

# Analisis Pemanfaatan *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMKN 1 Driyorejo

Ayu Wulandari\*, Ivadila Febrianti<sup>1</sup>, Sinta Mumtazatur Rohmah<sup>2</sup>, Helena Adinda Desty<sup>3</sup>, Ardiana Atallah Putri<sup>4</sup>, Najwah Nadyanti<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Manajemen Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

**Abstrak:** Studi ini menyelidiki bagaimana penggunaan *smartphone* berdampak pada motivasi belajar siswa SMKN 1 Driyorejo. Metode kuantitatif digunakan pada penelitian berikut, yang mengumpulkan data yang diperoleh melalui kuesioner yang dikirimkan kepada 74 siswa. Hipotesis alternatif diterima karena Nilai  $t$  tabel 1.666 kurang dari nilai  $t$  hitung 2.358, menurut hasil uji  $t$ . Menurut hasil penelitian, penggunaan *smartphone* berpengaruh sebesar 16,2% terhadap keinginan siswa untuk belajar. Dapat disimpulkan, bahwa penggunaan *smartphone* memiliki dampak yang signifikan terhadap minat siswa dalam belajar.

**Kata Kunci:** *Smartphone*, Motivasi, Siswa.

DOI: <https://doi.org/10.47134/ptk.v2i2.1200>

\*Correspondence: Ayu Wulandari  
Email: [ayuwulandari@unesa.ac.id](mailto:ayuwulandari@unesa.ac.id)

Received: 11-12-2024  
Accepted: 04-01-2025  
Published: 02-02-2025



**Copyright:** © 2024 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

**Abstract:** This study examines the effects of *smartphone* use on SMKN 1 Driyorejo pupils' motivation to learn. In this study, 74 students were given questionnaires to complete in order to gather data using quantitative approaches. According to the  $t$  test results, the alternative hypothesis was accepted since the computed  $t$  value of 2.358 was higher than the  $t$  table of 1.666. The study's findings indicate that students' motivation to learn is impacted by *smartphone* use by 16.2%. Therefore, it can be said that students' motivation to learn is significantly impacted by *smartphone* use.

**Keywords:** *Smartphone*, Motivation, Student.

## Pendahuluan

Pendidikan yakni sebuah lembaga yang dilaksanakan dengan teratur juga dibutuhkan oleh semua orang. Pendidikan didefinisikan dalam Undang-Undang No. 3 Tahun 2002 yakni prosedur pembelajaran aktif juga terencana yang bertujuan untuk meningkatkan potensi siswa. Teknologi diperlukan dalam dunia pendidikan saat ini untuk menyusun, menerapkan, menilai, dan memfasilitasi akses siswa ke alat pembelajaran dan sebagai umpan balik. Pendidikan di Indonesia telah diubah oleh pandemi COVID-19. Kementerian Pendidikan mengeluarkan kebijakan baru tentang Pedoman Penyelenggaraan Pembelajaran dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19 melalui SE No. 15 Th. 2020. Tujuan dari kebijakan ini adalah untuk memastikan bahwa siswa tetap menerima pendidikan, dan untuk mencegah

penyebaran virus, siswa harus beralih ke pembelajaran daring, atau online, yang dapat dilakukan di rumah masing-masing. Diharapkan bahwa ini akan mampu mencapai tujuan pembelajaran tanpa terhalang ruang dan waktu (Zulfa & Mujazi, 2022).

Kehidupan manusia saat ini telah berubah dalam berbagai aspek karena komunikasi dan teknologi informasi berkembang dengan cepat. Salah satu contohnya adalah bidang komunikasi. Bidang komunikasi telah mengalami banyak kemajuan. Salah satunya adalah komunikasi melalui perangkat elektronik. *Smartphone* merupakan perangkat elektronik yang memiliki kegunaan khusus dan merupakan salah satu contoh perkembangan komunikasi elektronik yang paling maju. Produk ini memiliki banyak fitur yang membantu pengguna mengulik informasi, menjelajahi internet, membaca berita, dan menemukan hiburan sesuai dengan minat. *Smartphone* biasanya memiliki fitur seperti kamera, internet, prnrman lokasi, panggilan video, SMS, surat elektronik (*e-mail*), bluetooth, wifi, game, musik, dan lain-lain. Karena *smartphone* memiliki banyak bagian-bagian, setiap orang harus memilikinya (Afandi et al., 2020).

