

**KONTRIBUSI MOTIVASI BELAJAR DAN PEMANFAATAN MEDIA  
SMARTPHONE TERHADAP KEPUASAN BELAJAR MAHASISWA  
(Studi Kasus Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika FT-UNP)**

**SKRIPSI**

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Teknik Elektronika Sebagai Salah Satu  
Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



**OLEH  
RIAN VEBTRIONA  
NIM. 16714/2010**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2015**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

**KONTRIBUSI MOTIVASI BELAJAR DAN PEMANFAATAN MEDIA  
SMARTPHONE TERHADAP KEPUASAN BELAJAR MAHASISWA  
(Studi Kasus Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika FT-UNP)**

Nama : Rian Vebtriona  
NIM / TM : 16714 / 2010  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Jurusan : Teknik Elektronika  
Fakultas : Teknik

Padang, Maret 2015

Disetujui Oleh

**Pembimbing I**



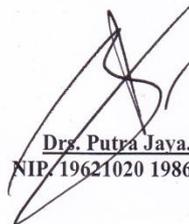
**Drs. Zuhendra, M.Kom**  
NIP. 19600322 198503 1 002

**Pembimbing II**



**Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom**  
NIP.19761209 200501 1 003

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Teknik Elektronika  
FT-UNP



**Drs. Putra Jaya, M.T**  
NIP. 19621020 198602 1 001

PENGESAHAN

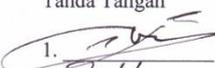
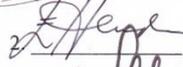
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika  
Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Padang

**Judul** : **Kontribusi Motivasi Belajar dan Pemanfaatan Media  
Smartphone Terhadap Kepuasan Belajar Mahasiswa  
(Studi Kasus pada Mahasiswa Prodi Pendidikan  
Teknik Informatika FT-UNP)**

Nama : Rian Vebtriona  
NIM / TM : 16714 / 2010  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Jurusan : Teknik Elektronika  
Fakultas : Teknik

Padang, Maret 2015

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. H. Sukaya	1. 
2. Sekretaris	: Drs. Zuhendra, M.Kom	2. 
3. Anggota	: Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom	3. 
4. Anggota	: Oktorina, S.Pd, MT	4. 

## **Assalamu'alaikum Wr. Wb**

Allhamdulillahirabbil-amin...Ya, Rabbi

Segala sujud dan syukurku persembahkan kepada-Mu Ya Allah atas ridho dan perkenaanmu

Akhirnya telah aku lalui satu tahap hidupku dengan keyakinan dan ketegaran hati

Hingga semua ini terwujud nyata

Mencari ilmu seperti ibadah, mengungkapkannya seperti bertasbih,

Menyelidikinya seperti berjihad, mengajarkannya seperti bersedekah, dan

Memikirkannya seperti berpuasa

(IbnuAdl Bin Iqbal)

*Setahuku sebuah mimpi begitu mustahil tuk menjadi nyata*

*Aku mulai merenung dengan cara apa aku tuk merubahnya*

*Dengan pengorbanan dan usapan air mata sebuah harapan*

*Senyum manis yang seakan penuh harap*

*Berserta tangisan pertamaku, aku berada disini*

*Dalam hati dia pun meminta waktu kau besar nanti*

*Bangunlah sebuah tiang yang kokoh nak ,tiang pertama,*

*Dan sebagai pedoman untuk tiang selanjutnya,*

*Harapan itu akhirnya kudapatkan*

*Dengan do'a dan titik keringat dari kedua orang tua yang paling kusayangi*

*Aku bias menggapainya, terima kasih YA ALLAH*

*Meski jalan yang kau berikan tidak terlepas dari segala izinmu*

*Serta dari tampungan kedua telapak tangan papa dan mamaku.*

**Kupersembahkan karya ku ini kepada kedua orang tuaku**

**Papa Arlis & Mama Nurdiati, senantiasa memberikan do'a,**

**Dukungan,perhatian, dan limpahan kasih sayang yang tak pernah putus.**

**Terima kasih ku atas segala pengorbanan yang tidak akan mungkin terbalas.**

**Kakak Q tercinta Listia Wiwik, dan Abang Q yang kusayangi**

**Rio Oktaveri, dan Ari Agustari yang selalu memberikan dukungan dan keceriaan ...**

**Semoga semua ini menjadikan motivasi untuk generasi kita yang akan mendatang....**

**( Amin )**

**Terima kasih buat Bapak Drs. Fasrijal Yakub, M.Pd dan Bapak Drs. Zulkifli Naansah yang telah memberikan arahan serta bimbingan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Seterusnya kepada Bapak/Ibu dosen Teknik Elektronika yang telah memberikan ilmunya pada saat proses perkuliahan, semoga ilmu tersebut bermanfaat buat saya kelak.**

**Buat sahabat2 ku Picak, Radi gaek, Fecky, Lauik, Riko cokok ,Talua,Ario, Mande,Nadia, Iwin, De2' , Longek Hafiz,Eli Anduk basaratoaan jo k2' Dika, Moniq, uchin dan rekan-rekan seperjuangan ELKA 07 serta BTX's 2007. Terima kasih ku atas segala do'a dan semangat yang telah dicurahkan dalam menulis karya ini.**

**Ntuak adiak ambo Andy Labor, thanks for foto kopinye yeee..hehehe**

**Jalan yang kita lalui merupakan tutunan arah padamasa depan, tetap semangat hingga tiap masalah jangan lihat kebelakang, pandanglah jalan kedepan...itu adalah perubahan yang sangat besar.**

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Maret 2015

Yang menyatakan,



Rian Vebtriona

## ABSTRAK

**Rian Vebtriona:                      Kontribusi Motivasi Belajar Dan Pemanfaatan  
Smartphone Terhadap Kepuasan Belajar  
Mahasiswa**

Penelitian ini dilatarbelakangi masalah belum puasny dalam belajar mahasiswa Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP. Jenis penelitian ini adalah penelitian korelasional. Tujuan penelitian ini untuk mengungkap seberapa besar kontribusi penggunaan motivasi belajar dan pemanfaatan *smartphone* terhadap kepuasan belajar mahasiswa. Populasi penelitian ini berjumlah 1634 orang dan sampel berjumlah 95 orang mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika pada Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP.

Teknik pengambilan sampel dilakukan secara teknik penarikan *Nonprobability Sampling Design* yaitu dengan teknik *sampling incidental*. *Sampling incidental* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data. Sedangkan data motivasi belajar, pemanfaatan *smartphone*, dan kepuasan belajar dikumpulkan melalui angket yang disebar kepada mahasiswa dengan menggunakan skala Likert yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa (1) motivasi belajar dan pemanfaatan *smartphone* secara bersama-sama berkontribusi secara signifikan terhadap kepuasan belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika FT-UNP sebesar 14,6%, (2) motivasi belajar berkontribusi secara signifikan terhadap kepuasan belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika FT-UNP sebesar 8,68%, (3) pemanfaatan *smartphone* berkontribusi secara signifikan terhadap kepuasan belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika FT-UNP sebesar 10,39%. Jadi dapat disimpulkan bahwa Motivasi Belajar dan Pemanfaatan *Smartphone* Berkontribusi terhadap Kepuasan Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika FT-UNP.

**Kata kunci :** Motivasi Belajar, Pemanfaatan Media *Smartphone*, Kepuasan Belajar Mahasiswa.

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **”Motivasi Belajar dan Pemanfaatan *Smartphone* Terhadap Kepuasan Belajar Mahasiswa ( Studi Kasus pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika FT-UNP)”**. Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Dalam penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Drs. Syahril,ST, M.SCE, Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Putra Jaya, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika.
3. Bapak Yasdinul Huda, MT selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika.
4. Bapak Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Pembimbing II.
5. Bapak Drs. Zuhendra, M.Kom selaku Pembimbing I.
6. Bapak Legiman Slamet,MT selaku Penasehat Akademik.
7. Bapak Drs. H. Sukaya selaku Dosen Penguji.
8. Bapak Oktorina, S.Pd, MT selaku Dosen Penguji.

Semoga bantuan dan bimbingan serta arahan semoga menjadi amal saleh dan mendapat pahala dari Allah SWT, amin.

Skripsi ini tidak terlepas dari kesalahan dan kekeliruan, oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun. Akhirnya besar harapan agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan diterima sebagai perwujudan penulis dalam dunia pendidikan.

