



Mediasi Motivasi Belajar dalam Hubungan Sosial Media dan Pemberian *Reward* dengan Aktivitas Belajar

Ika Asri Mulyo✉, Amir Mahmud

DOI: 10.15294/eeaj.v9i2.39428

Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

Sejarah Artikel

Diterima: April 14, 2020
Disetujui: Mei 26, 2020
Dipublikasikan: Juni 30, 2020

Keywords

learning activities; learning motivation; reward; social media

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh sosial media dan *reward* terhadap aktivitas belajar melalui motivasi belajar sebagai variabel mediasi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X jurusan akuntansi SMK N 1 Purwodadi sebanyak 107 siswa yang seluruhnya sebagai responden. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan kuesioner. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif, analisis jalur dan uji sobel. Variabel independen dalam penelitian ini adalah sosial media dan *reward*, sementara variabel dependen dalam penelitian ini adalah aktivitas belajar dengan motivasi belajar sebagai variabel mediasi. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa sosial media, *reward*, motivasi belajar dan aktivitas belajar masuk dalam kategori cukup tinggi. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa sosial media berpengaruh negatif terhadap motivasi dan aktivitas belajar, sedangkan *reward* berpengaruh positif terhadap motivasi dan aktivitas belajar. Motivasi belajar tidak mampu memediasi pengaruh sosial media terhadap aktivitas belajar, tetapi motivasi belajar mampu memediasi pengaruh *reward* terhadap aktivitas belajar saran yang dapat diberikan adalah guru perlu memperhatikan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dan mengapresiasi setiap prestasi dan usaha yang dilakukan siswa dengan memberikan *reward* dan memastikan bahwa siswa tidak bermain handphone saat pembelajaran kecuali untuk hal-hal yang bertujuan untuk proses pembelajaran. Siswa seharusnya lebih bijak dan menggunakan sosial media untuk hal-hal yang bermanfaat dan tidak bermain handphone saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of social media and reward on learning activities through learning motivation as a mediation variable. The population in this study were all students of class X accounting major at SMK N 1 Purwodadi with a total of 107 students and became respondents. The data using a questionnaire by taking saturated samples. Data analysis techniques used descriptive analysis, path analysis and mediation analysis techniques using the sobel test. The independent variable in this study are the social media and reward. The dependent variable in this research is learning activities with learning motivation as an intervening variable. The result of descriptive analysis shows that social media, reward, motivation of study and learning activity go into high enough category. Based on the result of testing hypotheses shows that social media give negative impact to motivation, and learning activities, while reward give positive impact to motivation and learning activities. Learning motivation cannot give mediation to impacted social media to study and learning activities, but learning motivation can give mediation to reward to learning activities. suggestion that can be given is teacher need to pay attention activities of student learning during study and give appreciation in every achievement and effort that student do with give reward and make sure students not playing smartphone in learning process except for something which related to study and learning. Students must be wise and using social media for useful thing and not playing smartphone when learning process was held.

How to Cite

Mulyo, Ika Asri., & Mahmud, Amir. (2020). Mediasi Motivasi Belajar dalam Hubungan Sosial Media dan Pemberian Reward dengan Aktivitas Belajar. *Economic Education Analysis Journal*, 9 (2), 516-531.

✉ Alamat Korespondensi:
Gedung L3 Lantai 1 FE Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: ikaasri.ia@gmail.com

PENDAHULUAN

Aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran yang bersifat fisik maupun mental yang saling berkaitan untuk mencapai prestasi belajar. Sardiman (2012) menyatakan bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan-kegiatan siswa yang menunjang keberhasilan belajar. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan harusnya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Aktivitas belajar merupakan aspek yang sangat penting dan perlu diperhatikan dalam pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang menekankan pada aktivitas belajar akan menjadi lebih bermakna dan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan. Selain itu, siswa juga dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa mampu mengembangkan bakat yang dimiliki, berpikir kritis dan memecahkan permasalahan yang mengarah pada peningkatan hasil belajar.

Menurut Ahmadi (2008) faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar siswa ada dua yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi aktivitas belajar meliputi: minat belajar, kemandirian belajar, motivasi belajar dan respon yang dipelajari. Faktor eksternal meliputi: suasana belajar, fasilitas, media pembelajaran, perhatian orang tua dan gaya mengajar guru. Karakteristik guru: keterampilan mengelola kelas, gaya mengajar guru, disiplin mengajar, metode pengajaran guru, pemberian *reward*. Sedangkan menurut Djamarah (2010) yang mempengaruhi aktivitas belajar adalah lingkungan sosial budaya: lingkungan sekolah, sarana prasarana sekolah, handphone, dan sosial media.

Berdasarkan observasi di SMK N 1 Purwodadi masih terdapat beberapa masalah keaktifan siswa, khususnya jurusan akun-

tansi, menurut Bu Endah Sri Wahyuni, guru akuntansi SMK N 1 Purwodadi, keaktifan siswa kelas X masih tergolong rendah yaitu kurang dari 50%, siswa kurang aktif dalam pembelajaran, dilihat pada saat pembelajaran berlangsung masih banyak siswa yang berbicara sendiri dengan teman sebangkunya saat pembelajaran, masih ada siswa yang bermain handphone. Dilihat dari sisi aktivitasnya dapat dikatakan aktivitas belajar siswa belum maksimal, contohnya pada saat pembelajaran berlangsung siswa banyak yang tidak memperhatikan guru, tidak mengerjakan tugas, pada saat pembelajaran guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, mengerjakan tugas di depan kelas, mengungkapkan pendapatnya atau menjawab pertanyaan, barulah siswa diam dan hanya sedikit yang bertanya, tetapi jarang sekali yang dapat mengungkapkan pendapatnya atau menjawab pertanyaan., siswa hanya mau mengerjakan tugas di depan kelas dengan paksaan.

Penelitian tentang aktivitas belajar telah dilakukan oleh beberapa peneliti dan terdapat beberapa variabel yang mempengaruhi aktivitas belajar, diantaranya Menurut Surjana (2002) menyatakan bahwa keterampilan mengelola kelas dan gaya mengajar guru mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Prawesti (2017) menyatakan bahwa minat belajar siswa mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Widiyanti (2002) menyatakan bahwa sikap siswa mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Sahara (2018) mengungkapkan bahwa kesiapan belajar siswa mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Indriasturi (2016) mengungkapkan bahwa kemandirian belajar dan perhatian orang tua mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Setyomukti (2014) menyatakan bahwa suasana belajar, sarana prasarana dan lingkungan mempengaruhi aktivitas belajar siswa.

Menurut Prabawardani (2016), Effendi (2017), Emiliyati (2003) dan Evgenia (2014) *reward* mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Umam (2016), Fadilah (2011), Gufon (2017), Afrianingrum (2012), Mulyono (2012) dan Rasyidah (2017) menyatakan bahwa sosial media mempengaruhi aktivitas belajar siswa.

