



Hubungan Penggunaan Media Gadget Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di SMP Depok

Misbah Fikrianto^{1*}

¹Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Teknologi Pendidikan, Universitas Islam As-Syafi'iyah, Jakarta, Indonesia

Email: ^{1*}misbahfikrianto@gmail.com

(* : coresponding author)

Abstrak - Hubungan Penggunaan Media Gadget Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SMP Depok: Misbah Fikrianto dan Jaenal Abidin, Program Studi Magister Teknologi Pendidikan-Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam As-Syafi'iyah Jakarta. Tujuan penelitian ini adalah 1) Hubungan Penggunaan Media Gadget terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SMP Bojong sari Depok, 2) Hubungan Motivasi Belajar secara Bersama-sama dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SMP Bojong sari Depok, 3) Hubungan Penggunaan Media Gadget Dan Motivasi Belajar secara Bersama-sama dalam Meningkatkan Hasil Belajar di SMP Bojong sari Depok. Penelitian ini menggunakan penelitian jenis kuantitatif, dengan metode survey dan teknik korelasional, metode yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antar variabel yang diteliti dan hubungan antar variabel yang ditunjukkan oleh nilai koefisien korelasi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa di SMP Bojongsari di Kota Depok yang berjumlah 558 siswa kelas VII di SMP Muara Ilmu, SMP Al-Maarif dan SMP Darul Ulum. Adapun pengambilan sampel dengan menggunakan sampling total. Instrumen nya terdiri dari tiga: 1) Instrumen untuk hasil belajar bahasa Indonesia, 2) Instrument untuk penggunaan mediaberbasis gadget, dan 3) Instrument untuk mengukur motivasi belajar. Hasil penelitian 1) Terdapat hubungan positif antara Penggunaan media berbasis Gadget dengan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VII 46,8% 2) Terdapat hubungan positif antara motivasi belajar dengan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VII 58,4%. 3) Terdapat hubungan positif antara Penggunaan media berbasis Gadget dan motivasi belajar bersama-sama dengan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VII. 48,8%.

Kata Kunci: Penggunaan Media Gadget, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

Abstract - *The Relationship between Gadget Media Use and Learning Motivation on Indonesian Language Learning Outcomes in Depok Middle Schools: Misbah Fikrianto and Jaenal Abidin, Master of Educational Technology Study Program-Faculty of Teacher Training and Education, As-Syafi'iyah Islamic University, Jakarta. The objectives of this research are 1) The relationship between the use of Gadget Media and Indonesian Language Learning Outcomes at Bojong Sari Depok Middle School, 2) The Relationship between Learning Motivation together in Improving Indonesian Language Learning Results at Bojong Sari Depok Middle School, 3) The Relationship between Gadget Media Use and Motivation Learning Together to Improve Learning Outcomes at Bojong Sari Middle School, Depok. This research uses quantitative research, with survey methods and correlational techniques, methods used to describe the relationship between the variables studied and the relationship between variables shown by the correlation coefficient value. The population in this study were students at Bojongsari Middle School in Depok City, totaling 558 class VII students at Muara Ilmu Middle School, Al-Maarif Middle School and Darul Ulum Middle School. The samples were taken using total sampling. The instruments consist of three: 1) Instruments for Indonesian language learning outcomes, 2) Instruments for the use of gadget-based media, and 3) Instruments for measuring learning motivation. Research results 1) There is a positive relationship between the use of Gadget-based media and Indonesian language learning outcomes for class VII students, 46.8%. 2) There is a positive relationship between learning motivation and Indonesian language learning outcomes for class VII students, 58.4%. 3) There is a positive relationship between the use of Gadget-based media and learning motivation together with the Indonesian language learning outcomes of class VII students. 48.8%*

Keywords: *Use of Gadget Media, Learning Motivation, Learning Results*

1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini, semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja sampai orang tua sudah tidak asing lagi dengan alat atau teknologi (gadget) yang bias dibuat untuk mengakses informasi dari belahan dunia manapun. Dunia sudah memasuki era baru yaitu era teknologi dan komunikasi. Perkembangan teknologi dan komunikasi ini terjadi sangat pesat, teknologi terus menciptakan berbagai macam jenis gadget yang memiliki klasifikasi sebagai gadget high



