

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Intensitas Penggunaan *Smartphone*.

###### a. Definisi Intensitas.

Intensitas adalah kemampuan atau kekuatan, gigih tidaknya, kehebatan<sup>1</sup>. Dalam kamus *psychology* adalah kuatnya tingkah laku atau pengalaman, atau sikap yang dipertahankan<sup>2</sup>. Sedangkan dalam kamus besar bahasa Indonesia intensitas adalah keadaan tingkat atau ukuran intens<sup>3</sup>. Intens disini merupakan sesuatu yang hebat atau sangat tinggi; bergelora/ penuh semangat sangat emosional. Kemudian dalam kamus praktis bahasa Indonesia, intensitas adalah keadaan atau tingkatan<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Partanto, dkk, *Kamus Ilmiah Populer* (Surabaya: Penerbit Arloka, tanpa tahun) hlm 265

<sup>2</sup> Ashari M. Hafi, *Kamus Psychology* (Surabaya : Usaha Nasional, 1996) hlm 297

<sup>3</sup> Departemen Pedidikan Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakata : Balai Pustaka, 2003) hlm 383

<sup>4</sup> Hehania dan Farlin, *Kamus Praktis Bahasa Indonesia*,(Jakarta : Grasindo, 2002 ) hlm 170

b. Definisi Penggunaan.

Penggunaan adalah proses, pembuatan, cara memakai, pemakaian<sup>5</sup>. Kemudian dalam kamus praktis bahasa Indonesia penggunaan adalah cara memakai, penggunaan<sup>6</sup>.

Dengan demikian intensitas adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara konsisten atau terus-menerus dan penggunaan adalah proses, cara pemakaian atau pemakaian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan adalah suatu kegiatan pemakaian yang dilakukan secara konsisten.

c. Pengertian *Gadget*

Gadget merupakan sebuah istilah yang sering di dengar terutama bagi pengguna berbagai macam gadget namun ada banyak orang yang belum tau definisi gadget yang sebenarnya. Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus”. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut “acang”.<sup>7</sup>

Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Fitur – fitur

---

<sup>5</sup> Departemen Pendidikan Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia...*, hlm 716

<sup>6</sup> Hehanian dan Farlin, *Kamus Praktis Bahasa Indonesia ...*, hlm 321

<sup>7</sup> Wing Winarno, *Panduan Penggunaan Gadget*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009). hlm 21

umum pada gadget adalah, internet, kamera, Video call, telepon, e-mail, sms, bluetooth, Wifi, game dan Mp3.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *gadget* adalah suatu perangkat elektronik yang mempunyai pembaruan yang memiliki fungsi khusus dan lebih praktis.

d. Pengertian *Smartphone*.

Salah satu hasil kecanggihan teknologi komunikasi sekarang adalah *Smartphone*. *Smartphone* saat ini sudah menjadi sebuah barang dengan tingkatan kebutuhan tinggi yang penting bagi sebagian orang, dalam upaya menunjang produktivitas kerja mereka. Hal ini disebabkan karena *smartphone* bias digunakan dimana saja dan bisa dibawa kemana saja, berbeda dengan komputer pc ataupun laptop yang ukurannya agak lebih besar. *Smartphone* kelebihan utamanya adalah akses internet yang begitu cepat dan canggih, kemudian menunjang aktivitas orang dalam melakukan interaksi sosial.<sup>8</sup> Jika kita kembali kebelakang melihat sejarahnya bahwa *Smartphone* adalah perkembangan daripada Telepon seluler (ponsel) atau yang bisa kita sebut *Handphone (HP)*. *Smartphone* adalah suatu perangkat komunikasi yang telah dibangun di dalamnya suatu sistem operasi mobile yang memiliki kemampuan lebih dalam bidang komputasi dan koneksi dibandingkan perangkat komunikasi pada

---

<sup>8</sup>Sunarto, *Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: PT.Grasindo) hlm

umumnya. Seperti layaknya komputer *smartphone* selalu bekerja berdasarkan sistem operasi (operating system) antara lain *Android, iOS, Windows Mobile, Linux, Blackberry OS, Symbian* dan lain-lain yang berfungsi untuk menjalankan aplikasi di dalamnya.

