

Hubungan Penggunaan Smartphone dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Cimone 5 Kota Tangerang

Melihan Dani¹, Eka Yulyawan Kurniawan², Yeni Nuraeni³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Tangerang

e-mail: danimelihan@gmail.com¹, ekayeka88@gmail.com²,
ftkipasca@gmail.com³

Abstrak

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik di SD Negeri Cimone 5 Kota Tangerang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Cimone 5 Kota TANGERANG. Metode penelitian yang digunakan adalah dengan menyebarkan anket/kuesioner penelitian berjumlah 40 peserta didik kelas IV A dan IV B. Teknik pengambilan sampel menggunakan proporsionate stratified random sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan skala likert diuji validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data menggunakan korelasi product moment. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Cimone 5 Kota Tangerang yaitu berada pada taraf "kuat".

Kata kunci: *Penggunaan Smartphone, Motivasi Belajar, Sekolah Dasar.*

Abstract

The problem in this study is the low learning motivation of students at Cimone 5 Public Elementary School, Tangerang City. This study aims to determine the relationship between smartphone use and learning motivation of fourth grade students at SD Negeri Cimone 5, TANGERANG City. The research method used is to distribute observations, interviews, questionnaires and documentation. The research sample consisted of 40 students in grades IV A and IV B. The sampling technique used proportional stratified random sampling. Data collection techniques using a questionnaire with a Likert scale were tested for validity and reliability. Data analysis technique uses product moment correlation. The results of the study showed that there was a significant relationship between the use of smartphones and the learning motivation of fourth grade students at SD Negeri Cimone 5 Tangerang City, which was at the "strong" level.

Keywords : *Smartphone Use, Motivation To Learn, Elementary School.*

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, khususnya pendidikan formal, manusia dapat belajar dengan terstruktur dan difasilitasi dengan baik. Karena dengan pendidikan, karakter setiap individu akan dibentuk. Hal ini sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang dituangkan dalam UU Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sisdiknas pasal 3, yaitu pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan dan pengajaran adalah suatu proses yang sadar tujuan. Tujuan dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk memberikan rumusan hasil yang diharapkan siswa setelah melaksanakan pengalaman belajar (Sadirman,2004).

Pada zaman sekarang kebanyakan orang tua dapat menggunakan *smartphone* sebagai anggapan bahwa *smartphone* dapat menjadi teman bermain anak yang aman dan mudah dalam pengawasan. Sehingga peran orang tua sekarang sudah tergantikan oleh *smartphone* yang seharusnya menjadi teman bermain. *smartphone* tidak hanya menimbulkan dampak negatif pada anak, karena juga ada dampak positif, diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur respon anak dalam bermain, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu dalam meningkatkan kemampuan otak anak-anak selama dalam pengawasan yang baik. Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Tapi dengan adanya *smartphone* ini tentunya tidak hanya dampak positif yang bisa disarakan, dampak negatif dari *smartphone* ini pun sangat besar dirasakan terlebih oleh kalangan pelajar. Sejalan dengan pernyataan tersebut “penggunaan *smartphone* berlebih terhadap siswa terkadang menimbulkan masalah pada proses belajar”. (Saroinsong, 2016: 212).

Bagi anak yang masih aktif dalam lingkup sekolah seringkali lebih fokus untuk bermain *smartphone* daripada fokus terhadap pembelajaran. Tidak sedikit siswa ketika kegiatan belajar dalam kelas berlangsung, anak cenderung terlihat tidak fokus dalam memperhatikan guru yang sedang mengajar bahkan sampai terkantuk-kantuk di sekolah dikarenakan anak terlalu asik bermain *smartphone* mereka, disamping itu pun berdampak terhadap tugas sekolah yang diberikan oleh guru seringkali tidak dikerjakan oleh siswa karena waktu untuk belajar ataupun mengerjakan seringkali tersita waktu dengan bermain *smartphone*. Ariwaseso (2011: 5) menurutnya prestasi adalah “hasil dari pembelajaran atau perubahan yang melibatkan Sains, Keterampilan, dan Sikap setelah proses tertentu, sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Untuk tercapainya prestasi belajar pasti ada faktor-faktor yang mempengaruhinya sehingga tercapai kepada hasil dari suatu belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dalam teori

kognitif sosial (*social cognitive theory*) menurut Bandura (dalam yuzarion) dibangun dari dua faktor utama yaitu. Pertama,

Tercapai tidaknya tujuan pengajaran salah satunya adalah terlihat dari prestasi belajar yang diraih siswa. Dengan prestasi yang tinggi, para siswa mempunyai indikasi berpengetahuan yang baik. Pendidikan yaitu suatu proses pembelajaran pengetahuan, kemampuan serta keterampilan yang dilihat kebiasaan setiap orang, yang menjadi bahan warisan dari orang sebelumnya hingga sekarang. Pendidikan sangat di butuhkan dalam penunjang pengetahuan serta penelitian ataupun pelatihan. Ada yang mengatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dengan cara yang sistematis dan dinamis. Hal ini sebagai tujuan mewujudkan pembelajaran serta meningkatkan potensi dari setiap peserta didik.

