

## Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar Siswa

**Kosmas Sobon<sup>1</sup> Jelvi M. Mangundap<sup>2</sup>**

Dosen PGSD Universitas Katolik De La Salle Manado

Corresponding e-mail: [ksobon@unikadelasalle.ac.id](mailto:ksobon@unikadelasalle.ac.id); [jmangundap@unikadelasalle.ac.id](mailto:jmangundap@unikadelasalle.ac.id);

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa SD di Kecamatan Mapanget. Penelitian ini dilaksanakan di empat sekolah dasar yakni SD Inpres 03 Paniki Bawah, SD Katolik Santo Yohanes Mapanget Barat, SD Katolik 02 Santo Don Bosco Paniki Bawah dan SD Katolik 10 Santo Fransiskus Buha. Jumlah sampel yang digunakan 84 siswa kelas V pada semester genap T.A 2018/2019. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang adalah metode penelitian survei. Tahapan penelitiannya adalah observasi lokasi penelitian, penyusunan kuisioner, pembagian kuisioner, uji validitas, pengumpulan data, pengolahan hasil penelitian, analisis hasil penelitian dan pembahasan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa SD di Kecamatan Mapanget adalah sebesar 0,057 atau 5,7% dengan tingkat signifikansi 0,028. Begitupun dengan hasil pengujian t tabel lebih besar dari pada t hitung yakni  $t_{hitung} = 2.232 \geq (t_{tab}) = 1.989$ . Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa koefisien regresi adalah berarti. Artinya penggunaan *smartphone* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa meskipun dalam kategori rendah. Peneliti memberikan saran agar siswa baik di sekolah maupun di rumah tidak menggunakan *smartphone* yang berlebihan. Orang tua dan guru selalu mengawasi anak-anak dalam penggunaan *smartphone* apalagi pengaruh terhadap motivasi belajar siswa sangat rendah. Siswa diarahkan agar *smartphone* justru bisa menjadi media dalam peningkatan motivasi belajar siswa.

**Kata kunci:** Penggunaan *smartphone*, motivasi belajar,

**Abstract:** The aim of this research is to explain influence smartphone on learning motivation of students in elementary school, Mapanget Subdistrict, Manado City. This research is in four elementary schools: SD Inpres 03 Paniki Bawah, SD Katolik Santo Yohanes Mapanget Barat, SD Katolik 02 Santo Don Bosco Paniki Bawah; and SD Katolik 10 Santo Fransiskus Buha. Samples those used are 84 students. This research is a quantitative approach. It used the survey's method. It have stages: observation of the location of the research, preparation of questionnaires, distribution of questionnaires, validity testing, data collection, processing of research results, analysis of the results of research, and discussion. The result showed that the effect of smartphone on the learning motivation of students in elementary school Mapanget Subdistrict was 0.057 or 5.7% with a significance  $0.028 < 0.05$ . The results of testing t-table is greater than t count, namely  $t_{hitung} = 2.232 \geq (t_{tab}) = 1.989$ . This means that smartphone have an effect on students' learning motivation even though it is in the low category 5.7%. Suggestion as recommendation: students do not use excessive smartphones both at school and at home. Parents and teachers always supervise children especially using of smartphone everyday because the effect of smartphone on students' learning motivation is very low.

**Keywords:** *the use of smartphone, learning motivation*



©2019 –Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah licensi CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>) by penulis.

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat cepat pada zaman ini membawa generasi muda

khususnya anak-anak SD memiliki banyak peluang sekaligus tantangan untuk berbuat dan berkembang lebih baik. Smartphone adalah salah satu hasil dari perkembangan teknologi yang

memiliki kecanggihan yang bukan hanya dikonsumsi oleh usia muda atau mahasiswa melainkan sudah masuk pada usia sekolah dasar. Smartphone (ponsel cerdas) bukan hanya sebagai alat komunikasi melainkan untuk keperluan lain seperti browsing internet, membaca e-book, belanja, transfer uang, games dan berbagai fitur lainnya yang dapat mempermudah aktivitas kerja manusia. Namun dibalik tersebut, terdapat pula hal-hal yang dapat merugikan bagi penggunanya terutama bagi siswa sekolah dasar. Tidak jarang dijumpai siswa yang membawa smartphone saat pergi ke sekolah dan sering juga dijumpai siswa bermain dengan menggunakan smartphone sampai berjam-jam. Aplikasi-aplikasi hiburan, games, dan media sosial semakin membuat peserta didik kecanduan. Penggunaan perangkat smartphone memberikan tawaran informasi terhadap siswa SD seperti menonton film, mendengarkan musik, mengakses permainan (games) dengan mudah, chatting dan browsing yang cukup menyita banyak waktu bagi mereka, sehingga menyebabkan waktu belajar akan berkurang dan dapat mengganggu konsentrasi belajar. Penggunaan aplikasi media sosial di dalam smartphone yang berlebihan dan di luar kontrol seperti facebook, Instagram, twitter, facebook, whatsapp, youtube dapat memangkas waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar. Konsekuensinya kebiasaan ini membuat siswa merasa belajar bukan lagi fokus utama mereka. Realitas ini mengganggu motivasi belajar mereka baik di sekolah maupun di rumah.

