

PENGARUH PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SD INPRES 03 PANIKI BAWAH KOTA MANADO

Kosmas Sobon¹⁾, Stief Walewangko¹⁾, Jelvi M. Mangundap²⁾

¹⁾Dosen PGSD Universitas Katolik De La Salle Manado

²⁾Dosen Hospitality dan Pariwisata Universitas Katolik De La Salle Manado

ABSTRACT

The purpose of this research is to understand and analyze the effect of using of smartphone on the learning motivation for students in the Paniki Bawah elementary school Manado. This research is beneficial for increasing of student's motivation at the elementary school. The populations same with the samples are 30 people. This research is conducted in July 2019. The research method is methods of survey research. Based on the hypothesis test shows that the influence of the use of smartphones on learning motivation of fifth grade students of SD Inpres 03 Paniki Bawah is 0.061 or 6.1% with a significance level of 0.190. The effect of the use of smartphone on elementary students is in the low category. In other words, smartphones do not have a significant effect on student motivation at primary school level. This fact illustrates that smartphones are not a dominant factor for increasing of elementary school students' learning motivation. For these results, parents and teachers need to control students in the use of smarphone at school or at home, because the use of smartphone does not have a great influence on elementary students' learning motivation.

Keywords: *Smartphone, Learning Motivation, Teachers*

1. PENDAHULUAN

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. Dalam masyarakat modern ponsel cerdas (*smartphone*) menjadi sangat populer. Penggunaannya dalam internet menerobos batasan ruang dan waktu serta menjadi alat pembelajaran di mana-mana [1]. 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. 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. Soo Cha dan Kyung Seo dalam [2] menegaskan bahwa 30,9% siswa sekolah menengah di Korea Selatan masuk dalam kategori kecanduan *smartphone* dan 69,1% diidentifikasi sebagai kelompok pengguna normal. Konsekuensinya kebiasaan ini membuat siswa merasa belajar bukan lagi fokus utama mereka. Realitas ini mengganggu motivasi belajar mereka baik di sekolah maupun di rumah. Menurut Freitas Batista & Barcelos dalam [3] penggunaan mobile phone (*smartphone*) selama di kelas dapat mendukung berbagai tugas pedagogik, tetapi juga mendatangkan berbagai masalah atau gangguan di kelas.

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 seringnya bermain *games*, mengakses hiburan, dan kecanduan media sosial menjadi penghambat pada motivasi belajar siswa untuk mencapai prestasi. Bahkan perkembangan *smartphone* yang

¹ Korespondensi penulis: Kosmas Sobon, Telp. 081244855285, ksobon@unikadelasalle.ac.id

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.

Situasi perilaku anak-anak yang sudah tercandu dengan *smartphone* secara langsung bisa mengganggu motivasi belajar dan membuat mereka sulit untuk berkonsentrasi dalam belajar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dibuat oleh Satrianawati [4] bahwa anak-anak sering menggunakan handphone membuat mereka malas belajar dan lebih menyukai hal-hal yang instan dalam mengatasi persoalan mereka. Dalam penelitiannya terhadap dua siswa SD ditemukan bahwa siswa A kurang menggunakan handphone nilainya jauh lebih baik dibandingkan siswa B yang selalu menggunakan handphone. Hal ini dikarenakan karena siswa B terlalu banyak bermain handphone, menonton TV dan kurang mengikuti latihan ataupun pembelajaran seperti kursus dan lain-lain.

Oleh karena itu, sangatlah penting untuk membuat kajian dan penelitian dalam rangka mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa SD Inpres 03 Paniki Bawah. 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 Kelas V SD Inpres 03 Paniki Bawah Kota Manado.” Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah ada pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Inpres 03 Paniki Bawah Kota Manado.

Motivasi Belajar

Cleopatra [5] 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 [5] 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 [6] 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.

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. Karim dalam referensi [7] menegaskan motivasi belajar sebagai suatu keyakinan yang melekat untuk membimbing individu pada tujuan pembelajaran, mendorong perilaku belajar untuk berupaya secara terus menerus, memperkuat pengetahuan sejarah dan memperkuat serta meningkatkan hasil pembelajaran.