Padang, Januari 2015

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	..ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	v
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	vii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Batasan Masalah .....	9
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian .....	10
F. Manfaat Penelitian.....	11
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan .....	13
B. Pemanfaatan <i>Smartphone</i> .....	15
C. Motivasi Belajar.....	21
D. Kepuasan Belajar.....	26
E. Penelitian Relevan .....	30
F. Kerangka Berfikir.....	32
G. Hipotesis Penelitian .....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	35
B. Lokasi Penelitian .....	35
C. Populasi Dan Sampel .....	35
D. Variabel Penelitian.....	37
E. Instrumen Penelitian .....	38

F. Uji Coba Instrumen .....	43
1. Validitas Instrumen .....	44
2. Reliabilitas Instrumen .....	44
G. Teknik Analisa Data .....	46
1. Analisa Deskriptif .....	46
2. Pengujian Persyaratan Analisis .....	51
A. Pengujian Normalitas .....	51
B. Pengujin Homogenitas .....	51
C. Pengujian Linearitas .....	52
D. Pengujian Multikolinieritas .....	53
3. Analisis Regresi Berganda.....	53
4. Pengujian Hipotesis .....	55
5. Koefisien Kontribusi.....	56
6. Kurva regresi.....	57
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Uji Coba Instrumen.....	58
B. Deskripsi Data Penelitian.....	61
C. Prasyarat Uji Analisis .....	70
D. Analisis Regresi Berganda.....	75
E. Uji Hipotesis .....	76
F. Kurva Regresi .....	81
G. Pembahasan .....	83
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan.....	85
B. Saran .....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>88</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Indikator Instrumentasi Penelitian .....	39
2. NilaiSkalaLikert .....	43
3. InterpretasiKoefisienKorelasiNilai R.....	46
4. HasilUjiCobaInstrumen Motivasi Belajar.....	59
5. HasilUjiCobaInstrumen Pemanfaatan <i>Smartphone</i> .....	60
6. HasilUjiCobaInstrumen Kepuasan Belajar .....	61
7. Hasil Perhitungan Statistik Motivasi Belajar .....	62
8. Distribusi Frekuensi Skor Motivasi Belajar.....	63
9. Hasil Perhitungan Statistik Pemanfaatan <i>Smartphone</i> .....	65
10. Distribusi Frekuensi Skor Pemanfaatan <i>Smartphone</i> .....	66
11. Hasil Perhitungan Statistik Kepuasan Belajar Mahasiswa.....	68
12. Distribusi Frekuensi Kepuasan Belajar Mahasiswa.....	69
13. Uji Normalitas .....	71
14. Uji Homogenitas Motivasi Belajar.....	72
15. Uji Homogenitas Pemanfaatan <i>Smartphone</i> .....	72
16. Uji Linearitas Motivasi Belajar .....	73
17. Uji Linearitas Pemanfaatan <i>Smartphone</i> .....	73
18. Uji Multikolinearitas .....	74
19. Nilai Korelasi R.....	75
20. Uji Regresi Berganda .....	76
21. Nilai Uji F .....	78

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Kerangka Konseptual .....	32
2. Histogram Skor Motivasi Belajar .....	64
3. Histogram Skor Pemanfaatan <i>Smartphone</i> .....	67
4. Histogram Skor Kepuasan Belajar Mahasiswa .....	70
5. Daerah Penentuan $H_0$ Uji Signifikan Korelasi Berganda .....	78
6. Daerah Penentuan $H_0$ Uji Signifikan Korelasi Sederhana Hipotesis Pertama .....	80
7. Daerah Penentuan $H_0$ Uji Signifikan Korelasi Sederhana Hipotesis Kedua .....	81
8. P-P Plot Of Regression Standardized Residual X1 .....	81
9. P-P Plot Of Regression Standardized Residual X2 .....	82
10. P-P Plot Of Regression Standardized Residual Y .....	82

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Angket Observasi .....	89
2. Kisi-kisi Angket Uji Coba.....	90
3. Angket Penelitian Uji Coba .....	95
4. Kisi-kisi Angket Sesudah Uji Validitas .....	101
5. Angket Penelitian Sudah Valid .....	107
6. Hasil Uji Validitas $X_1$ .....	113
7. Hitung Validitas $X_1$ .....	114
8. Hasil Uji Validitas $X_2$ .....	116
9. Hitung Validitas $X_2$ .....	117
10. Hasil Uji Validitas Y .....	119
11. Hitung Validitas Y .....	120
12. Hasil Uji Reliabilitas $X_1$ .....	122
13. Hitung Reliabilitas $X_1$ .....	123
14. Hasil Uji Reliabilitas $X_2$ .....	125
15. Hitung Reliabilitas $X_2$ .....	126
16. Hasil Uji Reliabilitas Y .....	128
17. Hitung Reliabilitas Y .....	129
18. Tabulasi Data Ujicoba $X_1$ .....	131
19. Tabulasi Data Ujicoba $X_2$ .....	132
20. Tabulasi Data Ujicoba Y .....	133
21. Tabulasi Data Penelitian $X_1$ .....	134
22. Tabulasi Data Penelitian $X_2$ .....	137
23. Tabulasi Data Penelitian Y.....	140
24. Hitung Uji Normalitas Chi Kuadrat .....	143
25. Hitung UjiHomogenitas .....	153

26. Hitung UjiLineritas .....	154
27. Hitung UjiHipotesis ke_1.....	165
28. Hitung UjiHipotesis ke_2.....	170
29. UjiHipotesis ke_3.....	174
30. TabelNilai r .....	179
31. Tabel Distribusi t.....	180
32. Tabel Distribusi f.....	181
33. Surat Izin Penelitian Jurusan Teknik Elektronika.....	182
34. Surat Izin Penelitian Fakultas Teknik UNP.....	183
35. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	184

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kemajuan suatu Negara tidak terlepas dari sistem pendidikan di Negara itu, karena pendidikan merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas setiap individu baik secara langsung maupun tidak langsung dipersiapkan mampu mengikuti laju perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut dibutuhkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan untuk menguasai ilmu pengetahuan dan memiliki keterampilan. Peranan lembaga pendidikan sangat besar untuk menunjang pelaksanaan pembangunan bangsa.

Belajar merupakan hal yang sudah menjadi kebutuhan primer, hal ini dapat dilihat dari adanya pelayanan pendidikan mulai dari tingkat *playgroup* sampai dengan pendidikan tinggi. Belajar merupakan bentuk perubahan diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru, akibat pengalaman dan latihan.

Pendidikan dan pengajaran adalah suatu proses yang sadar tujuan. Tujuan dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk memberikan rumusan hasil yang diharapkan mahasiswa setelah melaksanakan pengalaman belajar. Tercapai tidaknya tujuan pengajaran salah satunya adalah terlihat dari prestasi belajar yang diraih. Dengan prestasi yang tinggi mahasiswa mempunyai indikasi pengetahuan dan pemahaman yang baik. Kualitas

mahasiswa dapat dilihat dari berbagai aspek dan faktor-faktor yang mempengaruhinya.

Penelitian ini akan membahas masalah pembelajaran dikampus bagi mahasiswa yang disebut dengan perkuliahan. Dalam perkuliahan melibatkan mahasiswa sebagai konsumen pendidikan tinggi, adanya motivasi belajar mahasiswa dikampus yang menggambarkan tingkat perasaan seseorang setelah membandingkan kinerja atau hasil yang dirasakan dibandingkan dengan harapannya. Hal itu dapat dilihat dari kedisiplinan, kemauan, dan keinginan belajar dari mahasiswa itu sendiri. Motivasi belajar mahasiswa pendidikan teknik informatika Universitas Negeri Padang dapat dilihat dari kedisiplinan, kemauan, dan rasa ingin tahu untuk materi perkuliahan, namun sekarang belum maksimalnya motivasi belajar mahasiswa, kondisi yang ditemui masih banyak mahasiswa yang kurang motivasi belajarnya, sering datang terlambat, tidak mengikuti perkuliahan, kurangnya motivasi karena sebagian besar mahasiswa tinggal jauh dari orang tua dan banyak yang kos untuk mengikuti perkuliahan.