Siswa SD yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan cenderung berupaya untuk mencapai prestasi. Ia mencoba menggunakan smartphone untuk belajar, misalnya dengan menggunakan fitur-fitur pendidikan seperti e-book, materi pembelajaran yang menarik yang bisa membantu motivasi belajar siswa. Sebaliknya, bila siswa menggunakan smartphone secara intens untuk hal-hal yang kurang berkaitan dengan bidang akademis seperti seringkali bermain games, mengakses hiburan, dan kecanduan media sosial menjadi penghambat pada motivasi belajar siswa untuk mencapai prestasi. Bahkan perkembangan smartphone yang semakin menarik dan menyuguhkan fitur yang modern dapat menjadi daya tarik tersendiri sehingga anak-anak cenderung memilih menggunakan smartphone dibanding hal yang lain seperti belajar dan mengerjakan tugas-tugas. Berdasarkan uraian tersebut nampak jelas bahwa penggunaan smartphone dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Rahma (2015) dalam

penelitiannya menunjukkan bahwa handphone menjadi salah satu faktor yang dapat menurunkan tingkat aktivitas belajar siswa SMA di Rengat Barat.

Situasi perilaku anak-anak yang sudah tercandu dengan smartphone secara langsung bisa mengganggu motivasi belajar dan membuat mereka sulit untuk berkonsentrasi dalam belajar. Berdasarkan hasil temuan awal di Sekolah Katolik di Kecamatan Mapanget menunjukkan bahwa realitas tersebut sudah menjadi masalah utama yang dapat mempengaruhi motivasi belajar anak-anak. Smartphone yang awalnya dapat membantu peserta didik kini membawa masalah bagi motivasi belajar mereka. Dengan demikian, terjadi kesenjangan antara perilaku penggunaan smartphone dengan motivasi belajar siswa SD Katolik di wilayah Kecamatan Mapanget, Kota Manado.

Oleh karena itu, sangatlah penting untuk membuat kajian dan penelitian dalam rangka mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar siswa SD Katolik di Kecamatan Mapanget. Penelitian ini sangat urgen demi memperbaiki motivasi belajar anak-anak SD yang saat ini mulai tidak fokus belajar dan justru hanya menghabiskan waktu mereka setiap hari dengan bermain smartphone baik di rumah maupun di sekolah. Berdasarkan latar belakang dan urgensi masalah tersebut, maka kami membuat rencana penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD di Kecamatan Mapanget Kota Manado."

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "apakah ada pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar siswa SD di Kecamatan Mapanget Kota Manado?" Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar siswa-siswa SD di Kecamatan Mapanget Kota Manado.

### **Motivasi Belajar**

Istilah motivasi merupakan ungkapan yang sering dibahas dalam berbagai diskusi. Secara etimologi, kata motivasi berasal dari Bahasa Latin yakni "movere" yang berarti menggerak, mendorong. Oleh karena itu, secara harafiah motivasi berarti sesuatu yang menjadi penggerak atau pendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Cleopatra (2015:172) mengemukakan motivasi merupakan bagian dalam dari suatu keadaan yang menyebabkan seseorang dalam

bertindak dengan cara yang jelas untuk memenuhi beberapa tujuan tertentu. Motivasi menjelaskan mengapa orang melakukan suatu tindakan. Selanjutnya Mc Donald (Cleopatra, 2015) merumuskan pengertian motivasi sebagai berikut. "Motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction", yang selanjutnya diartikan, bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dalam rumusan tersebut ada tiga unsur yang saling berkaitan. Unsur-unsur ini ialah sebagai berikut: (a) arah perilaku, (b) kekuatan respon setelah seseorang memilih, mengikuti tindakan tertentu, (c) kelangsungan perilaku/ seberapa lama orang tersebut terus berperilaku menurut cara tertentu. Selanjutnya, menurut Djamarah (Yuniastuti, 2013) motivasi ialah suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Pada dasarnya motivasi belajar siswa dibedakan menjadi dua jenis, yakni motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Menurut Usman (2010:29), motivasi ini timbul sebagai akibat dari dalam individu karena adanya ajakan, suruhan, dari orang lain sehingga dengan kondisi demikian akhirnya ia mau melakukan sesuatu atau belajar. Artinya motivasi instrinsik berarti motivasi yang berasal dari dalam diri individu dan bersifat fundamental untuk melakukan dorongan dalam berperilaku dengan aktivitas yang dilaksanakan, bersifat bebas dan memiliki kecenderungan tanpa paksaan atau intervensi dari orang lain.

Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang lahir dari rangsangan luar seperti adanya kompetisi atau persaingan. Motivasi eksternal juga bisa terjadi karena adanya prinsip reward dan punishment sehingga seseorang terdorong untuk melakukan sesuatu. Motivasi ini dapat dikategorikan sebagai tindakan yang dibuat karena adanya intervensi atau tekanan yang ada dari luar individu.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan sesuatu hal yang menjadi pendorong/penggerak seseorang untuk melakukan sesuatu baik yang disebabkan oleh faktor internal maupun dari faktor eksternal. Minat belajar yang berasal dari dalam diri seperti unsur emosional, keinginan dalam diri, mental dan fisik siswa, sedangkan yang berasal dari luar diri siswa yang mendorong untuk belajar adalah seperti fasilitas belajar, keadaan budaya, kegiatan

belajar dan peranan guru di kelas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah semangat untuk menuntut ilmu dan meningkatkan prestasi belajar di sekolah. Motivasi belajar menjadi hal yang sangat penting bagi peserta didik, karena melaluinya siswa dapat mencapai sebuah prestasi yang baik.

