



Media Pembelajaran Berbasis *Smartphone* dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Yanti Arasi Sidabutar
Universitas HKBP Nommensen Pematangsiar

Dyan Wulan Sari HS
Universitas Katolik Santo Thomas

Marlina Agkris Tambunan
Natalina Purba
Lisbet Novianti Sihombing
Universitas HKBP Nommensen Pematangsiar

Pos-el: arasiyanti@gmail.com
dyanwulans@yahoo.com
marlinatambunan71@gmail.com
missnatalinapurba@gmail.com
lisbetsihombing@yahoo.co.id

DOI: [10.32884/ideas.v9i2.1254](https://doi.org/10.32884/ideas.v9i2.1254)

Abstrak

Penelitian ini berusaha untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa. Jenis metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu atau quasi-eksperimen untuk melihat motivasi belajar siswa. Sampel yang digunakan sebagai penelitian sebanyak 25 orang pada grup PGA6 di prodi PGSD UHKBNP. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket motivasi belajar dan esai tes. Berdasarkan hasil penelitian, hasil belajar sebelum menggunakan media TikTok 71,04 dan setelah menggunakan media TikTok 82,24. Berdasarkan hasil analisis motivasi belajar mahasiswa, diketahui bahwa motivasi belajar mahasiswa dengan menggunakan media TikTok 84,8 dan tanpa menggunakan media TikTok 78,5. Dengan demikian media pembelajaran berbasis *smartphone* dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa PGSD UHKBNP.

Kata Kunci

Media pembelajaran, motivasi belajar, hasil belajar

Abstract

The purpose of this study was to determine the use of smartphone-based learning media on student learning motivation. The type of research method used in this research is a quasi-experimental method or Quasi-Experiment to see student motivation. The sampling technique used in this study was 25 people in the PGA6 group in the UHKBNP PGSD Study Program. Data collection techniques in this study used a learning motivation questionnaire and essay tests. Based on the results of the study, namely the learning outcomes before using TikTok media 71.04 and after using TikTok media 82.24. Based on the results of the analysis of student learning motivation, it is known that student learning motivation using TikTok media is 84.8 and without using TikTok media is 78.5. Thus, smartphone-based learning media can increase the learning motivation of UHKBNP PGSD students.

Keywords

Learning media, learning motivation, learning outcomes

Pendahuluan

Setiap orang melakukan pendidikan sepanjang hayatnya tanpa diskriminasi, oleh karena itu pendidikan harus dapat memenuhi semua kebutuhan anak didiknya dengan tetap memperhatikan keistimewaannya. Salah satu caranya adalah dengan memberikan kewenangan kepada seluruh bagian untuk merencanakan dan mengelola mutu pendidikan (Simanjuntak et al., 2022). Jika pembelajaran terjadi secara tatap muka, seorang pendidik harus dapat menemukan cara baru untuk mengaturnya dan menciptakan lingkungan yang menarik sehingga siswa terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian pendidik dapat mengatur mutu pendidikan.

Selama tahun ajaran 2020–2021, wabah pandemi masih berlangsung. Akibatnya, kita perlu menggunakan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Ini menciptakan masalah baru bagi guru, siswa, dan orang tua. Setiap orang harus menyesuaikan diri dengan kebiasaan dan harapan baru dari program tersebut. Salah satu unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran adalah sumber belajar. Alat pembelajaran *online* pada dasarnya ada dimana-mana di era modern ini. Saat menjelajah, siswa memiliki akses ke informasi apa pun yang mereka inginkan, termasuk materi kursus. Situs *web* dan *blog* yang dapat dibaca langsung dapat menawarkan beberapa sumber daya pendidikan. Opsi yang dapat diunduh pengguna internet termasuk dokumen Power Point (PPT) dan pdf. Guru sering memanfaatkan WhatsApp selama perkuliahan untuk mendistribusikan materi pembelajaran dalam format pdf dan PPT (Asdiniah & Lestari, 2021). Guru menyadari bahwa tidak semua siswa memilih untuk membeli buku pelajaran, dan tidak semua siswa ingin mencari sumber pendidikan mereka sendiri secara *online*. Untuk mempermudah penyampaian informasi dan lebih membekali mahasiswa, dosen menyediakan fail materi pembelajaran dalam format pdf dan PowerPoint. Fail PPT dan pdf adalah jenis fail populer yang dapat dibuka di *smartphone* siswa. Ketika sebuah fail diklik, itu secara otomatis diunduh, sehingga memudahkan siswa untuk membuka dan membaca. Menawarkan materi pembelajaran sebagai fail memiliki beberapa kekurangan, seperti fakta bahwa sering terjadi masalah dalam menemukan fail ini saat mengaksesnya lagi. Berbeda dengan komputer atau laptop, penyimpanan fail *handphone* terkadang kurang terstruktur. Fail yang disimpan dalam pembicaraan lain sering ditutup WhatsApp, dan mengunduh terlalu banyak fail menyulitkan untuk menemukannya di fail *manager* dalam *handphone* (Ilahin, 2022).