*Smartphone* yakni alat canggih genggam yang *up-to-date* dan juga teknologi yang memiliki fungsi khusus. Ini adalah peranti atau instrumen elektronik yang di desain modern daripada sebelumnya dan dimaksudkan untuk memudahkan manusia. Hampir semua siswa memiliki *smartphone* dan mengerti bahwa *smartphone* telah masuk ke dunia pendidikan. *Smartphone* memiliki banyak keuntungan terutama bagi siswa, salah satunya adalah kemampuan untuk melihat materi pembelajaran, yang dapat diakses melalui *smartphone* dan laptop. Siswa SMA/SMK sering menggunakan fitur ini. Siswa dapat lebih mudah mengirim dan menerima tugas sekolah dengan *smartphone*. *Smartphone* juga dapat membantu siswa mengumpulkan, mengerjakan, dan mencari sumber pembelajaran. Sangat penting untuk memakai *smartphone* untuk belajar. Siswa memakai *smartphone* agar memudahkan menyelesaikan tugas sekolah dan berkomunikasi dengan teman dan orang lain. Ada kemungkinan bahwa *smartphone* dapat memengaruhi bagaimana siswa mengikuti kelas. Tergantung pada perspektif kita, ketergantungan para pelajar dapat dianggap baik atau buruk. Setiap orang bertanggung jawab atas cara mereka menggunakan dengan benar dan sesuai kebutuhan (Ardyansyah, 2019).

Semakin majunya teknologi saat ini banyak menciptakan transformasi besar di kehidupan manusia, yang telah membuat pekerjaan manusia lebih mudah dalam semua hal. Dunia memasuki era globalisasi kontemporer berkat kemajuan teknologi yang cepat. Kehidupan modern menuntut kehidupan yang efektif. Jadi, penting agar terus turut ikut akan mempelajari perkembangan teknologi agar percaya diri saat menghadapi era digital saat ini. *Smartphone* ialah teknologi digital yang sangat marak digunakan masyarakat. *Smartphone* menjadi kebutuhan penting bagi masyarakat terutama pelajar, hal ini tidak dipungkiri karena mudah untuk dibawa dan mendukung dalam mengerjakan tugas sekolah dan kegiatan lainnya. *Smartphone* biasanya juga digunakan sebagai media hiburan, alat komunikasi jarak jauh, dan alat pencarian global. Semua orang dapat merasa dekat dengan dunia melalui *smartphone*, yang juga menjadi alat untuk menghibur diri sendiri dan orang lain. Semua orang menjadi tidak terkontrol

saat menggunakan *smartphone* karena faktor-faktor ini. Tetapi ada beberapa hal yang dapat berbahaya, terutama bagi siswa sekolah (Rika et al., 2023).

Adanya *smartphone* bukan hanya dapat bermanfaat tapi dapat pula berbahaya bagi mereka kalau penggunaannya berlebihan. Siswa kadang-kadang mengalami masalah dengan proses belajar karena terlalu banyak menggunakan *smartphone*. Karena terlalu senang bermain *smartphone* mereka, banyak dari mereka yang menjadi terdistraksi dan tidak menyimak saat pelajaran berlangsung. Akibatnya, siswa terkadang tidak menyelesaikan pekerjaan mereka karena asik bermain. Juga tidak jarang dari mereka bermain hingga dini hari. Hal tersebut memengaruhi tujuan utama dalam penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar mereka hingga prestasi belajar siswa saat di kelas (Afandi et al., 2020).

Memakai *smartphone* saat kegiatan belajar bisa memengaruhi motivasi belajar siswa, yang dapat berdampak baik atau buruk. Pemakaian *smartphone* saat kegiatan belajar dapat berdampak negatif karena para peserta didik menggunakan *smartphone* dengan cara yang tidak sesuai dengan pembelajaran, seperti bermain game online, menonton video di YouTube, dan mengakses sosial media, yang mengganggu konsentrasi siswa. Kecanduan *smartphone* berbahaya bagi kesehatan anak, terutama anak-anak. Radiasi yang dihasilkan oleh *smartphone* dapat menyebabkan kanker, tumor otak, alzheimer, parkinson, dan sakit kepala. Dengan adanya dampak positif dan negatif dari penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran, ada kemungkinan bahwa siswa memiliki motivasi yang lebih kecil atau lebih besar untuk mengikuti pelajaran (Cita Ayni Putri Silalahi, Putri Cahayati, 2021; Rachmawati, 2022).