### **Smartphone**

Smartphone seringkali disebut sebagai ponsel pintar yang bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi tetapi punya kemampuan lain. Menurut Gary B, Thomas J & Misty E (dalam Wilantika, 2017), smartphone adalah telepon yang internet enabled yang biasanya menyediakan fungsi Personal Digital Assistant (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator dan catatan. Dengan alasan itulah, maka smartphone disebut sebagai telepon cerdas. Smartphone adalah alat komunikasi yang memiliki kemampuan lebih. Ia memiliki perangkat keras dan perangkat lunak yang memiliki kemiripan dan fungsi yang canggih seperti komputer. Dengan kata lain smartphone adalah komputer kecil yang memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, mencari data, email, bermain games, transfer data dan keuangan dan kegunaan lainnya yang dapat mempermudah aktivitas manusia. Rahma (2015:7) smartphone adalah telepon yang menyediakan fitur yang berada di atas dan diluar kemampuan sederhana untuk membuat panggilan telepon. Smartphone dipahami sebagai ponsel dan bukan telepon rumah. Smartphone (telepon cerdas) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, kadang-kadang dengan fungsi yang menyerupai komputer.

Fatima dan Mufti (2014:83) menegaskan smartphone mampu menjadikan salah satu media pembelajaran yang menarik, karena siswa dapat mempelajari materi sains dengan cara yang berbeda, yaitu memanfaatkan HP sebagai sumber belajar. Selain membuat pembelajaran lebih menarik, siswa dapat mempelajari materi tanpa terbatas waktu, artinya siswa dapat belajar di luar jam pembelajaran, sehingga akan memberikan dampak positif bagi siswa dalam penggunaan HP/Smartphone sebagai sarana belajar.

Mengenai minat siswa, saat ini tidak ada satu teknologi pun akhir-akhir ini di mana-mana seperti ponsel da, dan dalam konteks tertentu, lebih khusus smartphone. Karena hal ini, banyak penulis merekomendasikan penggabungan mereka ke dalam kelas untuk membantu

mempromosikan keterlibatan siswa, meskipun data empiris mengenai pengaruh teknologi seluler pada keterlibatan tugas dapat diabaikan (Sarhandi, dkk, 2017:104)

Dalam penelitian ini mengkaji tentang pengaruh smartphone terhadap motivasi belajar siswa. Ada dugaan bahwa penggunaan smartphone bagi anak-anak SD bisa mengganggu motivasi dan aktivitas belajar mereka baik di sekolah maupun di rumah. Untuk lebih jelas Yuniati Yenny, dkk (2015:439)) menjelaskan bahwa penggunaan smartphone atau telepon pintar semakin berkembang di kalangan anak-anak, terutama siswa. Ini menimbulkan berbagai macam perubahan sikap dan perilaku di kalangan anak itu sendiri. Anak lebih memilih untuk berkomunikasi dengan teman-teman yang berada di dalam satu smartphone dengannya, daripada berkomunikasi dengan teman yang ada di sebelahnya. Beberapa kalangan berpendapat bahwa adanya smartphone ini “menjadikan

teman yang jauh menjadi dekat dan teman yang dekat menjadi jauh.” Dinamika smartphone telah menjadi kebutuhan primer untuk menjalin komunikasi yang cepat dikalangan masyarakat khususnya anak-anak, menjadikan smartphone tersebut telah bergeser fungsinya, yang awalnya merupakan kebutuhan sekunder menjadi kebutuhan primer. Akibatnya minat belajar dan konsentrasi di sekolah menjadi terganggu.

Berdasarkan beberapa penegasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan smartphone bagi anak-anak di tingkat sekolah dasar mulai semakin berkembang sehingga pada akhirnya bisa mempengaruhi aktivitas dan motivasi belajar mereka. Untuk itu, maka diperlukan pendampingan dari orang tua dan guru agar anak-anak dapat menggunakan smartphone secara bijak dan benar sehingga menjadi fasilitas yang bisa membantu aktivitas belajar mereka.

Variabel Y	n	(ΣY)	Mean	(SDY)	Median	Modus	Skor terendah	Skor tertinggi
Skor	84	7.202	85,74	14,46	85,5	80	48	114

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode survei. Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, penelitian kuantitatif jenis survei merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan kuesioner sebagai instrumen penelitian. Kuesioner merupakan lembaran yang berisikan daftar pertanyaan atau pernyataan dengan struktur yang ditentukan berdasarkan variabel-variabel yang ada (Prasetyo dan Jannah, 2014:143).