Belajar adalah proses mengubah perilaku seseorang. Belajar dari pengalaman orang lain dapat mengubah perilaku seseorang dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan. Menurut teori belajar behavioristik, belajar behavioristik diartikan sebagai pembelajaran yang berpusat pada tingkah laku yang dapat diamati secara objektif dan merupakan hasil dari tingkah laku belajar berdasarkan lingkungan (Rahmawati, 2021). Prinsip utama teori behavioristik adalah bahwa perilaku berubah sebagai hasil dari faktor-faktor seperti penguatan, stimulasi, dan reaksi. Masukan berupa rangsangan dan keluaran berupa reaksi merupakan topik utama dalam teori behavioristik. Karena tidak dapat diukur, periode waktu antara stimulus dan respons dianggap tidak relevan (Silvia & Ropida, 2022).

Teori behavioristik adalah subjek utama dari penelitian ini, yang didasarkan pada beberapa teori tersebut. Gagasan mendasar adalah bahwa stimulasi selama PBM dapat menghasilkan respon yang baik dari siswa. Teori ini berpendapat bahwa perilaku siswa dapat meningkat sebagai hasil dari aspek stimulasi, respons, dan penguatan. Mahasiswa dapat mengakses stimulus penelitian kapan saja dan di mana saja dalam bentuk materi pendidikan yang diberikan melalui *platform mobile learning*. Ketika menggunakan media ini sebagai respon atau keluaran dari hasil penyampaian masukan, balasan siswa berupa hasil belajar yang diberikan. Konsep motivasi berasal dari kata *motive* yang menggambarkan usaha yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu tindakan tertentu motivasi merupakan syarat kesiapan untuk mencapai suatu tujuan (Wulandari et al., 2021). Energi seseorang berubah ketika menjadi termotivasi, dan transformasi energi ini ditandai dengan munculnya perasaan dan reaksi terhadap adanya tujuan. Jika seorang siswa tidak mematuhi persyaratan belajar selama kegiatan belajar mengajar, itu karena sebab dan akibat penyebabnya biasanya banyak.

Hal ini berarti siswa tidak mengubah energi mereka, tidak termotivasi untuk belajar, dan tidak menanggapi tujuan pembelajaran mereka. Hasil belajar akan dipengaruhi oleh kurangnya motivasi untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran. Hasil belajar siswa kemudian dapat digunakan untuk menentukan apakah strategi pembelajaran dan motivasi berhasil. Minat siswa dan fokus pada pengajaran hanyalah dua indikator motivasi siswa. Hasil belajar (*learning outcomes*) adalah ungkapan yang digunakan dalam teknologi pendidikan untuk menggambarkan seberapa baik kinerja siswa ketika instruktur atau dosen dapat menilainya mungkin juga dilihat sebagai perwujudan siswa yang mewakili telah menguasai mata pelajaran tertentu. Selain itu, dapat dipahami sebagai pola perilaku, sikap, nilai, dan bakat yang kompleks yang dapat berubah sebagai respons terhadap penerimaan dan tuntutan siswa itu sendiri. Hasil belajar, singkatnya, adalah modifikasi terus-menerus terhadap pengetahuan, kemampuan, dan sikap seseorang sebagai hasil dari partisipasi dalam kegiatan belajar (Larasati & Nikmah, 2020).

