolinearitas

Pada Tabel 7, diperoleh hasil dari uji multikolinearitas dimana nilai VIF lebih kecil dari 10. Hal ini membuktikan bahwa data yang telah diolah tidak terdapat multikolinearitas. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Table 7. Hasil Uji Multikolinearitas

Model	Unstandardized Coefficients		Standar dized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics		
	B	Std. Error				Tolerance	VIF	
	8.807	1.302		6.766	0,000			
1	media sosial	.169	.068	.171	2.477	.015	.858	1.166
	gadget	.434	.051	.593	8.564	.000	.858	1.166

a. *Dependent Variable:* motivasi belajar

Sumber : (Mariskhana, 2018)

6. Uji T

Pada Tabel 8, terdapat hasil dari uji T atau uji secara parsial bahwa variabel media sosial (*facebook*) berdampak secara parsial terhadap motivasi belajar siswa karena nilai t hitung lebih besar dari t tabel yaitu 2,477 > 1,977. Atau nilai Sig lebih 0,005 yaitu 0,015 < 0,05. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 8. Hasil Uji T (Parsial)

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error			
	(Constant)	8.807	1.302		6.766	0,000
1	Mediasosial	.169	.068	.171	2.477	.015
	gadget	.434	.051	.593	8.564	.000

a. *Dependent Variable:* motivasi belajar

Sumber : (Mariskhana, 2018)

7. Uji F

Pada Tabel 9, hasil dari uji F atau uji simultan terdapat nilai F hitung lebih besar dari F tabel yaitu 55,681 > 2,67 maka dapat diartikan bahwa variabel media sosial (*facebook*) dan *gadget* berdampak secara simultan terhadap motivasi belajar. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 9. Hasil Uji F (Simultan)

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	481.209	2	240.604	55.681	.000 ^b
1 Residual	570.391	132	4.321		
Total	1051.600	134			

a. *Dependent Variable:* motivasi belajar

b. Predictors: (Constant), *Gadget*, *Media Sosial*

Sumber : (Mariskhana, 2018)

8. Uji Linear Berganda

Pada Tabel 10, hasil uji linear berganda dapat ditulis dalam bentuk persamaan:

$$Y = 8,807 + 0,169 X_1 + 0,434 X_2$$

Dari persamaan diatas, dapat diartikan bahwa kedua nilai koefisien regresi, nilai X2 yaitu variabel *gadget* memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai X1 yaitu variabel media sosial (*facebook*). Nilai koefisien regresi dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 10. Hasil Uji Linear Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error				
	8.807	1.302		6.766	0,000	
1	mediasosial	.169	.068	.171	2.477	.015
	gadget	.434	.051	.593	8.564	.000

a. *Dependent Variable:* motivasi belajar

Sumber : (Mariskhana, 2018)

Pada Tabel 10, dapat dilihat bahwa nilai dari variabel *gadget* sebesar 0,434 lebih besar dari variabel *media sosial* yaitu sebesar 0,169. Dalam penelitian ini, berdasarkan pernyataan diatas bahwa variabel *gadget* memberi dampak besar dalam pembentukan cara berpikir dan berperilaku siswa dalam kegiatan belajar sehingga apa yang siswa

tangkap secara audio visual dapat otomatis terekam didalam pikiran mereka tanpa sadar. Hal tersebut mengakibatkan hal positif jika informasi dari *gadget* memberikan aplikasi yang bersifat edukatif dan membangun kreativitas, begitu pula sebaliknya jika aplikasi mengandung hal negative misalnya seperti kekerasan atau pornografi maka hal yang didapat pun akan merugikan bagi si siswa.

9. Uji Koefisien Determinasi

Berdasarkan Tabel 11 dapat dilihat bahwa nilai R pada hasil pengolahan data sebesar 0,458. Hal ini dapat diartikan bahwa variabel media sosial (*facebook*) dan variabel *gadget* memberi dampak terhadap motivasi belajar anak sebesar 45% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 11. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.676 ^a	.458	.449	2.079

a. Predictors: (Constant), *Gadget*, MediaSosial

b. Dependent Variable: motivasi belajar

Sumber : (Mariskhana, 2018)

IV. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis mengenai dampak variabel media sosial (*facebook*) dan *gadget* terhadap motivasi belajar dengan menggunakan regresi linear berganda, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Media Sosial (*facebook*) berdampak secara parsial terhadap motivasi belajar siswa di MTs AL-Makmur Parungpanjang.
2. *Gadget* berdampak secara parsial terhadap motivasi belajar siswa di MTs- Al-Makmur Parungpanjang.
3. Media Sosial dan *gadget* berdampak secara simultan terhadap motivasi belajar siswa di MTs- Al-Makmur Parungpanjang.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini dan rumusan kesimpulan diatas, maka penulis menyarankan bahwa media sosial (*facebook*) dan *gadget* berdampak terhadap motivasi belajar siswa dan ada beberapa faktor yang harus diperhatikan bagi orang tua dan tenaga pengajar diantaranya penggunaan media sosial (*facebook*) dan *gadget* yang diluar pengawasan orang tua akan mengarahkan siswa ke resiko penggunaan secara berlebihan yang akan menimbulkan sifat kecanduan atau *addicted*. Akan tetapi jika keberadaan media sosial (*facebook*) dan *gadget* dapat dihadapi dengan penggunaan yang bijak oleh siswa maka media sosial (*facebook*) dan *gadget* dapat memberi dampak positif guna meningkatkan kreativitas serta memberi kemudahan untuk memperoleh informasi.

REFERENSI

- Andries, Kango. (2015). Media dan Perubahan Sosial Budaya. Farabi Vol 12 nomer 1. IAIN Sultan Amai Gorontalo.
- Handika, Jefry. (2011). Upaya Peningkatan Kreatifitas Mahasiswa dalam Pembelajaran Melalui Metode Presentasi Kelas. Jurnal Pendidikan 3(1): 3-16.
- Hendrayana, Angga Sucitra. (2014). Motivasi Belajar Kemandirian Pelajar dan Prestasi Belajar Mahasiswa Beasiswa Bidikmisi di UPBJJ UT. Bandung: Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh 15(2): 81-87.
- Jariswandana, Ladeni. (2012). Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa dengan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Think Talk Write*: Jurnal Pendidikan Matematika 1(1): 81-86-16
- Kuncoro, eri dkk. (2009). *Life on blackberry*. Yogyakarta: Multikom
- Mariskhana, K. (2018). Laporan Akhir Penelitian Judul Dampak Media Sosial dan *Gadget* Terhadap Motivasi Belajar. Tangerang.
- Muhroji. (2004). Manajemen Pendidikan. Surakarta: UMS Press.
- Nasrullah, Rulli. (2016). Media Sosial. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pervin, Lawrence. (2012). *Personality :Theory and Research* Edisi 10, Buku 2. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sagala, Syaiful. (2010). Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung : Alfabta.
- Sugiono. (2008). Statistik untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sukemi, dkk. (2015). Korelasi antara Perilaku Penggunaan Media Sosial "*Facebook*" dan Minat Belajar TIK Terhadap Kreativitas Belajar dan Prestasi Belajar TIK siswa di SMAN 1 Sawan Pada Semester Ganjil Karmapati. Universitas Pendidikan Ganesha Singoraja : Bali. Vol 4 No.4
- Syamsudin, Abin. (2009). Psikologi Kependidikan. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Uno, Hamzah B. (2015). Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan). Jakarta: Bumi Aksara.