

Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak SD Negeri 3 Langsa

Alpidsyah Putra¹, Anggi Novita², Tengku Muhammad Sahudra³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Samudra

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<i>Keywords: Smartphone Use, Learning Motivation</i>	<i>This study aims to determine the impact of smartphone use on children on their motivation to learn. The aim of this research is to find out the effect of smartphone use on the motivation of smartphone use in SD children in I Negeri 3 Langsa and how big the influence of smartphone use on SD children's motivation for studying in Indonesia. This research was conducted in SD Negeri i3 iLangsa. The population in this research is all students of class V SD Negeri 3 Langsa i which totals 66 students, The sample that is selected is the class V-A students as class which is tested with the questionnaire item. The use of Smartphones and motivational studies .The number of 32 students and teaching students for class V-B is the research approach.. The results of this research show that there is an effect of using a smartphone on the motivation of learning in SD Negeri 3 Langsa children. With $dk = 64$ then $t_{count} > t_{table}$ $4.459 > 1.982$, obtained at a significant level = 0.05. The magnitude of the influence of smartphone use on learning motivation in SD Negeri 3 Langsa children is 4,459</i>
Kata Kunci: Penggunaan <i>Smartphone</i> , Motivasi Belajar	ABSTRAK Penelitian ini untuk mengetahui dampak dari penggunaan <i>smartphone</i> pada anak-anak terhadap motivasi mereka untuk belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan <i>smartphone</i> terhadap motivasi belajar pada anak SD Negeri 3 Langsa dan seberapa besar pengaruh penggunaan <i>smartphone</i> terhadap motivasi belajar pada anak SD Negeri 3 Langsa. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 3 Langsa. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa/i kelas V di SD Negeri 3 Langsa yang berjumlah 66 siswa, sampel yang dipilih adalah siswa kelas V-A sebagai kelas yang diuji dengan tes angket Penggunaan <i>Smartphone</i> dan motivasi belajar yang berjumlah 32 siswa dan siswa kelas V-B sebagai kelas yang diuji dengan tes angket penggunaan <i>Smartphone</i> dan motivasi belajar yang berjumlah 34 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Ada pengaruh penggunaan <i>smartphone</i> terhadap motivasi belajar pada anak SD Negeri 3 Langsa. Dengan $dk = 64$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,459 > 1,982$, diperoleh pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Besarnya pengaruh penggunaan <i>smartphone</i> terhadap motivasi belajar pada anak SD Negeri 3 Langsa sebesar 4,459.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan segala usaha yang dilakukan oleh masyarakat untuk dapat mengembangkan potensi manusia agar terciptanya manusia yang cerdas, sehat dan berbudi pekerti yang baik. Pendidikan tidak luput dari sebuah kurikulum. Kurikulum merupakan suatu program pendidikan yang menghimpun berbagai bahan ajar yang dirancang secara sistematis yang didasari pada norma-norma yang berlaku guna mencapai suatu tujuan pendidikan (Putra dkk., 2019, p.91).

Pendidikan merupakan aspek penting dalam keseharian manusia. Kemudian menurut (Fransyaigu R dan Mudjiran, 2021, p.2082) Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh manusia, untuk mengubah atau memperbaiki kehidupannya. Pendidikan erat kaitannya dengan proses belajar mengajar. Belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang ada pada diri seseorang dari tidak mengetahui apapun sampai seseorang itu mendapatkan pemahaman. Proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi yang serupa penyampaian pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan. Proses belajar mengajar yang terjadi di sekolah tidak terlepas dari peran dan tanggung jawab seorang guru sebagai pendidik. (Ramadhani dkk., 2019, p.125)

Pendidikan pada hakikatnya diselenggarakan dengan salah satu tujuannya untuk menyiapkan peserta didik mencapai kualitas hidup yang lebih baik. Pendidikan harus mampu mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki peserta didik agar mampu menghadapi tantangan ke depan untuk dapat beradaptasi dengan segala perubahan dan kemajuan yang terjadi pada saat ini maupun yang akan datang. (Sukirno dan Aprilia., 2019, p.179). Dampak dari

penerapan ini adalah terjadi perubahan mendasar di dalam ekosistem pendidikan dan proses pembelajaran sehingga prestasi mereka pun juga meningkat. (Asnawi dan Fransyaigu R, 2020, p.65).

Pendidikan memiliki peran penting sebagai upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia dalam hal memperbaiki kualitas hidupnya. Melalui pendidikan peserta didik diharapkan mampu mengembangkan sikap, keterampilan dan pengetahuannya agar mampu bersaing dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Oleh karena itu pendidikan merupakan dasar yang penting bagi kemajuan suatu negara. (Sofiyah dkk., 2019, p.80). Dalam dunia Pendidikan perlu adanya spesifikasi materi yang kemudian disesuaikan dengan lingkungan peserta didiknya. (Rapita & Sukirno, 2019, p. 12)

Pendidikan memiliki kaitan yang erat dengan satuan pendidikan, mengingat begitu pentingnya peran pendidikan di dalam kehidupan manusia, maka salah satunya pendidikan yaitu pendidikan formal yang dipercaya masyarakat sebagai tempat bagi peserta didik untuk mendapat pengetahuan lebih luas, juga dapat menanamkan serta membentuk karakter peserta didik. Pendidikan karakter di sekolah sudah menjadi Gerakan nasional sejak tahun 2010, dengan begitu pendidikan karakter digunakan sebagai pendidikan moral, menurut pendapat (Mulyahati & Fransyaigu, 2018, p. 31).

Salah satu faktor yang langsung mempengaruhi efisiensi dan efektivitas proses belajar mengajar yaitu model pembelajaran yang digunakan oleh guru, disamping dengan penguasaan materi pengajaran. Oleh karena itu, guru adalah subjek pembelajar bagi siswa dan memiliki peranan sangat penting dalam acuan pembelajaran. (Sahudra dkk., 2019, p.64). Sebagai makhluk sosial guru

berperilaku santun, mampu berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan secara efektif dan menarik mempunyai rasa empati terhadap orang lain. (Rafli, 2017, p. 134). Pembelajaran didampingi oleh konsep Al-quran dan penggunaan bahan ajar berpengaruh positif terhadap proses pembelajaran siswa. (Kenedi et al., 2018, p. 31). Pendidikan karakter adalah proses pemberian bimbingan yang dilakukan guru kepada siswa untuk menjadi karakter yang baik dari berbagai nilai karakter. (Juliati, 2019, p. 2). Implementasi kurikulum 2013 merupakan aktualisasi kurikulum dalam pembelajaran dan pembentukan kompetensi serta karakter peserta didik. (Sidiq & Lailatussyukriyah, 2017, p. 240)

Terjadinya globalisasi di era kontemporer saat ini mendesak seluruh masyarakat di dunia untuk beradaptasi dengan dinamika yang muncul melalui akselerasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Dunia semakin kompetitif terutama dalam bidang politik, ekonomi serta pendidikan yang berimplikasi pada semua aspek kehidupan. (Hanafie dkk, 2019, p.1). Pesatnya perkembangan teknologi di era sekarang ini telah menyebabkan fashion generasi muda tidak hanya untuk kalangan muda atau pelajar saja, tetapi sudah memasuki generasi muda pada usia sekolah dasar. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat tanpa kita sadari telah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia. *Smartphone* merupakan salah satu bukti kemajuan teknologi dan merupakan salah satu alat komunikasi yang memiliki kemampuan dasar secara konvensional untuk mudah dibawa kemanapun kita pergi dan tidak perlu disambungkan dengan kabel dalam penggunaannya. *Smartphone* tidak hanya digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi, akan tetapi juga sudah meluas ke penggunaan internet, kirim *email*, hingga penggunaan

media sosial pada kalangan peserta didik. (Asmurti dkk, 2018, p.226). *Smartphone* dapat menyajikan fitur-fitur canggih seperti *email* (surat elektronik), *internet surfing* dan *browsers* sampai membaca buku elektronik pun ada (*ebook*). Bukan hanya itu saja, *smartphone* juga semakin canggih dengan adanya fitur *touchscreen*, dan dengan adanya sistem operasi *android* yang memberikan kemudahan bagi penggunaannya untuk mengunduh atau *men-download* secara gratis segala macam aplikasi di internet membuat penggunaan *smartphone* semakin meningkat pesat di kalangan seluruh masyarakat.

Menurut (Asmurti dkk, 2018, p.225) Saat ini kita telah memasuki era dimana interaksi manusia-komputer merupakan hal yang wajar atau biasa dikenal dengan *ubicom* yang didukung oleh beberapa faktor. Pertama, mendukung ketersediaan jaringan infrastruktur nirkabel dengan jangkauan yang luas untuk komunikasi data atau komunikasi audio dan video digital. Kedua, teknologi mikroprosesor yang semakin canggih. Ketiga, faktor gaya hidup pengguna mulai bergantung pada perangkat seluler sebagai alat untuk berkomunikasi di jejaring sosial, mengakses pesan, mengobrol, atau layanan konferensi jarak jauh. (Asmurti dkk, 2018, p.226). Perkembangan teknologi yang sangat cepat pada zaman ini membawa generasi muda khususnya anak SD memiliki banyak peluang sekaligus tantangan untuk berbuat dan berkembang lebih baik. Salah satunya untuk mengembangkan kemampuan mereka yaitu dengan *smartphone*. Kehadiran ponsel pintar *smartphone* berbasis *android* menjadi suatu bukti dari majunya teknologi komunikasi pada perangkat berbasis ponsel seperti saat ini. Adapun beberapa fungsi dari *smartphone* tersebut adalah untuk menambah pengetahuan tentang kemajuan teknologi, alat komunikasi *smartphone* merupakan salah satu buah hasil dari kemajuan teknologi saat

ini. Maka *smartphone* dapat dijadikan sebagai sarana.

Menurut (Jannah dan Lubis, 2020, p.44) *smartphone* merupakan ponsel yang menggabungkan fungsi-fungsi *personal digital assistant* (PDA) seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator dan catatan. Juga memiliki kemampuan untuk mengakses internet, membuka *email*, membuat dokumen, bermain *game* serta membuka aplikasi lainnya (Jannah dan Lubis, 2020, p.44). Jadi dapat disimpulkan bahwa *Smartphone* merupakan salah satu hasil perkembangan teknologi yang kecanggihannya tidak hanya disukai oleh konsumen. orang dewasa saja melainkan generasi muda, mahasiswa bahkan sampai ke usia sekolah dasar dimana *smartphone* bukan hanya dijadikan sebagai alat komunikasi melainkan untuk keperluan lain seperti *browsing* internet, membaca *ebook*, belanja, transfer uang, *games* dan berbagai fitur lainnya yang dapat mempermudah aktivitas kerja manusia.

Penggunaan *smartphone* di kalangan Siswa berdasarkan beberapa alasan yaitu ingin mengikuti trend atau lebih aktif di jejaring sosial seperti facebook, twitter, instagram dan lain-lain, mencari informasi tentang minat, dll, ada juga siswa yang menggunakan *smartphone* sebagai sumber belajar, Cari. untuk materi kursus tambahan, bagikan informasi dengan orang lain. teman sekelas mereka tentang tugas yang diberikan oleh guru (Asmurti dkk, 2018, p.226). Namun dibalik itu semua, juga terdapat beberapa hal-hal negatif lainnya yang hadir bagi penggunaanya terutama bagi anak-anak SD yang dapat memberikan dampak dalam kehidupan sehari-hari mereka. Hari ini tidak jarang kita temui para siswa yang membawa *smartphone* saat pergi ke sekolah, dan juga sering kita temui dimanapun itu banyak sekali siswa yang sedang memainkan *smartphone*-nya sampai berjam-jam lamanya. Aplikasi-

aplikasi *games* serta hiburan lainnya di media sosial semakin membuat para siswa kecanduan akan *smartphone*.

Pada saat peneliti melakukan magang 3 di SD Negeri 3 Kota Langsa, sering didapati anak-anak yang asyik memainkan *smartphone*-nya bersama dengan teman-temannya ketika jam istirahat. Kebanyakan dari mereka menggunakan *smartphone*-nya untuk bermain *gameonline* yang sedang marak di kalangan generasi muda sampai tua. Bukan hanya sehari dua hari peneliti melihat dan memperhatikan hal tersebut, namun relatif sering bahkan tidak hanya di satu tempat saja. Apalagi saat sedang dalam kondisi pembelajaran secara daring/*online* yang disebut belajar dari rumah (BDR) sehingga waktu anak-anak *full* seharian di rumah yang membuat mereka leluasa untuk memainkan *smartphone*-nya dan otomatis waktu untuk belajar mereka mungkin akan semakin tidak terkontrol. Setelah peneliti observasi lebih lanjut, ternyata hal tersebut bukan hanya dilakukan saat di Sekolah. Kebanyakan dari anak-anak tersebut sering memanfaatkan *smartphone*-nya untuk bermain *gameonline* saat berada di rumahnya.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti berniat untuk melakukan penelitian tentang dampak dari penggunaan *smartphone* pada anak-anak terhadap motivasi mereka untuk belajar. Oleh karena itu, penulis memilih judul **“Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak SD Negeri 3 Langsa”**.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021-2022 dari tanggal 29 April 2021 s/d 09 Juni 2021. Penelitian ini bertempat di SD Negeri 3 Langsa yang terletak di Jln Panglima polem, Desa Gampong Jawa Kec. Langsa Baro, Kota Langsa.

Peneliti mendapatkan informasi dan hasil uji mengenai pengaruh penggunaan *Smartphone* terhadap motivasi belajar siswa menggunakan pendekatan kuantitatif yang merupakan pendekatan untuk menguji pengaruh antar variabel. Variabel ini dapat diukur dengan menggunakan prosedur *instrument*, sehingga data jumlah dapat dianalisis dengan menggunakan statistik.

Variabel menurut (Sugiyono, 2017, p.38) adalah “Segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Dalam penelitian ini ada dua macam variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebasnya adalah penggunaan *smartphone*, dan variabel terikat dalam penelitian ini yaitu motivasi belajar.

Populasi menurut (Sugiyono, 2017, p.80) mengatakan bahwa “wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V (lima) di SD Negeri 3 Langsa berjumlah 66 siswa. Dari populasi tersebut peneliti menentukan sampel penelitian yang akan digunakan sebagai bahan penelitian. Adapun populasi kelas V (lima) di SD Negeri 3 Langsa dapat dilihat pada tabel 3.1 di berikut ini :

Populasi Siswa Kelas V (lima) di SD Negeri 3 Langsa

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	V A	32 Siswa
2.	V B	34 Siswa
Jumlah		66 Siswa

Menurut (Sugiyono, 2017, p.80) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi

tersebut”. Penentuan kelas yang dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini dipilih dengan metode *Random Sampling* (acak kelas). Kelas yang terpilih adalah kelas V (lima) A sebagai kelas yang akan diteliti menggunakan angket motivasi berjumlah 32 siswa dan siswa kelas V (lima) B sebagai kelas yang akan diteliti menggunakan angket *smartphone* berjumlah 34 siswa.

Sampel Siswa Kelas V (lima) di SD Negeri 3 Langsa

Kelas	Jumlah Siswa	Laki-laki	Perempuan
Kelas Motivasi	32	18	14
Kelas <i>Smartphone</i>	34	20	14

Sesuai dengan tujuan penelitian, maka penelitian ini menggunakan metode *true experimental*. Metode ini merupakan metode penelitian atau riset yang betul-betul eksperimen karena peneliti dapat mengontrol semua variabel yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Sampel dari penelitian *true-experimental* diambil dari kelompok tertentu secara *random* (Sugiyono, 2013, p.112-113)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini didapat peneliti dengan cara memberikan perlakuan yang sama antara kelas V-A yang berjumlah 32 siswa dan kelas V-B berjumlah 34 siswa, yaitu dengan cara memberikan *instrument* berupa angket yang harus diisi oleh siswa. Nilai yang diperoleh tersebut diuji dengan menggunakan uji prasyarat data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas dan kemudian diuji dengan menggunakan uji-t.

Instrumen angket motivasi belajar dalam penelitian ini terlebih dahulu dilakukan uji coba kepada responden. Responden yang digunakan diluar

sampel yang telah ditetapkan yakni siswa kelas V (A) dan V (B).Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah keseluruhan butir pertanyaan sudah valid dan reliabel untuk mengukur penggunaan.

Uji prasyarat analisis data dilakukan terlebih dahulu sebelum diadakan uji hipotesis yang meliputi uji normalitas.Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak.

Berdasarkan hasil penelitian score yang didapat dari angket motivasi belajar siswa di kelas V-A dan angket *smartphone* V-B memiliki nilai tertinggi 66 dan nilai terendah siswa 35. Dengan demikian dapat dilanjutkan dengan perhitungan nilai sebagai berikut:

Data Nilai Siswa Kelas V-A dan V-B

Data Nilai Siswa Kelas V-A dan V-B

35,	36,	36,	41,	43,	43,
	44,	45,	45,	45,	46,
47,	47,	48,	48,	49,	50,
	50,	52,	52,	52,	52,
54,	54,	54,	54,	54,	55,
	56,	56,	57,	58,	58,
41,	44,	44,	47,	49,	49,
	52,	52,	53,	53,	53,
53,	53,	54,	55,	55,	55,
	56,	56,	56,	56,	57,
59,	59,	59,	59,	60,	61,
	61,	62,	63,	63,	66

Mencari skor terbesar dan terkecil

Skor terbesar = 66

Skor terkecil = 35

Mencari nilai tengah (R)

R = Skor terbesar – Skor terkecil

R = 66 – 35

R = 31

Mencari banyaknya kelas (BK)

BK = $1 + 3,3 \log n$

BK = $1 + 3,3 (\log 66)$

BK = $1 + 3,3(1,819)$

BK = $1 + 6,027$

BK = 7,027 (dibulatkan = 7)

Mencari nilai panjang kelas (i)

$$i = \frac{R}{BK}$$

$$i = \frac{31}{7}$$

i = 4,428(dibulatkan = 5)

Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan cara menentukan batas kelas, mencari nilai z-score kemudian mencari luas 0 – Z dari tabel kurva normal dari tabel 0 – Z, mencari luas tiap kelas interval dan mencari frekuensi yang diharapkan (fe).

Keterangan :

Batas kelas = Batas bawah – 0,5 = 35 – 0,5 = 34,5

$$Z = \frac{\text{Batas kelas} - \bar{X}}{s} = \frac{34,5 - 70,03}{6,2} = -5,73$$

Luas Tiap Kelas Interval = $Z_1 - Z_2 = 0,4904 - 0,4370 = 0,0534$

Frekuensi (fe) = Luas Tiap Kelas Interval x n = $0,0534 \times 66 = 3,5244$

Untuk mengetahui kenormalan data sampel pre-tes pada kelas eksperimen, dapat dihitung dengan menggunakan rumus chi-kuadrat:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(fo - fe)^2}{fe}$$

$$\begin{aligned} \chi^2 = & \frac{(3-1,7088)^2}{1,7088} + \frac{(3-5,4304)^2}{5,4304} + \frac{(11-(7,6608))^2}{7,6608} + \\ & \frac{(9-(-9,0464))^2}{-9,0464} + \frac{(5-(-4,5728))^2}{-4,5728} + \frac{(1-(-1,2832))^2}{1,2832} + \\ & \frac{(3-1,1186)^2}{1,1186} + \frac{(1-3,3422)^2}{3,3422} + \frac{(7-6,579)^2}{6,579} + \\ & \frac{(7-2,9614)^2}{2,9614} + \frac{(9-(-7,582))^2}{-7,582} + \frac{(6-(-4,4506))^2}{-4,4506} + \\ & \frac{(1-(-1,7204))^2}{1,7204} \end{aligned}$$

$$\chi^2 = 0,9757 + 1,0877 + 1,4555 + (-36,001) + (-20,039) + (-4,0625) + 1,682 + (-0,7008) + 0,0639 + 1,3637 + (-2,187) + (-2,348) + (-1,581) = -60,291$$

Untuk $\chi^2 = -60,291$ dengan dk = (k - 1) dan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ maka dari tabel distribusi chi-kuadrat diperoleh 22,14.

Karena $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

Pengujian hipotesis data dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian ini homogen, yaitu apakah sampel yang dapat digunakan dalam penelitian ini dapat mewakili seluruh populasi. nomor tersedia atau tidak. $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data homogen. Berdasarkan perhitungan data angket, telah diperoleh varians dari masing-masing kelas yaitu $S_1^2 = 34,48$ (variens kelas V-A) dan $S_2^2 = 32,27$ (variens kelas V-B). Maka nilai F_{hitung} adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}} = \frac{34,48}{32,27} = 1,068$$

$F_{tabel} = dk \text{ pembilang} = n - 1 = 34 - 1 = 33$
(untuk varians terbesar)

$dk \text{ penyebut} = n - 1 = 32 - 1 = 31$
(untuk varians terkecil)

$F_{tabel} = 1,064$

Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka disimpulkan bahwa kedua varians homogen.

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa di SD Negeri 3 Langsa. Dengan menggunakan persamaan fungsi taksiran $\hat{Y} = a + bX$, dapat ditentukan:

- Persamaan regresi Y atas X.
- Koefisien korelasi dan koefisien determinasi Y dan X.

Persamaan Regresi Y atas X

$$\hat{Y} = a + bX$$

$$b = \frac{\Sigma xy}{\Sigma x^2} \text{ dan } a = \bar{Y} - b\bar{X}, \text{ dimana :}$$

$$\Sigma X = 1670 \quad \Sigma X^2 = 70780 \quad \bar{X} = 41.7$$

$$\Sigma Y = 1622 \quad \Sigma Y^2 = 66902 \quad \bar{Y} = 40.5$$

$$\Sigma XY = 68309$$

$$\Sigma xy = \Sigma XY - \frac{(\Sigma X)(\Sigma Y)}{n} = 68309 - \frac{(1670)(1622)}{40} = 67.71$$

$$\Sigma x^2 = \Sigma X^2 - \frac{(\Sigma X)^2}{n} = 68241 - \frac{(1670)^2}{40} = 69.722$$

$$\Sigma y^2 = \Sigma Y^2 - \frac{(\Sigma Y)^2}{n} = 68220 - \frac{(1622)^2}{40} = 65,772$$

$$b = \frac{67.71}{69.722} = 0.971142 \text{ dan } a = 40.5 - (0.971142)(41.7) = 40.496643$$

Persamaan regresi Y atas X adalah $\hat{Y} = 40.49 + 0.497 X$.

Koefisien Korelasi dan Koefisien Determinasi X dan Y

Koefisien korelasi adalah koefisien yang memperlihatkan tingkat keeratan hubungan antara variable X dan Y.

1) Koefisien korelasi antara X dan Y

$$r_{xy} = \frac{\Sigma xy}{\sqrt{(\Sigma x^2)(\Sigma y^2)}} = \frac{67.71}{\sqrt{(69.722)(65.772)}} = 3.16$$

Jadi, koefisien korelasi antara X dan Y sebesar 3.16

2) Koefisien determinasi

Koefisien determinasi adalah sebuah koefisien yang memperlihatkan besarnya variasi yang ditimbulkan oleh variable bebas (*predictor*). Koefisien determinasi didefinisikan sebagai kuadrat dari koefisien korelasi dikali 100%. Sehingga untuk hasil analisis di atas, koefisien determinasi untuk tingkat kepercayaan atas penggunaan *smartphone* dan motivasi belajar sangat memuaskan yaitu dengan nilai sebagai berikut ($r_{xy}^2 \times 100\%$) = $3.16^2 \times 100\% = 9.9856 \times 100\% = 98.5\%$.