Hasil belajar tidak bersifat permanen karena dapat berubah-ubah tergantung dari usaha yang dilakukan, tetapi dapat dipertahankan dengan pengetahuan akan pentingnya hasil belajar tersebut. Konsekuensinya



merupakan perwujudan dari penghayatan terhadap apa yang telah diajarkan (Fitri et al., 2022). Pengakuan ini mungkin berbentuk pola perilaku, sikap, nilai, pemahaman, dan keahlian (Haomasan & Nofharina, 2018). Hasil belajar dalam penelitian ini berupa nilai ujian yang diperoleh siswa setelah mengkonsumsi konten yang langsung disampaikan secara *online* (melalui media *Zoom meeting*), yang selanjutnya ditingkatkan dengan cara menyebarkan konten melalui materi berbasis aplikasi *smartphone*. Istilah media pembelajaran menggabungkan istilah media dan pembelajaran. Kata latin *mediaus* adalah asal dari kata bahasa Inggris *medium*. *Tengah* adalah istilah Latin yang berarti tengah, permulaan. Untuk menengahi perselisihan antara dua pihak, media sering disebut sebagai mediator. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini sudah dilakukan oleh Arigiyati et al., (2021). Hasil dari penelitian tersebut adalah aplikasi ini dibahas untuk menghasilkan film pendidikan yang dapat diubah dan diputar berulang-ulang, membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Berdasarkan uraian di atas, maka upaya yang diusulkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan dibuatnya program pelatihan dan pendampingan bagi para pendidik di SD Muhammadiyah Girikerto dalam pembuatan media pendidikan.

Seperti yang terlihat secara luas, media terdiri dari orang, benda, atau peristiwa yang menciptakan lingkungan yang diperlukan bagi siswa untuk mempelajari informasi, keterampilan, atau sikap baru (Retalia et al., 2022). Menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (dalam Sobon et al., 2019) Gagasan tentang banyak alat yang dapat digunakan untuk merekam, memproses, dan mengatur ulang informasi ke dalam bentuk visual atau lisan hadir di media, menurut argumen tersebut. Media adalah wahana komunikasi yang dapat membangkitkan minat siswa dan meningkatkan proses belajar di dalamnya dengan merangsang pikiran, emosi, dan motivasi mereka. Siswa akan belajar lebih efektif dan tampil lebih baik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai berkat penggunaan media yang kreatif. Menurut beberapa penjelasan, media pembelajaran adalah fasilitas berupa alat yang digunakan guru dan siswa untuk membantu proses belajar mengajar agar tercapai pembelajaran yang baik dan efektif. Konten pendidikan berbasis *smartphone* untuk meningkatkan minat belajar siswa (Hartati et al., 2021).

Metode

Pretest dan teks akhir digunakan dalam desain eksperimen penelitian ini (*posttest*). Perlakuan pelatihan dilakukan di antara *pretest* (O_1) dan *posttest* (O_2) untuk mengetahui perbedaan antara kedua kondisi (X). Hal tersebut digambarkan dalam desain *The One Group Pretest Posttest Design* (Sugiyono, 2018) yang mempergunakan satu kelompok perlakuan dengan pemberian *pretest* dan *posttest* dengan model desain sebagai berikut.

Tabel 1

Rancangan Eksperimen

Motivasi Belajar (B)	Media Pembelajara (A)	
	Media Berbasis Smartphone (PBL) (A ₁)	Media aKonvensional (A ₂)
Tinggi (B ₁)	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁
Rendah (B ₂)	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November-Desember di Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar T.A. 2022/2023. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah 210 orang. Teknik penarikan sampel yang digunakan teknik penentuan yang dipilih secara acak sebanyak 35 orang pada Grup PGA6 di prodi PGSD UHKBPNP. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes esai. Untuk mendapatkan data hasil belajar dalam penelitian ini dilakukan tes setelah proses pembelajaran sesuai materi yang diperlakukan. Kuesioner berupa angket motivasi belajar diberikan kepada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dua kali yakni satu kali sebelum perlakuan untuk menentukan motivasi belajar siswa sebelum dan sekali setelah perlakuan untuk menentukan motivasi belajar selanjutnya. Statistik, khususnya statistik parametrik, digunakan dalam prosedur analisis data dalam penelitian kuantitatif, dimana data yang diteliti berupa skala rasio atau skala interval.

Populasi yang didistribusikan secara teratur menyediakan data. Statistik digunakan untuk menganalisis data, dan hasilnya digunakan untuk mengevaluasi hipotesis yang diajukan dan menentukan apakah dapat diterima atau tidak. Sangat penting untuk melakukan pengujian hipotesis awal sebelum memutuskan apakah

hipotesis diterima atau tidak. Uji t digunakan dalam tes penelitian ini. Uji prasyarat yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas dan homogenitas. Kemudian melakukan uji hipotesis untuk mengambil kesimpulan. Penelitian ini akan menunjukkan apakah masing-masing variabel dependen memiliki pengaruh positif atau negatif terhadap variabel independen, sehingga validitas hipotesis dapat diuji.