Jenis variabel yang digunakan adalah variabel bebas (independent variable) yaitu smartphone (X1) yang memiliki 5 indikator penelitian yakni ketekunan dalam belajar, ulet dalam menghadapi kesulitan, minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, berprestasi dalam belajar, mandiri dalam belajar. Sedangkan variabel terikat (dependent variable) yakni motivasi belajar (Y) dengan 4 indikator penelitian: intensitas penggunaan dan kepemilikan smartphone, dampak negatif penggunaan smartphone, dampak positif

penggunaan smartphone, dan proses belajar siswa di sekolah. Penelitian ini dilaksanakan di 4 (empat) sekolah dasar yakni: (1) SD Katolik Santo Yohanes Mapanget Barat; (2) SD Katolik 10 Santo Fransisku Buha; (3) SD Inpres 03 Paniki Bawah; dan (4) SD Katolik 02 Don Bosco Paniki Bawah. Ke empat sekolah ini berada di Kecamatan Mapanget Kota Manado. Adapun waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Juni sampai dengan Juli 2019. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswa SD yang ada di empat (4) SD di Kecamatan Mapanget. Penelitian dilaksanakan hanya pada 4 SD karena keterbatasan waktu dan biaya. Sedangkan jumlah sampel yang digunakan adalah 84 siswa/i kelas V SD yang ada di empat sekolah dasar tersebut. Teknik pengumpulan data adalah lewat angket (kuisisioner).

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Deskripsi Data

Deskripsi umum dari data hasil penelitian yang mencakup variabel-variabel penelitian dan hal ini sangat penting karena dasar dalam pembahasan dan penafsiran lebih lanjut. Penyajian data penelitian dari masing-masing variabel menggunakan program SPSS 25.

**Motivasi Belajar (Y)**

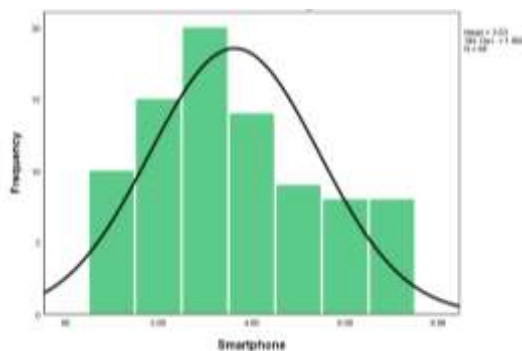
Jumlah angka skor untuk variabel motivasi belajar (Y) berada dalam rentang 48 hingga 114. Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian kemudian diolah secara statistik dan diperoleh hasil, yakni jumlah keseluruhan ( $\sum Y$ ) = 7.202, nilai rata-rata atau mean sebesar 85,74, dengan standar deviasi (SDY) = 14,46, median 85, modus 80, skor minimum 48, dan skor maksimumnya 114. Agar lebih jelas, maka dalam tabel berikut ini disajikan rekapitulasi angka-angka berdasarkan perhitungan statistik dasar. Uraian tersebut dapat direkapitulasi dalam tabel dibawah ini.

**Tabel 1 Rekapitulasi Angka Statistik Dasar Variabel Y**

Selanjutnya, dari distribusi hasil tersebut dilakukan klasifikasi data dan frekuensinya dengan jumlah kelas 7 dan panjang kelas interval 10, seperti terlihat dalam tabel berikut:

**Tabel 2 Distribusi Frekuensi Skor Motivasi Belajar (Y)**

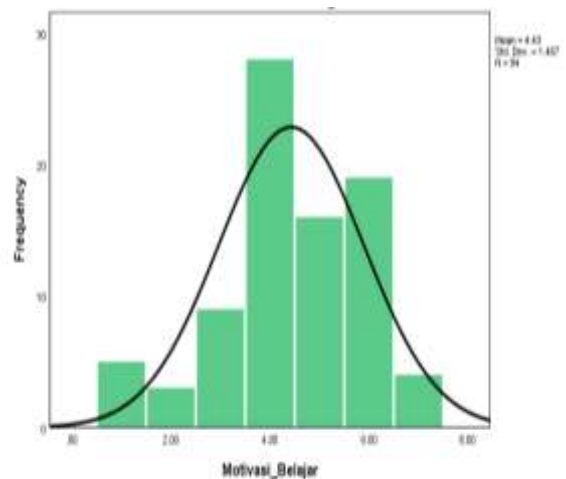
No	Interval Kelas	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Kumulatif (%)
1	48-57	5	6.0	6.0
2	58-67	3	3.6	9.5
3	68-77	9	10.7	20.2
4	78-87	28	33.3	53.6



pada kelas interval 4 atau pada rentang nilai 78-87, dengan frekuensi absolut 28, frekuensi relatif 33,3 %, dan frekuensi kumulatifnya 53,6 %.

Sebaliknya frekuensi terendah terdapat pada kelas interval 2 atau pada rentang 58-67, dengan frekuensi absolut 3, dan frekuensi relatif 3,6 %, sedangkan frekuensi kumulatifnya adalah 9,7 %.