Penggunaan *smartphone* secara berlebihan dapat menyebabkan siswa mengalami kejenuhan dan kehilangan fokus lebih lagi penggunaan *smartphone* tanpa adanya pengawasan. Tanda-tanda berikut menunjukkan siswa yang jenuh dan kehilangan fokus saat belajar daring: mereka tidak fokus pada pelajaran, berbincang dan bersenda gurau bersama dengan temannya, mengabaikan instruksi guru, dan sampai-sampai ada yang terlelap saat kegiatan pembelajaran secara *online*. Akan hal tersebut tentunya mereka pastinya melewatkan dan ketinggalan banyak hal dalam situasi seperti peluang dan waktu. Akan ada masalah kehilangan pembelajaran dan kualitas pendidikan yang rendah di Indonesia jika hal ini dibiarkan berlanjut. Dampak buruknya terjadi pada frekuensi penggunaan *smartphone* dan mempengaruhi hasil studi mereka. Peserta didik yang sudah biasa memakai *smartphone* kecenderungan mengalami masalah pada tidur mereka yang dimana menjadi berantakan dan mereka sulit fokus dan tidak dapat berpikir kritis pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung (Zulfa & Mujazi, 2022).

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh para ahli: Menurut Mc. Donald, yang di kutip oleh Sardiman (2003: 198) dalam (Wolfman, 2013) Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditunjukkan oleh "*feeling*" dan didahului oleh tanggapan terhadap tujuan. Sedangkan motivasi belajar sendiri menurut Endang Sri Astuti (2010: 67) Perilaku siswa di sekolah dapat memengaruhi motivasi mereka untuk belajar, "Motivasi belajar merupakan sesuatu yang mendorong, menggerakkan, dan

mengarahkan siswa dalam belajar." Yang sependapat dengan Palardi (2013:33) "Motivasi belajar mengambil peran kunci dalam memberi gairah, semangat, dan rasa senang pada kegiatan pembelajaran, hingga individu dengan motivasi yang tinggi memiliki energi yang besar untuk melakukan aktivitas pembelajaran". Sedangkan motivasi belajar, dari pendapat Dodies (1991:77), adalah kegiatan yang mendorong seseorang untuk menuntut ilmu lebih sungguh-sungguh dan lebih lama (Wolfman, 2013).

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan oleh para ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah kekuatan yang mendorong, mengarahkan, dan mendukung siswa dalam mendapatkan sumber belajar untuk mempermudah dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar sangat penting karena dapat memengaruhi perilaku siswa, agar mereka lebih bersemangat, nyaman, dan senang dalam menjalankan proses belajar baik di sekolah maupun di rumah. Siswa akan lebih termotivasi dalam belajar, tekun dan berdedikasi untuk mencapai tujuan belajar mereka.

Menurut Marselius Sampe Tondok dalam artikel di Harian Surabaya Post pada 24 Maret 2013 "*Smartphone* merupakan perangkat ponsel yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dasar (SMS dan Telepon), juga dapat bekerja layaknya komputer mini yang banyak memiliki manfaat terhadap kehidupan sekarang,". Namun, menurut Uswatun dalam Ningsih (2017, hlm. 5), dampak penggunaan *smartphone* meliputi: (1) membuat siswa malas belajar; (2) mengganggu konsentrasi belajar siswa; (3) melupakan tugas dan kewajiban; (4) menghambat pertumbuhan anak; (5) mempengaruhi sikap dan perilaku; dan (6) membuang-buang (Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, 2020).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwasanya motivasi belajar merupakan hal penting yang akan berpengaruh peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah, sedangkan *smartphone* merupakan suatu alat untuk mencari informasi yang penggunaannya juga memiliki pengaruh besar terhadap motivasi belajar siswa itu sendiri. Jika penggunaan *smartphone* tidak sesuai atau dalam penggunaan yang buruk maka dampaknya akan mempengaruhi pemikiran dan kualitas belajar siswa. Siswa tidak akan bisa fokus dan berpikir kritis, karena sudah terbiasa menggunakan kemudahan tanpa adanya proses mempertimbangkan jawaban dengan membaca dan lain sebagainya.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian lainnya berfokus pada analisis media pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar menjadi variabel utama yang dipengaruhi oleh teknologi, misalnya *smartphone*. Sebaliknya, dalam penelitian lain, dimungkinkan untuk menggunakan variabel yang berbeda, seperti prestasi akademik, penekanan siswa, dan kepuasan belajar. Selain itu terdapat perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian lain yang dilakukan di lokasi berbeda yaitu di SMKN 1 Driyorejo yang mempunyai konteks sosial budaya berbeda dengan penelitian lain yang dilakukan di sekolah atau daerah berbeda. Kajian "Analisis Penggunaan *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMKN 1 Driyorejo"

memberikan wawasan penting bagaimana teknologi mempengaruhi proses pendidikan. Dengan hasil yang menunjukkan hubungan positif, penelitian ini menyoroti pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan.