Hubungan motivasi belajar terhadap kepuasan belajar mahasiswa akan dilihat setelah pembelajaran selesai. Motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Para ahli psikologi mendefinisikan motivasi sebagai suatu proses internal (dari dalam diri seseorang) yang mengaktifkan, membimbing, dan

mempertahankan perilaku dalam rentang waktu tertentu. Dalam bahasa sederhana, motivasi adalah apa yang membuat seseorang berbuat dan menentukan arah mana yang hendak diperbuat. Motivasi dapat berbeda dalam intensitas (kekuatan) dan arah, ibaratnya motivasi dengan sebuah mobil, dimana mesin analog dengan intensitas dan kemudi analog dengan arah. Penting bagi dosen untuk merencanakan bagaimana dosen akan mendukung motivasi mahasiswa. Motivasi dapat timbul dari karakteristik-karakteristik intrinsik. Motivasi juga dapat timbul dari faktor-faktor yang lainnya. Dikemukakan bahwa metode pengajaran dosen akan mempengaruhi cara berpikir mahasiswa.

Konsep penting motivasi belajar yaitu: Motivasi belajar adalah proses internal yang mengaktifkan, memandu dan mempertahankan perilaku dari waktu ke waktu. Individu termotivasi karena berbagai alasan yang berbeda, dengan intensitas yang berbeda. Seorang mahasiswa dapat tinggi motivasinya untuk menghadapi tes ilmu sosial dengan tujuan mendapatkan nilai tinggi (motivasi ekstrinsik) dan tinggi motivasinya menghadapi tes matematika karena tertarik dengan mata pelajaran tersebut (motivasi intrinsik). Motivasi belajar bergantung pada teori yang menjelaskannya, dapat merupakan suatu konsekuensi dari penguatan (*reinforcement*), suatu ukuran kebutuhan manusia, suatu hasil dari ketidakcocokan, suatu atribusi dari keberhasilan atau kegagalan, atau suatu harapan dari peluang keberhasilan. Motivasi belajar dapat ditingkatkan dengan penekanan tujuan-tujuan belajar dan pemberdayaan atribusi.

Motivasi belajar mahasiswa sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan dan ilmu pengetahuan mahasiswa, motivasi belajar adalah suatu proses dimana proses tersebut: Membimbing anak didik ke arah pengalaman-pengalaman dimana kegiatan belajar dapat berlangsung, memberikan kepada anak didik kita kekuatan, aktivitas dan kewaspadaan yang memadai, dan mengarahkan perhatian anak didik terhadap suatu tujuan.

Perkembangan teknologi komunikasi mengalami perubahan yang cukup signifikan dari setiap generasi, terbukti dengan banyaknya bermunculan perangkat telekomunikasi dengan teknologi *high class*. Kemunculan teknologi tinggi ini juga didorong dengan kebutuhan manusia untuk menghadapi banyaknya masalah yang dihadapi dan diselesaikan dalam waktu yang cepat dan singkat.

Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, pendidikan, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan. Menurut Ashby dalam Bambang “Dalam kaitan pemanfaatan teknologi komunikasi untuk pendidikan, bahwa dunia pendidikan telah memasuki revolusi yang kelima”. “Dengan dimanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi mutakhir, khususnya komputer dan internet untuk pendidikan.

Sekarang ini umumnya mahasiswa menggunakan *handphone* bahkan *handphone* yang digunakan sudah sangat canggih dan memiliki teknologi tinggi yang disebut *smartphone*, sebagian besar mahasiswa menggunakan *smartphone* dalam perkuliahan. *Smartphone* digunakan untuk membantu perkuliahan sebagai referensi dari materi perkuliahan dan juga sebagai media dalam perkuliahan. Banyak sekali fasilitas-fasilitas yang diberikan oleh *smartphone* sehingga sampai saat sekarang ini banyak sekali peminatnya. Jika awalnya pengguna *smartphone* adalah para pejabat, karyawan swasta, wanita karir juga eksekutif muda. Namun pada saat sekarang ini pengguna *smartphone* sudah meluas ke kalangan mahasiswa. Contohnya di kalangan mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Padang. Penggunaan *smartphone* merupakan media dalam pembelajaran yang sering digunakan mahasiswa dalam perkuliahan tetapi tidak semua mahasiswa yang menggunakan *smartphone*. Mahasiswa pendidikan teknik informatika Universitas Negeri Padang menggunakan *smartphone*. Beberapa pendapat mahasiswa tentang pemanfaatan media *smartphone* dalam perkuliahan.

Saat dilakukan observasi awal tanggal 10 Oktober 2014 dibagikan angket kepada mahasiswa pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Padang untuk meminta tanggapan mereka mengenai motivasi belajar, pemanfaatan media *smartphone*, dan kepuasan belajar mahasiswa. Sebanyak 20 orang Mahasiswa prodi pendidikan teknik informatika yang menggunakan *smartphone*.

Pernyataan mahasiswa pendidikan teknik informatika Universitas Negeri Padang mengatakan bahwa 16 orang mahasiswa menggunakan *smartphone* pada perkuliahan, ditandai dengan adanya mahasiswa mencari materi perkuliahan menggunakan *smartphone* sedangkan 4 orang mengatakan jarang menggunakan *smartphone* untuk perkuliahan.

Pernyataan mahasiswa tersebut mengungkapkan bahwa penggunaan *smartphone* oleh mahasiswa pendidikan teknik informatika Universitas Negeri Padang apakah berdampak terhadap perkuliahan dan motivasi belajar mahasiswa. Melihat banyaknya mahasiswa pendidikan teknik informatika Universitas Negeri Padang menggunakan *smartphone*.

Perkembangan teknologi tersebut sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan, perkembangan teknologi membantu dan memudahkan dunia pendidikan dalam proses belajar mengajar perkembangan teknologi bersifat berkelanjutan dan terus terjadi sehingga memudahkan pelaku pendidikan mengembangkan potensi untuk menggunakan teknologi sebagai sarana dan media pembelajaran. Perkembangan pendidikan dibidang teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communication Technology*) telah menyentuh segala aspek termasuk dunia pendidikan. Saat ini sudah banyak alternatif sumber belajar dalam perkuliahan di antaranya telah banyak menggunakan *smartphone*, tablet, laptop sebagai penunjang perkuliahan.

Menurut Jurnal Dijey Pratiwi Barakati (2013:21) mahasiswa jurusan Sastra di Universitas Samratulangi Manado mengungkapkan bahwa *smartphone* adalah telepon yang memiliki kemampuan seperti komputer, biasanya memiliki layar

yang besar dan sistem operasinya mampu menjalankan tujuan aplikasi-aplikasi yang umum (Kamus Oxford *Online*, 2013). Backer (2010), menyatakan bahwa *smartphone* adalah telepon yang menyatukan kemampuan-kemampuan terdepan; ini merupakan bentuk kemampuan dari *Wireless Mobile Device (WMD)* yang dapat berfungsi seperti sebuah komputer dengan menawarkan fitur-fitur seperti *personal digital assistant (PDA)*, akses internet, *email*, dan *Global Positioning System (GPS)*. *Smartphone* juga memiliki fungsi-fungsi lainnya seperti kamera, video, *MP3 players*, sama seperti telepon biasa. Dengan kata lain, *smartphone* dapat dikategorikan sebagai mini komputer yang memiliki banyak fungsi dan pengguna dapat menggunakannya kapanpun dan dimanapun.

Menurut Williams & Sawyer (2011), *smartphone* adalah telepon selular dengan mikroprosesor, memori, layar dan modem bawaan. *Smartphone* merupakan ponsel multimedia yang menggabungkan fungsionalitas PC dan *handset* sehingga menghasilkan *gadget* yang mewah, di mana terdapat pesan teks, kamera, pemutar musik, video, *game*, akses *email*, *tv digital*, *search engine*, pengelola informasi pribadi, fitur GPS, jasa telepon *internet* dan bahkan terdapat telepon yang juga berfungsi sebagai kartu kredit.

*Smartphone* tidak lagi digunakan sebagai alat komunikasi tapi juga merupakan sebuah kebutuhan sosial dan pekerjaan. Faktor yang mempengaruhi kepuasan belajar mahasiswa adalah motivasi belajar dan pemanfaatan media *smartphone*, bagaimana menimbulkan motivasi belajar mahasiswa dengan pemanfaatan media dalam perkuliahan.

Kepuasan belajar adalah faktor utama yang mempengaruhi loyalitas mahasiswa sebagai konsumen pendidikan tinggi. Kepuasan adalah respon terhadap evaluasi kesesuaian yang dirasakan antara harapan sebelumnya dengan kinerja dirasakan setelah pemakaiannya. Kepuasan belajar mahasiswa perlu diperhatikan sebagai konsumen pendidikan tinggi karena diharapkan ilmu yang didapatkan di perkuliahan dapat diaplikasikan sesuai dengan keahlian dan bidang masing-masing mahasiswa.