technology. Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu pernakat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya, contohnya: handphone dan computer. Memang sangat menguntungkan bila berselancar di dunia maya dengan sebuah teknologi yang sangat canggih yang bias dengan mudah kita operasikan. Dalam kehidupan sehari-hari tentunya kita sering melihat berbagai macam jenis gadget yang digunakan oleh semua kalangan. Gadget sangat penting dalam kehidupan manusia sebagai alat komunikasi, sebagai alat memperluass wawasan, pengetahuan, pendidikan dan bisnis serta untuk memperbanyak relasi. Penggunaan gadget yang terhubung kedalam internet akan membantu siswa khususnya pada tingkat menengah atas (SMP/MA) yang mana mereka sudah tidak asing lagi dengan alat canggih ini, baik berupa Handphone, Laptop maupun alat eletronik lainnya. Namun, pada kenyataannya sangat sedikit siswa-siswi untuk memanfaatkannya pada sisi ini. Mereka cenderung menggunakan gadget tersebut untuk hal-hal yang lain misalnya digunakan untuk whatsapp, instagram, facebook, game online, mendegar music, menonton layanan audio-visual, dan lain-lain. Syifa setelah melakukan penelitian menyarankan kepada anak-anak agar mampu mengurangi frekuensi menggunakan gadget, karena hal ini mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengontrol diri untuk tidak bermain gadget berlebihan. Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan perangkat gadget sebagai media pembelajaran di kelas. Sementara Bagi orang tua dan guru, diharapkan mampu membantu mengawasi, mendampingi, dan membatasi penggunaan gadget, serta perilaku anak yang menyimpang sehingga anak mendapatkan kemampuan untuk mengontrol perilaku maupun ucapan. (Syifa et al., 2019) Belajar adalah sebuah usaha yang dilakukan seorang siswa untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam intraksi dengan lingkungannya. Belajar tidak hanya mempelajari mata pelajaran yang ada di sekolah tetapi juga penyusunan, kebiasaan, persepsi kesenangan atau minat, bermacam-macam keterampilan lain dan untuk mengapai cita-cita. Jadi, setiap proses belajar pasti ada suatu hal yang berubah, baik dari segi ilmu pengetahuan, prilaku, persepsi, dan lain sebagainya. Peningkatan minat belajar terlihat dari ketuntasan klasikal yang terlihat dari Peningkatan nilai (Fikrianto, 2023).

2. METODE

2.1 Metode Survey dan Teknik Korelasional

Penelitian ini menggunakan penelitian jenis kuantitatif, dengan metode survey dan teknik korelasional, metode yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antar variabel yang diteliti dan hubungan antar variabel yang ditunjukkan oleh nilai koefisien korelasi. Koefisien korelasi merupakan suatu alat statistik yang digunakan untuk membantu peneliti dalam memahami tingkat hubungan tersebut.

2.2. Populasi dan Sampel

Populasi target dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SMP Bojongsari di Kota Depok . Populasi terjangkau sejumlah 558 siswa kelas VII di SMP Muara Ilmu , SMP Al-Maarif dan SMP Darul Ulum. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Pengambilan sampel harus dilakukan sedemikian rupa, sehingga diperoleh sampel (contoh) yang benar-benar dapat berfungsi. Dengan kata lain, sampel harus representative. Dalam penelitian ini tidak semua populasi dijadikan sampel. Peneliti menggunakan teknik random sampling, yaitu sampel yang ditarik secara acak dari populasi. Penghitungan minimal jumlah responden mengacu kepada rumus Slovin, sebagai berikut:

$$\text{Rumus Slovin: } n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

Keterangan :

n : Jumlah Sampel

N : Jumlah Populasi

e : Tingkat Kesalahan (0,01,0,02,0,03.....seterusnya)

Berdasarkan dari rumus di atas, maka minimal jumlah sampel dalam penelitian ini adalah: $n = 1000 / (1 + 1000 \cdot 0,01) = 100$, dari minimal 100 responden peneliti dari sampel siswa, karena ada tiga sekolah maka tiap sekolah diambil sampel sekitar 35 siswa. Adapun sampel berasal dari SMP Muara Ilmu 35 siswa, SMP Al-Maarif 35 Siswa, SMP Darul Ulum 35 Siswa.

2.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data ini menggunakan alat ukur yaitu instrument yang dimana terdiri dari tiga instrument yakni 1). Instrument untuk mengukur hasil belajar Bahasa Indonesia. 2). Instrument untuk mengukur media berbasis Gadget dan 3) motivasi belajar.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa di SMP Muara Ilmu, SMP Al-Maarif, dan SMP Darul Ulum Populasi terjangkau adalah siswa kelas VII, sample dalam penelitian ini berjumlah sebanyak 100 siswa. Dari pengumpulan data yang diperoleh dari 100 siswa, kemudian di olah datanya menggunakan bantuan aplikasi SPSS 25, analisis data yang digunakan sesuai dengan teknik analisis data yang dibutuhkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah ditetapkan. Hasil penelitian yang akan dibahas dalam bab ini mencakup deskriptif data penelitian, pengujian prasyarat analisis, pengujian hipotesis, pembahasan dan keterbatasan penelitian.

3.1.1 Deskriptif Data

Deskriptif data adalah gambaran data secara umum yang meliputi: mean (rata-rata), median (data tengah), mode (modus), standard deviation (simpangan baku), Varince (varians), minimum (nilai terendah), maximum (nilai tertinggi). Berikut rekapitulasi dari statistik deskriptif variabel X1 (Penggunaan Media Berbasis Gadget), X2 (Motivasi Belajar), Y (Hasil belajar Bahasa Indonesia).

Tabel 1. Rekap Data Deskriptif Hasil Belajar Bahasa Indonesia (Y), Angket Penggunaan Media Berbasis Gadget (X1), dan Angket Motivasi Belajar (X2)

Descriptive Statistics									
	N	Range	Min	Max	Sum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Stat	Stat	Stat	Stat	Stat	Stat	Std. Error	Statistic	Statistic
X1	100	67	85	152	11719	117.19	1.526	15.260	232.883
X2	100	65	78	143	11687	116.87	1.398	13.980	195.448
Y	100	10	80	90	8503	85.03	.245	2.447	5.989
Valid N (listwise)	100								

Data mengenai hasil belajar Bahasa Indonesia didapat melalui total data penelitian adalah 100 data nilai hasil belajar Bahasa Indonesia Data dikelola dengan bantuan aplikasi program SPSS versi 25. diperoleh deskriptif statistik tentang variabel Y tersebut yang diperlihatkan pada tabel 4.1. Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan output SPSS diatas, maka dapat diketahui dari 100 responden, memiliki nilai terendah yang diperoleh 80 dan nilai tertinggi adalah 90. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah 85,03, standar deviasinya adalah 2,447 dan variansi nilainya adalah 5,989

menunjukkan tingkat keragaman data. Rentang data hasil belajar Bahasa Indonesia kelas VII memiliki rentang 10, maka tabel yang disajikan adalah tabel frekuensi data tunggal karena rentang data yang dimiliki termasuk dalam rentang yang kecil.