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap keinginan siswa untuk belajar. Penelitian ini sangat penting untuk memperbaiki keinginan dan motivasi siswa untuk belajar dan bersekolah, karena anak-anak mulai menghabiskan banyak waktu setiap hari bermain *smartphone*, baik di rumah maupun di sekolah (Sobon et al., 2020). Untuk itu kami membuat rencana penelitian dengan judul "Analisis Pemanfaatan *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar di SMKN 1 Driyorejo" berdasarkan latar belakang dan urgensi masalah tersebut. Rumusan masalah penelitian adalah "Apakah ada pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa SMKN 1 Driyorejo?" Sedangkan tujuan penelitian adalah untuk menganalisis dan menentukan seberapa besar pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa SMKN 1 Driyorejo.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan temuan dengan menggunakan teknik statistik atau metode lainnya secara kuantitatif (pengukuran). Pendekatan kuantitatif ini berfokus pada variabel-variabel yang ada (Andra Tersiana, S.TP, 2018).

Penelitian ini mengambil data berdasarkan kuisisioner yang telah disebar sebagai alat instrumen pengujian. Sebagai alat penelitian, kuisisioner yaitu daftar pernyataan atau pertanyaan yang disusun berdasarkan variabel-variabel yang ada (Setiawan, 2015). Pada penelitian ini, kuisisioner dan dokumentasi digunakan sebagai metode pengumpulan data primer dan sekunder. Penelitian ini akan memberikan kuisisioner tertutup dengan pilihan jawaban alternatif. Siswa mengisi kuisisioner yang terdiri dari 22 pertanyaan, dengan jenis data yang dihasilkan berupa data.

Adapun populasi yang diteliti yaitu seluruh siswa kelas X SMKN 1 Driyorejo sebanyak 315 dengan sampel penelitian yaitu kelas X APL 1 sebanyak 37 siswa dan kelas X TEI 3 sebanyak 37 siswa. Teknik pengambilan sampel yang kami gunakan yaitu teknik *Simple Random Sampling*. Teknik *Simple Random Sampling* yaitu dengan dipilih secara acak tanpa adanya syarat atau ketentuan dalam suatu populasi (Ardyansyah, 2019). Pengambilan sampel menggunakan rumus slovin untuk menentukan jumlah sampel yang akan diuji. Sehingga didapat sampel pengujian sebagai berikut:

Tabel 1. Sampel Data Siswa SMKN 1 Driyorejo

Kelas	Jumlah Siswa	Jenis Kelamin	
		Laki-laki	Perempuan
X APL 1	37 Siswa	1	36
XI TEI 3	37 Siswa	32	5
Total	74 Siswa		

Sumber: SMKN 1 Driyorejo

Menurut (Agustian, 2021) Untuk menentukan jumlah sampel minimum yang diperlukan dalam penelitian, terutama dalam kasus di mana populasi yang diteliti sangat besar, rumus Slovin ini dapat digunakan. Rumus ini digunakan untuk memastikan bahwa sampel yang diambil dapat mewakili populasi secara keseluruhan dengan tingkat kesalahan yang diinginkan. Berikut adalah rumusnya:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Gambar 1. Rumus Slovin

(Sumber: [√ Metode Slovin \(Pengertian, Rumus, dan Contoh Soal\)](#))

Keterangan:

n = Ukuran Sampel/Jumlah Responden

N = Ukuran Populasi

E = Presentase Kelonggaran Ketelitian Kesalahan Pengambilan Sampel yang Masih Bisa Ditolehir; e = 0,1

Jenis variabel yang digunakan yaitu ada 2 variabel. Pemanfaatan *smartphone* (X1) sebagai variabel bebas (*independent variable*) dan memiliki 3 indikator penelitian: ketekunan belajar, ulet dalam menghadapi kesulitan, minat dan ketajaman perhatian dalam belajar. Variabel terikat (*dependent variable*) adalah motivasi belajar (Y), yang memiliki lima indikator penelitian: pengetahuan tentang *smartphone*, fungsi *smartphone*, kelebihan *smartphone*, faktor yang memengaruhi penggunaan, kekurangan *smartphone*. Pengujian yang dilakukan yaitu dengan melalui 3 tahap pengujian, yakni :