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

- Md : Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*
 X₁ : Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)
 X₂ : Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)
 D : Deviasi masing-masing subjek
 $\sum X^2 d$: Jumlah kuadrat deviasi
 N : Subjek pada sampel

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Deskripsi Data Hasil Penelitian

Pengambilan data dilakukan melalui 2 cara yaitu, soal tes kemampuan pemecahan masalah dan lembar angket motivasi belajar. Tes dalam bentuk tertulis diberikan dalam bentuk soal esai yang terdiri dari 10 soal. Lembar angket motivasi belajar yang dilakukan untuk melihat motivasi belajar mahasiswa setelah proses pembelajaran.

Hasil Data Kelas

Sebuah tes diberikan sebelum para peneliti memberikan terapi. Ada 25 siswa yang terdaftar di kelas eksperimen, dan total 10 pertanyaan bergaya esai dibagikan. Tabel berikut memberikan informasi lebih lanjut tentang keterampilan pemecahan masalah siswa.

Tabel 2

Daftar Distribusi Frekuensi Kemampuan Mahasiswa Sebelum Menggunakan Media TikTok

Kelas Tanpa Menggunakan Media TikTok	
Skor	F
40 – 46	1
47 – 53	1
54 – 60	5
61 – 67	3
68 – 74	7
75 – 80	8
Total	25
Mean	71,04

Hasil Data Kelompok Kontrol

Kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan apapun (*treatment*). Kelompok kontrol tidak diajar memanfaatkan media TikTok selama proses pembelajaran. Kelas eksperimen menerima pertanyaan yang sama dengan kelompok kontrol. Terdapat 25 orang yang terdaftar dalam kelompok kontrol siswa. Tabel berikut memberikan informasi lebih lanjut tentang keterampilan pemecahan masalah siswa.

Tabel 3

Daftar Distribusi Frekuensi Kemampuan Mahasiswa Setelah Menggunakan Media TikTok

Kelas Menggunakan Media TikTok	
Skor	F
40 – 49	1
50 – 59	1
60 – 69	2
70 – 79	4

80 – 89	8
90 – 100	9
Total	25
Mean	82,24

Berdasarkan hasil analisis tes di atas, diketahui bahwa hasil tes kemampuan mahasiswa sebelum menggunakan media TikTok 71,04 dan setelah menggunakan media TikTok 82,24. Dapat disimpulkan hasil tes kemampuan mahasiswa sebelum menggunakan media TikTok dan setelah menggunakan media TikTok terdapat perbedaan hasil tes kemampuan pemecahan masalah yaitu sebesar 11,2. Dengan demikian media pembelajaran berbasis *smartphone* dengan menggunakan media TikTok dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Hasil Motivasi Belajar Mahasiswa dengan Menggunakan Media TikTok

Berdasarkan data penelitian diketahui bahwa penggunaan media TikTok untuk memotivasi belajar siswa menghasilkan skor maksimal 100 dan skor minimal 74, nilai rata-rata adalah 84,8, varians (S^2) adalah 69,51, dan standar deviasi (S) adalah 8,33. Untuk lebih jelasnya data tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4

Daftar Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Mahasiswa dengan Menggunakan Media TikTok

Kelas Dengan Menggunakan Media TikTok	
Skor	F
74 - 79	3
80 - 85	5
86 - 91	5
92 - 97	5
97 - 102	7
Total	25
Mean	84,8

Hasil Motivasi Belajar Mahasiswa Tanpa Menggunakan Media TikTok

Berdasarkan data penelitian diketahui bahwa motivasi belajar tanpa menggunakan media TikTok menghasilkan skor maksimal 84 dan skor minimal 70, nilai rata-rata 78,5, varians 56,85, dan standar deviasi 7,54. Data ditampilkan dalam tabel berikut untuk informasi lebih lanjut.

Tabel 5

Daftar Distribusi Frekuensi Hasil Motivasi Belajar Mahasiswa Tanpa Menggunakan Media TikTok

Kelas Tanpa Menggunakan Media TikTok	
Skor	F
70 - 74	4
75 - 79	6
80 - 84	2
85 - 89	8
90 - 94	5
Total	25
Mean	78,5

Berdasarkan hasil analisis motivasi belajar mahasiswa di atas diketahui bahwa hasil tes kelas menggunakan media TikTok 84,8 dan tanpa menggunakan media TikTok 78,5. Dapat disimpulkan antara kelas menggunakan media TikTok dan tanpa menggunakan media TikTok terdapat perbedaan motivasi belajar mahasiswa yaitu sebesar 6,3. Dengan demikian media pembelajaran berbasis *smartphone* dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa PGSD UHKBPNP.