Berdasarkan hal diatas penulis tertarik untuk meneliti *Kontribusi Motivasi Belajar Dan Pemanfaatan Smartphone Terhadap Kepuasan Belajar Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika FT-UNP)*

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang dari permasalahan yang terkait dengan *Kontribusi Motivasi Belajar Dan Pemanfaatan Smartphone Terhadap Kepuasan Belajar Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Padang* dapat diidentifikasi yaitu:

1. Adanya penggunaan *smartphone* untuk pendukung perkuliahan oleh mahasiswa.
2. Adanya kepuasan belajar mahasiswa dalam perkuliahan yang diikuti.
3. Dibutuhkan teknologi sebagai pendukung sarana akses informasi.
4. Adanya motivasi belajar mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika FT-UNP.

5. Dibutuhkannya sebuah penelitian untuk pengukuran kontribusi motivasi belajar dan pemanfaatan media *smartphone* terhadap kepuasan belajar mahasiswa.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas batasan masalah dalam melihat kontribusi motivasi belajar dan pemanfaatan *Smartphone* terhadap kepuasan belajar :

1. Kontribusi motivasi belajar terhadap kepuasan belajar mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika FT-UNP).
2. Kontribusi pemanfaatan *smartphone* terhadap kepuasan belajar mahasiswa.
3. Objek penelitian adalah mahasiswa jurusan Teknik Elektronika Prodi Pendidikan Informatika Universitas Negeri Padang.
4. Materi perkuliahan bidang studi Teknik Informatika kurikulum pendidikan Indonesia tahun 2013 semester Juli – Desember 2014.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Seberapa besar Kontribusi motivasi belajar terhadap kepuasan belajar mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika FT-UNP)?

2. Seberapa besar kontribusi besarnya kontribusi pemanfaatan *Smartphone* terhadap kepuasan belajar mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika FT-UNP)?.
3. Seberapa besar kontribusi kontribusi motivasi belajar dan pemanfaatan media *Smartphone* secara bersama-sama terhadap kepuasan belajar mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika FT-UNP)?.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengungkap besarnya kontribusi motivasi belajar terhadap kepuasan belajar mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika FT-UNP).
2. Mengungkap besarnya kontribusi pemanfaatan *Smartphone* terhadap kepuasan belajar mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika FT-UNP).
3. Mengungkap besarnya kontribusi motivasi belajar dan pemanfaatan media *Smartphone* secara bersama-sama terhadap kepuasan belajar mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika FT-UNP).

## **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian tersebut, maka manfaat penelitian ini dapat dinyatakan sebagai berikut :

1. Bagi ketua jurusan hasil penelitian dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam menentukan kebijakan dan pengawasan terhadap media pembelajaran.
2. Bagi dosen penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan dalam perkuliahan di kampus agar lebih memanfaatkan media pembelajaran . dan mengembangkan metode mengajar yang menarik.
3. Bagi mahasiswa penelitian ini diharapkan agar mahasiswa lebih termotivasi dalam belajar dengan pemanfaatan media smartphone sehingga dapat meningkatkan kepuasan belajar mahasiswa.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

Teori yang akan diuraikan dalam kajian teori ini adalah sebagai berikut :  
Teknologi, Teknologi Komunikasi dan Informasi, Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan, Motivasi Belajar, Pemanfaatan *Smartphone*, Kepuasan Belajar Mahasiswa. Perkembangan teknologi berkembang secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang. Hingga menciptakan obyek-obyek, teknik yang dapat membantu manusia dalam pengerjaan sesuatu lebih efisien dan cepat. Teknologi adalah mengembangkan suatu produk, kedisiplinan, prosedur-prosedur, alat-alat dan teknik-teknik yang disatukan untuk membuat suatu inovasi". Teknologi merupakan hasil olah pikir manusia untuk mengembangkan tata cara atau sistem dan menggunakannya untuk menyelesaikan persoalan dalam hidup.

Di zaman sekarang era teknologi baru bermunculan, teknologi baru membawa dampak bagi kehidupan. Teknologi masa kini yang diciptakan oleh manusia selalu mengalami perkembangan yang pesat. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan teknologi adalah suatu benda atau objek yang diciptakan oleh manusia yang bisa bermanfaat bagi kelangsungan hidup manusia. Teknologi yang diciptakkan oleh manusia pada mulanya hanya sebuah alat-alat sederhana namun besar akan manfaatnya, dengan inovatifnya manusia membuat teknologi sangat cepat berkembang.

## **A. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan**

### **1. Defenisi Teknologi dalam Pendidikan**

Perkembangan teknologi terutama teknologi komunikasi dan teknologi informasi (ICT), telah mempengaruhi aspek kehidupan seperti pendidikan, bisa dimanfaatkan untuk memberikan dukungan terhadap adanya tuntutan reformasi dalam sistem pendidikan. Pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis TI baik yang bersifat *off-line* maupun *on-line*, bisa dimanfaatkan sebagai bahan masukan bagi pihak-pihak yang berminat. Teknologi informasi dan Komunikasi (TIK), dalam jangka waktu yang relatif singkat, berkembang dengan sangat pesat. Fungsi teknologi dalam pendidikan adalah : Sebagai gudang ilmu, alat bantu pembelajaran, fasilitas pendidikan, standar kompetensi, penunjang administrasi, alat bantu manajemen, Sebagai insfrastruktur pendidikan.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan fungsi teknologi dalam pendidikan adalah sebagai alat bantu dalam membatu kesuksesan pendidikan dan menjadi alat bantu dalam pembelajaran.

### **2. Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pendidikan (*E-Education*)**

Globalisasi telah memicu kecendrungan pergeseran dalam dunia pendidikan dari pendidikan tatap muka yang konvensional kearah pendidikan yang lebih terbuka. Pendidikan masa mendatang akan lebih flexible, terbuka dan dapat diakses oleh siapapun yang memerlukan tanpa pandang faktor jenis, usia, maupun pengalaman pendidikan sebelumnya.

Kecendrungan dunia pendidikan di Indonesia dimasa mendatang adalah:

- a. Berkembangnya pendidikan terbuka dengan modus belajar jarak jauh (*distance learning*). Kemudahan untuk menyelenggarakan pendidikan terbuka dan jarak jauh perlu dimasukkan sebagai strategi utama.
- b. *Sharing resource* bersama antara lembaga pendidikan/latihan dalam sebuah jaringan perpustakaan dan instrument pendidikan lainnya(guru, labolatorium) berubah fungsi menjadi sumber informasi dari pada sekedar rak buku.
- c. Penggunaan perangkat teknologi informasi interaktif, seperti CD-ROM, multimedia, dalam pendidikan secara bertahap menggantikan televisi dan video.

Pemanfaatan teknologi Informasi untuk pendidikan teknologi informasi yang telah diterapkan dapat dikategorikan menjadi tiga kelompok. Kelompok yang pertama adalah memanfaatkan komputer untuk menyampaikan materi pelajaran itu sendiri, yang biasa dikenal dengan istilah *Computer Assisted Instructional (CAI) atau Computer-Based Training (CBT)*. Pemakaian kelompok kedua adalah untuk pendistribusian materi ajar melalui jaringan internet. Pemanfaatan kelompok ketiga adalah sebagai media komunikasi dengan pakar, atau narasumber, atau peserta didik yang lain.

## B. Pemanfaatan Media *Smartphone*

Pada zaman sekarang ini *smartphone* sudah menjadi *trending topic* dikalangan masyarakat pada umumnya telah banyak masyarakat menggunakan *smartphone* terutama pada mahasiswa, mahasiswa pada saat sekarang pada umumnya telah menggunakan *smartphone*, *smartphone* yang digunakan berbagai macam merk dan berbagai macam sistem operasi, yang paling banyak digunakan adalah *smartphone* dengan sistem operasi android sistem operasi ini sangat populer dan favorit bagi kalangan mahasiswa.

*Smartphone* adalah telepon yang memiliki kemampuan seperti komputer, biasanya memiliki layar yang besar dan sistem operasinya mampu menjalankan tujuan aplikasi-aplikasi yang umum.

Menurut Backer *smartphone* adalah telepon yang menyatukan kemampuan-kemampuan terdepan ini merupakan bentuk kemampuan dari *Wireless Mobile Device* (WMD) yang dapat berfungsi seperti sebuah computer dengan menawarkan fitur-fitur seperti *Personal Digital Asistant* (PDA), akses internet, email, dan *Global Positioning System* (GPS). *Smartphone* juga memiliki fungsi-fungsi seperti kamera, video, MP3 Player, seperti telepon biasa. *Smartphone* dapat dikategorikan sebagai mini komputer yang memiliki banyak fungsi.