Hal yang serupa diungkapkan oleh [8] motivasi belajar sebagai sebuah niat atau keinginan siswa untuk berpartisipasi dan melakukan upaya pembelajaran yang dilakukan atas pilihan siswa secara khusus pada kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa motivasi belajar merupakan pembimbingan siswa secara terus menerus untuk belajar dan berupaya pada tujuan pembelajaran yang sudah diatur oleh guru dalam proses pembelajaran. 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 [9], *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 kcomputer kecil yang memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, mencari data, email, bermain *games*, transfer data dan keuangan dan kegunaan lainnya yang dapat mempermudah aktivitas manusia. Rahma dalam [10] menyebutkna bahwa *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. Menurut Smith dalam [11] salah satu perangkat yang sangat berpengaruh dalam masyarakat modern adalah *smartphone*. Lebih dari 90% orang Amerika berusia 18-29 tahun memiliki *smartphone* dan 74% remaja dilaporkan menggunakan *smartphone* sebagai sarana internet utama mereka. Data ini menegaskan bahwa *smartphone* menjadi sarana utama bagi masyarakat modern saat ini.

Fatima dan Mufti dalam [12] 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 [13].

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 dalam [14] 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.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode survei. 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 SD Inpres 03 Paniki Bawah. Adapun waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Juni sampai dengan Juli 2019. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswa kelas V SD Inpres 03 Paniki Bawah. Sedangkan jumlah sampel yang digunakan adalah seluruh siswa kelas V berjumlah 30 orang. Teknik pengumpulan data adalah lewat angket (kuisisioner).

3. HASIL PENELITIAN

a. Motivasi Belajar (Y)

Jumlah angka skor untuk variabel motivasi belajar (Y) berada dalam rentang 75 hingga 142. Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian kemudian diolah secara statistik dan diperoleh hasil, yakni jumlah keseluruhan ($\sum Y$) = 3.439, nilai rata-rata atau mean sebesar 114,63, dengan standar deviasi (SDY) = 16,474, median 116,50, modus 115, skor minimum 75, dan skor maksimumnya 142. Agar lebih jelas, maka dalam tabel berikut ini disajikan rekapitulasi angka-angka 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	30	3.439	114,63	16,474	116,5	115	75	142

Distribusi hasil tersebut dilakukan klasifikasi data dan frekuensinya dengan jumlah kelas 6 dan panjang kelas interval 11, seperti terlihat dalam tabel berikut:

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Skor Motivasi Belajar (Y)

No	Interval Kelas	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Kumulatif (%)
1	75-85	2	6.7	6.7
2	86-96	2	6.7	13.3
3	97-107	4	13.3	26.7
4	108-118	8	26.7	53.3
5	119-129	8	26.7	80.0
6	130-142	6	20.0	100.0
Total		30	100,0	

Lewat tabel frekuensi tersebut nampak jelas bahwa dari jumlah 30 responden frekuensi terbanyak ada pada kelas interval 4 dan 5 atau pada rentang nilai 108-118 dan 119-129, dengan frekuensi absolute masing-masing 8, frekuensi relatif 26,7 %. Sebaliknya frekuensi terendah terdapat pada kelas interval 1 dan 2 atau pada rentang 75-87 dan 86-96, dengan frekuensi absolut 2, dan frekuensi relatif 6,7 %.

b. Smartphone (X₁)

Skor untuk variabel *smartphone* (X₁) berada pada rentang 52 hingga 107. Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian selanjutnya diolah secara statistik, dan diperoleh hasil, yakni jumlah keseluruhan ($\sum X_1$) = 2.347, nilai rata-rata (mean) sebesar 78,23, dengan standar deviasi (SDx₁) = 15,27, median 76, modus 73, skor minimum 55, dan skor maksimumnya 107.

Tabel 3 Rekapitulasi Angka Statistik Dasar Variabel X₁

Variabel Y	n	($\sum Y$)	Mean	(SDY)	Median	Modus	Skor terendah	Skor tertinggi
Skor	30	2.347	78.23	15.27	76	73	55	107

Selanjutnya, dari distribusi hasil tersebut dilakukan klasifikasi data dan frekuensinya dengan jumlah kelas 6 dan panjang kelas interval 9, seperti terlihat dalam tabel 4.:

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Skor *smartphone* (X₁)

No	Interval Kelas	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Kumulatif (%)
1	52-60	5	16.7	16.7
2	61-69	4	13.3	30.0

3	70-78	8	26.7	56.7
4	79-87	3	10.0	66.7
5	88-96	6	20.0	86.7
6	97-107	4	13.3	100.0
Total		84	100,0	

Tabel distribusi frekuensi skor *smartphone* (X_1) dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 responden frekuensi terbanyak ada pada kelas interval 3 dengan rentang nilai 70-78 dengan frekuensi absolut 8, frekuensi relatif 26,7 %, sedangkan frekuensi kumulatifnya 56,7. Sebaliknya frekuensi terendah terdapat pada kelas interval 4 yang memiliki frekuensi absolut 3, frekuensi relatif 10 %.