Pengujian Hipotesis

Hipotesis dievaluasi ketika data telah dikumpulkan dan dianalisis secara statistik. Uji ANOVA dua jalur yang digunakan untuk uji hipotesis ini dihitung dengan SPSS 16 for Windows. Untuk mengamati variasi dalam bagaimana setiap siswa mendekati pembelajaran yang diberikan, digunakan Uji Two Way Anova dengan memilih General Linear Model (GLM) Univariate pada SPSS 16. Selain itu, percobaan ini juga bertujuan untuk mengetahui apakah sumber belajar berbasis *smartphone* dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa PGSD TNUK UHKB. Apakah mahasiswa dengan tingkat motivasi belajar yang tinggi juga mencapai tingkat hasil belajar yang tinggi. Kemampuan siswa untuk memecahkan masalah kemudian diuji. Tabel 6 menampilkan hasil uji normalitas. Nilai normalitas Kolmogorov Smirnov adalah 0,094, dan signifikansinya adalah 0,420. Data terdistribusi teratur karena nilai signifikansi (0,420) lebih besar dari 0,05.

Tabel 6
 Hasil Uji Normalitas Hasil Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa

Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
.115	50	.094*	.977	44	.420

Selain itu, uji homogenitas yang memeriksa kesamaan varian harus lulus sebagai uji asumsi. Tabel 7 menampilkan hasil uji homogenitas. Berdasarkan hasil pengujian diperoleh nilai F tabel 4.6 sebesar 0,810 dengan tingkat signifikansi 0,373 yang menunjukkan bahwa kedua kelompok homogen.

Tabel 7
 Uji Homogenitas Antar Kelompok

Test of Homogeneity of Variances			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.810	1	48	.373

Selanjutnya hasil uji ANOVA dua jalur ditunjukkan pada tabel 8.

Tabel 8
 Hasil Uji Anova Dua Jalur

Tests of Between-Subjects Effects						
Dependent Variable: Posttest						
Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
Media	1274.654	1	1274.654	22.269	.000	
Motivasi Belajar	1304.629	1	1304.629	22.792	.001	
Model Motivasi Belajar	283.515	1	283.515	4.953	.003	
Error	1946.145	46	57.240			
Total	225031.000	50				
Corrected Total	4782.342	49				

Hipotesis yang diajukan penelitian diuji dengan menggunakan informasi dalam tabel. Temuan dari uji hipotesis dijelaskan sebagai berikut.

$H_0: \mu B1 = \mu B2$: Tidak terdapat peningkatan motivasi belajar mahasiswa PGSD dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *smartphone*.

$H_a: \mu B1 \neq \mu B2$: Terdapat peningkatan motivasi belajar mahasiswa PGSD dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *smartphone*.

Berdasarkan hasil ANOVA pada tabel 8 motivasi belajar memiliki nilai signifikansi 0,000 karena $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa hasil uji hipotesis menolak H_0 atau menerima H_a pada taraf alpha 5%. Oleh karena itu penelitian menunjukkan bahwa penerapan materi pembelajaran berbasis *smartphone* meningkatkan motivasi belajar mahasiswa PGSD.