*Smartphone* tidak lagi digunakan sebagai alat komunikasi saja tetapi juga merupakan kebutuhan social dan pekerjaan. Beberapa aplikasi memfasilitasi mahasiswa untuk belajar bahasa Inggris, seperti kamus, tata bahasa Inggris, dan aplikasi lainnya. Ketika sesuatu memiliki efek terhadap

seseorang, itu dapat dikatakan sebagai dampak. Sekarang ini dapat dilihat bahwa penggunaan *smartphone* telah mempengaruhi hidup masyarakat, termasuk mahasiswa. Oleh karena *smartphone* telah menjadi fenomena saat ini sebagian besar mahasiswa menggunakan *smartphone*.

Menurut Chuzaimah (2010: 15) “*Smartphone* atau ponsel cerdas merupakan kombinasi dari PDA dan ponsel namun lebih berfokus pada bagian ponselnya”. *Smartphone* mampu menyimpan informasi, *e-mail*, dan instalasi program, seperti menggunakan *mobile phone* dalam satu *device*. Sebagian besar perangkat *mobile* yang melebihi kemampuan ponsel dapat dikategorikan sebagai *smartphone*. Banyak yang mendefinisikan *smartphone* adalah ponsel yang di dalamnya berisi inovasi *gadget* termutakhir.

Berdasarkan penjelasan tersebut *smartphone* merupakan teknologi canggih yang merupakan kombinasi PDA dan *mobile phone*. Bagi beberapa orang *smartphone* merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Selain itu, *smartphone* hanyalah sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surat elektronik, internet dan kemampuan membaca buku elektronik (*e-book*). *Smartphone* merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon.

*Smartphone* tidak lagi digunakan sebagai alat komunikasi tapi juga merupakan sebuah kebutuhan sosial dan pekerjaan. Di negara-negara berkembang dan yang sedang berkembang, banyak orang telah mengadopsi

penggunaan telepon seluler dalam proses pembelajaran. Banyak penelitian telah dilakukan oleh sejumlah peneliti untuk mengidentifikasi penggunaan teknologi di antara para mahasiswa, termasuk penggunaan *smartphone*.

Sebagian besar mahasiswa sehari-harinya memanfaatkan *smartphone* sebagai pendukung kegiatan belajar. Mulai dari membaca materi perkuliahan, mempelajari slide presentasi dosen, mendengar rekaman dosen saat mengajar, hingga menonton video tutorial tentang materi perkuliahan, semuanya dapat dilakukan melalui *single device* bernama *smartphone*. *Smartphone* yang paling banyak digunakan adalah *smartphone* berbasis android. Penyimpanan datapun tidak terbatas pada kapasitas *smartphone* itu sendiri. Dengan adanya fasilitas yang menghubungkan pengguna dengan layanan berbasis *cloud*, mahasiswa dapat menyimpan materi perkuliahan serta mengaksesnya kapanpun, dimanapun. Hal ini membuat waktu yang digunakan mahasiswa untuk mengulang materi perkuliahan menjadi lebih efisien dan efektif.

Selain itu pengambilan gambar melalui kamera juga dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa untuk mengambil gambar dari materi perkuliahan dalam hal ini yang dilakukan mahasiswa pendidikan teknik informatika Universitas Negeri Padang dalam perkuliahan, pemanfaatan *smartphone* berbasis android sangat diperlukan dalam perkuliahan ini agar mahasiswa dapat mencobakan langsung di *smartphone* miliknya sehingga penguasaan materi perkuliahan oleh mahasiswa lebih cepat dan lebih mudah dipahami.

Tentang penggunaan *Smartphone* oleh mahasiswa pendidikan teknik informatika melihat banyaknya penggunaan *smartphone* Android dikalangan Mahasiswa penulis akan melihat bagaimana kontribusi pemanfaatan *smartphone* Android terhadap kepuasan belajar Mahasiswa. Tidak hanya dalam perkuliahan *smartphone* Android juga digunakan Mahasiswa dalam media sosial. Ada beberapa hal yang didapatkan sebagai berikut: Saat menggunakan *Smartphone* Android *user* atau pengguna dapat memanfaatkan untuk perkuliahan sebagai referensi bahan perkuliahan. Perangkat *Mobile* digunakan untuk membantu perkuliahan sedangkan dalam perkuliahan digunakan virtual dengan menggunakan software sebagai pengganti perangkat *mobilephone*. Pernyataan tersebut dapat dilihat apakah pernyataan tersebut ada kontribusinya terhadap kepuasan belajar Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika dapat dilihat bahwa Mahasiswa memanfaatkan *smartphone* untuk perkuliahannya.

Indikator pemanfaatan media *smartphone* sebagai variabel bebas ( $X_2$ ) adalah: Indikator dalam mengukur pemanfaatan media *smartphone* berdasarkan pemenuhan kebutuhan informasi oleh individu dikaji dengan 5 komponen dari *Uses and Gratification* :

a. *Cognitive need* (kebutuhan kognitif)

Kebutuhan ini berkaitan dengan peneguhan informasi, pengetahuan dan pemahaman mengenai lingkungan. Kebutuhan ini didasarkan pada keinginanakan sebuah informasi atau pengetahuan sehingga memenuhi

informasi yang dibutuhkan. Contohnya dalam pencarian informasi untuk memperoleh informasi terbaru untuk perkuliahan.

1) *Affective needs* (kebutuhan afektif)

Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan pengalaman-pengalaman yang estetis, menyenangkan, dan emosional. Adanya hubungan antara pengalaman dan kesenangan atau estetika serta pengalaman emosional individu agar terwujudnya pengalaman baru ketika menggunakan media demi memenuhi kebutuhan.

2) *Personal integrative needs* (kebutuhan pribadi secara integrative)

Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan kredibilitas, kepercayaan, stabilitas, dan status individual. Kebutuhan ini berhubungan dengan kepercayaan atau kredibilitas individu akan sebuah status di dalam ruang lingkup setiap individu.

3) *Social Integrative needs* (kebutuhan sosial secara integrative)

Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan kontak dengan keluarga, teman, dan dunia. Komunikasi ini erat hubungannya dengan komunikasi dengan keluarga.

4) *Escapist needs* (kebutuhan pelepasan)

Kebutuhan yang berkaitan dengan upaya menghindarkan tekanan, ketegangan, dan hasrat akan keanekaragaman. Hal tersebut bertujuan untuk mengurangi kejenuhan dengan mencari hiburan.

Dari beragamnya setiap kebutuhan pada setiap individu ketika menggunakan atau memanfaatkan akan sebuah media, maka dapat

dilihat bahwa tidak hanya media massa yang dapat memenuhi kebutuhan para individu, kenyataan saat ini bahwa dengan hadirnya *smartphone* dimana terbukti dapat menjadi sebuah sarana akses informasi dan komunikasi bagi mahasiswa saat ini khususnya para mahasiswa untuk menjalin sebuah hubungan komunikasi ataupun pencarian informasi secara global, sehingga dengan media *smartphone* pada dasarnya mampu menjadi sebuah media yang dapat memberikan sebuah kepuasan dalam hal penggunaannya bagi mahasiswa.

Dengan demikian teori *user and gratification* dikaitkan dengan penggunaan *smartphone* di kalangan mahasiswa dalam mengakses/ menelusuri informasi tersebut .

Pada dasarnya pengguna media yaitu *smartphone* digunakan mahasiswa secara sadar untuk mencapai tujuan khusus. Dengan demikian mahasiswa ikut terlibat aktif dalam pemilihan media yang akan digunakan untuk mengakses informasi dan menggunakan media *smartphone* sebagai salah satu sarana akses untuk menelusuri informasi.

Efek kelompok merupakan juga salah satu faktor yang menyebabkan meledaknya penggunaan *smartphone* di kalangan masyarakat terutama mahasiswa. Penggunaan *smartphone* oleh mahasiswa akan memberikan kelancaran komunikasi dengan kelompok mereka masing-masing.

### C. Motivasi Belajar

Motivasi adalah suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi berasal dari kata *motif* yang berarti "dorongan" atau rangsangan atau "daya penggerak" yang ada dalam diri seseorang.