c. Uji Normalitas

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) = 0,200. Hal ini menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig (2-tailed) lebih besar dari harga Alpha (α) = 0,05 atau $0,200 \geq 0,05$. Dengan demikian, H_0 diterima, dan itu berarti data berdistribusi normal. Selanjutnya uji normalitas variabel *smartphone* adalah diperoleh nilai Asymp. Sig (2-tailed) = 0,200. Hal ini menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig (2-tailed) lebih besar dari harga Alpha (α) = 0,05 atau $0,200 \geq 0,05$. 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 (α)	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.

d. 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 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 0,190. Karena nilai signifikansi $0,190 >$ dari $\alpha = 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan yang linier antara variabel *smartphone* (X_1) dengan variabel motivasi belajar (Y).

e. 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)	93.864	15.736		5.965	.000
<i>Smartphone</i>	.265	.198	.246	1.344	.190

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 93,864 dan b (koefisien regresi) sebesar 0,265. Berdasarkan hasil tersebut maka pengaruh penggunaan smartphone (X_1) terhadap motivasi belajar (Y) dapat dirumuskan menurut persamaan regresi, yakni: $Y = 93,864 + 0,265 X_1$. Hasil Y adalah 94,129. Dengan kata lain nilai 0,265 mengandung arti bahwa setiap penambahan X satuan (1%) penggunaan smartphone (X), maka motivasi belajar Siswa (Y) akan meningkat sebesar 0,265

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 (α) / 2 = 0,05 / 2 = 0,025 (uji 2 sisi)
 - Degree of Freedom (df) = (jumlah data 30 – 1) = 29
 - Dengan ketentuan tersebut didapat nilai t tabel sebesar (t_{tab}) = 2,045
- 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. Karena nilai t hitung antara X_1 (smartphone) dengan Y (motivasi belajar) yang diperoleh lebih kecil dari nilai t tabel, yakni $t_{hitung} = 1,344 \leq (t_{tab}) = 2.045$, maka H_0 ditolak dan menerima H_a . Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa koefisien regresi adalah kurang berarti. Artinya bahwa penggunaan smartphone tidak begitu berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Tingkat signifikansi pengaruh antara variabel penggunaan smartphone dengan motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7 ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
	Regression	476.944	1	476.944	1.806	.190 ^b
	Residual	7394.023	28	264.072		
	Total	7870.967	29			
a. Dependent Variable: Motivasi_Belajar						
b. Predictors: (Constant), Smartphone						

Dari uji Anova dihasilkan untuk nilai F hitung adalah 1.806 dengan tingkat signifikansi (angka probabilitas) sebesar 0,190. Karena angka probabilitas (Sig.) jauh lebih besar dari alfa (α): Sig. = 0,190 \geq dari $\alpha = 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya tidak ada pengaruh yang signifikan 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 ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0.246 ^a	0.061	0.027	16.25030
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 0,246 atau 24,6%. Hasil ini dapat diinterpretasikan bahwa hubungan kedua variabel penelitian ada dalam kategori lemah. Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis koefisien determinasi (R Square) diperoleh hasil 0,061 atau 6,1%. Hal ini berarti bahwa variabel penggunaan smartphone (X_1) memiliki pengaruh kontribusi terhadap motivasi

belajar siswa (Y) sebesar 6,1% dan 93,9% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain di luar variabel penggunaan *smartphone*.

4. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji hipotesis di atas maka dapat dibuktikan bahwa terdapat pengaruh yang kurang signifikan penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa Kelas V SD Inpres 03 Paniki Bawah. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji t yakni t hitung 1.344 lebih kecil dari tabel 2.045 dengan tingkat signifikansi 0.190. Artinya kuranya 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 0,061 atau 6,1%. Hal ini berarti bahwa variabel penggunaan *smartphone* (X1) memiliki pengaruh kontribusi terhadap motivasi belajar siswa (Y) sebesar 6,1% dan 93,9% 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 [15] 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 mengerjakan 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 [1] 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 [16]. Thomas, O'Bannon dan Bolton [17] dalam penelitian mereka menemukan bahwa ponsel dapat meningkatkan pembelajaran siswa. Mereka menemukan bahwa 59% ponsel dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Hung Lin, dkk., [15] menemukan bahwa pembelajaran digital memiliki efek yang positif lebih baik terhadap motivasi belajar daripada pengajaran tradisional. Selanjutnya pembelajaran digital menunjukkan efek positif yang lebih baik pada hasil belajar daripada pembelajaran tradisional.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang diteliti oleh Gardenia Augusta [18] 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. Ia mengungkapkan 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 [4] 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 menjadi rendah.