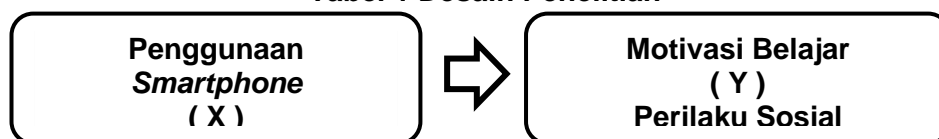
Smartphone adalah salah satu hasil dari perkembangan teknologi yang memiliki kecanggihan yang bukan hanya dikonsumsi oleh usia muda atau mahasiswa melainkan sudah masuk pada usia sekolah dasar. *Smartphone* (ponsel cerdas) bukan hanya sebagai alat komunikasi melainkan untuk keperluan lain seperti *browsing 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. Identifikasi Masalah, berdasarkan latar belakang dapat diidentifikasi dalam beberapa permasalahan, yaitu sebagai berikut: Penggunaan *smartphone* atau telepon pintar dikalangan siswa. menurunkan motivasi belajar siswa. Terdapat siswa menggunakan *smartphone* untuk mengakses media social dan membuat berkurangnya waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar. *smartphone* membuat siswa merasa belajar bukan focus utama.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian yang menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan menggunakan angket, wawancara dan dokumentasi. Dalam penelitian ini variabel terikat adalah Y dan variabel bebas adalah X. Desain penelitiannya adalah:

Tabel 1 Desain Penelitian



Keterangan :

X = Penggunaan *Smartphone* (*Variabel Terikat*)

Y = Motivasi Belajar (*Variabel bebas*)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Hasil Uji Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan Chi Kuadrat (χ^2) dan dilakukan pada taraf signifikansi 5% dengan kriteria sebagai berikut:
 χ^2 hitung $\leq \chi^2$ tabel : Data berdistribusi normal
 χ^2 hitung $> \chi^2$ tabel : Data berdistribusi tidak normal.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Variabel Penggunaan Smartphone

Variabel	Banyak Sampel	χ^2 hitung	χ^2 tabel	Kesimpulan Data
Penggunaan <i>Smartphone</i>	40	1,986	7,815	Data Berdistribusi Normal

Dari tabel di atas, dengan banyak sampel 40 dan taraf signifikansi 0,05. Didapat χ^2 hitung = 1,986 dan χ^2 tabel = 7,815 yang artinya χ^2 hitung $< \chi^2$ tabel sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Variabel Motivasi Belajar

Variabel	Banyak Sampel	χ^2 hitung	χ^2 tabel	Kesimpulan Data
Motivasi Belajar	40	2,699	7,815	Data Berdistribusi Normal

Dari tabel di atas, dengan banyak sampel 40 dan taraf signifikansi 0,05. Didapat χ^2 hitung = 2,699 dan χ^2 tabel = 7,815 yang artinya χ^2 hitung $< \chi^2$ tabel sehingga dapat disimpulkan bahwa berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan berdasarkan uji kesamaan dua varian dari variabel Penggunaan *smartphone* (X) dengan variabel terikat Motivasi Belajar (Y). Uji homogenitas ini dilakukan dengan uji homogenitas varians galat regresi dengan uji barlett. Pada taraf signifikansi sebesar 0,05 dengan kriteria sebagai berikut:

χ^2 hitung $\leq \chi^2$ tabel: Data galat regresi variabel X dan Y memiliki varians homogen.

χ^2 hitung $> \chi^2$ tabel: Data galat regresi variabel X dan Y memiliki varians tidak homogen.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Variabel Y atas X

Kelompok antara Y atas X	χ^2 hitung	χ^2 tabel	Kesimpulan Data
12	3,226	3,841	Kedua data homogen

Dari tabel di atas, dengan banyak sampel 40 dan taraf signifikansi 0,05. Didapat χ^2 hitung = 3,226 dan χ^2 tabel = 3,841 yang artinya χ^2 hitung < χ^2 tabel sehingga dapat disimpulkan bahwa data galat regresi variabel Y atas X mempunyai varians yang sama atau homogen.