Nurmala (2014) mengungkapkan bahwa motivasi berpengaruh signifikan terhadap aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan penelitian diatas, terdapat beberapa hasil yang bertentangan, diantaranya penelitian oleh Penelitian mengenai pengaruh sosial media terhadap aktivitas belajar diantaranya dilakukan oleh Umam (2016), yang mengatakan bahwa sosial media berpengaruh negatif terhadap aktivitas belajar, Fadilah (2011) mengatakan sebagian besar penggunaan sosial media dikalangan pelajar memberikan pengaruh terhadap aktivitas belajar, dapat dilihat dari hasil perhitungan kontribusi pengaruh sosial media terhadap aktivitas belajar yaitu sebesar 65,28%. Ghufiron (2017) dalam penelitiannya mengatakan bahwa hambatan aktivitas belajar siswa memang tidak sepenuhnya disebabkan karena sosial media yang dimiliki siswa, namun besar kemungkinan sosial media menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi terhambatnya aktivitas belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan 100% siswa telah memiliki sosial media dan adanya ketergantungan terhadap sosial media.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Afrianingrum (2012), Mulyono (2012), dan Rasydah (2017) mengungkapkan bahwa sosial media tidak berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa karena walaupun mengakses internet mudah, tetapi tidak mempengaruhi siswa untuk mengakses internet di dalam kelas. Sosial media tidak mempengaruhi aktivitas belajar siswa, karena mereka tidak sampai lupa waktu dan tahu kapan waktu yang tepat untuk bermain sosial media, jadi sosial media bukan faktor utama menurunnya aktivitas belajar siswa. Hipotesis pertama (H1) dalam penelitian ini adalah sosial media berpengaruh negative terhadap aktivitas belajar.

Penelitian oleh Prabawardhani (2016), yang menunjukkan adanya perbedaan aktivitas siswa yang mendapat *reward* dengan siswa yang tidak mendapatkan *reward* dalam pembelajaran. Bagi siswa yang memiliki motivasi intrinsik yang tinggi maka mereka akan melakukan aktivitas belajar tanpa harus dido-

rong atau dirangsang oleh guru, akan tetapi bagi siswa yang motivasi intrinsiknya rendah maka untuk membuat mereka melakukan aktivitas belajar, harus didorong atau dirangsang menggunakan motivasi ekstrinsik salah satunya dengan pemberian *reward*. Effendi (2017) menyatakan bahwa *reward* memberikan efek yang menyenangkan pada penerimanya. Setiap bentuk *reward* yang diberikan memberikan efek berbeda bagi siswa yang menerimanya, mereka akan lebih percaya diri dan merasa dihargai. Apapun bentuknya, *reward* secara psikologi pasti berdampak kepada pribadi seseorang.

Namun hasil berbeda ditemukan oleh Emiliyati (2003), dan Evgenia (2014) hasil penelitian menunjukkan bahwa *reward* tidak berpengaruh signifikan terhadap aktivitas belajar siswa, hal ini karena yang mempengaruhi aktivitas belajar paling dominan adalah motivasi intrinsik siswa, sehingga jika motivasi dari dalam sudah tinggi atau rendah, maka pemberian *reward* tidak akan berpengaruh signifikan terhadap aktivitas belajar siswa, hal lain yang berpengaruh terhadap aktivitas siswa adalah cara mengajar guru, suasana belajar, fasilitas, media pembelajaran, dan perhatian orang tua. Hipotesis kedua (H2) dalam penelitian ini yaitu *reward* berpengaruh positif terhadap aktivitas belajar.

Menurut Vinorita & Muhsin (2018) dalam melaksanakan kegiatan belajar, dalam diri siswa diperlukan motivasi, siswa akan berhasil dalam belajar jika dalam dirinya ada keinginan untuk belajar, untuk itu guru harus mengetahui kapan siswa perlu dimotivasi selama proses belajar agar aktivitas belajar dapat berlangsung dengan baik. Hipotesis ketiga (H3) dalam penelitian ini adalah motivasi belajar berpengaruh positif terhadap aktivitas belajar siswa. Berdasarkan penelitian tersebut, terdapat beberapa hal yang mempengaruhi motivasi belajar siswa yang selanjutnya berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa diantaranya adalah adanya sosial media dan dorongan motivasi dari guru, yaitu dengan pemberian *reward*.

Sosial media berpengaruh terhadap

motivasi belajar siswa. Menurut Nugrahini & Margunani (2015) sosial media berpengaruh terhadap motivasi belajar, rendahnya intensitas mengakses sosial media siswa diikuti dengan tingginya motivasi siswa dalam belajar, dan sebaliknya, semakin sering siswa mengakses sosial media maka semakin rendah motivasi siswa untuk belajar. Hal ini terjadi karena siswa yang jarang mengakses sosial media akan meluangkan waktu mereka untuk belajar sehingga tidak terganggu dengan kegiatan-kegiatan yang membuat waktu belajar mereka terpankas.

Menurut Hanafi (2016) sosial media berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Salah satu dampak positif penggunaan sosial media adalah siswa dapat memperoleh informasi pembelajaran, sedangkan dampak negatif sosial media adalah dapat mengganggu proses belajar mengajar disekolah, konsentrasi siswa dapat terpecah karena rasa ingin tahu terhadap sosial media, ingin tau berita terupdate yang ada di berbagai sosial media. Hipotesis keempat (H4) dalam penelitian ini adalah *reward* berpengaruh negatif terhadap motivasi belajar.

Menurut Ernata (2017) *reward* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar, siswa termotivasi dengan adanya *reward*, siswa merasa senang jika pekerjaan atau tugas yang dilaksanakan mendapat penghargaan dari guru sehingga memberikan motivasi untuk belajar, dan siswa merasa tidak setuju apabila setiap pekerjaan atau tugas yang dilakukan siswa tidak ada respon dari guru. Mardiyanti (2017) *reward* berpengaruh positif signifikan terhadap motivasi belajar, karena dengan memberikan *reward* siswa merasa bahwa pekerjaannya dihargai sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan dapat menjadi pendorong bagi siswa lain untuk mengikuti siswa yang telah memperoleh *reward* tersebut, baik dalam tingkah laku, sopan santun atau semangat dan motivasinya dalam berbuat yang lebih baik. Hipotesis kelima (H5) dalam penelitian ini adalah *reward* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan diatas, sosial

media dinilai berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa melalui motivasi belajar siswa, karena banyak digunakan oleh kalangan remaja pada usia sekolah. Siswa menggunakan handphone untuk mengakses sosial media, mereka mengakses beberapa sosial media seperti WhatsApp, Instagram, Facebook dan lain sebagainya. Salah satu dampak negatif sosial media adalah dapat mengganggu proses belajar mengajar disekolah, konsentrasi siswa dapat terpecah karena rasa ingin tahu terhadap sosial media, ingin tahu berita terupdate yang ada di berbagai sosial media. Hal tersebut dapat mengakibatkan menurunnya aktivitas belajar. Hipotesis keenam (H6) dalam penelitian ini adalah sosial media berpengaruh negatif terhadap aktivitas belajar melalui motivasi belajar.

Pemberian *reward* dinilai mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui motivasi belajar, dimana dalam pembelajaran, seorang guru diharapkan dapat menentukan pendekatan pengajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, yaitu pendekatan yang dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran, siswa dapat berbuat dan bertindak aktif sehingga tujuan proses belajar mengajar dapat tercapai dengan baik. Salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah dengan memberikan *reward*, baik berupa hadiah, pujian, penghargaan dan lain sebagainya. Nasution (2012) mengatakan bahwa pujian merupakan dorongan bagi seseorang untuk belajar lebih giat, pujian selalu berhubungan dengan prestasi yang baik. Hipotesis ketujuh (H7) dalam penelitian ini adalah *reward* berpengaruh positif terhadap aktivitas belajar melalui motivasi belajar.