3.1.2 Pengujian Prasyarat Analisis

Pengujian persyaratan analisis data meliputi normalitas, homogenitas, dan linieritas.

a. Uji Normalitas

Pengujian normal uji Kolmogorov Smirnov. Uji normalitas dilakukan terhadap data hasil belajar Bahasa Indonesia, hasil angket penggunaan media berbasis gadget dan motivasi belajar. Di bawah ini adalah hasil uji normalitas data Hasil uji normalitas data dapat dilihat dari tabel berikut ini. Hipotesis statistik yang diajukan untuk pengujian normalitas adalah sebagai berikut:

H0: Data berdistribusi normal

H1: Data tidak berdistribusi normal

Kriteria uji:

- H0 diterima dan H1 ditolak jika Sig > 0,05
- H0 ditolak dan H1 diterima jika Sig < 0,05.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas untuk Variabel X1, X2, dan Y

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
X1	.085	100	.072	.980	100	.132
X2	.080	100	.111	.989	100	.596
Y	.085	100	.085	.975	100	.058

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 2 pada kolom Kolmogorov- Smirnov dapat diketahui bahwa nilai signifikan setelah dilakukan pengolahan data pada SPSS maka diperoleh output nilai sig Y lebih besar dari nilai α ($0,085 > 0,05$) dan nilai sig X1 lebih besar dari nilai α ($0,072 > 0,05$), dan nilai sig X2 lebih besar dari nilai α ($0,111 > 0,05$) maka H0 diterima dengan demikian data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Sebelum mengadakan pengujian hipotesis, Pengujian homogenitas varian menggunakan uji barlett dengan menggunakan perangkat software SPSS versi 25.

Ho: Data Homogen

H1: Data tidak homogen

Kriteria uji:

- Ho diterima dan H1 ditolak jika $X2_{hitung} < X2_{tabel}$
- Ho ditolak dan H1 diterima jika $X2_{hitung} > X2_{tabel}$.

1) Uji Homogenitas varian kelompok skor Y (Hasil Belajar Bahasa Indonesia) atas X1 (Penggunaan Media Berbasis Gadget)

Hasil perhitungan diperoleh $X2_{hitung} = 15,519$ sedangkan $X2_{tabel} = 46,1943$ Persyaratan data disebut homogen adalah $X2_{hitung} < X2_{tabel}$. ($15,519 < 46,1943$). Dengan demikian kelompok

data hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VII atas penggunaan media berbasis android berasal dari populasi yang homogen.

2) Uji Homogenitas varian kelompok skor Y (Hasil belajar Bahasa Indonesia) atas X2 (Motivasi Belajar)

Hasil perhitungan manual yang dihitung diperoleh $X^2_{hitung} = 22,687$ sedangkan $X^2_{tabel} = 41,3371$ Persyaratan data disebut homogen adalah $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$. ($22,687 < 41,3371$). Dengan demikian kelompok data hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VII atas motivasi belajar berasal dari populasi yang homogen.

Tabel 3. Rekapitulasi Uji Homogenitas Uji Barlet

Pengelompokan	X ² Hitung	X ² Tabel	Kesimpulan
		$\alpha = 0,05$	
Y atas X1	15,519	46,1943	Homogen
Y atas X2	22,687	41,3371	Homogen
Syarat Homogen $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$			

c. Uji Linieritas

Secara umum Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear secara signifikan atau tidak. Uji Linearitas merupakan syarat sebelum diakukannya uji regresi linear. Dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas adalah:

Ho: Terdapat hubungan linear secara signifikansi antara variabel predictor (X) dengan variabel kriterium (Y)

H1: Tidak Terdapat hubungan linear secara signifikansi antara variabel predictor (X) dengan variabel kriterium (Y)

Kriteria uji:

- Ho diterima dan H1 ditolak jika nilai Sig > 0,05
- Ho ditolak dan H1 diterima jika nilai Sig < 0,05

3.1.3 Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk mengetahui hipotesis nol yang diajukan (H0) teruji pada tingkat signifikansi tertentu. Teknik analisis yang digunakan adalah anova satu jalur dengan analisis korelasi dan regresi sederhana serta regresi berganda, karena dalam penelitian ini yang ingin diperoleh adalah seberapa besar hubungan yang terjadi antara kedua variabel bebas dengan satu variabel terikat. Pengujian hipotesis dilakukan berturut turut, dimulai dari hipotesis pertama, hipotesis kedua dan hipotesis ketiga. Adapun hasil pengujian hipotesis tersebut adalah sebagai berikut:

d. Uji Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama berbunyi “Terdapat hubungan positif antara Penggunaan Media Gadget terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SMP Bojongsari Depok “. Pengujian hipotesis ini dengan menggunakan analisis regresi sederhana. Untuk menguji hipotesis ini dikemukakan hipotesis nol bahwa tidak terdapat hubungan antara kedua variabel Untuk mengetahui hubungan antara penggunaan media berbasis gadget siswa terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Adapun langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut: Menentukan Ho dan Ha

Ho: $\rho_1 = 0$, artinya tidak terdapat hubungan positif antara penggunaan media berbasis gadget dengan hasil belajar Bahasa Indonesia.

