

PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN MAPANGET KOTA MANADO

Kosmas Sobon, Jelvi M. Mangundap, Stief Walewangko

Universitas Katolik De La Salle Manado

ksobon@unikadelasalle.ac.id; jmangundap@unikadelasalle.ac.id; swalewangko@unikadelasalle.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan pengaruh smartphone terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar, Kecamatan Mapanget, Kota Manado. Penelitian ini dilakukan di empat sekolah dasar: 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. Sampel yang digunakan adalah 84 siswa. Penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Itu menggunakan metode survei. Penelitian ini memiliki tahapan: 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 Mapanget Kecamatan adalah 0,057 atau 5,7% dengan signifikansi $0,028 < 0,05$. Hasil pengujian t-tabel lebih besar dari t hitung, yaitu $t\text{-hitung} = 2,232$ e" ($t\text{-tab} = 1,989$). Ini berarti bahwa smartphone memiliki pengaruh pada motivasi belajar siswa meskipun berada dalam kategori rendah 5,7%. Saran sebagai rekomendasi: siswa tidak menggunakan smartphone yang berlebihan baik di sekolah maupun di rumah. Orang tua dan guru selalu mengawasi anak-anak terutama menggunakan smartphone setiap hari karena efek smartphone pada motivasi belajar siswa sangat rendah.

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 $t\text{-hitung} = 2.232$ e" ($t\text{-tab} = 1.989$). This means that smartphone have an effect on students' learning motivation even though it is in the low category 5.7%. 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.

Key words: *the use of smartphone, learning motivation*

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 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. 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. Lebih jelas Putrianasari dan Wasitohadi (2015:64) menegaskan dalam pembelajaran motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keefektifan dalam kegiatan pembelajaran, karena motivasilah yang mendorong siswa ingin melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar juga berarti sebagai keseluruhan daya penggerak, pendorong dari dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang diwujudkan dalam bentuk adanya kebutuhan, dorongan dan usaha siswa dalam melakukan aktivitas guna mencapai tujuan.

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. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dibuat oleh Satrianawati (2017:57) 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.

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. Masalah penggunaan *smartphone* yang berlebihan bagi siswa perlu diperhatikan, karena akan memberikan masalah serius bagi motivasi belajar anak baik di sekolah maupun di rumah.

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.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan 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. 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).

Hasil Penelitian

Deskripsi Hasil Penelitian

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 (ΣY) = 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	(ΣY)	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 tabel distribusi frekuensi yang diklasifikasikan ini dapat diketahui bahwa dari jumlah 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 relatif 3,6 %, sedangkan frekuensi kumulatifnya adalah 9,7 %.

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 (SDx_i) = 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.

Smartphone (X_1)

Skor untuk variabel *smartphone* (X_1) berada pada rentang 38 hingga 106.

Tabel 3 Rekapitulasi Angka Statistik Dasar Variabel X_1

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_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 %.

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 $0,065 > 0,05$). 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 $0,67 > 0,05$). 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.

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 d") 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 d" 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)

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

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 :

Ø Alfa (α) / 2 = $0,05 / 2 = 0,025$ (uji 2 sisi)

Ø Degree of Freedom (df) = (jumlah data 84 – 1) = 83

Ø Dengan ketentuan tersebut didapat nilai t tabel sebesar (t_{tab}) = 1.989 (*daftar tabel lihat lampiran*).

• Kedua: Menentukan kriteria pengujian:

Ø Terima H_a jika t hitung (t_{hitung}) e" (t_{tabel}) atau

Ø Tolak H_o jika t hitung (t_{hitung}) d" (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 $t_{hitung} = 2.232$ e" (t_{tab}) = 1.989, maka H_o 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^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	993.791	1	993.791	4.981	.028 ^b
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:

Ha diterima jika signifikansi e'' 0,05

Ho ditolak jika signifikansi d'' 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 (α): Sig. = 0,028 d'' dari α = 0,05, maka Ho ditolak dan Ha 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^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0.239 ^a	0.057	0.046	14.12507

a. Predictors: (Constant), Smartphone

b. Dependent Variable: Motivasi_Belajar

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. Hal ini mau menunjukkan bahwa smartphone dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Pembelajaran digital yang menggunakan smartphone dengan

baik bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini nampak jelas pada penelitian dari Syamsudin (2018) yang menemukan bahwa penggunaan aplikasi tajwid berbasis smartphone lebih baik hasilnya daripada pembelajaran konvensional, bahkan penggunaan aplikasi tajwid berbasis smartphone berpengaruh signifikan terhadap peningkatan prestasi 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 mengejarkan 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 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 menjaid 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%. Artinya variabel penggunaan smartphone bukan faktor dominan dan utama untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Berdasarkan angket yang disebarkan 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.

Kesimpulan

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 $t_{hitung} = 2.232$ e" ($t_{tab} = 1.989$, 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.

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.
- 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*.
- 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.
- Putrianasari, Desi dan Wasitohadi. (2015). "Pengaruh Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri Cukil 01 Kecamatan Tenganan-Kabupaten Semarang," dalam *Jurnal Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Volume 1 No. 5 Tahun 2015, <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/6>

Kosmas Sobon, Jelvi M. Mangundap, dan Stief Walewangko

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>.](https://doi.org/10.5539/elt.v10n6103)

[Syamsudin, Udin. \(2018\). "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Smartphone Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SDN Kebon Baru IV Cirebon." dalam *OASIS: Jurnal Ilmiah Kajian Islam*. Vol 3. No. 1 Agustus 2018.](#)

[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*, Rangsasbitung 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