Dalam teori belajar sosiokultur oleh Lev Vygotsky (1920) proses belajar tidak dapat dipisahkan dari aksi (aktivitas) dan interaksi, artinya pembelajaran yang mengedepankan pada aktivitas belajar akan menjadi lebih bermakna dan membawa siswa kepada pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, siswa juga dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa mampu

mengembangkan bakat yang dimiliki, berpikir kritis dan memecahkan permasalahan yang mengarah pada peningkatan hasil belajar. Pada penerapan dengan teori belajar sosiokultur, guru berfungsi sebagai motivator yang memberikan rangsangan agar siswa aktif dan memiliki gairah untuk berfikir, fasilitator, yang membantu menunjukkan jalan keluar bila siswa menemukan hambatan dalam proses berfikir, menejer yang mengelola sumber belajar, serta sebagai *rewarder* yang memberikan penghargaan pada prestasi yang dicapai siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi yang lebih tinggi dari dalam diri siswa, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh sosial media, pemberian *reward* dan motivasi belajar terhadap aktivitas belajar siswa, untuk menganalisis pengaruh sosial media dan pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa, untuk menganalisis pengaruh sosial media dan pemberian *reward* terhadap aktivitas belajar siswa melalui motivasi belajar siswa akuntansi kelas X SMK N 1 Purwodadi.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain deskriptif yang bertujuan untuk menjelaskan konsep, variabel, objek atau hasil secara detail. Penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah diteliti dirumuskan sebelumnya. Variabel terikat yang digunakan pada penelitian adalah aktivitas belajar (AB). Variabel bebas yang digunakan adalah sosial media (SM) dan reward (PR). Variabel intervening yang digunakan adalah motivasi belajar (MB).

Indikator aktivitas belajar diambil dari Sardiman (2012) yaitu memperhatikan, mencatat, menjawab pertanyaan, mengerjakan tugas, mengatasi gangguan, bertanya, dan berdiskusi. Indikator variabel sosial media menggunakan indikator dari Rasyidah (2017) yaitu alokasi waktu mengakses sosial media yang mereka miliki, kegunaan sosial media, dampak positif dan negatif dari penggunaan sosial media. Variabel reward menggunakan

indikator dari Mardiyanti (2017) yaitu: pujian, penghormatan, hadiah dan tanda penghargaan. Variabel motivasi belajar menggunakan indikator dari Ulfa (2015) yaitu: adanya hasrat dan keinginan untuk melakukan kegiatan, adanya harapan dan cita-cita, adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan, penghargaan atas diri, adanya lingkungan yang baik, dan adanya kegiatan yang menarik

Populasi pada penelitian ini adalah 107 responden yang merupakan siswa akuntansi kelas X SMK N 1 Purwodadi dengan rincian kelas X AKL 1 terdapat 35 siswa, kelas X AKL 2 terdapat 36 siswa dan kelas X AKL 3 terdapat 36 siswa. Data penelitian diperoleh menggunakan penyebaran angket/kuesioner. Angket yang digunakan yaitu angket tertutup dengan *skala likert*. Angket yang digunakan untuk penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitas. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 55 pernyataan/pertanyaan ada 4 yang tidak valid, karena nilai signya $> 0,05$. Pernyataan yang tidak valid tidak dipakai, karena sudah terwakilkan oleh pertanyaan lain. Uji reliabilitas dilihat dari nilai *Cronbach Alpha* harus $> 0,70$. Semua pernyataan pada setiap variabel pada penelitian ini reliabel karena nilai *Cronbach Alpha* $> 0,70$. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, analisis jalur, dan uji sobel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan terhadap 107 responden yang merupakan siswa akuntansi kelas X SMK N 1 Purwodadi dengan rincian kelas X AKL 1 terdapat 35 siswa, kelas X AKL 2 terdapat 36 siswa dan kelas X AKL 3 terdapat 36 siswa. Responden dalam penelitian ini dibagi menjadi 3 karakter yaitu berdasarkan usia, dan sosial media yang dimiliki.

Responden dalam penelitian ini terdiri dari satu angkatan tetapi terdapat beberapa siswa yang memiliki umur yang berbeda-beda. Pengelompokan siswa berdasarkan usia dilakukan untuk mengetahui apakah tingkat umur seseorang mempengaruhi aktivitas belajar, motivasi belajar dan penggunaan sosial

media. Apakah dengan tingkatan umur yang berbeda-beda tersebut, aktivitas belajar, motivasi belajar, dan penggunaan sosial media siswa saat pembelajarannya juga berbeda-beda. Berikut ini adalah karakteristik responden dalam penelitian ini berdasarkan usia:

Tabel 1. Responden Berdasarkan Usia

No.	Usia	Frekuensi (F)	Presentase
1.	14 tahun	1	0,935%
2.	15 tahun	7	6,542%
3.	16 tahun	85	79,439%
4.	17 tahun	14	13,084%
Jumlah		107	100%

Sumber: Data diolah, 2019

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa responden pada penelitian ini didominasi oleh responden yang berusia 16 tahun yaitu sebanyak 85 atau 79,439% yang berarti bahwa rata-rata responden termasuk dalam masa produktif dan berkembang yang dapat mengakibatkan ketergantungan terhadap sosial media dan hal-hal negatif lain yang dapat mengganggu aktivitas dan motivasi belajarnya, sehingga diharapkan siswa dapat lebih bijak dalam menggunakan sosial media terutama saat pembelajaran.

Karakteristik responden berdasarkan sosial media yang dimiliki untuk mengetahui sosial media apa saja yang dimiliki oleh responden yang digolongkan menjadi 6 sosial media yaitu WhatsApp, Facebook, Instagram, Twitter, Line, dan Youtube. Sosial media yang dimiliki oleh responden dapat dilihat pada tabel 2.

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa responden dalam penelitian ini memiliki lebih dari satu sosial media, yang didominasi oleh WhatsApp yang memiliki banyak kelebihan yaitu dapat digunakan untuk menghubungi seseorang melalui chat atau video call, tidak banyak menghabiskan kuota internet, dapat membuat group tertutup, dan dapat digunakan untuk membuat status atau story

agar dapat dilihat oleh orang lain. Dengan kelebihan di atas tentu saja disenangi oleh siswa, tetapi dikhawatirkan akan menyebabkan ketergantungan dan menjadi tidak fokus saat pembelajaran. Sehingga diharapkan dengan adanya sosial media yang mereka miliki tidak mengganggu aktivitas dan motivasi belajar mereka. Bahkan harusnya dengan adanya sosial media dapat memudahkan mereka dalam belajar.

Tabel 2. Responden Berdasarkan Sosial Media yang Dimiliki

No.	Sosial Media	Frekuensi (F)	Presentase
1.	WhatsApp	107	100%
2.	Facebook	69	64,486%
3.	Instagram	95	88,785%
4.	Twitter	14	13,084%
5.	Line	18	16,822%
6.	Youtube	33	30,841%

Sumber: Data diolah, 2019

Analisis deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan data yang diperoleh di lapangan dari variabel aktivitas belajar, motivasi belajar, sosial media, dan *reward* agar lebih mudah dipahami. Gambaran data yang diperoleh yaitu meliputi nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata (mean), dan standar deviasi (SD), serta analisis deskripsi presentase masing-masing variabel eksogen dan variabel endogen. Pengukuran analisis deskriptif ini dilakukan dengan bantuan program SPSS. Berikut ini dijelaskan analisis deskriptif dari masing-masing variabel penelitian yang dapat dilihat pada tabel 3.