Ha: $\rho_1 > 0$, artinya terdapat hubungan positif antara penggunaan media berbasis gadget dengan hasil belajar Bahasa Indonesia.

Pengujian hipotesis dengan menggunakan analisis regresi sederhana dan koefisien korelasi. Kaidah pengujian berdasarkan berbanding antara F hitung dan F tabel yaitu jika F hitung < F tabel maka H0 diterima sedangkan F hitung > F tabel maka H0 ditolak, sedangkan kaidah nilai probabilitas yaitu jika probabilitas (sig) > α maka H0 diterima, jika probabilitas (sig) < α maka H0 ditolak. Adapun hasil uji keberartian regresi linier yang dilakukan menggunakan alat bantu program SPSS versi 25 seperti yang terlihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. ANOVA Untuk Regresi Linier X1 dan Y

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	4018.637	1	4018.637	57.032	.000 ^b
	Residual	6905.403	98	70.463		
	Total	10924.040	99			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X1

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai probabilitas (sig) < α ($0,000 < 0,05$) maka H0 ditolak maka hal ini menunjukkan bahwa koefisien arah regresi Y atas X1 signifikan pada taraf 0,05 yaitu model regresi linier sederhana dapat digunakan untuk memprediksi hubungan hasil belajar Bahasa Indonesia yang dipengaruhi oleh penggunaan media berbasis gadget.

Tabel 5. Persamaan Regresi Linear dan Uji Signifikansi Koefisiensi Regresi Penggunaan Media Berbasis Gadget (X1) Dengan Hasil belajar Bahasa Indonesia (Y)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	40.778	12.486		3.465	.015
	X1	.702	.080	.707	6.552	.000

a. Dependent Variable: Y

Persamaan regresi tersebut, dapat diartikan bahwa untuk setiap kenaikan 1 unit penggunaan media berbasis gadget diikuti pula oleh kenaikan skor hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VII sebesar 0,702 unit dengan konstanta 40,778. Persamaan regresi $Y = 40,778 + 0,702 X1$ yang digunakan sebagai dasar untuk memperkirakan hubungan hasil belajar Bahasa Indonesia yang dipengaruhi oleh penggunaan media berbasis gadget. Untuk menguji persamaan regresi digunakan dua cara yaitu berdasarkan uji t dan berdasarkan teknik probabilitas. Untuk menguji hipotesis ini dikemukakan bahwa hipotesis nol (H0) tidak terdapat hubungan antara penggunaan media berbasis gadget dengan hasil belajar Bahasa Indonesia, hipotesis alternatif (Ha) terdapat hubungan antara penggunaan media berbasis gadget dengan hasil belajar Bahasa Indonesia. Kaidah pengujian jika, $-t \text{ tabel} \leq t \text{ hitung} \leq t \text{ tabel}$, maka H0 diterima, Jika $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ maka H0 ditolak. Koefisien korelasi didapat dengan analisis korelasi, sedangkan pengujian keberartiannya menggunakan uji t, Hipotesis nol ditolak apabila t hitung lebih besar dari t tabel, t (0,05) (100) adalah t tabel = 1,66.

Perhitungan uji t terlihat di tabel 5 yaitu thitung > t tabel ($6,552 > 1,66$), maka regresi signifikan, artinya hipotesis alternatif teruji kebenarannya dan dapat diterima yaitu terdapat hubungan signifikan antara penggunaan media berbasis gadget dengan hasil belajar Bahasa Indonesia, atau dengan kata lain semakin tinggi penggunaan media berbasis gadget maka semakin tinggi pula hasil belajar Bahasa Indonesia maupun sebaliknya. Dari pemaparan diatas dapat dikatakan bahawa “Terdapat hubungan positif antara Penggunaan Media Gadget terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SMP Bojongsari Depok “, teruji dan diterima.

Selanjutnya untuk mengetahui signifikan atau tidaknya hubungan antara kedua variabel dan mengetahui tingkat hubungan kedua variabel X1 dan Y dan menganalisis koefien korelasi tersebut, hasil Perhitungan koefisien korelasi antara X1 dengan Y dapat dilihat pada tabel 6 berikut:

Tabel 6. Uji Signifikan Koefisien Korelasi X1 dan Y

Model Summary									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.707 ^a	.468	.361	8.394	.468	57.032	1	98	.000

a. Predictors: (Constant), X1

Uji signifikan koefisien korelasi diperoleh dari tabel 4.11 terlihat pada nilai sig $0,000 < 0,05$ berarti koefisien korelasi X dan Y adalah berarti dan signifikan, sedangkan pada baris pertama koefisien korelasi ($r_{xy} = 0,707$) menunjukkan bahwa hubungan diantara X1 dan Y memiliki tingkatan hubungan yang kuat. Sedangkan koefisien detriminasi dari tabel diatas menunjukkan nilai R square = $0,468$ yang mengandung makna bahwa $46,8\%$ variabel hasil belajar Bahasa Indonesia dapat dipengaruhi oleh variabel penggunaan media berbasis gadget dan $53,2\%$ dari faktor luar.

e. Uji Hipotesis kedua

Hipotesis kedua berbunyi “Terdapat hubungan positif antara Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SMP Bojongsari Depok “. Pengujian hipotesis ini dengan menggunakan analisis regresi sederhana. Untuk menguji hipotesis ini dikemukakan hipotesis nol bahwa tidak terdapat hubungan antara kedua variabel ($\rho_2 = 0$) lawan hipotesis alternatifnya terdapat hubungan positif antara kedua variabel ($\rho_2 > 0$).