Sistem operasi inilah yang mengontrol sistem dan kinerja barang elektronik serta mengintegrasikan software dan hardware yang ada pada *smartphone* seperti pada perangkat komputer atau PC. Keberadaan *smartphone* sebagai perangkat gerak memungkinkan penggunaanya untuk tetap terhubung melalui fasilitas telepon maupun data internet secara bersamaan, inilah yang membedakannya dengan telepon biasa. Fenomena *smartphone* merupakan buah dari perkembangan teknologi dan informatika yang semakin masif. *Smartphone* disebut cerdas karena ponsel ini mempunyai kemampuan tinggi dalam pengoperasannya. Bahkan pada masa modern seperti ini suatu *smartphone* memiliki fungsi *touchscreen* beresolusi tinggi hingga fungsi untuk mengakses data dengan kecepatan tinggi yang disediakan oleh layanan *Wi-Fi* ataupun *mobile broadband*.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup>Ahmad MisbahunNasihin,*Smartphone Sebagai Media Komunikasi dan Gaya Hidup: Studi Pada Masyarakat Kelurahan Sidosermo Kota Surabaya*. (Diss. UIN Sunan Ampel: Surabaya, 2014). Hlm 21-22

Pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa *smartphone* adalah suatu perangkat yang memiliki system operasi yang beragam dan mempunyai kelebihan dibidang koneksi dan komputasi. Sistem operasi yang mampu mengintegrasikan antara perangkat lunak dan perangkat keras serta kelebihan yang tidak dimiliki perangkat lain adalah mampu menggunakan data internet dan telepon secara bersamaan.

e. Sistem Operasi *Smartphone*.

*Smartphone* selalu bekerja berdasarkan sistem operasi (*operating system*) antara lain *Symbian*, *Windows Phone*, *Blackberry OS*, *Android*, *iOS* yang berfungsi untuk menjalankan aplikasi di dalamnya. Sistem operasi inilah yang mengontrol sistem dan kinerja barang elektronik serta mengintegrasikan *software* dan *hardware* yang ada pada *smartphone* seperti pada perangkat komputer atau PC. Keberadaan *smartphone* sebagai perangkat gerak memungkinkan penggunaannya untuk tetap terhubung melalui fasilitas telepon maupun data internet secara bersamaan, inilah yang membedakannya dengan telepon biasa.<sup>10</sup> Sistem operasi pada *smarthphone* sebagai berikut,

---

<sup>10</sup> Ahmad MisbahunNasihin, *Smartphone Sebagai Media Komunikasi ...* hlm 23

1) *Symbian*

*Symbian* adalah sebuah sistem operasi dan *platform software* yang didesain untuk ponsel pintar dan saat ini diawasi oleh Nokia. *Platform. Symbian* adalah suksesor daripada *Symbian OS* dan Nokia Seri 60 yang sebelumnya sudah pernah beredar di pasaran. Tidak seperti *Symbian OS*, yang membutuhkan beberapa sistem antarmuka pengguna, *Symbian* menyertakan sebuah komponen antarmuka pengguna berdasarkan *S60 5th Edition*. Versi terakhirnya yaitu *Symbian* versi 3 sudah secara resmi dirilis pada kuartal 4 tahun 2010 lalu, pertama kali digunakan pada ponsel Nokia N8.