Pembahasan

Berdasarkan hasil pembahasan mengenai sub dari bagian inti ini dapat ditarik bahwa berdasarkan hasil ANOVA motivasi belajar memiliki nilai signifikansi 0,000 karena $\text{sig } 0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa hasil uji hipotesis menolak H_0 atau menerima H_a pada taraf alpha 5%. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan materi pembelajaran berbasis *smartphone* meningkatkan motivasi belajar mahasiswa PGSD. Ponsel telah menjadi bagian penting dari kehidupan siswa, sehingga materi pendidikan harus dimasukkan dalam rutinitas sehari-hari mereka. Karena penempatannya sebagai aplikasi pada layar *smartphone*, maka bahan ajar tersebut kini disebut sebagai media pembelajaran berbasis *smartphone*. Diharapkan dengan hadirnya media pembelajaran berbasis *smartphone* akan memudahkan siswa untuk mengakses sumber-sumber pendidikan dimanapun mereka berada selama mereka membawa ponsel mereka. Frekuensi penggunaan program ini tidak dibatasi. Jadi, baik kuota maupun penyebab sinyal tidak ada. Kemudahannya diharapkan dapat meningkatkan semangat siswa untuk belajar di seluruh PJJ. Berkaitan dengan hal tersebut, permasalahan hasil belajar dan motivasi belajar siswa dikembangkan setelah menggunakan sumber belajar berbasis *smartphone*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media mempengaruhi motivasi belajar siswa. Media juga didefinisikan oleh Arief S. Sadiman (dalam Isma et al., 2022) bahwa setiap teknologi yang dimanfaatkan oleh dosen, penyaji, atau penyalur pesan kepada mahasiswa, pengguna materi, atau penerima pesan agar tercapainya tujuan penyampaian informasi atau pesan. Salah satu alat yang diciptakan untuk membantu proses belajar mengajar adalah media pembelajaran. Untuk memastikan pembelajaran yang efektif, efisien dan ideal, mereka berfungsi untuk memperjelas makna, informasi dan pesan yang dikomunikasikan. Alat dan kegiatan yang digunakan dalam proses belajar mengajar meliputi media pembelajaran. Untuk menggunakan media pembelajaran seefisien mungkin, seorang dosen harus cermat dalam memilih materi yang penting dan tepat.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis motivasi belajar mahasiswa diketahui bahwa motivasi belajar mahasiswa dengan menggunakan media TikTok 84,8 dan tanpa menggunakan media TikTok 78,5. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *smartphone* dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa PGSD UHKBNP.

Daftar Rujukan

- Arigiyati, T. A., Kuncoro, K. S., & Kusumaningrum, B. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Smartphone* bagi Guru SD Muhammadiyah Girikerto. *Kanigara*, 1(2), 140–149.
- Asdiniah, E. N. A., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Media Sosial TikTok terhadap Perkembangan Prestasi Belajar Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1675–1682.
- Fitri, S., Saputra, F. D., & Taufiq, M. (2022). Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Minat Belajar Siswa SMK Negeri 1 Tasikmalaya. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), 1–5. <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.65>
- Haomasan, P., & Nofharina, N. (2018). Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Pola Komunikasi Interpersonal Siswa SMP Negeri 50 Bandung. *Jurnal Komunikasi*, 12(1), 1–7. <https://doi.org/10.21107/ilkom.v12i1.3710>
- Hartati, M., Taufik, A., Santika, H., & Andani, L. (2021). Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Interaksi Sosial Anak pada TK Al-Karomah Kabupaten Lebong. *Zuriah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 95–118. <http://dx.doi.org/10.29240/zuriah.v2i2.3575>
- Ilahin, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Sosial TikTok terhadap Karakter Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah. *IBTIDA*, 3(1), 112–119. <https://doi.org/10.37850/ibtida.v3i1.300>
- Isma, C. N., Rohman, N., & Istiningsih, I. (2022). Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Minat Baca Siswa Kelas 4 di MIN 13 Nagan Raya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 7932–7940.
- Larasati, L., & Nikmah, C. (2020). Pengaruh Penggunaan *Smartphone* dan *E-Learning* terhadap Motivasi Belajar dalam Masa Pelatihan Kerja. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 5(2), 214–233. <http://doi.org/10.17509/jpm.v5i2.28840>
- Rahmawati, I. (2021). Pengaruh Media Sosial Tik Tok terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Panjangrejo Kabupaten Bantul. *PEDAGOGOS: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 33–40. <https://doi.org/10.33627/g.v3i2.497>

- Retalia, R., Soesilo, T. D., & Irawan, S. (2022). Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(2), 139–149. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p139-149>
- Silvia, N., & Ropida, I. (2022). Karakter Peduli Sosial: Pengaruh Aplikasi TikTok pada Peserta Didik Kelas V A SD. *Journal of Basic Education Research*, 3(1), 16–22. <https://doi.org/10.37251/jber.v3i1.203>
- Simanjuntak, M. B., Suseno, M., Setiadi, S., Lustyantje, N., & Barus, I. R. G. R. G. (2022). Integration of Curricula (Curriculum 2013 and Cambridge Curriculum for Junior High School Level in Three Subjects) in Pandemic Situation. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(1), 77–86. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i1.615>
- Sobon, K., Mangundap, J. M., & Walewangko, S. (2019). Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Mapanget Kota Manado. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 3(2), 97–106. <https://doi.org/https://doi.org/10.36379/autentik.v3i2.38>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, S. P., Umayaroh, S., & Mahanani, P. (2021). Analisis Dampak Negatif Penggunaan *Smartphone* pada Pembelajaran Daring Ditinjau dari Perilaku Anak Kelas V SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(6), 456–464. <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/um065v1i62021p456-464>