Pengujian hipotesis dengan menggunakan analisis regresi sederhana dan koefisien korelasi. Untuk menguji hipotesis ini dikemukakan bahwa hipotesis nol (H_0) jika model regresi linier sederhana tidak dapat digunakan untuk memprediksi hasil belajar Bahasa Indonesia yang dipengaruhi oleh motivasi belajar, sedangkan hipotesis alternatifnya (H_a) jika model regresi linier sederhana dapat digunakan untuk memprediksi hasil belajar Bahasa Indonesia yang dipengaruhi oleh motivasi belajar. Kaidah pengujian berdasarkan perbandingan antara Fhitung dan Ftabel yaitu jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima sedangkan $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak, sedangkan kaidah nilai probabilitas yaitu jika probabilitas (sig) > α maka H_0 diterima, jika probabilitas (sig) < α maka H_0 ditolak. Adapun hasil perhitungan uji linieritas dan keberartian regresi linier yang dilakukan menggunakan alat bantu program SPSS versi 25 seperti yang terlihat pada tabel 7 berikut:

Tabel 7. ANOVA Untuk Regresi Linier X2 dan Y

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	4197.531	1	4197.531	61.155	.000 ^b

Residual	6726.509	98	68.638		
Total	10924.040	99			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X2

Berdasarkan tabel atas diperoleh nilai probabilitas ($\text{sig} < \alpha$ ($0,000 < 0,05$)) maka H_0 ditolak maka hal ini menunjukkan bahwa koefisien arah regresi Y atas X2 signifikan pada taraf 0,05 yaitu model regresi linier sederhana dapat digunakan untuk memprediksi hubungan hasil belajar Bahasa Indonesia yang dipengaruhi oleh motivasi belajar.

Tabel 8. Persamaan Regresi Linear dan Uji Signifikansi Koefisiensi Regresi Motivasi Belajar (X2) Dengan Hasil belajar Bahasa Indonesia (Y)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	38.063	12.406		3.262	.026
	X2	.519	.079	.520	6.820	.000

a. Dependent Variable: Y

Persamaan regresi tersebut, dapat diartikan bahwa untuk setiap kenaikan 1 unit motivasi belajar diikuti pula oleh kenaikan skor hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VII sebesar 0,519 unit dengan konstanta 38,063 Persamaan regresi $Y = 38,063 + 0,519 X_2$ yang digunakan sebagai dasar untuk memperkirakan hubungan hasil belajar Bahasa Indonesia yang dipengaruhi oleh motivasi belajar. Untuk menguji persamaan regresi digunakan dua cara yaitu berdasarkan uji t dan berdasarkan teknik probabilitas. Untuk menguji hipotesis ini dikemukakan bahwa hipotesis nol (H_0) tidak terdapat hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar Bahasa Indonesia, hipotesis alternatifnya (H_a) terdapat hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar Bahasa Indonesia. Kaidah pengujian jika, $-t_{\text{tabel}} \leq t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$, maka H_0 diterima, Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak. Koefisien korelasi didapat dengan analisis korelasi, sedangkan pengujian keberartiannya menggunakan uji t, Hipotesis nol ditolak apabila t hitung lebih besar dari ttabel, $t(0,05)(100)$ adalah $t_{\text{tabel}} = 1,66$.

Perhitungan uji t terlihat di tabel 11 yaitu $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($6,820 > 1,66$), maka regresi signifikan, artinya hipotesis alternatifnya teruji kebenarannya dan dapat diterima yaitu terdapat hubungan signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar Bahasa Indonesia, atau dengan kata lain semakin tinggi motivasi belajar maka semakin tinggi pula hasil belajar Bahasa Indonesia maupun sebaliknya. Dari pemaparan diatas dapat dikatakan bahwa “Terdapat hubungan positif antara Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SMP Bojongsari Depok “ teruji dan diterima. Selanjutnya untuk mengetahui signifikan atau tidaknya hubungan antara kedua variabel dan mengetahui tingkat hubungan kedua variabel X2 dan Y dan menganalisis koefien korelasi tersebut, hasil Perhitungan koefisien korelasi antara X2 dengan Y dapat dilihat pada tabel 9 berikut:

Tabel 9. Uji Signifikan Koefisien Korelasi X2 dan Y

Model Summary									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.520 ^a	.584	.578	8.285	.584	61.155	1	98	.000

a. Predictors: (Constant), X2

Uji signifikan koefisien korelasi diperoleh dari tabel 9 terlihat pada nilai sig $0,000 < 0,05$ berarti koefisien korelasi X dan Y adalah berarti dan signifikan, sedangkan pada baris pertama koefisien korelasi (r_{xy}) = 0,520 menunjukkan bahwa hubungan diantara X2 dan Y memiliki tingkatan hubungan yang kuat. Sedangkan koefisien detriminasi dari tabel diatas menunjukkan nilai R square = 0,584, yang mengandung makna bahwa 58,4% variabel hasil belajar Bahasa Indonesia dapat dipengaruhi oleh variabel motivasi belajar dan 41,6% dari faktor luar.

f. Uji Hipotesis ke tiga

Hipotesis ketiga yang diuji adalah “Terdapat hubungan positif antara Penggunaan Media Gadget Dan Motivasi Belajar secara Bersama-sama terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SMP Bojongsari Depok”. Hipotesis nolnya ialah kedua variabel bebas tidak berhubungan dengan variabel terikat ($\rho_{1,2} = 0$) lawan hipotesis nolnya bahwa kedua variabel bebas berhubungan positif dengan variabel terikat ($\rho_{1,2} > 0$). Koefisien korelasi ganda didapatkan dari analisis regresi ganda, sedangkan pengujian signifikansinya dengan uji F.

Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis ketiga dengan uji F. Hipotesis nol ditolak apabila Fhitung lebih besar dari Ftabel Pengujian hipotesis ini dengan menggunakan analisis regresi ganda dengan menggunakan software SPSS 25. Hasil pengujian hipotesis disajikan dalam tabel 10 berikut:

Tabel 10. ANOVA Untuk Regresi Linear X1, X2, dan Y

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	4234.098	2	2117.049	30.696	.000 ^b
	Residual	6689.942	97	68.968		
	Total	10924.040	99			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X2, X1

Berdasarkan hasil output SPSS di atas, didapat nilai sig < 0.05 , ($0.00 < 0.05$) maka hal ini Ho ditolak maka H1 diterima. Artinya terdapat pengaruh linear variabel penggunaan media berbasis gadget dan motivasi belajar dengan hasil belajar Bahasa Indonesia. Hal ini juga bermakna terdapat pengaruh secara bersama-sama antara penggunaan media berbasis gadget dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Persamaan regresi ganda dapat dilihat pada tabel 11.

Tabel 11. Persamaan Linear Ganda Dan Uji Signifikan Koefisein Persamaan Regresi Y, X1, Dan X2

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	38.224	12.437		2.269	.000
	X1	.529	.589	.432	1.728	.000
	X2	.646	.592	.548	2.767	.000

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel 11 dapat diperoleh persamaan regresi ganda dimana nilai konstanta = 38,224, nilai koefisien X1 = 0,529 dan nilai koefisien X2 = 0,646. Sehingga persamaan regresi linear ganda adalah $y' = 38,224 + 0,529 X1 + 0,646 X2$. Dari hasil analisis pada tabel menunjukkan nilai variabel untuk koefisien variabel X1 yaitu thitung = 1,728 dan nilai sig = 0,00 < 0,05, atau Ho ditolak, yang bermakna penggunaan media berbasis gadget berpengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VII. Selanjutnya nilai variabel untuk koefisien variabel X2 yaitu thitung = 2,767 dan nilai sig = 0,000 < 0,05, atau Ho ditolak, yang bermakna motivasi belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VII.

Dari pemaparan diatas diperoleh H1 diterima dan Ho ditolak. Ini berarti hipotesis yang menyatakan “Terdapat hubungan positif antara Penggunaan Media Gadget Dan Motivasi Belajar secara Bersama-sama terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SMP Bojongsari Depok”. Diterima kebenarannya. Selanjutnya untuk mengetahui signifikan atau tidaknya hubungan antara ketiga variabel dan mengetahui tingkat hubungan ketiga variabel X1, X2 dan Y dan menganalisis koefien korelasi tersebut, hasil Perhitungan koefisien korelasi antara X2 dengan Y dapat dilihat pada tabel 12 berikut:

Tabel 12. Uji Signifikan Koefisien Korelasi Ganda

Model Summary									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.523 ^a	.488	.375	8.305	.488	30.696	2	97	.000

a. Predictors: (Constant), X2, X1

Uji signifikan koefisin korelasi ganda diperoleh dari tabel 12 terlihat pada nilai sig 0,000 < 0,05 atau Ho ditolak. berarti koefisien korelasi X1, X2 dan Y adalah berarti dan signifikan, sedangkan pada baris pertama koefisein korelasi (rxy) = 0,523 menunjukkan bahwa hubungan diantara X1, X2 dan Y memiliki tingkatan hubungan yang kuat. Sedangkan koefisien detriminasi dari tabel diatas menunjukkan nilai R square = 0,488, yang mengandung makna bahwa 48,8% variable hasil belajar Bahasa Indonesia (Y) dapat dijelaskan oleh penggunaan media berbasis gadget (X1) dan motivasi belajar (X2), sehingga dapat dikatakan bahwa pengaruh penggunaan media

berbasis gadget dan motivasi belajar kelas VII secara bersama-sama terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia sebesar 48,8%.