#### I. Uji Prasyarat

- Uji validitas digunakan untuk menentukan apakah suatu kuesioner sah atau tidak. Uji validitas adalah alat yang digunakan untuk mendapatkan data valid; itu dilakukan dengan menguji jawaban kuesioner dalam program SPSS dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel untuk tingkat signifikansi 5%. Jika r hitung  $\geq$  r tabel, maka pertanyaan valid; jika r hitung  $<$  r tabel, maka pertanyaan tidak valid (Ulum, 2016).
- Uji reliabilitas adalah alat yang digunakan untuk mengukur atau mengevaluasi seberapa baik suatu kuisisioner dalam indikator suatu variable. Jika nilai R alpha  $\geq$  dari 0.06, maka suatu variabel dapat dikatakan reliable (Ulum, 2016).
- Dalam penelitian, uji normalitas sangat penting untuk menentukan apakah data yang dikumpulkan mengikuti distribusi normal. Hal ini sangat penting karena banyak metode analisis statistik, terutama yang bersifat parametrik, mengasumsikan bahwa data berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal. Jika asumsi ini tidak terpenuhi, hasil analisis dapat menjadi tidak valid dan menghasilkan kesimpulan yang salah. Uji normalitas membantu peneliti memastikan bahwa teknik statistik yang tepat digunakan, yang membuat hasil penelitian lebih dapat diandalkan (Sintia et al., 2022).

#### II. Uji hipotesis digunakan untuk menentukan seberapa signifikan pengaruh kombinasi variabel bebas dan variabel terikat. Terdapat dua cara sebagai berikut:

H<sub>0</sub>: Data berdistribusi t

H<sub>1</sub>: Data tidak berdistribusi t

*Smartphone* terhadap motivasi belajar

H<sub>0</sub>: Variabel motivasi belajar tidak terpengaruh secara signifikan oleh penggunaan *smartphone*.

H<sub>a</sub>: Penggunaan *smartphone* memengaruhi variable.

- Membuat keputusan berdasarkan angka probabilitas signifikansi, yaitu:
  1. Apabila probabilitas signifikan  $>0,05$ , maka H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>a</sub> ditolak.
  2. Apabila probabilitas signifikan  $<0,05$ , maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima (Adikusuma, 2020).
- Berdasarkan nilai t, uji hipotesis yang dilakukan pada uji t adalah:
  1. Jika t hitung  $<$  t tabel, maka H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>a</sub> ditolak.
  2. Jika t hitung  $>$  t tabel, maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. (Qurnia Sari et al., 2017).

H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>a</sub> ditolak (tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y), H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima (maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y).

## Hasil Penelitian

### 1. Uji Instrumen

#### 1.1 Uji Validitas

Suatu item soal di nyatakan valid apabila r hitung  $>$  r tabel. Hasil uji Validitas masing masing variabel penggunaan *Smartphone* dan motivasi belajar adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Uji Validitas

Item Soal	N	r hitung	r tabel	Sig	Keterangan
Soal 1	74	0.531	0,228	0,000	Valid
Soal 2	74	0.527	0,228	0,000	Valid
Soal 3	74	0.507	0,228	0,000	Valid
Soal 4	74	0.422	0,228	0,000	Valid
Soal 5	74	0.701	0,228	0,000	Valid
Soal 6	74	0.449	0,228	0,000	Valid
Soal 7	74	0.618	0,228	0,000	Valid
Soal 8	74	0.646	0,228	0,000	Valid
Soal 9	74	0.688	0,228	0,000	Valid
Soal 10	74	0.753	0,228	0,000	Valid
Soal 11	74	0.605	0,228	0,000	Valid

(Sumber: Data Variabel X yang diolah melalui SPSS)

Tabel 3. Uji Validitas

Item Soal	N	r hitung	r tabel	Sig	Keterangan
Soal 12	74	0.515	0,228	0,000	Valid
Soal 13	74	0.589	0,228	0,000	Valid
Soal 14	74	0.546	0,228	0,000	Valid
Soal 15	74	0.499	0,228	0,000	Valid
Soal 16	74	0.633	0,228	0,000	Valid
Soal 17	74	0.619	0,228	0,000	Valid
Soal 18	74	0.525	0,228	0,000	Valid
Soal 19	74	0.456	0,228	0,000	Valid
Soal 20	74	0.557	0,228	0,000	Valid
Soal 21	74	0.578	0,228	0,000	Valid
Soal 22	74	0.595	0,228	0,000	Valid

Instrumen berdasarkan tabel 1 dan 2 menunjukkan bahwa untuk variabel penggunaan *smartphone* memperoleh nilai  $r$  hitung antara 0,422 sampai dengan 0,753 lebih besar dari  $r$  tabel 0,228, sehingga dinyatakan valid, Sementara itu untuk instrumen motivasi belajar memperoleh nilai  $r$  hitung antara 0,456 sampai dengan 0,633 lebih besar dari  $r$  tabel yaitu 0,228, sehingga dinyatakan valid.

## 1.2 Uji Realibilitas

Hasil Pengujian Realibilitas pada variabel penggunaan *Smartphone* dan Motivasi belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Realibilitas

Variabel	N of item	Cronbach'sAlpha	Keterangan
Penggunaan Smartphone	11	0.805	Realibel
Motivasi Belajar	11	0.767	Realibel

Sumber: Data Variabel X dan Y yang diolah melalui SPSS

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat nilai *Cronbach's Alpha* variabel penggunaan *smartphone*  $0,805 > 0,06$  maka dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan *smartphone* reliabel. Sedangkan nilai *Cronbach's Alpha* variabel motivasi belajar  $0,767 > 0,06$  maka dapat disimpulkan bahwa variabel motivasi belajar reliabel.

## 2. Uji Prasyarat

### 2.1 Uji Normalitas

Hasil Pengolahan Normalitas data disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. Uji Normalitas

Variabel	Kolmogorov-Smirnov			Keterangan
	Statistic	df	Sig.	
Penggunaan Smartphone	0,084	74	0,200	Normal
Motivasi Belajar	0,100	74	0,062	Normal

Sumber: Data yang diolah melalui SPSS

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 5, dapat dilihat bahwa semua uji normalitas menghasilkan nilai signifikansi  $> \alpha$ , dengan tignkat signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa data pada Tabel 5 berdistribusi normal.

## 3. Uji Hipotesis (Uji-T)

Hasil Pengolahan hipotesis data disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Pengaruh Pemanfaatan *Smartphone* (X), terhadap Motivasi Belajar (Y)

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	XTOTAL - YTOTAL	1.568	5.720	.665	.242	2.893	2.358	73	.021

Sumber : Data yang diolah melalui SPSS

Uji t digunakan untuk menguji hipotesis. Dengan menggunakan uji t ini, pengaruh yang signifikan yang dimiliki variabel pengetahuan terhadap variabel keterlibatan dapat dihitung. Besarnya nilai t hitung (t hit) adalah 2.358 (lihat dalam tabel). Karena nilai t hitung antara X1 (pemanfaatan *smartphone*) dengan Y (motivasi belajar) yang diperoleh lebih besar dari nilai t tabel, yakni  $t_{hitung} = 2.358$  dan  $(t_{tabel}) = 1.666$ , maka  $H_0$  ditolak dan menerima  $H_a$ . Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa koefisien regresi berarti penggunaan *smartphone* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel 7. Uji Hipotesis (Uji-t)

Variabel	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	Keterangan
Penggunaan Smartphone	46.01	74	5.349	0.622	Berpengaruh Positif
Motivasi Belajar	44.45	74	5.110	0.594	Berpengaruh Positif

Sumber : Data yang diolah melalui SPSS

Tabel 8. Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.403 <sup>a</sup>	.162	.151	4.710

Sumber : Data yang diolah melalui SPSS

Berdasarkan tabel 8 menunjukkan bahwa hasil Uji-t diperoleh hasil nilai sig 0,000 yang artinya nilai sig  $0,000 < 0,05$ . Berarti Variabel pemanfaatan *Smartphone* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa SMKN 1 Driyorejo. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa Hipotesis (Uji-t) yang diajukan dalam penelitian ini "diterima" (berpengaruh positif Variabel X terhadap Variabel Y). Sedangkan nilai R Square yang ditunjukkan pada tabel 8 dibawah ini diperoleh sebesar 0,162 yang berarti bahwa variabel bebas pemanfaatan *Smartphone* mempengaruhi variabel motivasi belajar sebesar 16,2% sedangkan sisanya sebesar 83,8% dipengaruhi faktor lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil uji t yaitu nilai t hitung 2.358, lebih besar dari tabel 1.666 dengan tingkat signifikansi 0.000, menunjukkan bahwa ada pengaruh variabel penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa SMKN 1 Driyorejo, berdasarkan hasil uji

hipotesis di atas. Selanjutnya, nilai koefisien determinasi sebesar 0,162 ditemukan dari hasil pengujian R Square di tabel Model *Summary*. Ini menunjukkan bahwa variabel penggunaan *smartphone* (X1) memiliki pengaruh sebesar 16,2% terhadap kontribusi dan motivasi belajar siswa (Y), sementara 83,8% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain selain variabel penggunaan *smartphone*. Hal ini akan menunjukkan bahwa *smartphone* dapat mempengaruhi keinginan siswa untuk belajar. Semakin kecil prosentase yang dipengaruhi oleh *smartphone*, maka berdampak baik terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Driyorejo.

Apabila digunakan sebagai alat pembelajaran digital, *smartphone* dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Lin et al., 2017) dalam (Sobon et al., 2020), pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMKN 1 Driyorejo. Dalam teori motivasi dan pembagiannya, penggunaan *smartphone* adalah salah satu contoh motivasi ekstrinsik di mana kegiatan luar siswa mendorong mereka untuk belajar. Penggunaan *smartphone* termasuk faktor eksternal yang memengaruhi motivasi siswa SMKN 1 Driyorejo. Siswa menjadi malas belajar karena mereka secara langsung bergantung pada *smartphone*. Belajar pada dasarnya membutuhkan motivasi. Tanpa motivasi, siswa tidak akan tertarik untuk belajar, akan lebih cepat bosan dan malas mengerjakan tugas guru. Dengan kata lain, hasil belajar akan lebih baik jika ada motivasi. Ketika siswa menggunakan *smartphone* dalam pembelajaran, ada banyak alasan mengapa mereka merasa lebih termotivasi. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Lin et al., 2017) di dalam (Sobon et al., 2020) terhadap 31 guru di sekolah dasar tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran, 31,1 persen dari mereka menjawab bahwa alasan mereka menggunakan teknologi adalah untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa untuk belajar di kelas (Badejo & Chakraborty, 2022) dalam (Sobon et al., 2020).

Penggunaan *smartphone* siswa memiliki pengaruh sebesar 3% terhadap motivasi mereka untuk belajar, dengan variabel lain yang dipengaruhi dengan tingkat signifikansi 0,03. Ikhsan dan Kuntari mengatakan bahwa daripada membaca buku, mahasiswa dewasa ini lebih cenderung menggunakan ponsel mereka setiap saat. *Smartphone* hanya menggunakan fitur tertentu, seperti browser web, internet, dan game (Ikhsan & Kuntari, 2022). Faktanya serupa dengan temuan penelitian (Satrianawati, 2017), yang menemukan bahwa orang tua memberi kasing sayang palsu pada anak, membuat mereka terabaikan. Orang tua melakukan memberikan dan menyediakan fasilitas kepada anak-anak mereka, seperti bermain game, menonton TV, dan *smartphone*. Hal ini membuat anak malas belajar dan lebih suka hal-hal instan dari *smartphone*, bahkan dapat menyebabkan hasil belajar yang buruk.

Beberapa uraian tersebut sesuai dengan hasil penelitian: penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa SMKN 1 Driyorejo hanya 16,2%, yang menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* bukan faktor utama atau dominan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Angket yang dibagikan menunjukkan bahwa siswa SMKN 1 Driyorejo hanya memiliki *smartphone* dalam situasi di mana mereka dapat menggunakannya untuk berkomunikasi, bermain game, berinteraksi dengan media sosial,

dan mengakses internet. Jumlah *smartphone* yang terlalu banyak digunakan oleh siswa menurunkan motivasi mereka untuk belajar, baik di sekolah maupun di rumah. Siswa lebih suka bermain game dan hiburan daripada menggunakan *smartphone* dalam konteks pembelajaran atau sumber belajar.

## Kesimpulan

Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keinginan siswa SMKN 1 Driyorejo untuk belajar. Nilai  $t$  tabel 1.666 lebih kecil dari nilai  $t$  hitung, yang menunjukkan bahwa *smartphone* memengaruhi motivasi belajar siswa sebesar 16,2%. Faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini dipengaruhi sebesar 83,8%.