Motivasi dapat dikatakan sebagai kondisi internal yang membangkitkan kita untuk bertindak, mendorong kita mencapai tujuan tertentu, dan membuat kita tetap tertarik dalam kegiatan tertentu. Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang yang diindikasikan dengan adanya; hasrat dan motivasi; dorongan dan kebutuhan; harapan dan cita-cita; penghargaan dan penghormatan. Motivasi adalah sesuatu apa yang membuat seseorang bertindak (Sargent, dikutip oleh Howard, 1999) menyatakan bahwa motivasi merupakan dampak dari interaksi seseorang dengan situasi yang dihadapinya. Menurut psikologis Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar peserta didik (dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu) yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai, dan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang

dikehendaknya, atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya. (KBBI, 2001:756).

Demikian juga bila seseorang mahasiswa termotivasi mempelajari suatu mata kuliah. Maka dia akan mempelajarinya serta menguasainya dan mempraktekkannya dengan baik. Jadi seseorang yang termotivasi terhadap suatu kegiatan tidak dapat dihalangi oleh orang lain dan dia akan berusaha untuk mengerjakannya dengan seoptimal mungkin. Motivasi seseorang terhadap suatu objek akan tampak dari cara seseorang bertindak, memperhatikan dan melakukan kegiatan yang berhubungan dengan objek tersebut.

Setiap individu mempunyai kecenderungan fundamental untuk berhubungan dengan lingkungannya dan juga dapat memberikan penilaian terhadap suatu objek sesuai dengan perasaannya termasuk perasaan senang maupun tidak senang terhadap suatu hal. Selain harus dapat membedakan antara perhatian dengan motivasi, agar tidak salah persepsi terhadap hal tersebut. Dimana Slameto (2010:56) mengemukakan bahwa "keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju pada suatu objek atau sekumpulan objek".

Motivasi menjadi suatu kekuatan, tenaga atau daya, atau suatu keadaan yang kompleks dan kesiapsediaan dalam diri individu untuk bergerak ke arah tujuan tertentu, baik disadari maupun tidak disadari. Motivasi seseorang dapat ditimbulkan dan tumbuh berkembang melalui dirinya sendiri intrinsik dan dari lingkungan-ekstrinsik.

Motivasi intrinsik bermakna sebagai keinginan dari diri sendiri untuk bertindak tanpa adanya rangsangan dari luar. Motivasi intrinsik akan lebih menguntungkan dan memberikan kejelasan dalam belajar. Motivasi ekstrinsik dijabarkan sebagai motivasi yang datang dari luar individu dan tidak dapat dikendalikan oleh individu tersebut. Selain itu juga dapat dicontohkan dengan nilai, hadiah, dan penghargaan yang digunakan untuk merangsang motivasi seseorang.

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi belajar merupakan kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu, bila motivasi belajar tinggi kegiatan belajar pun cenderung meningkat. Motivasi belajar merupakan suatu kecenderungan hati untuk mempelajari sesuatu yang timbul dari perhatian yang dilakukan secara terus menerus dan disertai dengan rasa senang . jika seseorang melakukan sesuatu dengan senang maka tugas yang berhubungan dengan pelajaran pasti akan dikerjakan.

Sedangkan menurut Sardiman (2001: 81) indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut :

1. Tekun menghadapi tugas artinya mahasiswa rajin mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen.
2. Bisa menghadapi kesulitan (tidak cepat putus asa).
3. Lebih senang bekerja mandiri.
4. Dapat mempertahankan pendapatnya.

Indikator untuk motivasi belajar variabel bebas yang pertama ( $X_1$ ) adalah:

- a. Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi
- b. Berusaha mencari solusi dalam masalah yang dihadapi dalam perkuliahan.
- c. Ingin mendalami bahan atau bidang pengetahuan yang diberikan dosen.
- d. Menunjukkan rasa senang dan rajin dalam mengikuti perkuliahan.
- e. Waktu yang disediakan untuk belajar dan mengulang materi perkuliahan.
- f. Kuatnya kemauan untuk berbuat.

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: Adanya hasrat dan keinginan berhasil, Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan mahasiswa dapat belajar dengan baik.

Adanya hasrat untuk berhasil dari mahasiswa tidak terlepas dari mahasiswa itu tersendiri diantaranya mahasiswa rajin mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen, tidak cepat putus asa dalam menghadapi masalah dalam perkuliahan, dan mahasiswa tersebut lebih senang bekerja mandiri artinya hal yang bisa dilakukan sendiri dilakukannya sendiri oleh mahasiswa tersebut. Sehingga mahasiswa tidak ketergantungan dengan teman-temannya dalam mengerjakan tugas.

Dorongan dari dalam diri dengan cara mengikuti perkuliahan dengan tertib, memperhatikan dosen saat perkuliahan agar materi yang disampaikan oleh dosen dapat dipahami, dan mencatat rangkuman materi yang diberikan oleh dosen agar mahasiswa dapat memahami inti dari materi perkuliahan.

Setiap mahasiswa mempunyai harapan dan cita-cita dengan cara mengikuti perkuliahan dengan penuh semangat, jika mahasiswa mengikuti perkuliahan dengan penuh semangat maka materi dapat dipahami dengan baik, Perasaan senang harus ditunjukkan agar materi mudah dipahami.

Untuk menunjang perkuliahan diperlukan kegiatan menarik agar perkuliahan tidak membosankan dan mahasiswa memperoleh ilmu yang diberikan oleh dosen, diantaranya mengadakan diskusi kelompok dalam perkuliahan, menggunakan *smartphone* dalam perkuliahan sebagai referensi dan penunjang perkuliahan. Dalam mengadakan diskusi kelompok mahasiswa diharapkan mampu saling berbagi ilmu dan tolong menolong bagi temannya yang belum mengerti.

Lingkungan belajar dalam perkuliahan merupakan hal yang sangat penting dalam perkuliahan, karena jika lingkungan tidak kondusif maka dapat mengganggu proses perkuliahan hal yang harus diperhatikan adalah lingkungan dan ruang perkuliahan harus bersih, keadaan lingkungan diluar tidak rebut, karena jika keadaan diluar ribut dan bising maka dapat mengganggu perkuliahan dan kondisi fisik mahasiswa harus sehat.

#### **D. Kepuasan Belajar**

Proses pembelajaran dapat kita artikan sebagai sebuah kegiatan di mana terjadi penyampaian materi pembelajaran dari seorang tenaga pendidik kepada para peserta didik yang dimilikinya. Karenanya kegiatan pembelajaran ini sangat bergantung pada komponen-komponen yang ada di dalamnya. Dari sekian banyak komponen tersebut maka yang paling utama adalah adanya peserta didik, tenaga pendidik, media pembelajaran, materi pembelajaran serta adanya rencana pembelajaran. Dalam pembelajaran dapat dilihat hasilnya, apakah komponen pembelajaran tersebut puas terhadap pembelajaran yang dilakukan.

Kepuasan merupakan keadaan emosional yang menyenangkan atau tidak menyenangkan yang ditampilkan dalam sikap positif terhadap berbagai kegiatan dan tanggapannya menghadapi lingkungan luar. Kepuasan adalah faktor utama yang mempengaruhi loyalitas mahasiswa sebagai konsumen pendidikan tinggi.

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Kepuasan belajar adalah sesuatu yang menyenangkan atau tidak menyenangkan dalam belajar, diperoleh setelah melakukan kegiatan belajar. Dapat berupa puas dan tidak puas setelah melakukan proses belajar.

Banyak para tokoh teori behavioristik yang mengatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika

ia telah mampu menunjukkan perubahan tingkah laku. Pandangan behavioristik mengakui pentingnya masukan atau input yang berupa stimulus dan keluaran atau output berupa respons. Salah satu tokoh penganut teori ini adalah Skinner dengan teori pelaziman operan yang paling besar pengaruhnya terhadap perkembangan teori behavioristik.

Setiap individu akan memiliki tingkat kepuasan yang berbeda-beda sesuai dengan sistem nilai-nilai yang berlaku pada dirinya. Hal ini disebabkan karena adanya perbedaan pada masing-masing individu, semakin banyak aspek-aspek dalam proses belajar mengajar yang sesuai dengan keinginan dan menyenangkan individu tersebut, maka semakin tinggi tingkat kepuasan yang dirasakannya, dan sebaliknya. Setiap orang selalu terdorong untuk melakukan tindakan yang mengarah kepada pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Jika tujuan itu dapat tercapai maka kemungkinan akan memperoleh kepuasan.