2) *Windows Phone*

*Windows Phone* pada awal kemunculannya bernama *Pocket PC* lalu berubah nama menjadi *Windows Mobile* (2003) dan *Windows Phone* (2010). Sistem operasi ini dikembangkan oleh *Microsoft Corp.* dan digunakan untuk perangkat *mobile* buatan mereka. *Windows Phone* dikembangkan menurut sistem *Cloud Computing* (komputasi awan) dapat berjalan dengan optimal pada jaringan internet dengan kualitas andal.<sup>11</sup>

3) *Blackberry OS*

Sistem operasi *Blackberry* dikembangkan oleh perusahaan *RIM (Research in Motion)* untuk ditanamkan pada semua jenis ponsel *Blackberry* (BB) produksi mereka. *BlackberryOS* hanya bisa dipakai pada *smartphone Blackberry*, tidak bisa untuk gadget lain. Fitur unggulan dari *BlackberryOS* adalah *Blackberry Messenger (BBM)* dan *Push Mail*.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup>Wahana Komputer, *Buku Pintar Memilih Ponsel dan Tablet Berbasis Android*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2012), hlm. 2

<sup>12</sup>Wahana Komputer, *Buku Pintar Memilih Ponsel ...* hlm. 3

4) *Android*

*Android* merupakan sistem operasi yang berbasis *linux* untuk telepon seluler seperti *smartphone* dan komputer tablet. Sistem operasi *Android* dikembangkan oleh *Google Inc.* Dan merupakan *platform* terbuka yang memungkinkan pengguna *gadget Android* menciptakan beragam aplikasi sesuai kebutuhan. Saat ini *Android* tumbuh sebagai *OS* yang paling banyak digunakan pada perangkat ponsel pintar (*smartphone*) di seluruh dunia. *OS Android* memiliki ribuan aplikasi dan jumlahnya terus bertambah. Karena bersifat *open source*, *Android* bisa diterapkan pada beragam *gadget* yang mendukung komunikasi *mobile*.<sup>13</sup>

5) *iOs*

*iOS* adalah sebuah sistem operasi berbasis perangkat *mobile* buatan *apple* yang bekerja pada perangkat *iPhone*, *iPod touch*, dan *iPad*. i-nya sendiri mungkin dimaksudkan sebagai perangkat yang selalu terhubung dengan internet sebagai *cloud* utamanya, tetapi juga mewakili desain perangkat yang futuristik dan prestise seperti yang selama ini melekat kepada produk-produk buatan *Apple Inc.* Selain itu memang *iOS* dibuat dengan tujuan perangkat *gadget* mulai dari *iPod touch*, *iPhone* dan *iPad tablet*.<sup>14</sup>

f. Jenis-jenis *Smartphone*.

1) *Handphone*

*Handphone* biasa ini adalah *handphone* yang biasa. *Handphone* ini hanya memiliki kemampuan yang sangat sederhana, yakni hanya mengirim *SMS* dan melakukan panggilan. *Handphone* jenis ini dikenal memiliki daya tahan baterai yang lama. Selain itu, *handphone* ini pun dikenal memiliki ketahanan yang bagus.

---

<sup>13</sup>Wahana Komputer, *Buku Pintar Memilih Ponsel ...* hlm. 2

<sup>14</sup>Wahana Komputer, *Buku Pintar Memilih ...* hlm. 4

2) *Feature Phone*

Feature Phone merupakan transisi antara handphone biasa dengan smartphone. Feature phone biasanya dilengkapi dengan satu fitur yang menjadi keutamaan sebuah handphone. Misalnya handphone dengan kemampuan kamera yang mampu menghasilkan gambar resolusi tinggi atau handphone dengan fitur suara yang menggelegar.

Terkadang feature phone ini juga dilengkapi dengan berbagai aplikasi sosial media, seperti Facebook atau Twitter. Dan, berkat kemajuan teknologi, feature phone semakin lama semakin tampak seperti sebuah smartphone. Handphone jenis ini di Indonesia sangat banyak. Biasanya harga yang ditawarkan di bawah 1 juta rupiah.