Jika data penyebaran skor untuk variabel motivasi belajar (Y) tersebut disajikan atau ditampilkan dalam bentuk grafik jenis histogram maka akan tampak seperti di bawah ini:



Gambar 1 Histogram skor variabel motivasi belajar (Y)

**3.1.1 Smartphone (X<sub>1</sub>)**

Skor untuk variabel *smartphone* (X<sub>1</sub>) berada pada rentang 38 hingga 106. Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian (*lih. lampiran data hasil penelitian*) selanjutnya diolah secara statistik, dan diperoleh hasil, yakni jumlah keseluruhan ( $\sum X_1$ ) = 5.782, nilai rata-rata (mean) sebesar 68.84, dengan standar deviasi (SD<sub>X<sub>1</sub></sub>) = 18.09, median 65.50, modus 57, skor minimum 38, dan skor maksimumnya 106. Agar lebih jelas, maka dalam tabel berikut ini disajikan rekapitulasi angka-angka berdasarkan perhitungan statistik dasar.

**Tabel 3 Rekapitulasi Angka Statistik Dasar Variabel X<sub>1</sub>**

Selanjutnya, dari distribusi hasil tersebut dilakukan klasifikasi data dan frekuensinya dengan jumlah kelas 7 dan panjang kelas interval 10, seperti terlihat dalam tabel berikut:

**Tabel 4 Distribusi Frekuensi Skor smartphone ( $X_1$ )**

No	Interval Kelas	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Kumulatif (%)
1	38-47	10	11.9	11.9
2	48-57	15	17.9	29.8
3	58-67	20	23.8	53.6
4	78-77	14	16.7	70.2
5	78-87	9	10.7	81.0
6	88-97	8	9.5	90.5
7	98-107	8	9.5	100.0
Total		84	100,0	

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi skor smartphone ( $X_1$ ) dapat diketahui bahwa dari jumlah 84 responden frekuensi terbanyak ada pada kelas interval 3 dengan rentang nilai 58-67 dengan frekuensi absolut 20, frekuensi relatif 23,8 %, sedangkan frekuensi kumulatifnya 53,6. Sebaliknya frekuensi terendah terdapat pada kelas interval 6 dan 7 bersama-sama memiliki frekuensi absolut 8, frekuensi relatif 9,5 %.

Data penyebaran skor frekuensi variabel pengetahuan tersebut dapat disajikan dalam bentuk tampilan grafik histogram di bawah ini:

Gambar 2 Histogram skor variabel smartphone ( $X_1$ )

Sebagai ringkasan dari penjelasan yang telah disampaikan di atas maka pada tabel berikut ini disajikan rangkuman deskripsi data dari masing-masing variabel berdasarkan apa yang telah tercantum dalam rumusan masalah.

### 3.2 Pengujian Persyaratan Analisis

#### Uji Normalitas

Uji normalitas data penelitian dilakukan melalui uji *Liliefors* dengan nilai pada kolom *Kolmogorov-Smirnov*. Untuk analisis pengujian menggunakan program SPSS 25. Normal artinya jika nilai signifikansi lebih besar dari Alpha ( $\alpha = 0,05$ ), sedangkan tidak, apabila nilai signifikansi lebih kecil dari nilai Alpha ( $\alpha = 0,05$ ). Dari hasil analisis program SPSS 25, dengan uji normalitas

*One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* pada data skor variabel motivasi belajar ( $Y$ ), diperoleh nilai Asymp. Sig (2-tailed) = 0,065. Hal ini menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig (2-tailed) lebih besar dari harga Alpha ( $\alpha = 0,05$  atau 0,065  $\geq 0,05$ ). Dengan demikian,  $H_0$  diterima, dan itu berarti data berdistribusi normal. Selanjutnya uji normalitas variabel *smartphone* adalah diperoleh nilai Asymp. Sig (2-tailed) = 0,067. Hal ini menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig (2-tailed) lebih besar dari harga Alpha ( $\alpha = 0,05$  atau 0,67  $\geq 0,05$ ). Dengan demikian,  $H_0$  diterima, dan itu berarti data berdistribusi normal. Berikutnya adalah rangkuman hasil uji normalitas data dari ketiga variabel yakni  $X_1$  (skor smartphone) dan  $Y$  (skor motivasi belajar):

**Tabel 5 Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Normalitas**

No	Variabel	n	$L_{hitung}$	Alfa ( $\alpha$ )	Simpulan
1	$X_1$	84	0,065	0,05	Normal
2	$Y$	84	0,067	0,05	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas data yang telah dianalisis di atas ini maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi seluruh variabel lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data hasil penelitian yang berasal dari populasi secara analisis berdistribusi normal.

### 3.3 Uji Linieritas

Variabel Y	n	( $\Sigma Y$ )	Mean	(SDY)	Median	Modus	Skor terendah	Skor tertinggi
Skor	84	5.782	68,84	18,09	65,50	57	38	106

Pengujian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengukur apakah arah garis regresi variabel bebas (independen) terhadap variabel terikat (dependen) linier atau tidak. Uji linieritas dalam penelitian ini menggunakan metode *Analysis of Variance* (ANOVA), yaitu dengan melihat nilai  $F_{hitung}$  deviasi dari linieritas. Sementara untuk kriteria yang digunakan dalam uji linieritas adalah Alpha 5 % (0,05). Maka berarti  $H_0$  ditolak jika nilai probabilitas deviasi dari linieritas kurang (Sig  $\leq$ ) atau sama dengan (Sig =) 0,05.

