

PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN *SMARTPHONE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SDN 1 SUMBER

Fivo Nugraha¹, Erna Labudasari², Fanny Septiany Rahayu³
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Cirebon
Email: fivonugraha@gmail.com

Abstract

This research is analyzed because of there is a possibility that technology can influence students' learning motivation in SDN 1 Sumber. In this context, what researcher means by technology is a smartphone. Indicator playing smartphone habits are, school assignment, playing game, watching video clip, social media. Indicator learning motivation are, diligent, indently, persevering, and interest of learning, bored. The purpose of this research is to determine the effect of playing smarthone habit on student motivation at SD N 1 Sumber. The method of this research is quantitative survey method. In this research, the researcher uses the technique of propotional stratified random sampling. The subjects are 4th & 5th grade students of SDN 1 Sumber. The sample are 27 respondents. The instrument are a questionnaire and observation sheet. Interview instruments as an additional data if the researcher feels that the result is not maximal. Documentation as a complement. By following the rules of decision making in the t test, it can be seen that t count = 0.921 is bigger than t table = 1.708, then Ha is accepted and Ho is rejected, which means that there is a significant influence on the habits of playing smartphone on learning motivation.

Keywords: Smartphone playing habits, learning motivation

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya kemungkinan bahwa teknologi dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 1 Sumber. Dalam hal ini teknologi yang dimaksud yaitu *smartphone*. Indikator kebiasaan bermain *smartphone* diantaranya, tugas sekolah, bermain *game*, menonton video klip, jejaring social media. Sedangkan Indikator motivasi belajar diantaranya, tekun menghadapi tugas, ulet, mandiri, minat belajar dan bosan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kebiasaan bermain *smarthpone* di SDN 1 Sumber, bagaimana motivasi belajar di SDN 1 Sumber dan bagaimana pengaruh kebiasaan bermain *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa di SDN 1 Sumber. Metode penelitian ini termasuk metode kuantitatif survey. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *propotional stratified random sampling*. Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 & 5 SDN 1 Sumber. Sampel dalam penelitian ini adalah 27 responden. Instrumen dalam penelitian ini berupa angket dan lembar observasi. Instrumen wawancara sebagai data tambahan jika penulis merasa hasilnya belum maksimal. Dokumentasi sebagai pelengkap. Dengan mengikuti kaidah pengambilan keputusan pada uji t dapat dilihat bahwa $t_{hitung} = 0.921$ lebih besar daripada $t_{tabel} = 1,708$ maka Ha diterima dan Ho ditolak, yang berarti terdapat pengaruh signifikan variabel kebiasaan bermain *smartphone* terhadap variable motivasi belajar.

Kata Kunci: Kebiasaan bermain *smartphone*, motivasi belajar

A. PENDAHULUAN

Teknologi awalnya diciptakan untuk mempermudah setiap kegiatan manusia dalam segala aspek tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Dunia pendidikan dalam belakangan ini mengalami pergeseran. Dimana dahulu guru adalah satu-satunya sumber ilmu. Tetapi dengan adanya teknologi dapat mempermudah akses segala informasi. Sekarang guru berperan menjadi fasilitator yang mendukung pembelajaran dikelas atau mengarahkan siswa untuk mengerjakan Pekerjaan Rumah (PR) menggunakan fasilitas *smartphone*.

Teknologi harus sudah diterapkan dalam pembelajaran dan pengerjaannya. Salah satu teknologi yang dapat membantu memudahkan siswa dalam mencari informasi adalah dengan *smartphone*. Jadi, pemanfaatan teknologi khususnya *smartphone* harus ada dalam mempermudah pembelajaran.

Sejalan dengan tujuannya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, abad ini informasi saat ini juga mendorong perkembangan teknologi dalam ranah pendidikan. Terutama ketika pola perkembangan masyarakat menuju ke masyarakat berpengetahuan (*knowledge society*). Kebutuhan belajar semakin berkembang yakni, kebutuhan belajar semakin banyak, lebih cepat, meluas, bermakna, efektif, dan efisien.