*Smartphone* dalam pendidikan dapat bermanfaat untuk dua sisi. Di satu sisi, mereka membantu siswa mengakses informasi dan menyelesaikan tugas dengan lebih cepat dan mudah, tetapi penggunaan *smartphone* yang tidak terkendali dapat menyebabkan siswa menjadi tidak fokus dan tidak termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, penting bagi siswa dan pendidik untuk memanfaatkan teknologi dengan hati-hati karena dapat meningkatkan proses belajar yang lebih efisien dan efektif.

Menurut penelitian ini, orang tua dan sekolah harus bekerja sama untuk memantau penggunaan *smartphone* siswa untuk memastikan bahwa itu difokuskan pada kegiatan yang mendukung pembelajaran. Selain itu, untuk memaksimalkan manfaat teknologi ini dan mengurangi efek negatifnya, perlu ada kebijakan dan pedoman yang jelas tentang penggunaan *smartphone* di sekolah.

## Referensi

- Adikusuma, R. F. (2020). *Pengaruh Penggunaan Smartphone, Motivasi Belajar, Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi SMA Negeri Se-Kota Malang*. 1. <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/42921>
- Afandi, M., Djunaidi, & Nashiroh, P. K. (2020). Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI MIPA SMAN 10 Semarang. *Jurnal Pendidikan*, 8(1), 43–51. <https://unimuda.ejournal.id/jurnalpendidikan/article/view/360>
- Agustian. (2021). Metode Slovin: Pengertian, Rumus, dan Contoh Soal. In *Rumus pintar.com*.
- Andra Tersiana, S.TP, M. S. (2018). *Metode Penelitian*.
- Ardyansyah, S. S. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Bagi Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Itn Malang. *Jurnal Valtech*, 2(2), 160–164. <https://ejournal.itn.ac.id/index.php/valtech/article/view/1907>
- Badejo, J. A., & Chakraborty, J. (2022). The effects of technology on incarcerated student motivation and engagement in classroom-based learning. *Human-Intelligent Systems Integration*, 4(3–4), 71–80. <https://doi.org/10.1007/s42454-022-00044-8>

- Cita Ayni Putri Silalahi, Putri Cahayati. (2021). Penggunaan *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ips*, 2(2), 69–73. <https://doi.org/10.32696/jpips.v2i2.983>
- Ikhsan, D., & Kuntari, S. (2022). Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA di Kp. Pasirsalam. *Tsaqofah*, 2(3), 354–365. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v2i3.378>
- Lin, M. H., Chen, H. C., & Liu, K. S. (2017). A study of the effects of digital learning on learning motivation and learning outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7), 3553–3564. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00744a>
- Qurnia Sari, A., Sukestiyarno, Y., & Agoestanto, A. (2017). Batasan Prasyarat Uji Normalitas dan Uji Homogenitas pada Model Regresi Linear. *Unnes Journal of Mathematics*, 6(2), 168–177. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujm>
- Rachmawati, N. H. (2022). Pengaruh *Smartphone* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 4(2), 79–85. <https://doi.org/10.29303/jwd.v4i2.172>
- Rika, S., Yunus, M., & Muriati, S. (2023). Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bosowa 200 Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sd Inpress Paropo Kota Makassar The Impact Of Using *Smartphone* On Learning Motivation Students Sd Inpres Paropo Kota Makassar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 200–209.
- Satrianawati. (2017). Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar*, 4(1), 54–61.
- Setiawan, N. (2015). *Teknik Sampling*. 25–28.
- Sintia, I., Pasarella, M. D., & Nohe, D. A. (2022). Perbandingan Tingkat Konsistensi Uji Distribusi Normalitas Pada Kasus Tingkat Pengangguran di Jawa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika, Statistika, Dan Aplikasinya*, 2(2), 322–333.
- Sobon, K., Mangundap, J. M., & Walewangko, S. (2020). Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Mapanget Kota Manado. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 3(2), 97–106. <https://doi.org/10.36379/autentik.v3i2.38>
- Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, R. S. (2020). Kajian Teori Tentang Penggunaan *Smartphone*. *Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan Farmaka Tropis Fakultas Farmasi Universitas Mualawarman, Samarinda, Kalimantan Timur*, April, 5–24.
- Ulum, H. M. (2016). Uji Validitas Dan Reliabilitas. *Buku Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas*, 2009, 67.
- Wolfman, L. S. B. A. (2013). Pola Belajar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Zulfa, N. A., & Mujazi, M. (2022). Pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap konsentrasi belajar siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(3), 574. <https://doi.org/10.29210/30032126000>