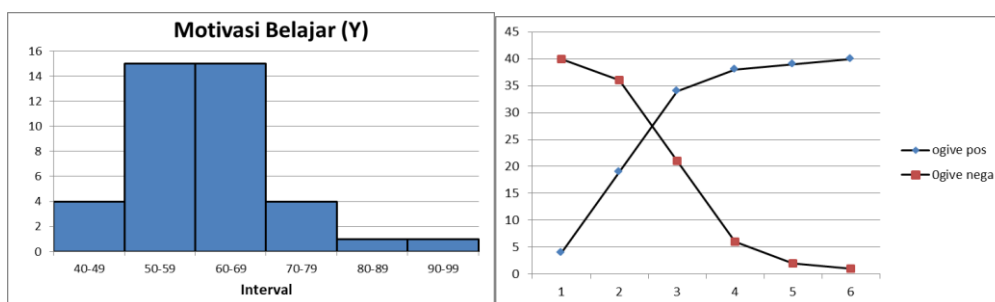
Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Data Hasil Motivasi Belajar

Tabel 5. Hasil Test Motivasi Belajar

INTERVAL	FK	TP	F RELATIF	TITIK TENGAH	
40	49	4	39,5-48,5	10%	44,5
50	59	15	49,5-58,5	38%	54,5
60	69	15	59,5-68,5	38%	64,5
70	79	4	69,5-78,5	10%	74,5
80	89	1	79,5-88,5	3%	84,5
90	99	1	89,5-98,5	3%	94,5
JUMLAH	40				

Berdasarkan tabel di atas maka apabila di interpretasikan, nilai yang berada di interval 6,0 – 6,9 merupakan data yang paling banyak diperoleh oleh siswa. Berdasarkan perhitungan perolehan rata-rata skor motivasi belajar siswa sebesar 61,48. Bila dibentuk dalam grafik histogram dan poligon, maka akan terlihat seperti gambar dibawah ini



Gambar 1 Grafik Histogram dan Poligon

Berdasarkan gambar grafik histogram dan poligon di atas, ada 4 sampel atau 10% yang mendapat nilai 40-49 , 15 sampel atau 38% yang mendapat nilai 50-59 , 15 sampel atau 38% yang mendapat nilai 60-69 , 4 sampel atau 10% yang mendapat nilai 70-79 , 1

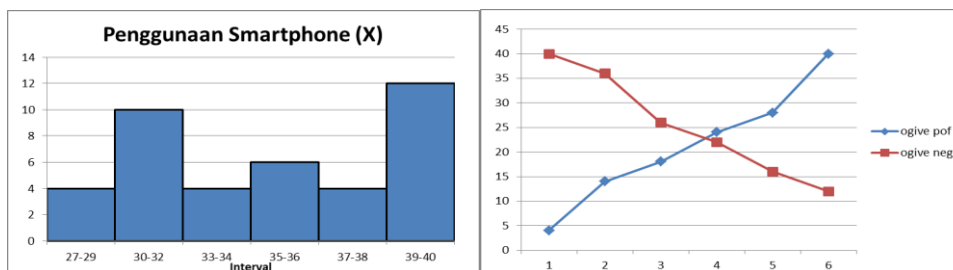
sampel atau 3% Yang mendapat nilai 80-89, 1 sampel atau 3% yang mendapat nilai 90-99. Bila dibentuk dalam grafik ogive, maka akan terlihat seperti digambar diatas. Berdasarkan ogive diatas, interval kelas kurang dari 49,5 memiliki frekuensi kumulatif 4, kurang dari 59,5 memiliki frekuensi kumulatif kurang dari 19, kurang dari 69,5 memiliki frekuensi kumulatif kurang dari 34, kurang dari 79,5 memiliki frekuensi kumulatif kurang dari 38, kurang dari 89,5 memiliki frekuensi kumulatif kurang dari 39, lebih dari 99,5 memiliki frekuensi kumulatif 40.

2. Data Hasil Penggunaan Smartphone

Tabel 6. Hasil Penggunaan Smartphone

INTERVAL		FK	TP	F RELATIF	TITIK TENGAH
27	29	4	39,5-48,5	10%	28
30	32	10	49,5-58,5	25%	31
33	34	4	59,5-68,5	10%	33,5
35	36	6	69,5-78,5	15%	35,5
37	38	4	79,5-88,5	10%	37,5
39	40	12	89.5-98,5	30%	39,5
JUMLAH		40			

Berdasarkan tabel diatas maka apabila di interpretasikan, nilai yang berada di interval 39-40 merupakan data yang paling banyak diperoleh oleh siswa. Berdasarkan perhitungan perolehan rata-rata skor penggunaan smartphone siswa sebesar 34,88. Bila dibentuk dalam grafik histogram dan poligon, maka akan terlihat seperti gambar dibawah ini.



Berdasarkan gambar grafik histogram dan poligon di atas, ada 4 sampel atau 10% yang mendapat nilai 27-29, 10 sampel atau 25% yang mendapat nilai 30-32, 4 sampel atau 10% yang mendapat nilai 33-34, 6 sampel atau 15% yang mendapat nilai 35-36, 4 sampel atau 10% yang mendapat nilai 37-38, 12 sampel atau 30% yang mendapat nilai 39-40. Bila dibentuk dalam grafik ogive, maka akan terlihat seperti gambar diatas. Berdasarkan gambar ogive diatas, interval kelas kurang dari 49,5 memiliki frekuensi kumulatif 4, kurang dari 59,5 memiliki frekuensi kumulatif kurang dari 19, kurang dari 69,5 memiliki frekuensi kumulatif

kurang dari 34, kurang dari 79,5 memiliki frekuensi kumulatif kurang dari 38 kurang dari 89,5 memiliki frekuensi kumulatif kurang dari 39, lebih dari 99,5 memiliki frekuensi kumulatif 40.

Uji Hipotesis Penelitian

Tabel 7. Hasil Perhitungan Uji T-Test

Rxy	Db	Thitung	ttabel $\alpha = 0,05$	Kesimpulan Data
0,284	39	1,990	1,307	H0 tolak

Berdasarkan tabel di atas diketahui $t_{hitung} = 1,990 > t_{tabel} 1,307$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 tolak dan H_1 diterima pada $r_{xy} = 0,284$ artinya penelitian ini telah berhasil menguji kebenaran hipotesis yaitu bahwa sekolah memiliki hubungan penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Cimone 5 Kota Tangerang Karena koefisien korelasi adalah positif, maka makin tinggi penggunaan *smartphone* makin tinggi pula motivasi belajar yang dimiliki siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh bahwa hipotesis yang berbunyi terdapat hubungan penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Kota Tangerang. Karena koefisien korelasi adalah positif, maka makin tinggi penggunaan *smartphone* makin tinggi pula motivasi belajar siswa yang dimiliki. Dalam penelitian ini, kontribusi variabel penggunaan *smartphone* terhadap penggunaan *smartphone* dengan $(r^2_{xy} \times 100\%) = 0,284 \times 100\% = 28,8 \times 100\% = \%$, sehingga hubungan penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Kota Tangerang sebesar 28,80%.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI MIPA SMAN 10 Semarang. *Jurnal Pendidikan*, 8(1), 43-51.
- Aldina, B. F. (2019). HUBUNGAN ANTARA KECERDASAN EMOSIONAL DENGAN MOTIVASI BELAJAR PADA MAHASISWA. *Jurnal Sains Riset*, 9(3), 28-34.
- Andriani, W. S., Sriati, A., & Yamin, A. (2019). GAMBARAN KONTROL DIRI PENGGUNAAN SMARTPHONE PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS DAN SEDERAJAT DI KECAMATAN JATINANGOR. *Jurnal Keperawatan Komprehensif (Comprehensive Nursing Journal)*, 5(2), 101-117.
- Augusta, G. (2018). Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa melalui Motivasi Belajar. *Program Studi Pendidikan Ekonomi Bidang Keahlian Khusus Pendidikan Akuntansi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sananta Dharma Yogyakarta*.
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172-182.
- Fujiyanti, Annisa. 2019. Hubungan Antara Persepsi Terhadap Intensitas Penggunaan Smartphone dengan Motivasi Belajar Pada Peserta Didik Kelas 5 dan 6 SD. (Skripsi).

- Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
http://repository.usd.ac.id/35497/2/149114046_full.pdf diakses 20 November 2020.
- Istiqomah, Wahyu. 2019. Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Semarang. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang, Semarang http://lib.unnes.ac.id/34661/1/1401415254_Optimized.pdf diakses 20 November 2020.
- Iswidharmanjaya, D. (2014). Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan bagi orang tua untuk memahami factor-faktor penyebab anak kecanduan gadget (Vol. 1). Bisakimia
- Khaeriyah, K., & Mahmud, A. (2017). Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone dan Pemanfaatan Internet Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi. *Economic Education Analysis Journal*, 6(1), 140- 149.
- Kuncoro, P. W., & Ratnamiasih, I. (2018). Analisis Dampak Penggunaan Smartphone Pada Prestasi Belajar Mahasiswa Universitas Pasundan Di Bandung (Doctoral dissertation, Perpustakaan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Unpas Bandung).
- Lestari, F. (2016). Skripsi Pengaruh lingkungan keluarga dan fasilitas belajar terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas XI IPS pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 2 Kebumen tahun pelajaran 2015/2016. Universitas Negeri Yogyakarta, 1–153.