Miarso berpendapat Teknologi dalam ranah pendidikan kemudian merespon dengan didasari semangat dan semboyan belajar dimanapun dan kapanpun (Subhan, 2016:50). Dengan demikian, dapat dipastikan bahwa teknologi dapat merespon pembelajaran, entah itu positif ataupun negatif.

Kehadiran *smartphone* mampu memberikan efek positif dan negatif. Dampak positifnya bisa mempermudah mencari sumber informasi, mempermudah komunikasi, sebagai hiburan dan yang lainnya, sedangkan dampak negatifnya yaitu lupa waktu, sulit bersosial dan menurunkan kekebalan tubuh.

Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Menurut Mc Donald dalam Kompri (2016:229) motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan demikian munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat disadari atau tidak.

Menurut Woodwort dalam Sanjaya (2010:250) bahwa suatu *motive* adalah suatu set yang dapat membuat individu melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan. Dengan demikian motivasi adalah dorongan yang dapat menimbulkan perilaku tertentu yang terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu. Perilaku atau tindakan yang ditunjukkan seseorang dalam upaya mencapai tujuan tertentu sangat tergantung dari *motive* yang dimilikinya.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Arden dalam Sanjaya (2010:250) bahwa kuat lemahnya atau semangat tidaknya usaha yang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan akan ditentukan oleh kuat lemahnya *motive* yang dimiliki orang tersebut.

Dengan demikian motivasi belajar siswa dapat dilihat dari bagaimana siswa antusias untuk menyelesaikan sebuah soal atau pertanyaan. Dengan adanya

smartphone diharapkan bisa menjembatani siswa untuk mempermudah mencari informasi seputar pembelajaran.

Permasalahan yang dihadapi oleh anak-anak jaman sekarang adalah mendapatkan motivasi belajar dengan bantuan *smartphone*. Tetapi hal ini menjadi seperti dua mata pisau yang tajam kalau salah menggunakannya. Banyak sisi positif dan negatifnya dalam kebiasaan bermain *smartphone* ini. Tergantung bagaimana kita memanfaatkannya.

Observasi awal yang dilakukan di SDN 1 Sumber, peneliti melihat ada sebagian siswa memainkan *smartphone* pada saat jam istirahat. Setelah dilihat, ternyata mereka sedang memainkan *game online*. Permasalahan seperti ini bisa menjadi besar jika tidak ada pengawasan dari guru. Di sisi lain, peneliti melihat motivasi belajar siswa di SDN 1 Sumber sudah bisa dikatakan baik. Saat pembelajaran mereka antusias mengikutinya dengan keaktifan.

Kebutuhan belajar menjadi sebab akibat dalam perkembangan dunia dan industri teknologi. Karena kreasi dan inovasi dunia industri dan teknologi seringkali memicu kebutuhan belajar yang semakin beragam. Dilajut dengan respon oleh dunia industri, teknologi dapat diidentifikasi sebagai salah satu kreatifitas yang canggih. Teknologi digital dapat dimanfaatkan sebagai salah satu kreatifitas dan inovasi yang berhasil merevolusi cara orang mengakses informasi, ilmu pengetahuan, pembelajaran, dan bekerja. (Subhan 2016: 50). Jadi, sudah saatnya pembelajaran atau penugasan di SD menggunakan teknologi dengan awasan guru bahkan orangtua.

Upaya pembaharuan dalam pendidikan lebih ditekankan pada proses belajar mengajar pembelajaran, disamping menata

kembali arah dan tujuan pendidikan itu sendiri. Masalah proses belajar mengajar, kalau dahulu lebih ditekankan melalui bentuk kata-kata, sehingga menjurus ke verbalisme, kemudian orang mulai berfikir kearah diperlukannya alat bantu pelajaran yang bersifat audio visual seperti gambar-gambar, *slide*, *speaker*, pita kaset, film pendek dan televisi (Darwanto, 2011: 101). Dengan kata lain adanya kemajuan teknologi informasi saat ini membuat media-media pembelajaran memiliki karakteristik yang unik dibandingkan dengan media-media pembelajaran sebelumnya.