Herzberg dalam teori dua faktor yang dikutip oleh Kenneth N. Wexley dan Gary A Yukl dalam bukunya *Organizational Behavior and Personnel Psychology* mengemukakan bahwa karakteristik kepuasan yang relevan dengan kebutuhan-kebutuhan urutan lebih tinggi seseorang serta perkembangan psikologisnya mencakup pekerjaan itu sendiri menarik, penuh tantangan, adanya kesempatan untuk berkembang, penghargaan, dan tanggung jawab.

Banyak para ahli mendefinisikan tentang belajar yang pada inti belajar adalah perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil belajar

ditujukan dalam bentuk seperti perubahan tingkah laku, pemahaman, sikap yang lain yang ada pada individu. Hamzah (2011:16) menjelaskan; “....Apabila mahasiswa belajar maka hasil dapat dilihat dari kemampuannya melakukan sesuatu kegiatan baru yang bersifat menetap dari pada yang dilakukan sebelumnya sebagai akibat atau hasil dari interaksi siswa dengan lingkungan”. Seseorang yang mengalami proses belajar dapat ditandai dengan adanya perubahan perilaku sebagai suatu kriteria keberhasilan belajar pada diri seseorang yang belajar. Slameto (2010:2) menjelaskan; “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Pada variabel kepuasan belajar terdapat indikator untuk mengetahui kisi-kisi instrument penelitian. Indikator kepuasan belajar adalah: Setiap mahasiswa menerima materi perkuliahan dari dosen tanpa tegang dan stress. Mahasiswa mengerjakan tugas yang diberikan dosen secara terstruktur dan independen. Tidak ada keluhan yang berarti mengerjakan tugas perkuliahan yang diberikan oleh dosen, Mengikuti perkuliahan dengan aktif dan kreatif. Mengikuti perkuliahan sesuai dengan prosedur sistematika yang telah diterapkan. Tingginya kapasitas pemahaman materi perkuliahan akibat konsentrasi penuh terhadap perkuliahan.

Mahasiswa menerima materi perkuliahan yang diberikan oleh dosen dengan rileks, artinya mahasiswa tidak dalam keadaan stress dan tegang sehingga materi perkuliahan yang diberikan oleh dosen dapat diterima dan dipahami dengan baik. Dalam menerima materi perkuliahan dapat dilakukan

dengan cara serius tapi santai. Jika keadaan mahasiswa terlalu tegang dan mengalami stress akibat banyaknya masalah yang dialami mahasiswa tersebut maka mahasiswa tidak bisa berkonsentrasi untuk menerima materi perkuliahan.

Keadaan fisik mahasiswa dalam menerima materi perkuliahan sehat dan prima, sehingga mahasiswa dapat menerima materi perkuliahan dengan nyaman. Jika keadaan sudah seperti itu maka mahasiswa dapat menerima perkuliahan dengan tenang. Dalam hal ini mahasiswa dapat mengerjakan tugas individu dirumah, tugas yang diberikan untuk menunjang materi perkuliahan agar mahasiswa lebih memahami materi perkuliahan yang diberikan oleh dosen tugas yang dikerjakan oleh mahasiswa adalah tugas yang diberikan oleh dosen sesuai dengan aturan dan tata caranya dari dosen tersebut. Mahasiswa dapat mengerjakan tugas sesuai dengan aturan dan perintah yang diberikan oleh dosen. Dosen tidak perlu banyak mengulang tentang tugas yang diberikan karena mahasiswa sudah dapat memahami materi perkuliahan yang didukung dengan tugas mandiri atau tugas kelompok. Dalam melaksanakan tugas tersebut mahasiswa tidak menemukan keluhan yang berarti, artinya tugas tersebut dapat dikerjakan sesuai perintah.

Mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan ada berbagai macam cara untuk memahami materi dan menerima materi yang diberikan oleh dosen, diantaranya adalah mahasiswa tersebut aktif dan kreatif. Mahasiswa mempunyai rasa ingin tau dan mengajukan pertanyaan kepada dosen tentang materi yang kurang dipahami sehingga mahasiswa dapat mengetahui

penjelasan lebih detail dari dosen, Selain aktif mahasiswa harus kreatif, cara ini adalah membuat situasi agar mahasiswa dapat dengan mudah memahami materi perkuliahan mahasiswa harus bisa menjalin komunikasi dengan baik.

Mahasiswa mengikuti perkuliahan sesuai dengan kontrak perkuliahan yang telah ditentukan yang diberikan oleh dosen. Mahasiswa harus mengetahui kontrak perkuliahan agar ketika menjalani perkuliahan tidak ada peraturan yang dilanggar mahasiswa dan perkuliahan dapat dilaksanakan sesuai yang diinginkan. Dengan adanya konsentrasi penuh dari mahasiswa maka pemahaman materi dapat dipahami dengan cepat. Selain itu mahasiswa tenang dan tertib ketika mengikuti perkuliahan agar tercipta konsentrasi tinggi untuk menerima materi perkuliahan dari dosen. Kapasitas pemahaman materi dapat ditentukan dengan cara bisa atau tidaknya mahasiswa mengerjakan tugas yang diberikan dosen.

#### **E. Penelitian Yang Relevan**

Hasil penelitian yang relevan ini merupakan bagian yang menguraikan tentang hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Melalui studi kepustakaan ditemukan penelitian yang relevan dengan penelitian diantaranya :

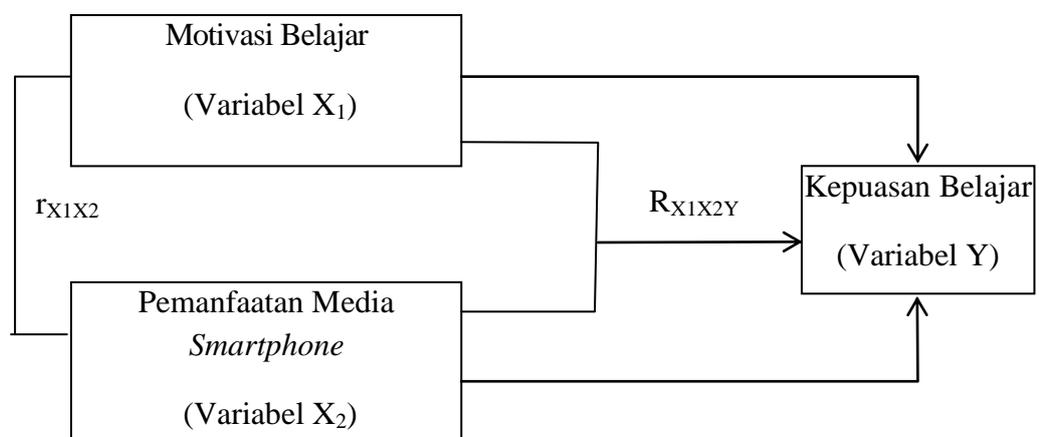
1. Reskita Lusi Marti (2014) tentang Kontribusi penggunaan gadget sebagai sarana akses informasi dan perilaku belajar mahasiswa terhadap indeks prestasi mahasiswa. Menyimpulkan bahwa *gadget* sebagai sarana akses informasi dan perilaku belajar mahasiswa secara bersama-sama

memberikan kontribusi sebesar 28%, sedangkan 72% dipengaruhi oleh faktor lain.

2. Penelitian Hanifah dan Syukriy Abdullah (2003) yang berjudul Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Pada Mahasiswa dan Hubungan Dengan Prestasi Mahasiswa menyimpulkan bahwa mahasiswa pengguna *smartphone* dengan prestasi mahasiswa memiliki pengaruh yang cukup kuat. Hasilnya motivasi belajar berpengaruh terhadap kepuasan belajar 23% sedangkan 77% dipengaruhi faktor lain.
3. Penelitian Tjahjaning Poerwati (2007) yang berjudul Pengaruh perilaku belajar dan motivasi terhadap prestasi akademik mahasiswa akutansi di Universitas Stikubank (UNISBANK) Semarang “menyatakan pada pengujian hipotesis yang menunjukkan bahwa pengaruh variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen. Hasil yang diperoleh besarnya pengaruh perilaku belajar dan motivasi belajar sebesar 16,4% sedangkan 93,6% (100%-16,4%) dipengaruhi oleh faktor lain selain perilaku belajar dan motivasi yang menunjukkan koefisien determinasi sebesar  $r=0,447$ .

## F. Kerangka Berpikir

Berdasarkan deskripsi teoritis yang telah dikemukakan, lebih lanjut akan diajukan kerangka berfikir dan model hubungan antar masing-masing variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini. Sesuai dengan lingkup penelitian yakni faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan belajar adalah motivasi belajar dan pemanfaatan media *smartphone*. Keseluruhan faktor ini, mempunyai kaitan yang erat antara satu dengan yang lainnya, dan diduga sangat berpengaruh terhadap kepuasan belajar. Kerangka konseptual dapat dilihat pada skema berikut.



Gambar 1. Kerangka Konseptual

### 1. Kontribusi Antara Motivasi Belajar (X<sub>1</sub>) Dan Pemanfaatan Media Smartphone (X<sub>2</sub>) Terhadap Kepuasan Belajar Mahasiswa (Y)

Untuk mendapatkan kepuasan belajar yang lebih baik dan maksimal dibutuhkan motivasi belajar yang tinggi dari mahasiswa yang banyak dinilai memberikan dampak positif terhadap kepuasan belajar dan juga

media pembelajaran dengan memanfaatkan *smartphone* sebagai referensi dari materi perkuliahan. Perlu di buktikan dengan uji multikolinearitas. Dalam hal ini motivasi belajar mahasiswa dan pemanfaatan media *smartphone* diharapkan memberikan kepuasan belajar bagi mahasiswa.

## **2. Kontribusi Antara Motivasi Belajar (X1) Terhadap Kepuasan Belajar mahasiswa (Y)**

Motivasi belajar sangat menentukan kepuasan belajar bagi mahasiswa terutama didalam perkuliahan. Dalam hal ini bagaimana motivasi belajar mahasiswa dalam menerima materi perkuliahan dari dosen baik materi itu berupa teori maupun praktek. Motivasi belajar diharapkan mampu meningkatkan kepuasan belajar mahasiswa.

## **3. Kontribusi Antara Pemanfaatan Media *Smartphone*(X2) Terhadap Kepuasan Belajar mahasiswa (Y)**

Untuk mendapatkan kepuasan belajar yang maksimal dibutuhkan media pembelajaran salah satunya dengan media pemanfaatan media *smartphone*.

## **G. Hipotesis**

Berdasarkan kerangka konseptual yang dikemukakan diatas, hipotesis kerja (Ha) penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Terdapat kontribusi yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dan pemanfaatan media *smartphone* terhadap kepuasan belajar mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika FT-UNP). Ada 3 hipotesis kerja dan 3 hipotesis nol. Hipotesis kerja adalah hipotesis yang menyatakan

adanya hubungan antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) yang diteliti. Hipotesis nol adalah hipotesis yang menyatakan tidak adanya hubungan antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Artinya, dalam rumusan hipotesis, yang diuji adalah ketidakbenaran variabel (X) mempengaruhi (Y).

#### 1. Hipotesis kerja

- a. Motivasi belajar berkontribusi positif dan signifikan terhadap kepuasan belajar mahasiswa.
- b. Pemanfaatan *smartphone* berkontribusi positif dan signifikan terhadap kepuasan belajar mahasiswa.
- c. Motivasi belajar dan pemanfaatan *smartphone* secara bersama-sama berkontribusi positif dan signifikan terhadap kepuasan belajar mahasiswa.

#### 2. Hipotesis nol

- a. Motivasi belajar tidak berkontribusi positif dan signifikan terhadap kepuasan belajar.
- b. Pemanfaatan *smartphone* tidak berkontribusi positif dan signifikan terhadap kepuasan belajar.
- c. Motivasi belajar dan pemanfaatan *smartphone* secara bersama-sama tidak berkontribusi positif dan signifikan terhadap kepuasan belajar.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Motivasi belajar dan pemanfaatan *smartphone* secara bersama-sama memberikan kontribusi yang signifikan sebesar 14,6% terhadap kepuasan belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar dan pemanfaatan *smartphone* secara bersama-sama berkontribusi terhadap kepuasan belajar.
2. Motivasi belajar memberikan kontribusi yang signifikan sebesar 8,68 % terhadap kepuasan belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP. Hal ini menunjukkan motivasi belajar berkontribusi terhadap kepuasan belajar.
3. Pemanfaatan *smartphone* memberikan kontribusi yang signifikan sebesar 10,39% terhadap kepuasan belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP. Hal ini menunjukkan pemanfaatan *smartphone* berkontribusi terhadap kepuasan belajar.

### **B. Saran**

Berdasarkan temuan-temuan dalam penelitian yang telah dikemukakan pada BAB IV, diperoleh variabel motivasi belajar ( $X_1$ ) dan pemanfaatan *smartphone* ( $X_2$ ) memiliki korelasi yang *sangat kuat*. Kedua variabel

penelitian ini memberi kontribusi yang signifikan terhadap variabel kepuasan belajar (Y). Namun pada masing-masing indikator penelitian (penggunaan motivasi belajar dan pemanfaatan *smartphone*) terdapat sub indikator yang perlu disarankan untuk ditingkatkan guna meningkatkan kepuasan belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP. Untuk itu penulis menyarankan kepada mahasiswa:

#### 1. Variabel Motivasi belajar ( $X_1$ )

Secara keseluruhan variabel motivasi belajar ( $X_1$ ) memberikan kontribusi sebesar 8,68% terhadap kepuasan belajar mahasiswa. Akan lebih baik lagi apabila mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP lebih meningkatkan motivasi belajarnya untuk meningkatkan semangat belajar dan kepercayaan diri dalam mengikuti perkuliahan.

#### 2. Variabel Pemanfaatan *smartphone* ( $X_2$ )

Secara keseluruhan variabel perilaku belajar mahasiswa ( $X_2$ ) memberikan kontribusi sebesar 10,39% terhadap kepuasan belajar mahasiswa. Akan lebih baik bila mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP mampu mengoptimalkan pemanfaatan *smartphone* ( $X_2$ ) dengan lebih baik lagi seperti mencari informasi perkuliahan dan bahan perkuliahan yang mendukung perkuliahan, agar dapat membantu mahasiswa dalam perkuliahan.

### 3. Variabel Kepuasan Belajar (Y)

Hasil penelitian ini menemukan bahwa kontribusi motivasi belajar ( $X_1$ ) dan pemanfaatan *smartphone* ( $X_2$ ) secara bersama-sama terhadap kepuasan belajar mahasiswa (Y) sebesar 14,6%. Angka ini memberikan indikasi bahwa masih terdapat 85,4% membutuhkan perhatian mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP untuk lebih fokus terhadap seluruh kegiatan pendidikan. Bila terdapat hal-hal yang berhubungan dengan motivasi belajar dan pemanfaatan *smartphone* yang dapat menurunkan kepuasan belajar mahasiswa, perlu untuk ditingkatkan dan ditanggapi secara cepat, sehingga motivasi belajar dan pemanfaatan *smartphone* akan tetap mendukung peningkatan kepuasan belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP dilakukan dengan meningkatkan motivasi belajar serta mengoptimalkan pemanfaatan *smartphone*.

Bagi mahasiswa agar dapat meningkatkan motivasi belajar dan lebih memanfaatkan media pembelajaran seperti *smartphone* untuk perkuliahan, bagi dosen dapat memacu semangat dan motivasi mahasiswa dalam perkuliahan, bagi ketua jurusan dapat meningkatkan kreatifitas mahasiswa dengan memotivasi dan memanfaatkan media pembelajaran untuk perkuliahan.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.M. Sardiman. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Chuzaimah.(2012). *Smartphone Antara Kebutuhan dan E-Lifestyle*.Jurnal.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2010). *Buku Panduan Penulisan Tugas Akhir/ Skripsi Universitas Negeri Padang*. UNP.
- Duwi Priyatno. (2008). *Paham Analisis Statistik Data Dengan SPSS*. Yogyakarta: Mediakom.
- Elida Prayitno. (1989). *Motivasi Dalam Belajar*. Jakarta: P2LPTK.
- Hamzah B. Uno. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B Uno. (2007). *Teori Motivasi dan Pengukurannya : Analisis di Bidang Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Nazarudin Safaat Harahap. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone*. Informatika. Bandung : Bina Media Informasi.
- Nurudin.(2013). *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Purwanto.(2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Riduwan.(2004). *Belajar Mudah Penelitian, untuk karyawan, Guru & Peneliti Pemula*. Bandung: ALFABETHA.
- Riduwan.(2010). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung : Alfabeta
- Sardiman. (2001). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sofa.(2008). *Motivasi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sondang P Siagian. (2004). *Teori Motivasi dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.