Beberapa uraian tersebut sesuai dengan hasil penelitian di mana pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Inpres 03 Paniki Bawah masuk dalam kategori rendah yakni hanya 6,1%. Menurut hasil angket yang sudah didedarkan nampak bahwa 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. Soyemi, dkk [19] menemukan bahwa sebagian besar siswa di Politeknik Federal Ilaro, Ogun State Nigeria dipengaruhi secara negatif oleh *mobile phone* karena fokus perhatian mereka pada *chatting*, musik sedangkan kebutuhan akademik mereka terabaikan. Penggunaan telepon seluler yang tidak dikendalikan merupakan penyebab utama buruknya kinerja akademik di kalangan para siswa. Mungkin dengan dampak seperti itulah, maka dua per tiga sekolah menengah Amerika melarang siswa menggunakan *smartphone* di ruang kelas [11].

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan analisis penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan smartphone memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Inpres 03 Paniki Bawah meskipun tingkat pengaruhnya masih tergolong rendah yakni 6,1 % dengan tingkat signifikansi 0,190. Begitupun dengan hasil pengujian t tabel lebih besar dari pada t hitung yakni $t_{hitung} = 1.344 \leq (t_{tab}) = 2.045$. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa koefisien regresi adalah kurang berarti. Artinya bahwa penggunaan smartphone kurang begitu berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD 03 Paniki Bawah'. Adapun saran yang dapat diberikan adalah: (1) Hendaknya siswa SD berusaha untuk tidak menggunakan smartphone di sekolah; (2) Para guru perlu mengontrol penggunaan smartphone di sekolah dan memberikan pencerahan bahwa smartphone bisa digunakan sejauh berhubungan dengan pembelajaran. (3) Sekolah perlu memberikan peraturan tentang larangan membawa smartphone di sekolah apalagi menggunakan smartphone ketika pembelajaran berlangsung.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hung Lin-Ming., Huang-Cheng Chen., dan Kuang-Sheng Liu. 2017. "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) 1305-8215 (print), 2017 13 (7): 3553-3564).
- [2] Seong-Soo Cha dan Bo-Kyung Seo. "Smartphone use and smartphone addiction in middle school students in Korea: Prevalence, Sosical networking service and games use," dalam *Journal Health Psychologi Open, January-June 2018: 1-15*, Eulji University, South Korea.
- [3] Freitas Batista, Silvia Cristina., Gilmara Teixeira Barcelos. 2014. "Consideration on the use of mobile phones in educational context," dalam *International Journal on New Trends in Educational and Their Implications*, Volume 5, Issue 1, ISSN 1309-6249.
- [4] 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.
- [5] 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>
- [6] Usman, Uzer. 2010. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung. Remaja Rosda Karya.
- [7] Karim, S. 2012. "Dynamic Assessment of L2 Learners' Reading Comprehension Proecesses: A Vygotskian perspective." dalam *Science Direct*, 321-328.
- [8] Koff, L., & Mullis, R. 2011. "Nutrition Education and Technology: Can Delivering Message via New media Technology Effectively Modify Nutrition Behaviors of Preschoolers and Their Families?" dalam *Journal of Nutrition Education and Behavior*, 43 (4), S40-S40.
- [9] Wilantika, Cancan Firman. 2017. "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Kesehatan dan Perilaku Remaja." Dalam *Jurnal Akademi Kebidanan La Tansa Mashiro*, Rangasbitung 42317.
- [10] 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.
- [11] Smith, Henry Eric. 2017. *Assesing te Effects of the Smartphone as a Learning Tool on the Academic Achievement and Motivation of High School Agriculture Students in Lousiana*, LSU Doctoral Dissertations.4222. Louisiana State University and Agricultural and Mechanical College.
- [12] 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>
- [13] 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>.
- [14] 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

- [15] 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.
- [16] 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.
- [17] 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.
- [18] Augusta, Garedina. 2018. "*Skripsi: Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa melalui motivasi belajar Mahasiswa.*" Universitas Sanata Dharma, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Yogyakarta.
- [20] Soyemi, Jumoke., Oloruntoba S. A., dan Okakfor Blessing. 2015. "Analysis of Mobile Phone Impact on Student Academic Performance in Tertiary Institution," dalam *International Journal of Emerging Techonology and Advanced Engineering*, ISSN 2250-2459, ISO 9001:2008 Volume 5, Issue 1, Januari 2005.

7. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada lembaga yang telah memberikan pendanaan sehingga penelitian dapat terlaksana dengan baik khususnya Penelitian ini dibiayai oleh: Direktorat Riset dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset dan Teknologi dan Pendidikan Tinggi Sesuai dengan Kontrak Penelitian Tahun Anggaran 2019, Nomor: 1540/L9/AK/2019