Dengan kata lain, potensi besar teknologi pendidikan sebagai pendorong transformasi sosial didukung oleh besarnya jumlah masyarakat kita, terutama kaum remaja dan anak-anak yang menjadi pengguna aktif beragam produk mutakhir. Sekarang ini hampir semua kalangan pelajar memiliki *smartphone* sebagai sarana komunikasi dan mencari informasi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Suhada dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Android Terhadap Hasil Belajar Siswa di SDN Sunyaragi I” menyatakan bahwa berdasarkan, bahwa terdapat pengaruh yang positif antara intensitas penggunaan Android terhadap hasil belajar matematika siswa di SDN Sunyaragi 1. Terbukti dengan t hitung lebih besar dari pada t tabel yaitu $7,403 > 2,204$ dan nilai sig $0,000 < 0,05$ oleh karena itu H_0 ditolak dan H_a diterima yang dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan Android (X) berpengaruh sangat signifikan terhadap variabel hasil belajar matematika (Y).

Untuk itulah penulis akan meneliti lebih lanjut mengenai “Pengaruh Kebiasaan Bermain Smartphone Terhadap

Motivasi Belajar Siswa di SDN 1 Sumber”.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengkaji dampak kebiasaan bermain *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa di SDN 1 Sumber. Metodologi yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif survey.

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa SDN 1 Sumber rincian selengkapnya sebagai berikut:

Tabel 1. Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nama Sekolah
1	Kelas 4	73	SDN 1 Sumber
2	Kelas 5	46	SDN 1 Sumber
Jumlah Total		119	

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *propotional stratified random sampling*. Menurut Sugiyono (105:130) *Stratafied Sampling* adalah cara penarikan sampel untuk populasi yang memiliki karakteristik heterogen atau karakteristik populasi bervariasi. Selain digunakan untuk populasi yang tidak homogen, teknik ini juga digunakan apabila populasi mempunyai anggota atau berstrata (tingkat). *Propotional sampling* adalah dalam menentukan sampel, peneliti mengambil wakil-wakil dari tiap kelompok yang ada dalam populasi. *Random sampling* adalah seluruh elemen populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk menjadi sampel penelitian. Maka dapat disimpulkan bahwa *propotional stratified random sampling* adalah teknik pengambilan sampel pada populasi yang heterogen dan bestrata dengan mengambil sampel dari tiap-tiap sub populasi yang jumlahnya disesuaikan dengan jumlah anggota dari masing-masing sub populasi secara acak. Apabila jumlah responden kurang dari 100, maka sampel diambil

semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Sedangkan apabila jumlah responden lebih dari 100, maka pengambilan sampel 10%-15% atau 20%-25% atau lebih. (Arikunto, 2002:112).

Dalam menentukan sampel peneliti *menentukan* perwakilan dari kelas atas (kelas 4 & 5) dan setiap kelas yang bertambah stratanya akan bertambah jumlah sampelnya sesuai dengan tingkatan kelas. Karena semakin tinggi kelasnya maka akan diambil jumlah sampelnya semakin banyak. Berikut ini adalah pengambilan tabel pengambilan sampel yang akan dilakukan oleh peneliti:

Tabel 2. Tabel Penelitian Sampel

No	Kelas	Sampel
1	4	15
2	5	11
Jumlah		30

Berdasarkan tabel 2, peneliti hanya mengambil sampel kelas 4 sebesar 20% dan sampel dari kelas 5 sebesar 25% dari jumlah populasi. Mengingat keterbatasan, waktu, biaya dan jumlah siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa kuesioner dan lembar observasi. Sedangkan wawancara dan dokumentasi hanya sebagai pelengkap data.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Seberapa besar kontribusi kebiasaan bermain *smartphone* terhadap motivasi belajar, terjawab melalui hasil pengujian validitas, realibilitas, normalitas, linearitas, korelasi, uji hipotesis, dan uji T.

Data pada penelitian ini juga telah memenuhi syarat-syarat uji asumsi klasik yaitu kedua data variable X dan Y seluruhnya berdistribusi normal baik melalui hasil uji normal berdasarkan analisis grafik maupun analisis statistic. Nilai probabilitas data masing-masing variabel di peroleh angka berturut-turut

sebesar 0,913 atau 91.3%, dan 0,937 atau 93.7% yang seluruhnya lebih besar dari pada 0.05 atau 5%. Selain data harus berdistribusi normal, kedua data juga harus memiliki hubungan yang linier. Baik linearitas data variabel X terhadap variabel Y maupun sebaliknya, linearitas data variabel Y terhadap X.

Dari tabel hasil uji linearitas data variabel kebiasaan bermain *smartphone* terhadap variabel motivasi belajar nilai F hitung pada kolom F baris deviation from linearity adalah 1.210 dan nilai F tabel yang diperoleh dari table statistik dengan pembilang 14 dan penyebut 11 adalah 2.740 (tabel distribusi F) selanjutnya jika dibandingkan F hitung terhadap F table maka F hitung $(1,210) < F$ table (2.740) yang berarti kedua data adalah linear.

Demikian juga pada nilai probabilitas atau nilai sig pada table diatas diperoleh sebesar 0.229 atau 22.9% jika dibandingkan dengan signifikansi 0,05 atau 5% maka $0,22.9 > 0,05$ yang berarti kedua data adalah linear.

Selain itu, hasil uji dari tabel 4.6 nilai F hitung pada kolom F baris deviation from linearity adalah 0.885 dan nilai F tabel yang diperoleh dari table statistik dengan pembilang 14 dan penyebut 11 adalah 2.740 (tabel distribusi F) selanjutnya jika dibandingkan F hitung terhadap F tabel maka F hitung $(0.885) < F$ table (2.740) yang berarti kedua data adalah linear.

Demikian juga pada nilai probabilitas atau nilai sig pada tabel diatas diperoleh sebesar 0.592 atau 59.2% jika dibandingkan dengan signifikansi 0,05 atau 5% maka $0.592 > 0,05$ yang berarti kedua data adalah linear.

Jadi, kesimpulannya setelah dilakukan uji linearitas data variabel X terhadap data variabel Y maupun sebaliknya linearitas

data variabel Y terhadap data variabel X dengan ketentuan dan hasil uji sebagaimana di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut adalah linear dan kedua data tersebut telah memenuhi persyaratan analisis dan layak untuk dilanjutkan pada proses analisis selanjutnya.

Pada penelitian ini uji korelasi digunakan untuk membuktikan ada atau tidaknya pengaruh variabel X terhadap Variabel Y maka kedua variabel atau kedua data seharusnya memiliki hubungan atau korelasi baik korelasi positif maupun korelasi negative yang mengikat kedua data tersebut. besarnya koefisien korelasi variabel kebiasaan bermain *smartphone* terhadap variabel motivasi belajar diperoleh nilai koefisien (“r”) korelasi sebesar 0,181. Nilai koefisien (“r”) korelasi sebesar 0.181 menunjukkan bahwa adanya korelasi kedua variable pada katagori korelasi rendah Sedangkan nilai *Adjusted R Square* menunjukkan angka sebesar 0.060 atau 6% yang berarti bahwa variable Y dipengaruhi variable X sebesar 6% sedangkan 94% di pengaruhi oleh faktor lain.

Dari hasil uji regresi menunjukkan bahwa kedua hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini semuanya diterima yaitu ada pengaruh kebiasaan bermain *smartphone* terhadap motivasi di SDN 1 Sumber.

Hasil analisis regresi terhadap kedua data penelitian dari perhitungan menghasilkan nilai konstanta variabel karakter siswa sebesar 26.0116 dan koefisien regresi variabel budaya sekolah sebesar 0,175 bernilai positif yang berarti kebiasaan bermain *smartphone* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar. Pengaruh positif diartikan bahwa semakin baik guru dalam menerapkan budaya sekolah, maka

akan semakin baik pula karakter siswa. Dan nilai Sig. $0,09 < 0,05$ berarti H_0 ditolak.

Untuk mengetahui pengaruh variabel x (kebiasaan bermain *smartphone*) terhadap variabel y (motivasi belajar), dalam penelitian ini dilakukan uji T. Hasil uji T menunjukkan bahwa harga t_{hitung} variabel kebiasaan bermain *smartphone* terhadap motivasi belajar sebesar 1.708 dengan tingkat signifikan sebesar Sig. 0.009 Adapun harga t_{tabel} pada taraf signifikan 5% atau $\alpha = 0.05$ dengan *degree of freedom* (df) = $N - 2$ dilihat pada table statistic diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 1,708.

Selanjutnya dengan mengikuti kaidah pengambilan keputusan pada uji t dapat dilihat bahwa $t_{hitung} = 0.921$ lebih besar daripada $t_{tabel} = 1,708$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti terdapat pengaruh signifikan variable kebiasaan bermain *smartphone* terhadap variable motivasi belajar. Pengaruh tersebut sebesar 0,175 atau dengan kata lain 17,5% variabel kebiasaan bermain *smartphone* dipengaruhi oleh variabel motivasi belajar sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat signifikansi sejauh mana variable X berpengaruh secara signifikan terhadap variable Y . Untuk mengetahui apakah variabel X mempengaruhi variabel Y setelah melakukan uji T dalam penelitian ini juga dilakukan dengan menggunakan uji F. Kaidah pengambilan keputusan jika nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan sebaliknya jika nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Harga F_{tabel} diperoleh dari daftar table F pada buku statistika dengan pola pada taraf signifikan 5% atau $\alpha = 0.05$ dengan *degree of freedom* (df) = $n-1-k$.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh kebiasaan bermain *smartphone* sebesar 17,5% terhadap motivasi belajar. Kesimpulan dari hasil penelitian ini bahwa terdapat pengaruh kebiasaan bermain *smartphone* terhadap motivasi belajar di SDN 1 Sumber. Demikian juga dari analisis korelasi tampak adanya hubungan positif antara kedua variabel tersebut yang mengandung makna semakin tinggi kebiasaan bermain *smartphone* maka akan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan judul “pengaruh kebiasaan bermain *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa di SDN 1 Sumber” dapat disimpulkan bahwa kebiasaan bermain *smartphone* di SDN 1 Sumber diperoleh data rata-rata total skor variabel X (kebiasaan bermain *smartphone*) menunjuk pada nilai rata-rata skor sebesar 24% jika dikonsultasikan pada tabel rentang nilai dan kriteria rata-rata skor berada pada rentang 32 - 35 tergolong pada kriteria sedang. Dengan demikian maka secara umum dapat disimpulkan bahwa kebiasaan bermain *smartphone* di SDN 1 Sumber adalah sedang.

Selain itu, motivasi Belajar SDN 1 Sumber diperoleh data rata-rata total skor variabel y (motivasi belajar) menunjuk pada nilai rata-rata skor sebesar 22% jika dikonsultasikan pada tabel rentang nilai dan kriteria rata-rata skor berada pada rentang 46-49 tergolong pada kriteria sangat baik. Dengan demikian maka secara umum dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar di SDN 1 Sumber adalah sangat baik

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara kebiasaan bermain *smartphone* terhadap motivasi belajar di SDN 1 Sumber. Besarnya pengaruh kebiasaan bermain *smartphone* adalah sebesar 0.175 atau 17.5% sedangkan sisanya 0.8205 atau 82.5% dipengaruhi oleh faktor lain. Dengan memiliki kebiasaan bermain *smartphone* yang tinggi maka akan semakin tinggi pula motivasi belajar siswa di SDN 1 Sumber, kec. Sumber, kab. Cirebon

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2002). *Metodologi Suatu Penelitian Proposal*. Jakarta: Rineka Cipta
- Darwanto. (2011). *Televisi Sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Masyhury & Zainuddin. (2011). *Pendekatan Penelitian Praktis*. Malang. Reflika Aditama
- Nurul Z. (2005). *Metodologi Pendidikan Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sanjaya, Wina. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran, Teori dan Praktek Pengembangan Kurikulum KTSP*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, AM. (2001). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Sarwar, M. & Soomro T.R. (2013). *Impact of Smartphone's on Society*. European Journal of Scientific Research.
- Subhan, E. (2016). *Sejarah dan Paradigma Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Grup
- Sugiyono. (2014). *Metodologi Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Tika, Moh. Pabundu (2006). *Metodologi Riset dan Bisnis*. Jakarta: Bumi Aksara