Berdasarkan uji statistik secara deskriptif pada tabel 3 menunjukkan bahwa variabel aktivitas belajar, nilai tertinggi adalah 80, nilai terendahnya adalah 42, standar deviasi sebesar 7,158 dan rata-ratanya adalah 57,36 yang termasuk dalam kategori cukup tinggi. Berdasarkan uji statistik secara deskriptif pada tabel 3 menunjukkan bahwa variabel motivasi belajar nilai tertinggi adalah 69, nilai terendahnya

adalah 35, standar deviasi sebesar 7,331 dan rata-ratanya adalah 51,08 yang masuk dalam kategori cukup tinggi.

Tabel 3. Analisis Deskriptif Variabel Penelitian

	N	Min	Max	Mean	Std. Dev
AB	107	42	80	57,36	7,158
MB	107	35	69	51,08	7,331
SM	107	12	34	23,28	4,945
PR	107	16	48	30,36	6,900

Sumber: Data diolah, 2019

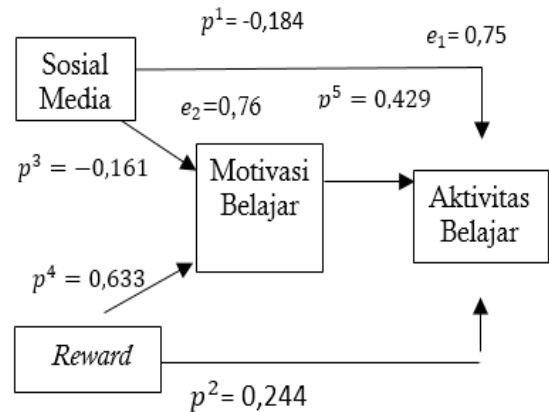
Berdasarkan uji statistik secara deskriptif pada table 3 menunjukkan bahwa variabel sosial media nilai tertinggi adalah 34, nilai terendahnya adalah 12, standar deviasi sebesar 4,945 dan rata-ratanya adalah 23,28 yang masuk dalam kategori cukup tinggi. Berdasarkan uji statistik secara deskriptif pada table 3 menunjukkan bahwa variabel *reward* nilai tertinggi adalah 48, nilai terendahnya adalah 16, standar deviasi sebesar 6,900 dan rata-ratanya adalah 30,36 yang masuk dalam kategori cukup tinggi.

Sebelum dilakukan regresi data terlebih dahulu harus dilakukan uji prasyarat regresi dan uji asumsi klasik. Uji prasyarat regresi menggunakan uji normalitas dan uji linearitas. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Kolmogorov-Smirnov*. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai *asympt. Sig. (2-tailed)* nya lebih dari 0,05 (Ghozali, 2018). Nilai *asympt. Sig. (2-tailed)* model I adalah 0,460 dan model II adalah 0,715, keduanya > 0,05 sehingga disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Uji linearitas yang digunakan menggunakan uji *lagrange multiplier* yaitu dengan membandingkan nilai c^2 hitung dengan c^2 tabel. Nilai c^2 hitung model I adalah 0, dan nilai c^2 hitung model II adalah 0, keduanya < c^2 tabel yaitu 150,989, sehingga data dikatakan lolos dari uji linearitas.

Uji asumsi klasik ada dua yaitu uji multikolinieritas dan uji heteroskedastisitas. Uji

multikolinieritas menggunakan nilai *cut off*. Nilai *tolerance* $\geq 0,10$ dan nilai $VIF \leq 10$, pada penelitian ini uji multikolinier aktivitas belajar sebagai variabel endogen maupun motivasi belajar sebagai variabel endogen menghasilkan nilai *tolerance* $\geq 0,10$ dan nilai $VIF \leq 10$ sehingga data terbebas dari multikolinieritas. Uji heteroskedastisitas menggunakan uji *glejser* dan diketahui nilai sig. dari masing-masing variabel > 0,05 sehingga lolos dari uji heteroskedastisitas.

Penelitian ini menggunakan analisis jalur (*path analysis*), uji parameter t (uji t), dan uji sobel (*sobel test*). Analisis jalur dalam penelitian ini digunakan untuk menganalisis pengaruh langsung variabel sosial media dan *reward* terhadap variabel aktivitas belajar dan motivasi belajar, serta menganalisis pengaruh sosial media dan *reward* terhadap aktivitas belajar melalui motivasi belajar, uji parameter t (uji t) digunakan untuk menganalisis pengaruh masing-masing variabel penelitian, sedangkan uji sobel digunakan untuk menguji variabel mediasi, yaitu motivasi belajar.



Gambar 1. Hasil Analisis Jalur

Sumber: Data diolah, 2019

Berdasarkan pada Gambar 1 diketahui dua persamaan regresi sebagai berikut:

Peramaan Regresi Model I

$$AB = 34,446 - 0,184 SM + 0,244 PR + 0,429 MB + 0,75$$

Persamaan Regresi Model II

$$MB = 36,211 - 0,161 SM + 0,633 PR + 0,76.$$

Pengaruh Sosial Media terhadap Aktivitas Belajar

Persamaan regresi pada penelitian ini terdapat dua model. Model I adalah aktivitas belajar sebagai variabel dependen dan model II adalah motivasi belajar sebagai variabel dependen. Hasil persamaan regresi dengan aktivitas belajar sebagai variabel dependen adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Persamaan Regresi Model I

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error			
Constant	34,446	4,877		7,063	,000
SM	-,266	,110	-,184	-,2,420	,017
PR	,253	,100	,244	2,5426	,013
MB	,419	,095	,429	4,391	,000

Sumber: Data diolah, 2019

Hasil uji t dalam penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi variabel sosial media terhadap aktivitas belajar adalah 0,017 < dari 0,05 dan berpengaruh negatif terhadap aktivitas belajar sebesar -2,420. Artinya bahwa sosial media berpengaruh signifikan dan negatif terhadap aktivitas belajar. Dimana jika semakin tinggi intensitas penggunaan sosial media maka semakin rendah aktivitas belajar siswa, begitu juga sebaliknya, semakin rendah penggunaan sosial media maka semakin tinggi aktivitas belajar siswa. Penggunaan sosial media pada saat pembelajaran dapat mengganggu aktivitas belajar siswa, konsentrasi mereka menjadi terganggu, mereka lebih fokus dengan sosial media mereka dari pada pembelajaran yang sedang berlangsung. Sehingga **H1** yang menyatakan sosial media berpengaruh negatif terhadap aktivitas belajar siswa **diterima**.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Fadilah (2011), dan Umam (2016) yang menyatakan bahwa sosial media berpengaruh negatif

terhadap aktivitas belajar siswa, karena sebagian besar pengguna sosial media berasal dari kalangan pelajar dan memberikan pengaruh terhadap aktivitas belajar mereka, hal tersebut dapat dilihat dari hasil perhitungan kontribusi pengaruh sosial media terhadap aktivitas belajar yaitu sebesar 65,28%. Ghufron (2017) mengatakan bahwa hambatan aktivitas belajar siswa memang tidak sepenuhnya disebabkan karena sosial media yang dimiliki siswa, namun besar kemungkinan sosial media menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi terhambatnya aktivitas belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan 100% siswa telah memiliki sosial media dan adanya ketergantungan terhadap sosial media. Salah satu dampak negatif sosial media adalah dapat mengganggu proses belajar mengajar disekolah, konsentrasi siswa dapat terpecah karena rasa ingin tahu terhadap sosial media, ingin tahu berita terupdate yang ada di berbagai sosial media sehingga dapat mengganggu aktivitas belajar siswa saat pembelajaran berlangsung.

Pengaruh *Reward* terhadap Aktivitas Belajar

Hasil uji t dalam penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi variabel *reward* terhadap aktivitas belajar adalah 0,013 yang berarti < 0,05 dan berpengaruh positif terhadap aktivitas belajar yaitu sebesar 2,526. Artinya bahwa *reward* berpengaruh signifikan positif terhadap aktivitas belajar. Dimana semakin tinggi pemberian *reward* maka semakin tinggi aktivitas belajar, begitu sebaliknya, semakin rendah pemberian *reward* maka semakin rendah aktivitas belajar siswa. Sehingga **H2** yang menyatakan *reward* berpengaruh positif terhadap aktivitas belajar siswa **diterima**.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Prabawardhani (2016) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan aktivitas siswa yang mendapat *reward* dengan siswa yang tidak mendapatkan *reward* dalam pembelajaran. Bagi siswa yang memiliki aktivitas belajar rendah, harus didorong atau dirangsang dengan cara pemberian *reward*. Effendi (2017) dalam penelitiannya menyatakan bahwa *reward* berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa, *reward*

memberikan efek yang menyenangkan bagi penerimanya. Setiap bentuk *reward* yang diberikan memberikan efek berbeda bagi siswa yang menerimanya, mereka akan lebih percaya diri dan merasa dihargai. Apapun bentuknya, *reward* secara psikologi pasti berdampak kepada pribadi seseorang.

Pemberian *reward* adalah salah satu hal yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, dimana dalam pembelajaran, seorang guru diharapkan dapat menentukan pendekatan pengajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, yaitu pendekatan yang dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran, siswa dapat berbuat dan bertindak aktif sehingga tujuan proses belajar mengajar dapat tercapai dengan baik. Salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah dengan memberikan *reward*, baik berupa hadiah, pujian, penghargaan dan lain sebagainya.

Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Aktivitas Belajar

Hasil uji t dalam penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi variabel motivasi belajar terhadap aktivitas belajar adalah 0,000 yang berarti $< 0,05$ dan berpengaruh positif terhadap aktivitas belajar yaitu sebesar 4,391. Artinya bahwa motivasi belajar berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap aktivitas belajar, dimana semakin tinggi motivasi belajar siswa, maka semakin tinggi aktivitas belajar siswa, begitu sebaliknya, jika motivasi belajar siswa rendah maka aktivitas belajar siswa rendah. Sehingga **H3** yang menyatakan bahwa motivasi belajar berpengaruh positif terhadap aktivitas belajar siswa **diterima**.

Dalam penelitian dapat diketahui bahwa motivasi belajar mempengaruhi aktivitas belajar siswa karena setiap individu memiliki kondisi internal yang turut berperan dalam aktivitas belajar siswa sehari-hari, salah satunya adalah motivasi belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi, akan melakukan aktivitas belajar dengan baik. Dalam belajar,

motivasi sangat diperlukan karena seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak akan melakukan aktivitas belajar. Motivasi adalah faktor psikologis yang mendorong proses belajar yang sangat mempengaruhi aktivitas belajar siswa, apabila motivasi belajar tinggi, maka aktivitas belajar akan tinggi. Motivasi belajar seseorang akan mampu mendorongnya untuk melakukan aktivitas belajar, sehingga tinggi rendahnya motivasi belajar akan mempengaruhi aktivitas belajarnya.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori sosiokultur yang menyatakan bahwa proses belajar tidak dapat dipisahkan dari aksi (aktivitas) dan interaksi, guru berfungsi sebagai motivator yang memberikan rangsangan agar siswa aktif dan memiliki gairah untuk berfikir, fasilitator, yang membantu menunjukkan jalan keluar bila siswa menemukan hambatan dalam proses berfikir, menejer yang mengelola sumber belajar, serta sebagai *rewarder* yang memberikan penghargaan pada prestasi yang dicapai siswa, sehingga mampu meningkatkan motivasi yang lebih tinggi dari dalam diri siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurmala (2014) dan Rosi (2013) mengungkapkan bahwa motivasi berpengaruh signifikan terhadap aktivitas belajar siswa, apabila motivasi belajar tinggi, maka aktivitas belajar akan tinggi. Motivasi belajar seseorang akan mampu mendorongnya untuk melakukan aktivitas belajar. Aktivitas belajar siswa yang didorong oleh motivasi belajar merupakan pertanda siswa sudah memiliki kesadaran dalam diri untuk belajar dengan sungguh-sungguh.

Pengaruh Sosial Media terhadap Motivasi Belajar

Hasil persamaan regresi untuk mengetahui pengaruh masing masing variabel dengan motivasi menjadi guru sebagai variabel dependen, sosial media dan *reward* sebagai variabel independen (Model II) disajikan pada Tabel 5. Sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Regresi Model II

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
Consta	36,21	3,531		10,254	,000
SM	-,238	,110	-,161	-,2,161	,033
PR	,673	,079	,633	8,509	,000

Sumber: Data diolah, 2019

Hasil uji t dalam penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi variabel sosial media terhadap motivasi belajar adalah 0,033 yang berarti $< 0,05$ dan secara parsial berpengaruh negatif terhadap motivasi belajar sebesar -2,161. Artinya bahwa sosial media berpengaruh signifikan negatif terhadap motivasi belajar, dimana semakin tinggi penggunaan sosial media, maka semakin rendah motivasi belajar, begitu sebaliknya semakin rendah penggunaan sosial media maka semakin tinggi motivasi belajar siswa. Sehingga **H4** yang menyatakan bahwa Sosial media berpengaruh negatif terhadap motivasi belajar siswa **diterima**.

Menurut teori sosiokultur menggunakan alat berfikir akan menyebabkan terjadinya perkembangan kognitif dalam diri seseorang yaitu mampu membuat seseorang untuk memecahkan masalahnya. Kerangka berfikir yang terbentuklah yang mampu menentukan keputusan yang diambil seseorang untuk menyelesaikan permasalahan hidupnya. berpendapat bahwa alat berfikirlah yang mampu membuat seseorang mampu memilih tindakan atau perbuatan yang seefektif dan seefisien untuk mencapai tujuan. Jadi dalam hal ini siswa dapat memilih tindakan mana yang dapat meningkatkan aktivitas belajar, salah satunya adalah penggunaan handphone untuk mengakses sosial media, seharusnya siswa dapat bijak dalam mengakses sosial media, kapan mereka dapat mengakses sosial media, kapan mereka harus tidak mengakses

sosial media agar tidak berpengaruh negatif terhadap motivasi dan aktivitas belajar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Evi (2016) yang mengungkapkan bahwa sosial media berpengaruh terhadap motivasi belajar, rendahnya intensitas mengakses sosial media siswa diikuti dengan tingginya motivasi siswa dalam belajar, dan sebaliknya, semakin sering siswa mengakses sosial media maka semakin rendah motivasi siswa untuk belajar. Hal ini terjadi karena siswa yang jarang mengakses sosial media akan meluangkan waktu mereka untuk belajar sehingga tidak terganggu dengan kegiatan-kegiatan yang membuat waktu belajar mereka terpankaskan. Hanafi (2016) mengungkapkan bahwa sosial media berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Salah satu dampak positif penggunaan sosial media adalah siswa dapat memperoleh informasi pembelajaran, sedangkan dampak negatif sosial media adalah dapat mengganggu proses belajar mengajar disekolah, konsentrasi siswa dapat terpecah karena rasa ingin tahu terhadap sosial media, ingin tau berita terupdate yang ada di berbagai sosial media.

Pengaruh Reward terhadap Motivasi Belajar

Hasil uji t dalam penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi variabel *reward* terhadap motivasi belajar adalah 0,000 yang berarti $< 0,05$ dan secara parsial berpengaruh positif terhadap motivasi belajar sebesar 8,509. Artinya bahwa *reward* berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap motivasi belajar. Dimana semakin tinggi penggunaan *reward*, maka semakin tinggi motivasi belajar siswa, begitu sebaliknya semakin rendah penggunaan *reward* maka semakin rendah motivasi belajar siswa. Sehingga **H5** yang menyatakan bahwa *reward* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa **diterima**.

Motivasi belajar dalam penelitian ini selain berfungsi sebagai variabel eksogen yang memberi pengaruh terhadap aktivitas belajar, juga berfungsi sebagai variabel endogen yang dipengaruhi oleh variabel sosial media dan *reward*.

Pada penerapan dengan teori belajar sosiokultur, guru berfungsi sebagai motivator yang memberikan rangsangan agar siswa aktif dan memiliki gairah untuk berfikir, fasilitator, yang membantu menunjukkan jalan keluar bila siswa menemukan hambatan dalam proses berfikir, menejer yang mengelola sumber belajar, serta sebagai *rewarder* yang memberikan penghargaan pada prestasi yang dicapai siswa, sehingga mampu meningkatkan motivasi yang lebih tinggi dari dalam diri siswa, salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan pemberian *reward*.

Reward berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, karena guru berperan sebagai *rewarder* yang memberikan penghargaan atas prestasi yang dicapai siswa, sehingga mampu meningkatkan motivasi dalam diri siswa untuk belajar, karena dengan memberikan *reward*, siswa merasa pekerjaannya dihargai sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan dapat menjadi pendorong bagi siswa lain untuk mengikuti siswa yang telah memperoleh *reward* tersebut, baik dalam tingkah laku, sopan santun atau semangat dan motivasinya dalam berbuat yang lebih baik.

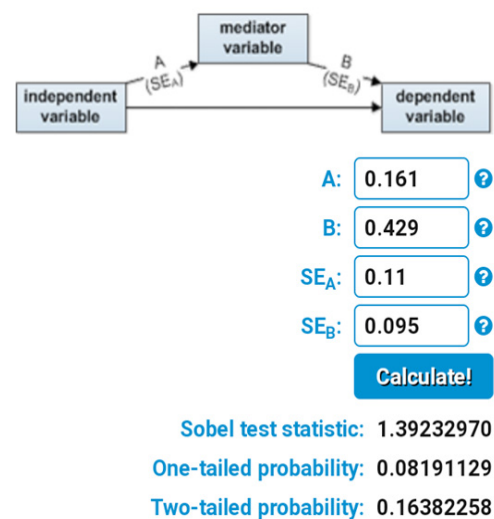
Salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan memberikan *reward*, baik berupa hadiah, pujian, penghargaan dan lain sebagainya. Nasution (1986) mengatakan bahwa pujian merupakan dorongan bagi seseorang untuk belajar lebih giat, pujian selalu berhubungan dengan prestasi yang baik. *Reward* memberikan efek yang menyenangkan pada penerimanya. Setiap bentuk *reward* yang diberikan memberikan efek berbeda bagi siswa yang menerimanya, mereka akan lebih percaya diri dan merasa dihargai, karena guru berfungsi sebagai *rewarder* yang memberikan penghargaan pada prestasi yang dicapai siswa, sehingga mampu meningkatkan motivasi yang lebih tinggi dari dalam diri siswa.

Mardiyanti (2017) mengungkapkan bahwa *reward* berpengaruh positif signifikan terhadap motivasi belajar, karena dengan memberikan *reward* siswa merasa bahwa

pekerjaannya dihargai sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan dapat menjadi pendorong bagi siswa lain untuk mengikuti siswa yang telah memperoleh *reward* tersebut, baik dalam tingkah laku, sopan santun atau semangat dan motivasinya dalam berbuat yang lebih baik.

Pengaruh Sosial Media terhadap Aktivitas Belajar Melalui Motivasi Belajar

Uji sobel dikembangkan oleh Sobel, uji ini digunakan untuk menguji variabel mediasi Ghazali (2016). Uji sobel dapat dilakukan secara manual maupun secara online. Uji sobel secara online dikembangkan oleh Daniel Soper yang dapat diakses di www.danielsepor.com. Hasil uji sobel untuk menguji pengaruh sosial media terhadap aktivitas belajar melalui motivasi adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Hasil Uji Sobel X1

Sumber: Data diolah melalui www.danielsepor.com, 2019

Hasil perhitungan uji sobel sosial media terhadap aktivitas belajar melalui motivasi belajar menghasilkan t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} ($-1,7 < 1.98326$) yang menjelaskan bahwa pengaruh tidak langsung tersebut tidak signifikan, sehingga berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa sosial media tidak berpengaruh terhadap aktivitas

belajar melalui motivasi belajar. Variabel motivasi belajar tidak mampu memediasi pengaruh sosial media terhadap aktivitas belajar karena pengaruh langsung sosial media terhadap aktivitas belajar lebih besar daripada pengaruh tidak langsung sosial media terhadap aktivitas belajar melalui motivasi belajar, jadi motivasi belajar tidak bisa memediasi pengaruh sosial media terhadap aktivitas belajar. Sehingga **H6** yang menyatakan bahwa sosial media berpengaruh negatif terhadap aktivitas belajar siswa melalui variabel motivasi belajar **ditolak**.

Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa sosial media tidak berpengaruh terhadap aktivitas belajar melalui motivasi belajar, hal tersebut karena sosial media dapat berpengaruh secara langsung terhadap aktivitas belajar walaupun tanpa motivasi belajar sebagai variabel mediasi. Hal tersebut karena penggunaan sosial media dapat mengganggu proses belajar mengajar disekolah, konsentrasi siswa dapat terpecah karena rasa ingin tahu terhadap sosial media, ingin tau berita terupdate yang ada di berbagai sosial media sehingga dapat mengganggu aktivitas belajar siswa saat pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian tersebut sesuai dengan teori sosiokultur dari yang berpendapat bahwa alat berfikirlah yang mampu membuat seseorang mampu memilih tindakan atau perbuatan yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan. Jadi dalam hal ini siswa dapat memilih tindakan mana yang dapat meningkatkan aktivitas belajar, salah satunya adalah penggunaan handphone untuk mengakses sosial media, seharusnya siswa dapat bijak dalam mengakses sosial media, kapan siswa dapat mengakses sosial media agar tidak mempengaruhi aktivitas belajar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Fadilah (2011), dan Umam (2016) yang menyatakan bahwa sosial media berpengaruh negatif terhadap aktivitas belajar siswa, karena sebagian besar pengguna sosial media berasal dari kalangan pelajar dan memberikan pengaruh terhadap aktivitas belajar mereka, hal tersebut dapat dilihat dari hasil perhitungan kontribusi pengaruh sosial media terhadap aktivitas be-

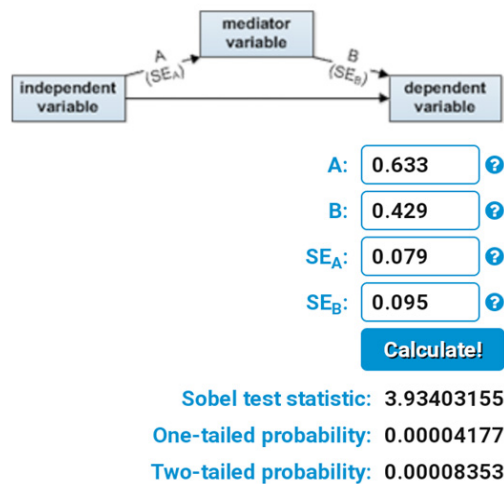
lajar yaitu sebesar 65,28%. Ghufron (2017) mengatakan bahwa hambatan aktivitas belajar siswa memang tidak sepenuhnya disebabkan karena sosial media yang dimiliki siswa, namun besar kemungkinan sosial media menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi terhambatnya aktivitas belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan 100% siswa telah memiliki sosial media dan adanya ketergantungan terhadap sosial media.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Evi (2016) yang mengungkapkan bahwa sosial media berpengaruh terhadap motivasi belajar, rendahnya intensitas mengakses sosial media siswa diikuti dengan tingginya motivasi siswa dalam belajar, dan sebaliknya, semakin sering siswa mengakses sosial media maka semakin rendah motivasi siswa untuk belajar. Hal ini terjadi karena siswa yang jarang mengakses sosial media akan meluangkan waktu mereka untuk belajar sehingga tidak terganggu dengan kegiatan-kegiatan yang membuat waktu belajar mereka terpangkas.

Hanafi (2016) mengungkapkan bahwa sosial media berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Dampak negatif sosial media adalah dapat mengganggu proses belajar mengajar disekolah, konsentrasi siswa dapat terpecah karena rasa ingin tahu terhadap sosial media, ingin tau berita terupdate yang ada di berbagai sosial media.

Pengaruh *Reward* terhadap Aktivitas Belajar Melalui Motivasi Belajar sebagai Variabel Intervening

Uji sobel digunakan untuk menguji variabel mediasi apakah dapat memediasi pengaruh antara variabel independen dan variabel dependen. Penelitian ini menggunakan variabel motivasi belajar sebagai variabel mediasi, aktivitas belajar sebagai variabel dependen, sosial media dan *reward* sebagai variabel independen. Hasil uji sobel untuk menguji pengaruh *reward* terhadap aktivitas belajar melalui motivasi belajar disajikan pada gambar 3. sebagai berikut:



Gambar 3. Hasil Uji Sobel X2

Sumber: data diolah melalui www.danielsper.com, 2019

Hasil perhitungan uji sobel *reward* terhadap aktivitas belajar melalui motivasi belajar menghasilkan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($3,92 > 1.98326$) dimana angka ini menjelaskan bahwa pengaruh tidak langsung tersebut signifikan. Besarnya pengaruh tidak langsung *reward* terhadap aktivitas belajar melalui motivasi belajar sama dengan pengaruh langsung koefisien path dari *reward* terhadap motivasi belajar dikalikan dengan koefisien path dari motivasi belajar terhadap aktivitas belajar. Hasil perhitungan terhadap data penelitian diketahui bahwa pengaruh langsung *reward* terhadap aktivitas belajar sebesar 24,4% sedangkan pengaruh tidak langsung sebesar 27,1%. Sehingga motivasi belajar dapat memediasi secara parsial pengaruh pemberian *reward* terhadap aktivitas belajar. Sehingga **H7** yang menyatakan bahwa *reward* berpengaruh positif terhadap aktivitas belajar siswa melalui motivasi belajar **diterima**.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa pengaruh tidak langsung *reward* terhadap aktivitas belajar melalui motivasi belajar lebih besar bila dibandingkan pengaruh langsung, oleh karena itu dalam hubungan antar *reward* dengan aktivitas belajar, variabel motivasi belajar dapat disebut dengan variabel parsial mediasi, *reward* berpengaruh

positif dan signifikan secara langsung maupun tidak langsung melalui motivasi belajar terhadap aktivitas belajar. Hal ini disebabkan karena motivasi belajar dan aktivitas belajar siswa kadangkala tidak muncul dengan sendirinya dari dalam diri siswa tetapi juga perlu dirangsang karena setiap siswa memiliki motivasi yang berbeda-beda. Bagi siswa yang memiliki motivasi intrinsik tinggi, maka mereka akan melakukan aktivitas belajar tanpa harus di dorong oleh guru, akan tetapi bagi siswa yang motivasi intrinsiknya rendah maka harus didorong oleh guru. Pemberian *reward* dalam pembelajaran merupakan salah satu motivasi ekstrinsik yang dapat dilakukan oleh guru agar siswa antusias dan termotivasi untuk melakukan aktivitas belajar.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori sosiokultur yang menyatakan bahwa proses belajar tidak dapat dipisahkan dari aksi (aktivitas) dan interaksi, guru berfungsi sebagai motivator yang memberikan rangsangan agar siswa aktif dan meiliki gairah untuk berfikir, fasilitator, yang membantu menunjukkan jalan keluar bila siswa menemukan hambatan dalam proses berfikir, menejer yang mengelola sumber belajar, serta sebagai *rewarder* yang memberikan penghargaan pada prestasi yang dicapai siswa, sehingga mampu meningkatkan motivasi yang lebih tinggi dari dalam diri siswa. Salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah dengan memberikan *reward*, baik berupa hadiah, pujian, penghargaan dan lain sebagainya. Nasution (1988) mengatakan bahwa pujian merupakan dorongan bagi seseorang untuk belajar lebih giat, pujian selalu berhubungan dengan prestasi yang baik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Prabawardhani (2016) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan aktivitas siswa yang mendapat *reward* dengan siswa yang tidak mendapatkan *reward* dalam pembelajaran. Bagi siswa yang memiliki aktivitas belajar rendah, harus didorong atau dirangsang dengan cara pemberian *reward*. Effendi (2017) dalam penelitiannya menyatakan bahwa *reward* berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa, *reward*

memberikan efek yang menyenangkan bagi penerimanya.

Setiap bentuk *reward* yang diberikan memberikan efek berbeda bagi siswa yang menerimanya, mereka akan lebih percaya diri dan merasa dihargai. Mardiyanti (2017) mengungkapkan bahwa *reward* berpengaruh positif signifikan terhadap motivasi belajar, karena dengan memberikan *reward* siswa merasa bahwa pekerjaannya dihargai sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan dapat menjadi pendorong bagi siswa lain untuk mengikuti siswa yang telah memperoleh *reward* tersebut, baik dalam tingkah laku, sopan santun atau semangat dan motivasinya dalam berbuat yang lebih baik. Ernata (2017) mengungkapkan bahwa *reward* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar, siswa termotivasi dengan adanya *reward*, siswa merasa senang jika pekerjaan atau tugas yang dilaksanakan mendapat penghargaan dari guru sehingga memberikan motivasi untuk belajar, dan siswa merasa tidak setuju apabila setiap pekerjaan atau tugas yang dilakukan siswa tidak ada respon dari guru.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa sosial media berpengaruh negatif terhadap aktivitas dan motivasi belajar, *reward* berpengaruh positif terhadap aktivitas dan motivasi belajar, motivasi berpengaruh positif terhadap aktivitas belajar, motivasi belajar tidak dapat memediasi pengaruh sosial media terhadap aktivitas belajar, *reward* berpengaruh terhadap aktivitas belajar melalui motivasi belajar sebagai variabel mediasi.

Saran yang diberikan peneliti adalah 1) Berdasarkan hasil statistik deskriptif, aktivitas dan motivasi belajar siswa tergolong cukup tinggi, hendaknya siswa dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar mereka agar mendapat lebih memahami materi yang diajarkan dan dapat menggapai cita-cita mereka, Guru perlu memperhatikan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran agar

mengetahui siswa yang aktivitas belajarnya tinggi dan yang rendah. Sehingga dapat melakukan langkah untuk mengatasi siswa yang aktivitas belajarnya masih rendah. 2) Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan sosial media tergolong cukup tinggi dan berpengaruh negatif terhadap aktivitas dan motivasi belajar siswa, jadi siswa seharusnya menggunakan sosial media untuk hal-hal yang bermanfaat dan lebih bijak dalam menggunakan sosial media terutama saat di sekolah, agar tidak mengganggu aktivitas belajar mengajar. Guru dalam proses pembelajaran harus memastikan bahwa siswa tidak bermain handphone kecuali untuk hal-hal yang bertujuan untuk proses pembelajaran. 3) Berdasarkan hasil penelitian, pemberian *reward* oleh guru termasuk dalam kategori cukup tinggi dan berpengaruh positif terhadap aktivitas dan motivasi belajar siswa. sehingga guru perlu mengapresiasi setiap prestasi dan usaha yang dilakukan siswa dengan memberikan *reward*, sehingga akan menciptakan iklim belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa, dan siswa jangan berpaku terhadap *reward*, jadi guru memberikan *reward* atau tidak saat pembelajaran hendaknya siswa tetap dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar mereka sendiri.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada: Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang atas kesempatan yang diberikan kepada penyusun untuk menempuh pendidikan di Universitas Negeri Semarang, Drs. Heri Yanto MBA, PhD Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang yang telah mengesahkan skripsi ini, Ahmad Nurkhin S.Pd. M.Si Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang yang memberikan bantuan dalam proses ijin penelitian, Amir Mahmud, S.Pd., M.Si., Dosen Pembimbing yang dengan sabar membantu, membimbing, dan mengarahkan sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, Dr.

Margunani, M.P. selaku Dosen Penguji 1 yang telah memberikan masukan berupa saran, perbaikan, dan tanggapan dalam penelitian ini, Rediana Setiyani, S.Pd., M.Si. selaku Dosen Penguji 2 yang telah memberikan masukan berupa saran, perbaikan, dan tanggapan dalam penelitian ini, Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan, bimbingan, dan motivasi selama penyusunan menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang, Sukanto, S.Pd., M.M. kepala SMK N 1 Purwodadi yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian ini. Bapak/Ibu Guru dan siswa kelas X SMK N 1 Purwodadi yang telah membantu sehingga terlaksana penelitian ini. Dan semua pihak dan instansi terkait yang telah mendukung dan membantu proses terselesaikannya skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianingrum. (2012). Pengaruh Jejaring Sosial terhadap Aktivitas Belajar Mahasiswa. *Pengembangan Pendidikan*, 4 (2).
- Ahmadi, A. (2008). *Psikologi Belajar Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Effendi. (2017). Pemberian Reward Pengaruhnya terhadap Aktivitas Belajar Mahasiswa. *Pemikiran dan Pengembangan Pendidikan*, 4 (3), 201–220.
- Emiliyati. (2003). Studi Komparatif Pemberian Reward dan Punishment terhadap Aktivitas Belajar Siswa. *Ilmiah Solusi*, 5 (2).
- Ernata. (2017). Pengaruh Pemberian Reward terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 1 (2).
- Evgenia. (2014). Pengaruh Cara Belajar, Disiplin, dan Motivasi terhadap Aktivitas Belajar. *Jurnal Pendidikan*.
- Evi. (2016). Pengaruh Penggunaan Sosial Media terhadap Aktivitas Belajar Siswa. *Cendekia*.
- Fadilah. (2011). Pengaruh Penggunaan Handphone terhadap Aktivitas Belajar Siswa. *Wacana*, 76–96.
- Ghozali, I. (2018). *Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit UNDIP.
- Gufron, E. A. (2017). Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Aktivitas Belajar. *Pendidikan Guru*.
- Hamalik, O. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hanafi. (2016). Pengaruh Sosial Media Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Inovasi Pendidikan*, 1 (4).
- Indriastuti, I. F. (2016). Pengaruh Kemandirian Belajar dan Perhatian Orang Tua terhadap Keaktifan Belajar Siswa. *Perspektif*, 3 (1), 341–357.
- Mardiyanti, D. (2017). Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Riset Pendidikan*, 2 (1).
- Mulyono. (2012). Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Aktivitas Siswa. *Cendekia*, 65–80.
- Nasution. (2012). *Didaktik Asas Asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nugrahini, R. W., & Margunani. (2015). The Effect of Family Environment and Internet Usage on Learning Motivation. *Dinamika Pendidikan*, 10(2), 166–175. <https://doi.org/10.15294/dp.v10i2.5103>
- Nurmala, D. A. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar. *Pemikiran dan Pengembangan Pendidikan*, 2 (4), 149–165.
- Prabawardani. (2016). Pengaruh Pemberian Reward terhadap Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa. *Perspektif*, 4 (1), 271–291.
- Prawesti, A. G. (2017). Pengaruh Minat, Sikap Siswa, dan Pemanfaatan Sarana Belajar Aktivitas Belajar. *Mimbar Pendidikan*, 86–111.
- Rasyidah, D. S. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Aktivitas Belajar Siswa. *Inovasi Pendidikan*, 4 (2), 270–290.
- Rosi. (2013). Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Aktivitas Belajar Siswa. *Cendekia*, 261–281.
- Sahara, A. (2018). Pengaruh Kesiapan Belajar terhadap Keaktifan Belajar Siswa. *Program Studi Pendidikan dan Sastra Jawa, UMP*, 1 (1).
- Sardiman, A. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Setyomukti, G. E. (2014). Pengaruh Cara Mengajar Guru, Kemandirian Belajar, dan Suasana Belajar terhadap Aktivitas Siswa. *Profesi*

- Pendidikan Dasar*, 3 (2), 288–300.
- Surjana. (2002). Pengaruh Motivasi Pembelajaran melalui Model Inquiry terhadap Keaktifan Siswa. *Mimbar Pendidikan*, 5 (1), 81–100.
- Ulfa. (2015). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar. *Inovasi Belajar*, 5 (4).
- Umam. (2016). Pengaruh Penggunaan Facebook terhadap Aktivitas Belajar. *Cendekia*, 2 (3).
- Vinorita, D., & Muhsin. (2018). Pengaruh Perhatian Orang Tua, Komunikasi Guru, Pemberian Reward, dan Fasilitas Belajar terhadap Motivasi Belajar. *Economic Education Analysis Journal*, 553–568.
- Wahyuningrum. (2004). *Buku Ajar Manajemen Fasilitas Pendidikan*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Widiyanti. (2002). Dampak Penggunaan Handphone terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 6 (1), 97–101.
- Woolfolk, Anita. 2009. *Educational Psychology Active Learning Edition (Alih Bahasa: Helly Prajitno S dan Sri Mulyantini S)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yuliani. (2005). *Teori Belajar Sosiokultur Lev Vygotsky*. Jakarta: Rineka Ilmu.