Kemudian untuk mengetahui koefisien koreslasi parsial antara variabel X1 dan Y dengan X2 dikontrol, dan mengetahui hubungan koefisien koreslasi parsial antara variabel X2 dan Y dengan X1 dikontrol. Hasil Perhitungan koefisien korelasi dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 13. Uji Signifikan Koefisien Korelasi Parsial Antara X1 Dan Y Dengan X2 Dikontrol

			Correlations	
Control Variables			X1	Y
X2	X1	Correlation	1.000	.570
		Significance (2-tailed)	.	.000
		df	0	97
Y	Y	Correlation	.570	1.000
		Significance (2-tailed)	.000	.
		df	97	0

Dari hasil table output SPSS diatas diperoleh $(r_{y1,2}) = 0,570$ dan nilai sig = $0,000 < 0,05$ atau H_0 ditolak. Dengan demikian, koefisien korelasi antara X1 dan Y dengan mengontrol variabel X2 adalah signifikan.

Tabel 14. Uji Signifikan Koefisien Korelasi Parsial Antara X2 Dan Y Dengan X1 Dikontrol

			Correlations	
Control Variables			X2	Y
X1	X2	Correlation	1.000	.477
		Significance (2-tailed)	.	.000
		df	0	97
Y	Y	Correlation	.477	1.000
		Significance (2-tailed)	.000	.
		Df	97	0

Dari hasil table output SPSS diatas diperoleh $(r_{y2,1}) = 0,477$ dan nilai sig = $0,000 < 0,05$ atau H_0 ditolak. Dengan demikian, koefisien korelasi antara X2 dan Y dengan mengontrol X1 adalah signifikan.

3.2 Pembahasan

Pembahasan Hipotesis 1: Terdapat hubungan positif antara Penggunaan media berbasis Gadget dengan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VII Hipotesis ini terbukti, dimana data mendukung hipotesis setelah dilakukan uji hipotesis. Terlihat pada nilai sig $0,000 < 0,05$ berarti koefisien korelasi X dan Y adalah berarti dan signifikan, sedangkan pada baris pertama koefisien korelasi $(r_{xy}) = 0,707$ menunjukkan bahwa hubungan diantara X1 dan Y memiliki tingkatan hubungan yang kuat. Sedangkan koefisien detriminasi dari tabel diatas menunjukkan nilai R square = $0,468$ yang mengandung makna bahwa 46,8% variabel hasil belajar Bahasa Indonesia dapat dipengaruhi oleh variabel penggunaan media berbasis gadget dan 53,2% dari faktor luar. Hasil penelitian lain menyatakan bahwa penggunaan gadget dapat berpengaruh terhadap prestasi siswa. Dapat kita lihat pengaruhnya dengan nilai rata-rata sebesar 56%. Siswa yang sering menggunakan



gadget akan mengalami kecanduan, siswa kecanduan pada aplikasi yang ada pada gadget dari game, jejaring sosial, internet dan aplikasi lainnya yang sering siswa gunakan. Dalam hal ini siswa akan mengalami penurunan tingkat prestasinya. Akan tetapi jika gadget dapat dimanfaatkan oleh siswa dengan baik maka dapat digunakan sebagai sarana dalam belajarnya untuk menunjang tingkat prestasinya (Kurniawati, 2020). Oleh karena itu diperlukan peran orang tua dan guru untuk mengawasi dan membatasi waktu yang tepat pada penggunaan gadget. Orang tua dan guru dapat memberikan gadget kepada siswa sesuai kebutuhan siswa misalnya saat siswa mengalami kesulitan saat belajar atau kurang paham terhadap materi yang dipelajari maka siswa dapat memanfaatkan gadget untuk mencari informasi yang mengedukasi.

Terdapat hubungan positif antara motivasi belajar dengan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VII. Hipotesis 2 ini terbukti dimana data mendukung hipotesis, terlihat pada nilai $\text{sig } 0,000 < 0,05$ berarti koefisien korelasi X dan Y adalah berarti dan signifikan, sedangkan pada baris pertama koefisien korelasi (r_{xy}) = 0,520 menunjukkan bahwa hubungan antara X2 dan Y memiliki tingkatan hubungan yang kuat. Sedangkan koefisien determinasi dari tabel di atas menunjukkan nilai $R^2 = 0,584$, yang mengandung makna bahwa 58,4% variabel hasil belajar Bahasa Indonesia dapat dipengaruhi oleh variabel motivasi belajar dan 41,6% dari faktor luar. Hasil penelitian lain menemukan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui peningkatan motivasi belajar siswa (Andriani & Rasto, 2019). Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mempunyai motivasi berprestasi tinggi, motivasi berprestasi sedang, dan motivasi berprestasi rendah memiliki prestasi belajar matematika yang berbeda. Dari uji lanjut pasca analisis variansi antar baris diperoleh: motivasi berprestasi tinggi memberikan prestasi belajar yang lebih baik daripada motivasi berprestasi sedang, motivasi berprestasi tinggi memberikan prestasi belajar yang lebih baik daripada motivasi berprestasi rendah, motivasi berprestasi sedang memberikan prestasi belajar yang lebih baik daripada motivasi berprestasi rendah (Nurhidayah, 2016). Kedua hasil penelitian ini dengan sampel data yang berbeda, dan penelitian tahun 2016 ini sebelum masa covid terjadi. Dan ada perbedaan lingkungan belajar juga mempengaruhi.