Berdasarkan hasil uji linieritas pada "ANOVA Table" diketahui bahwa nilai signifikansi pada *linearity* variabel *smartphone* dengan variabel motivasi belajar siswa sebesar 0,015. Karena nilai signifikansi  $0,015 \leq$  dari  $\alpha = 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat

hubungan yang linier antara variabel smartphone ( $X_1$ ) dengan variabel motivasi belajar (Y). Dengan demikian, asumsi linieritas terpenuhi.

### 3.3.1 Pengujian Hipotesis Penelitian

#### Analisis Regresi Pengaruh Smartphone ( $X_1$ ) terhadap Motivasi Belajar (Y)

Dalam praktik, analisis Regresi Sederhana (*Simple Regression*) digunakan untuk mengetahui sejauh mana nilai hubungan atau pengaruh antara variabel independen atau bebas (X) dengan variabel dependen atau terikat (Y). Disebut regresi sederhana karena hanya ada satu variabel independen (X). Pengujian dengan analisis regresi sederhana ditempuh dalam beberapa langkah seperti berikut:

**Tabel 6 Pengaruh Smartphone ( $X_1$ ) terhadap Motivasi Belajar (Y)**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	72.569	6.099		11.899	0.000
Smartphone	0.191	0.086	0.239	2.232	0.028

a. Dependent Variable: Motivasi\_Belajar

### 3.3.2 Persamaan Regresi Sederhana

Rumus yang dipakai untuk melihat persamaan regresi sederhana adalah  $Y = a + bX_1$ . Perhitungan analisis regresi terhadap data skor variabel motivasi belajar atas variabel *smartphone* menghasilkan a (nilai konstanta) sebesar 72,569 dan b (koefisien regresi) sebesar 0,191. Berdasarkan hasil tersebut maka pengaruh penggunaan smartphone ( $X_1$ ) terhadap motivasi belajar (Y) dapat dirumuskan menurut persamaan regresi, yakni:  $Y = 72,569 + 0,191 X_1$ . Hasil Y adalah 72,76. Dengan kata lain nilai 0,191 mengandung arti bahwa setiap penambahan X satuan (1%) penggunaan smartphone (X), maka motivasi belajar Siswa (Y) akan meningkat sebesar 0,191.

#### 1) Pengujian Hipotesis (Penentuan t hitung dan t tabel)

Untuk pengujian hipotesis digunakan t test. Uji t ini digunakan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara variabel pengetahuan

terhadap variabel keterlibatan. Berikut adalah cara dan ketentuan pengujiannya:

- Pertama: Menghitung nilai t tabel :
  - Alfa ( $\alpha$ ) / 2 = 0,05 / 2 = 0,025 (uji 2 sisi)
  - *Degree of Freedom* (df) = (jumlah data 84 - 1) = 83
  - Dengan ketentuan tersebut didapat nilai t tabel sebesar ( $t_{tab}$ ) = 1.989 (*daftar tabel lihat lampiran*).
- Kedua: Menentukan kriteria pengujian:
  - Terima  $H_a$  jika t hitung ( $t_{hitung}$ )  $\geq$  ( $t_{tabel}$ ) atau
  - Tolak  $H_0$  jika t hitung ( $t_{hitung}$ )  $\leq$  ( $t_{tabel}$ )
- Ketiga: Membuat keputusan.

Besarnya nilai t hitung ( $t_{hit}$ ) adalah 2.232 (*lihat dalam tabel*). Karena nilai t hitung antara  $X_1$  (smartphone) dengan Y (motivasi belajar) yang diperoleh lebih besar dari nilai t tabel, yakni  $t_{hitung} = 2.232 \geq (t_{tab}) = 1.989$ , maka  $H_0$  ditolak dan menerima  $H_a$ . Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa koefisien regresi adalah berarti. Artinya bahwa penggunaan smartphone berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Tingkat signifikansi pengaruh antara variabel penggunaan smartphone dengan motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 7 ANOVA<sup>a</sup>**

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	993.791	1	993.791	4.981	.028 <sup>b</sup>
Residual	16360.447	82	199.518		
Total	17354.238	83			

a. Dependent Variable: Motivasi\_Belajar

b. Predictors: (Constant), Smartphone

Apabila dianalisis dari segi pengujian berdasarkan signifikansi maka kriteria hipotesisnya adalah:

$H_a$  diterima jika signifikansi  $\geq 0,05$

$H_0$  ditolak jika signifikansi  $\leq 0,05$

Dari uji Anova dihasilkan untuk nilai F hitung adalah 4.981 dengan tingkat signifikansi (angka probabilitas) sebesar 0,028. Karena angka probabilitas (Sig.) jauh lebih kecil dari alfa ( $\alpha$ ): Sig. = 0,028  $\leq$  dari  $\alpha = 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya ada pengaruh antara penggunaan smartphone ( $X_1$ ) dengan motivasi belajar siswa (Y).

## 2) Analisis Koefisien Determinasi (R Square)

Analisis determinasi digunakan untuk mengetahui prosentase sumbangan pengaruh variabel *smartphone* terhadap variabel motivasi belajar. Hasil analisis determinasi dapat dilihat pada output SPSS 25 *Model Summary* dari hasil analisis regresi linier sederhana di bawah ini:

Tabel *model summary* di atas menampilkan bahwa nilai *R* yang merupakan simbol dari nilai koefisien korelasi. Pada tabel tersebut nampak jelas bahwa nilai korelasi adalah 0,239 atau 23,9%. Hasil ini dapat diinterpretasikan bahwa hubungan kedua variabel penelitian ada dalam kategori lemah. Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis koefisien determinasi (*R Square*) diperoleh hasil 0,057 atau 5,7%. Hal ini berarti bahwa variabel penggunaan *smartphone* (X1) memiliki pengaruh kontribusi terhadap motivasi belajar siswa (Y) sebesar 5,7% dan 94,3% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain di luar variabel penggunaan *smartphone*.

## 4. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji hipotesis di atas maka dapat dibuktikan bahwa ada pengaruh variabel penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa SD di Kecamatan Mapanget Kota Manado. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji *t* yakni *t* hitung 2.232 lebih besar dari tabel 1.989 dengan tingkat signifikansi 0.028. Artinya terdapat pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa SD. Selanjutnya bila dikaji dari hasil tabel *Model Summary* pada pengujian *R Square* mendapat nilai koefisien determinasi sebesar 0,057 atau 5,7%. Hal ini berarti bahwa variabel penggunaan *smartphone* (X1) memiliki pengaruh kontribusi terhadap motivasi belajar siswa (Y) sebesar 5,7% dan 94,3% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain di luar variabel penggunaan *smartphone*.

Pembelajaran digital yang menggunakan *smartphone* dengan baik bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. *Smartphone* bisa meningkatkan motivasi belajar siswa apabila digunakan sebagai media pembelajaran digital. Ming Hun Lin, dkk (2017) menegaskan bahwa pembelajaran digital memberikan pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar siswa dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD. Dalam teori motivasi dan pembagiannya,

penggunaan *smartphone* menjadi salah satu contoh motivasi ekstrinsik di mana hal atau keadaan yang datang dari luar individu siswa yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar. Penggunaan *smartphone* termasuk faktor dari luar siswa SD yang mempengaruhi motivasi belajar mereka. *Smartphone* termasuk faktor dari luar siswa SD yang mempengaruhi motivasi belajar mereka. Ketergantungan siswa pada *smartphone* secara langsung membuat mereka malas belajar. Pada dasarnya belajar sangat diperlukan adanya motivasi. Sedangkan motivasi yang kurang akan mengakibatkan siswa menjadi tidak tertarik untuk belajar. Siswa menjadi bosan, sehingga malas untuk mengejar tugas yang diberikan guru. Dengan kata lain, hasil belajar akan lebih optimal, jika ada motivasi. Ada begitu banyak alasan mengapa siswa merasa lebih termotivasi ketika siswa menggunakan *smartphone* dalam pembelajaran. Liu (2016) dalam penelitiannya kepada 31 guru di sekolah dasar dalam pembelajaran di kelas menunjukkan 31,1 % mereka menjawab alasan mereka menggunakan teknologi dalam pembelajaran adalah untuk membantu keterlibatan dan motivasi belajar siswa SD di kelas (Francis, 2017:17). Thomas, O'Bannon dan Bolton (2013) dalam penelitian mereka menemukan bahwa ponsel dapat meningkatkan pembelajaran siswa. Mereka menemukan bahwa 59% ponsel dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang teliti oleh Gardenia Augusta (2018) yang menegaskan bahwa penggunaan

**Tabel 8 Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0.239 <sup>a</sup>	0.057	0.046	14.12507

a. Predictors: (Constant), *Smartphone*

b. Dependent Variable: Motivasi\_Belajar

*smartphone* pada mahasiswa memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar mereka sebesar 4.3% dan sisanya 95.7 dipengaruhi variabel lain dengan tingkat signifikansi sebesar 0,037. Menurut Augusta mahasiswa dewasa ini cenderung selalu menggunakan *smartphone* mereka dibandingkan membaca buku. *Smartphone* hanya digunakan sebatas browser data, internet, dan game. Realitas ini serupa dengan hasil penelitian Satriawanati (2017:60) anak menjadi terabaikan lewat kasing sayang palsu yang diberikan orang tua dengan cara memberikan dan menyediakan fasilitas kepada



anak mereka berupa smartphone, bermain game, menonton TV secara berlebihan. Hal ini membuat anak menjadi malas belajar, lebih menyukai yang instan bahkan bisa membuat hasil belajar menjadi rendah.

Beberapa uraian tersebut sesuai dengan hasil penelitian di mana pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar siswa SD di Kecamatan Mapanget Kota Manado masuk dalam kategori rendah yakni hanya 5.7%. Berdasarkan angket yang disebarakan nampak jelas bahwa siswa SD di Kecamatan Mapanget memiliki smartphone hanya dalam konteks bisa berkomunikasi dengan mudah, sarana hiburan, bermain game, media sosial dan internet. Siswa yang terlalu banyak menggunakan smartphone menyebabkan penurunan motivasi belajar baik di sekolah maupun di rumah. Siswa lebih asyik memainkan smartphone pada hal-hal hiburan dan *game* dibandingkan penggunaannya pada konteks pembelajaran atau sumber belajar.

## 5. PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis yang telah diuraikan, maka penelitian ini menghasilkan kesimpulan sebagai berikut: Penggunaan smartphone memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa SD yang ada di Kecamatan Mapanget meskipun tingkat pengaruhnya masih tergolong rendah yakni 5.7% dengan tingkat signifikansi 0,028. Begitupun dengan hasil pengujian t tabel lebih besar dari pada t hitung yakni  $t_{hitung} = 2.232 \geq (t_{tab}) = 1.989$ , maka  $H_0$  ditolak dan menerima  $H_a$ . Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa koefisien regresi adalah berarti. Artinya bahwa penggunaan smartphone berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Adapun saran yang dapat direkomendasikan adalah: (1) Bagi Siswa: Siswa SD mulai belajar membatasi penggunaan smartphone yang berlebihan namun lebih fokus penggunaan smartphone pada aspek membantu proses pembelajaran seperti mencari tugas, informasi dan sumber pembelajaran di rumah; (2) Bagi Guru: Para guru perlu memperhatikan siswa untuk melarang keras penggunaan smartphone di lingkungan sekolah. Guru secara berlahan-lahan memberi pengarahan cara menggunakan smartphone dalam konteks mencari materi pembelajaran dan media pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah. (3) Bagi orang tua: Orang tua di rumah perlu mengontrol anaknya di rumah untuk tidak selalu bermain smartphone

apalagi tidak ada hubungannya dengan proses pembelajaran. Kelebihan menggunakan smartphone bagi anak-anak akan menurunkan semangat belajar mereka di rumah.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Augusta, Garedina. 2018. "Skripsi: Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa melalui motivasi belajar Mahasiswa." Universitas Sanata Dharma, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Yogyakarta.
- Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Teori dan Aplikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Cleopatra, Maria. 2015. "Pengaruh Gaya Hidup dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika." Dalam *Jurnal Format: Jurnal Ilmiah Pendidikan Vol 5.No 2 (2015)*, <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/336/321>
- Fatima, Siti dan Yusuf Muti. 2014. "Pengembangan Media Pembelajaran IPA-Fisika Smartphone Berbasis Android sebagai Penguat Karakter Sains Siswa." Dalam *Jurnal Kurnia*, <https://www.neliti.com/publications/104179/pengembangan-media-pembelajaran-ipa-fisika-smartphone-berbasis-android-sebagai-p>
- Francis, James. 2017. "The Effect of Technology On Student Motivation and Engagement in Classroom-Based Learning," dalam *Theses and Dissertation Educational Leadership, University of New England*.
- Ming-Hun Lin., Huang-Cheng Chen., dan Kuang-Sheng Liu. 2017. "A Study of the Effects of Digital Learning on Learning Motivation and Learning Outcome," dalam *EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education*, ISSN:1305-8223 (online), 2017 13 (7): 3553-3564.
- Rahma, Afifah, Jonyanis. 2015. "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Aktivitas Kehidupan Siswa (Studi Kasus MAN 1 Rengat)," dalam *Jurnal Jom Fisip Vol. 2, No. 2 Oktober 2015*.

- Satrianawanti. 2017. "Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar," dalam *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 1 Juli 2017: 54-61, e-ISSN: 2503-3530.
- [Sarhandi, Pir Sahail Ahmed., Ayman Bajnaid & Tariq Elyas. 2017. "Impact of Smartphone Based Activities on EFL Students' Engagement," \*Journal English Language Teaching\*, Vol. 10, No. 6, Tahun 2017. <http://doi.org/10.5539/elt.v10n6103>.](#)
- [Thomas, K. M., O'Bannon, B.W., & Bolton, N. 2013. "Cell phone in the classroom: Teachers' perspectives of inclusion, benefits and barriers." \*Computers in The School\*, 30, 295-308. \[Doi:10.1080/07380569.2013.844637\]\(https://doi.org/10.1080/07380569.2013.844637\).](#)
- Usman, Uzer. 2010. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung. Remaja Rosda Karya.
- Wilantika, Cancan Firman. 2017. "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Kesehatan dan Perilaku Remaja." Dalam *Jurnal Akademi Kebidanan La Tansa Mashiro*, Rangasbitung 42317.
- Yusniastuti, Euis. 2013. Peningkatan Keterampilan Proses, Motivasi, dan Hasil Belajar Biologi dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada Siswa Kelas VII SMP Kartika V-1 Balikpapan." Dalam *Jurnal Pendidikan LPPM Universitas Pendidikan Indonesia*, Vol. 13, No 1 (2013), ISSN: p.1412-565X, e.2541-4135. <http://ejournal.upi.edu/index.php/JER/article/view/3509/2489>
- Yuniati, Yenny., Ani Yuningsih., & Nurahmawati. 2015. "Konsep Diri Remaja dalam Komunikasi Sosial melalui "Smartphone." Dalam *Jurnal Mimbar*, Vol. 31, No. 2 (Desember, 2015), page 439-450, FIP Universitas Tridharma Balikpapan, [ejournal.unisba.ac.id](http://ejournal.unisba.ac.id)