3) *Phablet*

*Phablet* adalah istilah dari penggabungan *Phone* dan *Tablet*. Maksudnya disini adalah dimensi atau ukuran layar *phablet* diantara *smartphone* dan *tablet*, yaitu kisaran 5 hingga 7 inci. Pada dasarnya tablet sudah memiliki kemampuan untuk terkoneksi ke jaringan Wifi, namun sesuai kebutuhan kita atas internet dan komunikasi menjadikan adanya permintaan terhadap layanan yang lebih instan lagi. Untuk layanan wifi hanya dapat diakses dispot atau lingkungan tertentu saja. Sedangkan kita ketahui bahwa layanan sinyal provider GSM ataupun CDMA lebih luas terjangkau. Hampir diseluruh Indonesia bisa tercakup. Ini lah yang menjadi alasan kenapa diciptakan phablet.

4) *Tablet*.

*Tablet* adalah *smartphone* ‘raksasa’ dengan dimensi yang lebih besar dan *phablet*, yaitu 7 inci keatas. Pada awal kemunculannya, fitur *tablet* minus pada kemampuan bertelepon dan berSMS, karena pada awalnya memang didesain untuk entertaining. Dan semakin banyaknya peminat serta keinginan user yang menginginkan gadget ini memiliki fitur bertelepon dan berSMS, maka saat ini sudah beredar banyak tablet yang memiliki fitur yang mirip phablet.



g. Kelebihan dan Kekurangan sistem operasi pada *Smartphone*.

1) *Symbian*

Kelebihan, yg paling terkenal adalah mudah dipahami (*user Friendly*) dan sangat baik dalam penerapan berbagai fitur multimedia serta sudah *support adobe flash*.

Kekurangan : tidak adanya toko *online* penyedia aplikasi yang lengkap, walaupun sudah bersifat *open source* tetapi kenyataannya masih terikat pada versi OS dan jenis hardware yang digunakan.

2) *Windows Phone*

Kelebihan, fitur *office* yang sangat lengkap ditambah integrasi dengan layanan *Microsoft Outlook* dan *Exchange* menjadikan *Windows Mobile* perangkat *smartphone* paling powerful bagi para pegawai kantor, kapabilitas multitasking menjadi andalan OS ini.

Kekurangan, sulitnya dalam penggunaan, dan membutuhkan sedikit pemahaman lebih. Sistem operasi terkesan lambat, kurang *responsif* serta, lisensi *Windows Mobile* adalah membayar sangat mahal.

3) *Android*.

Kelebihan.

- a) Multitasking yaitu dapat menjalankan beberapa aplikasi secara bersama-sama.
- b) Adanya *notifikasi* sehingga memudahkan kita untuk mengetahui adanya SMS, E-mail, bahkan hingga berita terbaru di *home screen*.
- c) Banyaknya aplikasi yang disediakan secara gratis maupun membayar, sehingga kita dapat memilih aplikasi yang dapat menunjang kegiatan kita.
- d) Dapat memodifikasi ROM sesuai dengan keinginan pengguna.

#### Kekurangan

- a) Memerlukan sambungan internet yang tidak boleh terputus.
  - b) Banyaknya iklan yang masuk melalui aplikasi yang dipasang.<sup>15</sup>
- 4) BlackBerry OS

#### Kelebihan

- a) Merupakan *Multiple Push Email* yang terbaik saat ini.
- b) Sinkronisasi nirkabel (tanpa kabel seperti *Bluetooth* dan *infra red*) yang lengkap
- c) System keamanan berlapis yang menjamin keselamatan data penting kita.

#### Kekurangan

- a) *Broser web* yang kurang nyaman.
- b) Memerlukan biaya tambahan untuk mengakses aplikasi tambahan karena sistem operasi yang sangat tertutup.

#### 5) *iOs*

##### Kelebihan.

- a) Pada konsepnya Sistem operasi ini dirancang memiliki keunggulan untuk game.
- b) Koleksi game yang tersedia sangat banyak dengan kualitas hampir mendekati konsol game yang sesungguhnya serta ditunjang kualitas grafis yang di atas standar level.
- c) System operasi stabil dan mudah digunakan bagi orang awam sekalipun
- d) *Browser Safari* yang dimiliki sistem operasi ini juga merupakan yang terbaik sekarang.
- e) Pemutar musik sangat bagus dari segi tampilan maupun kualitas suara.