Terdapat hubungan positif antara Penggunaan media berbasis Gadget dan motivasi belajar bersama-sama dengan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VII. Hipotesis 3 ini terbukti, dimana data mendukung hasil penelitian, terlihat pada nilai $\text{sig } 0,000 < 0,05$ atau H_0 ditolak. berarti koefisien korelasi X1, X2 dan Y adalah berarti dan signifikan, sedangkan pada baris pertama koefisien korelasi (r_{xy}) = 0,523 menunjukkan bahwa hubungan antara X1, X2 dan Y memiliki tingkatan hubungan yang kuat. Sedangkan koefisien determinasi dari tabel di atas menunjukkan nilai $R^2 = 0,488$, yang mengandung makna bahwa 48,8% variabel hasil belajar Bahasa Indonesia (Y) dapat dijelaskan oleh penggunaan media berbasis gadget (X1) dan motivasi belajar (X2), sehingga dapat dikatakan bahwa pengaruh penggunaan media berbasis gadget dan motivasi belajar kelas VII secara bersama-sama terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia sebesar 48,8%. Hasil penelitian lain menyatakan bahwa gadget tidak berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar. Hasil penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa:

- 1) Motivasi siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon termasuk pada kriteria tinggi dengan hasil yang diperoleh sebanyak 47,5%.
- 2) Hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon termasuk pada kriteria sedang dengan hasil yang diperoleh sebanyak 55%.
- 3) Intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon termasuk pada kriteria tinggi dengan hasil yang diperoleh sebanyak 85%.
- 4) Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon dengan hasil $0,707 > 0,05$ (pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar) dan hasil $0,244 > 0,05$ (pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar) (Kurniawati, 2020).



Hasil penelitian yang beragam dan bertolak belakang ini, bisa terjadi jika anak belum paham akan pentingnya gadget di manfaatkan dalam pembelajaran, bisa jadi juga karena gurunya yang gaktek (gagap teknologi) sehingga anak-anak tidak di pacu untuk beradaptasi dengan teknologi. Anak-anak memanfaatkan gadget sebatas untuk games dan aktifitas medsos saja.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah:

1. Terdapat hubungan positif antara Penggunaan media berbasis Gadget dengan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VII SMP.
2. Terdapat hubungan positif antara motivasi belajar dengan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VII SMP.
3. Terdapat hubungan positif antara Penggunaan media berbasis Gadget dan motivasi belajar bersama-sama dengan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VII SMP.

REFERENCES

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Ananda, R. (2017). Perkembangan Teknologi Pembelajaran dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Peserta Didik. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Keislaman*, 7(1), 69–83.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Darmawan, D. (2019). Kontribusi Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Penjas Kelas V SD Negeri 4 Kabupaten Sinjai [Disertasi]. Universitas Negeri Makassar.
- Darmayanti, M. I. (2018). Pengaruh Model Learning Cycle 7e Terhadap Motivasi Mahasiswa Dalam Pembelajaran Menyimak (Listening). *Jurnal Pendidikan*, 1(10), 1–10.
- Darsono. (2000). Belajar dan Pembelajaran. IKIP Semarang Pres.
- Djamarah, Bahri, S., & Aswan, Z. (2006). Strategi Belajar Mengajar (Cetakan ke). Rineka Cipta.
- Efendi, M. F. (2014). Pengaruh Gadget Terhadap. Efendi, Muhammad Fuad.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Fikrianto M., & SusantoA. (2023). THE RELATIONSHIP BETWEEN STUDENT PERCEPTIONS IN UTILIZING OBS VIDEO MEDIA AND STUDENT MOTIVATION TO LEARNING OUTCOMES. *Akademika : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(01), 139-151. <https://doi.org/10.34005/akademika.v12i01.2733>
- FikriantoM., & HaryatiH. (2023). EFFORTS TO IMPROVE SPEAKING LEARNING OUTCOMES AND STUDENTS' INTEREST IN LEARNING THROUGH DEMONSTRATION METHOD IN ENGLISH SUBJECTS. *Akademika : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(02), 495-504.
- Gusnawati, Anwar, B., & Hasnawati. (2019). Engaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Sawerigadi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 7(1), 57–70. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36709/jppm.v7i1.8247>
- Ismanto, E., Novalia, M., & Herlandy, P. B. (2017). Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sma Negeri 2. *JURNAL Untuk Mu NegeRI*.
- Khasanah, M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media E-Learning Berbasis Moodle Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Prakarya Dan Kewirausahaan. *Akademika*, 8(1). https://www.researchgate.net/profile/Khasanah-Rcl/publication/337931799_Pengaruh_Penggunaan_media_e-learning_berbasis_moodle_dan_minat_belajar_terhadap_hasil_belajar_prakarya_dan_kewirausahaan/links/5df4e4be692851c83647ccdfb/pengaruh-penggunaan-media-e-lea
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78–84. <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/78>
- Lestari, T. I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PPKN Kelas VIII SMP Pasundan 2 Bandung [Disertasi]. UNPAS.
- Lie, A. (2005). Cooperative Learning. Grasindo.
- Martaulina, S. D. (2018). Bahasa Indonesia Terapan. Deepublish.



LOGIC : Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan
Volume 2, No. 2, Tahun 2024
ISSN 2985-4172 (media online)
Hal 462-475

Mudjiono, D. dan. (2002). Belajar dan Pembelajaran. Asdi Mahasatya.
Munawar, Dan Amsal Amiri, M. pd. (2018). Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah Volume 3, Nomor 3,
Agustus 2018. Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah.