

## Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Mapanget, Kota Manado

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

<sup>1,2)</sup> Universitas Katolik De La Salle Manado, Kota Manado, Indonesia

E-mail: [ksobon@unikadelasalle.ac.id](mailto:ksobon@unikadelasalle.ac.id)

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan pengaruh *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar Kecamatan Mapanget Kota Manado. Penelitian dilaksanakan di empat sekolah dasar dengan menggunakan sample 84 siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan metode survei dengan tahapan sebagai berikut; pengamatan lokasi penelitian, penyusunan kuesioner, distribusi kuesioner, pengujian validitas, pengumpulan data, pengolahan hasil penelitian, analisis hasil penelitian, dan diskusi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa di SD Kecamatan Mapanget adalah 0,057 atau 5,7% dengan signifikansi  $0,028 < 0,05$ . Hasil pengujian *t-tabel* lebih besar dari *t hitung*, yaitu  $t\text{-hitung} = 2,232 \geq (t\text{-tab}) = 1,989$ . Hal ini mengindikasikan bahwa *smartphone* memiliki pengaruh pada motivasi belajar siswa meskipun berada dalam kategori rendah 5,7%. Disarankan agar siswa tidak menggunakan *smartphone* yang berlebihan baik di sekolah maupun di rumah. Orang tua dan guru perlu mengawasi anak-anak dalam menggunakan *smartphone* setiap hari, karena efek *smartphone* pada motivasi belajar siswa sangat rendah.

**Kata kunci:** penggunaan *smartphone*; motivasi belajar

### ***THE INFLUENCE OF SMARTPHONE USES TOWARDS LEARNING MOTIVATION OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENT IN MAPANGET DISTRICT MANADO CITY***

#### *Abstract*

*The aim of this research is to explain influence smartphone on learning motivation of elementary school students Mapanget Subdistrict Manado City. This research is in four elementary schools used sample are 84 students. This research is a quantitative study used the survey's method with the following 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  $t\text{-hitung} = 2.232 \geq (t\text{-tab}) = 1.989$ . This means that smartphone have an effect on students' learning motivation even though it is in the low category 5.7%. It is recommended that students do not use excessive smartphones both at school and at home. Parents and teachers need to supervise children in using smartphone everyday because the effect of smartphone on students' learning motivation is very low.*

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

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat cepat pada zaman ini membawa generasi muda khususnya siswa Sekolah Dasar (SD) memiliki 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 juga 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 penggunaannya 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. Konsekuensi kebiasaan ini membuat siswa merasa bahwa belajar bukan fokus utama mereka. Realitas ini mengganggu motivasi belajar mereka baik di sekolah maupun di rumah.

Siswa SD yang memiliki motivasi belajar 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, apabila siswa menggunakan *smartphone* secara intens untuk hal-hal yang kurang berkaitan dengan bidang akademis seperti seringnya 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 urgent 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 yang diuraikan maka dibuat suatu 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.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode survei. 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) SD 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 SD yang ada di empat (4) SD di Kecamatan Mapanget. Sedangkan jumlah sampel yang digunakan adalah 84 siswa/i kelas V SD yang ada di empat sekolah dasar tersebut. Teknik pengumpulan data adalah menggunakan angket (kuisioner).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Deskripsi umum data hasil penelitian mencakup variabel-variabel penelitian. Penyajian data 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**

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

Selanjutnya, dari distribusi hasil tersebut dilakukan klasifikasi data dan frekuensinya

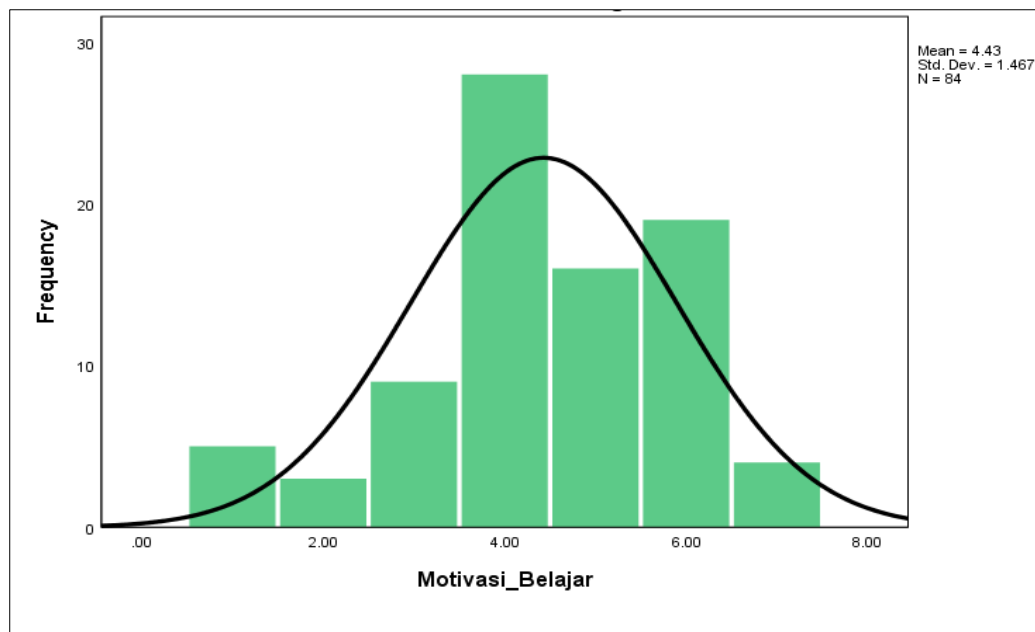
dengan jumlah kelas 7 dan panjang kelas interval 10, seperti terlihat dalam tabel berikut

**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
5	88-97	16	19.0	72.6
6	98-107	19	22.6	95.2
7	108-117	4	4.8	100.0
Total		84	100,0	

Berdasarkan paparan tabel distribusi frekuensi di atas, dapat diketahui bahwa dari 84 responden, frekuensi terbanyak ada 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 relatifnya 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)**

**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 ( $\sum X_i$ ) = 5.782, nilai rata-rata

(mean) sebesar 68.84, dengan standar deviasi ( $SD_{X_1}$ ) = 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 1. Rekapitulasi Angka Statistik Dasar Variabel X<sub>1</sub>**

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

Selanjutnya, dari distribusi hasil tersebut dilakukan klasifikasi data dan frekuensinya

dengan jumlah kelas 7 dan panjang kelas interval 10, seperti terlihat dalam tabel berikut:

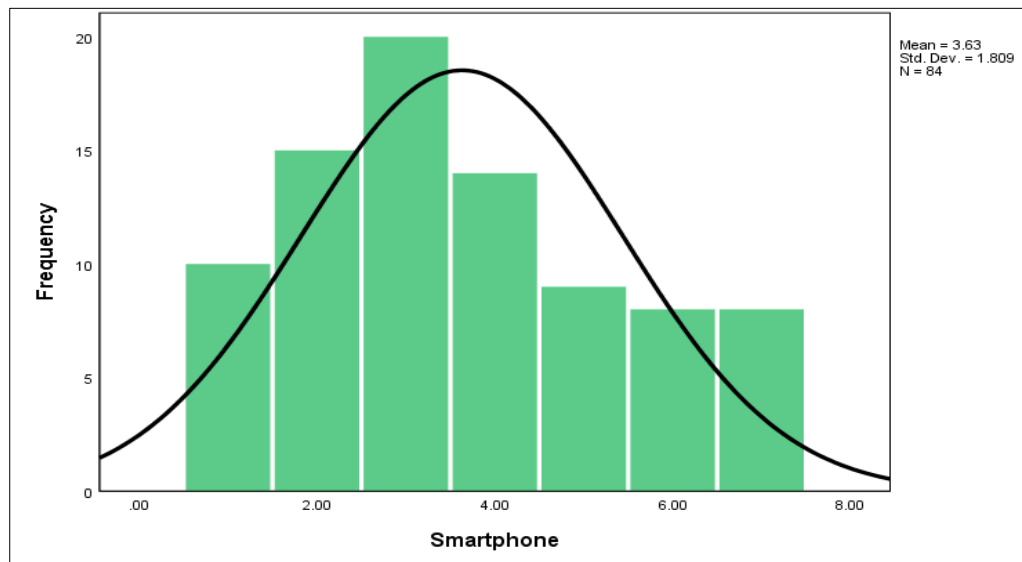
**Tabel 4 Distribusi Frekuensi Skor *smartphone* (X<sub>1</sub>)**

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<sub>1</sub>) dapat diketahui bahwa dari jumlah 84 responden frekuensi terbanyak ada pada kelas interval 3 dengan rentang nilai 58-67 dengan frekuensi absolut 20 dan 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 berikut ini disajikan rangkuman deskripsi data dari masing-

### Pengujian Persyaratan Analisis

#### Uji Normalitas

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

masing variabel berdasarkan apa yang telah tercantum dalam rumusan masalah.

Asymp. Sig (2-tailed) lebih besar dari harga Alpha ( $\alpha$ ) = 0,05 atau  $0,065 \geq 0,05$ . Dengan demikian  $H_a$  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  $H_a$  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 di atas, 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.

### Uji Linieritas

Pengujian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengukur apakah arah garis regresi variabel bebas (independen) terhadap variabel terikat (dependen) linier atau tidak. Uji linieritas 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.

### Pengujian Hipotesis Penelitian

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

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

### 1) 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.

## 2) 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  $t_{hitung} \geq (t_{tabel})$  atau
  - Tolak  $H_0$  jika  $t_{hitung} \leq (t_{tabel})$
- 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 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 ( $Y$ ).

### 3) 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 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

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* ( $X_1$ ) memiliki pengaruh kontribusi terhadap motivasi belajar siswa ( $Y$ ) sebesar 5,7% dan 94,3% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain di luar variabel penggunaan *smartphone*.

### 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* ( $X_1$ ) 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 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 dalam belajar sangat diperlukan adanya motivasi (Habibi, Chandra, Mahyuddin, & Hendri, 2018) . Sedangkan motivasi yang kurang akan mengakibatkan siswa tidak tertarik untuk belajar, menjadi bosan, sehingga malas untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru. Dengan kata lain, hasil belajar akan lebih optimal, jika ada motivasi. Ada banyak alasan mengapa siswa 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 *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) bahwa 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 menjaid rendah.

## SIMPULAN

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.

#### DAFTAR RUJUKAN

- 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 Formatif: 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.
- Habibi, M., Chandra, C., Mahyuddin, R., & Hendri, S. (2018). Validity of Teaching Materials for Writing Poetry Based on Creative Techniques in Elementary Schools. *Mimbar Sekolah Dasar*, 5(3), 145–154. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v5i3.14501>
- 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.
- 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)