#### Kekurangan

- a) tidak multitasking.
- b) System operasi sangat tertutup dan tidak bisa dipersonalisasi.
- c) Proses sertifikasi untuk aplikasi baru sangat ketat.
- d) Aplikasi dan game hanya bisa didownload dari *App Store*.

---

<sup>15</sup>Nazruddin Safaat H, *Pemograman Aplikasi Mobile Samarthphone dan Tablet PC (edisi revisi)*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2015), hlm 36

- e) *Bluetooth* tidak bisa untuk proses pengiriman file.
- f) *Entry teks* kurang nyaman, sehingga dapat dibilang sistem operasi ini terlalu protect dalam hal penyediaan aplikasinya dan hanya berpedoman dengan satu penyedia aplikasi.<sup>16</sup>

System operasi memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, contohnya seperti *android* yang mengharuskan pengguna menghubungkan sambungan internet secara terus-menerus, tetapi dengan sambungan tersebut kita dapat mengakses beberapa aplikasi yang berguna atau iOS memiliki sistem yang terlalu *protective* tetapi dengan keamanan yang kuat perangkat kita terhindar dari virus dan pembajakan data.

## 2. Motivasi Belajar.

### a. Definisi Motivasi Belajar.

Motivasi memiliki akar kata dari bahasa Latin *movere*, yang berarti gerak atau dorongan untuk bergerak. Dengan begitu motivasi bisa diartikan dengan memberikan daya dorongan sehingga sesuatu yang diberikan motivasi tersebut tersebut dapat bergerak.<sup>17</sup> Sartain dalam bukunya mengatakan bahwa motivasi adalah suatu pernyataan yang kompleks di dalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku terhadap suatu tujuan (*goal*) atau

---

<sup>16</sup>Nazruddin Safaat H, *Pemograman Aplikasi Mobile ...* hlm 38

<sup>17</sup>Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*, (Yogyakarta : 2014) hlm 319

perangsang (*incentive*). Tujuan (*goal*) adalah yang menentukan atau membatasi tingkah laku organisme itu.<sup>18</sup>

Motivasi di jelaskan sebagai suatu tendensi seseorang untuk berbuat yang meningkat guna menghasilkan satu atau lebih pengaruh. A.W. Bernad memberikan pengertian motivasi sebagai fenomena yang dilibatkan dalam perangsangan tindakan ke arah tujuan-tujuan tertentu yang sebelumnya kecil atau tidak ada gerak sama sekali ke arah tujuan-tujuan tertentu. Abraham Maslow mendefinisikan motivasi adalah sesuatu yang bersifat konstan (tetap) tidak pernah berakhir, berfluktuasi dan bersifat kompleks, dan hal itu kebanyakan merupakan karakteristik universal pada setiap kegiatan organisme. Hilgard berkata bahwa motivasi adalah suatu keadaan dalam individu yang menyebabkan seseorang, melakukan kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan yang tertentu.<sup>19</sup>

Beraneka ragam definisi diberikan tentang motivasi, suatu hal yang lumrah dalam ilmu-ilmu pengetahuan yang sifatnya tidak eksak. Berbagai hal yang biasanya terkandung dalam berbagai definisi tentang motivasi antara lain adalah keinginan, harapan, kebutuhan, tujuan, sasaran, dorongan dan insentif. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa motif adalah keadaan kejiwaan

---

<sup>18</sup>Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: 2014) hlm 61

<sup>19</sup>Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru, ...* hlm 319-320

yang mendorong, mengaktifkan atau menggerakkan dan motif itulah yang mengarahkan dan menyalurkan perilaku, sikap dan tindak tanduk seseorang yang selalu dikaitkan dengan pencapaian tujuan, baik tujuan organisasi maupun tujuan pribadi masing-masing anggota organisasi yang bersangkutan. Karena itulah dapat dikatakan bahwa bagaimanapun motivasi didefinisikan, terdapat tiga komponen utamanya, yaitu kebutuhan, dorongan, dan tujuan. Kebutuhan, yang apabila ia merasa adanya kekurangan dalam dirinya.<sup>20</sup>

Pengertian motivasi dikemukakan dengan berbagai sudut pandang, namun intinya sama, yakni sebagai suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Mc. Donald mengatakan bahwa, *motivation is a energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction.* Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.<sup>21</sup> Pengertian motivasi yang telah dikemukakan tersebut, secara lebih ringkas dapat dikemukakan bahwa motivasi pada dasarnya adalah suatu usaha untuk meningkatkan kegiatan dalam mencapai tunjuan tertentu dalam bidang yang ditentukan.

---

<sup>20</sup>Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan...* hlm 63

<sup>21</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: 2008) hlm 148

Definisi belajar menurut beberapa ahli , diantaranya adalah Morgan yang menjelaskan bahwa belajar itu adalah perubahan tingkah laku yang diperoleh melalui pengalaman. Morgan mengatakan bahwa: "*Learning is any relatively permanent change in behaviour that is a result of past experience.*"<sup>22</sup> Sedangkan Skinner menjelaskan pendapatnya bahwa "Belajar adalah sebuah proses adaptasi yang berlangsung secara berkelanjutan."<sup>23</sup> "Belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan". Slameto "Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya". Menurut James O. Whittaker "Belajar adalah Proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman". Beberapa pengertian belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah semua aktivitas mental atau psikis yang dilakukan oleh seseorang sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah belajar dan sebelum belajar.<sup>24</sup> Kemudian Wringkel mengatakan bahwa "Belajar adalah salah satu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai-nilai sikap."<sup>25</sup> Sadiman menjelaskan pula bahwa belajar adalah mencari informasi atau pengetahuan baru dari sesuatu yang sudah ada di alam. Belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan ini bukan hanya berkaitan dengan penambahan

---

<sup>22</sup>Mustaqim, *Psikologi Pendidikan* (Semarang: Pustaka Belajar, 2001) hlm 33

<sup>23</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003) hlm 88

<sup>24</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar ...* hlm 22

<sup>25</sup>W. S. Winkle, *Psikologi Pengajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996) hlm 53

ilmu pengetahuan, tetapi juga bentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, dan penyesuaian diri.<sup>26</sup>

Definisi motivasi belajar diatas dapat disimpulkan yaitu, suatu tenaga (dorongan, alasan kemauan) dari dalam yang menyebabkan kita berbuat/bertindak yang mana tindakan itu diarahkan kepada tujuan untuk berubah dari keadaan sebelumnya menjadi lebih baik.

a. Macam-macam Motivasi Belajar.

Motivasi dapat timbul dari luar maupun dari dalam individu itu sendiri. Motivasi yang berasal dari luar diri individu diberikan oleh motivator seperti orang tua, guru, konselor, orang yang dekat atau teman dekat, dan lain-lain. Sedangkan motivasi yang berasal atau timbul dari dalam diri seseorang dapat disebabkan oleh keinginan menggapai sesuatu bisa berupa cita-cita atau yang lainnya.<sup>27</sup> Motivasi yang berasal dari dalam diri pribadi seseorang disebut “motivasi intrinsik” dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang disebut “motivasi ekstrinsik”.<sup>28</sup>

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsi tidak perlu dirangsang dari luar, karena

---

<sup>26</sup>ArifS. Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007) hlm 21

<sup>27</sup>Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru, ...* hlm 320

<sup>28</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar...* hlm 148

dari dalam individu sudah ada dorongan untuk melakukan hal tersebut. Bila seseorang telah memiliki motivasi intrinsik dalam dirinya, maka ia secara sadar akan melakukan suatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya. Dalam aktivitas belajar motivasi intrinsik sangat diperlukan, terutama pada saat belajar sendiri.

## 2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah kebalikan dari motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari dunia luar. Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik apabila anak didiknya menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar (*resides in some factors outside the learning situation*). Anak didik belajar karena hendak mencapai tujuan yang terletak di luar apa yang dipelajarinya.

### b. Fungsi Motivasi dalam Belajar.

Motivasi berfungsi sebagai sebagai pendorong, penggerak, dan penyeleksi perbuatan. Ketiganya menyatu dalam sikap terimplikasi dalam perbuatan. Untuk lebih jelasnya ketiga fungsi motivasi tersebut akan diuraikan sebagai berikut.<sup>29</sup>

#### 1) Motivasi sebagai pendorong perbuatan.

Pada mulanya anak didik tidak ada hasrat untuk belajar, tetapi karena ada sesuatu yang dicari muncullah minat untuk

---

<sup>29</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*,...hlm 156-157



untuk belajar. Sesuatau yang dicari itu dalam rangka untuk memuaskan rasa ingin tahunya dari sesuatu yang akan dipelajari. Sesuatu yang belum diketahui itu akhirnya mendorong anak didik untuk balajar dalam rangka mencari tahu.

2) Motivasi sebagai penggerak perbuatan.

Dorongan psikologis yang melahirkan sikap terhadap anak didik itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbandung, yang kemudian berubah dalam bentuk gerakan psikofisik. Disini anak didik sudah melakuakan aktivitas belajar dengan segenap jiwa dan raga.

3) Motivasi sebagai pengarah perbuatan

Anak didik yang mempunyai mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang harus diabaikan. Seorang anak didik yang ingin mendapat sesuatu dari suatu mata pelajaran tertentu, tidak mungkin dipaksa untuk mempelajari matapelajaran yang lain. Sesuatu yang dicari anak didik merupakan tujuan anak didik.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah:<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup>Max Darsono, dkk, *Belajar dan Pembelajaran*,(Semarang: IKIP SemarangPress, 2000). hlm.78-79

1) Cita-cita atau aspirasi siswa

Cita-cita atau aspirasi adalah suatu target yang ingin dicapai. Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar.

2) Kemampuan belajar

belajar membutuhkan berbagai kemampuan. Kemampuan ini meliputi beberapa aspek psikis yang terdapat dalam diri siswa, misalnya penghematan, perhatian, ingatan, daya pikir, fantasi.

3) Kondisi siswa

Kondisi siswa yang mempengaruhi motivasi belajar disini berkaitan dengan kondisi fisik, dan kondisi psikologis. Seorang siswa yang kondisi jasmani dan rohani yang terganggu, akan mengganggu perhatian belajar siswa, begitu juga sebaliknya.

4) Kondisi lingkungan

Kondisi lingkungan merupakan unsur-unsur yang datang dari luar diri siswa. Kondisi lingkungan yang sehat, kerukuan hidup, ketertiban pergaulan perlu dipertinggi mutunya dengan lingkungan yang aman, tentram, tertib dan indah, maka semangat dan motivasi belajar mudah diperkuat.<sup>31</sup>

---

<sup>31</sup> Max Darsono, dkk, *Belajar dan Pembelajaran*,..... hlm.78-79

5) Unsur-unsur dinamis dalam belajar

Unsur-unsur dinamis dalam belajar adalah unsur-unsur yang keberadaannya dalam proses belajar mengajar tidak stabil, kadang-kadang kuat, kadang-kadang lemah dan bahkan hilang sama sekali. Misalnya keadaan emosi siswa, gairah belajar, situasi dalam keluarga dan lain-lain.

6) Upaya guru dalam pembelajaran siswa

Upaya yang dimaksud disini adalah bagaimana guru mempersiapkan diri dalam membelajarkan siswa mulai dari penguasaan materi, cara menyampaikannya, menarik perhatian siswa, mengevaluasi hasil belajar siswa, dan lain-lain. Bila upaya-upaya tersebut dilaksanakan dengan berorientasi pada kepentingan siswa, maka diharapkan dapat menimbulkan motivasi belajar siswa.

Motivasi mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru mengetahui motivasi belajar dari siswa sangat diperlukan guna memelihara dan meningkatkan semangat belajar siswa. Bagi siswa motivasi belajar dapat menumbuhkan semangat belajar sehingga siswa terdorong untuk melakukan kegiatan belajar.

## B. Kajian Pustaka.

1. Jurnal yang ditulis oleh *Tara Lioni, Holilulloh, Yunisca Nurmalisa* dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Lampung 2014 dengan judul “Pengaruh penggunaan *gadget* pada peserta didik terhadap interaksi sosial”.

Dalam jurnal ini membahas tentang penggunaan *gadget* yang mempengaruhi interaksi sosial peserta didik di masyarakat. Jurnal ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Dalam jurnal ini memiliki kesimpulan bahwa adanya pengaruh antara penggunaan *gadget* pada peserta didik terhadap interaksi sosial peserta didik. Jadi semakin tinggi penggunaan *gadget* pada peserta didik, maka akan semakin rendah interaksi sosial peserta didik di sekolah. Penggunaan *gadget* pada peserta didik memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap interaksi sosial peserta didik baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penggunaan *gadget* pada indikator tingkat kepemilikan, tingkat penggunaan, waktu dan tempat dapat mempengaruhi nilai dan moral peserta didik apabila penggunaannya tidak tepat, dan dengan interaksi sosial yang baik antara peserta didik dengan keluarga, peserta didik dengan guru dan peserta didik dengan teman-teman di sekolah dapat meningkatkan interaksi sosial yang normal dan seimbang.

2. Disertasi yang ditulis oleh Nasihin Ahmad Misbahun Surabaya 2014 dengan judul ”*Smartphone* sebagai media komunikasi dan gaya

hidup: studi pada masyarakat Kelurahan Sidosermo Kota Surabaya”. Dalam disertasi ini membahas tentang penggunaan *smartphone* sebagai media komunikasi dan gaya hidup.

Penelitian ini menemukan hasil-hasil sebagai berikut : (1) Smartphone merupakan media yang mempunyai peran yang cukup signifikan dalam menunjang kegiatan komunikasi seseorang, (2) Berbagai fasilitas dan kemampuan yang terdapat pada smartphone membuat banyak orang menggunakannya sebagai media komunikasi, (3) Terdapat kecenderungan bahwa masyarakat menggunakan smartphone sebagai bagian dari gaya hidup untuk menjadi seseorang yang modern atau sebagai sarana untuk mengikuti perkembangan zaman.

Bertolak dari penelitian ini, beberapa sarana yang diperkirakan dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi para pengguna smartphone dan masyarakat adalah (1) Pengguna smartphone harus dapat bersikap bijak dalam menghadapi kemajuan teknologi, terutama dalam penggunaan smartphone. Jangan sampai para penggunanya menjadi budak perkembangan teknologi dan sebaiknya tetap bersikap rasional dalam mengambil keputusan, (2) Gaya hidup memang boleh berubah, namun perubahan tersebut hendaknya masih dalam kategori wajar dan tidak menyebabkan pergeseran nilai-nilai yang berlaku. Diperlukan juga adanya kontrol dari masyarakat untuk mencegah

penyimpangan sosial yang diakibatkan oleh penggunaan smartphone.

Berbeda dengan penelitian diatas, penelitian yang peneliti lakukan lebih memfokuskan pada: 1) Variabel penggunaan *Smartphone* dan variabel motivasi belajar di SDIT Permata Bunda Pucanggading, Mranggen, Demak. 2) Objek penelitian adalah siswa kelas V SDIT Permata Bunda Pucanggading, Mranggen, Demak.

### **C. Hipotesis**

Berdasarkan pada kajian teori dan perumusan masalah, serta kerangka berfikir tersebut diatas, maka hipotesis yang diajukan adalah:

Ada hubungan antara Intensitas penggunaan *Smartphone* dengan motivasi belajar siswa kelas V di SDIT Permata Bunda, Pucanggading, Mranggen, Demak tahun ajaran 2016/2017.