Pengujian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis penelitian maka terlebih dahulu dirumuskan hipotesis statistiknya. Maka berdasarkan analisis, data yang diperoleh berdistribusi normal dan homogen. Sebelum mencari t_{hitung} .

Rata-rata : $\bar{x}_1 = 55,03$

$$\bar{x}_2 = 49,21$$

Varians : $S_1^2 = 34,48$

$$S_2^2 = 32,27$$

$$n1 = 32$$

$$n2 = 34$$

$$sgab = \frac{\sqrt{(n1-1)S_1 + (n2-1)S_2}}{(n1 + n2)-2}$$

$$= \sqrt{\frac{(32-1)(34,48) + (34-1)(32,27)}{(32+34) - 2}}$$

$$= \sqrt{\frac{1.068,88 + 1.064,91}{64}}$$

$$= \sqrt{\frac{2.133,79}{64}}$$

$$S^2 = \sqrt{33,340}$$

$$s = 5,22$$

Nilai t-hitung sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$= \frac{55,03 - 49,21}{5,22 \sqrt{\frac{1}{32} + \frac{1}{34}}}$$

$$= \frac{5,82}{5,22 \sqrt{\frac{66}{1088}}}$$

$$= \frac{5,82}{5,22 \sqrt{0,06}}$$

$$= \frac{5,82}{5,22 \times 0,25} = \frac{5,82}{1,305} = 4,459$$

Berdasarkan pengujian hipotesis penelitian untuk motivasi siswa dapat diketahui nilai t_{tabel} yang diperoleh adalah 1,982 sehingga $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$, yaitu 4,459 > 1,982 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, maka H_a (hipotesis alternatif) diterima yaitu **ada pengaruh**

penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar Pada siswa SD Negeri 3 Langsa.

Dalam t_{tabel} nilai uji t dk sebesar 66 tidak diperoleh maka nilai akan dicari dengan interpolasi terlebih dahulu, dk = 66 terletak diantara dk 60 dan dk 120 maka :

$$B = 66$$

$$B_0 = 60$$

$$B_1 = 120$$

$$C_0 = 2,000$$

$$C_1 = 1,980$$

$$C = \dots?$$

$$\text{Maka : } C = C_0 + \frac{C_1 - C_0}{B_1 - B_0} \times (B - B_0)$$

$$(\text{Riduwan 2010:147})$$

$$C = 2,000 + \frac{(1,980 - 2,000)}{(120 - 60)} \times (66 - 60)$$

$$C = 2,000 + (-0,0003 \times 6)$$

$$C = 2,000 + (-0,018)$$

$$C = 1,982$$

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibuktikan dengan menggunakan rumus uji-t maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar pada anak SD Negeri 3 Langsa. Menggunakan perhitungan rumus dengan dk = 64 maka $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ yaitu 4,459 > 1,982, diperoleh pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

Besarnya nilai t hitung adalah 4,459 karena nilai t hitung (thit) antara X (*Smartphone*) dengan Y (Motivasi Belajar) yang diperoleh lebih besar dari nilai tabel, yakni t hitung 4,459 > $t_{\text{tabel}} = 1,982$, maka H_0 ditolak dan menerima H_a . Dengan demikian dapat dinyatakan koefisien regresi adalah berarti, artinya bahwa penggunaan *Smartphone* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SD Negeri 3 Langsa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat dilihat bahwa ada pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar pada anak SD Negeri 3 Langsa, dibuktikan dengan nilai $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ yaitu 4,459 > 1,982. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan *smartphone* bisa mempengaruhi motivasi belajar siswa. Pada zaman milenial yang dipenuhi dengan aplikasi yang serba canggih, tak peduli jarak jauh atau dekat semuanya bisa dilakukan dengan mudah. Dalam hal tersebut menarik peserta didik tergiur dengan alat yang bernama *smartphone*. Dampak yang diberikan tidak selalu positif, apabila penggunaan sudah melebihi batas maka dampak burukpun bisa terjadi seperti berdampak kecanduan pada siswa. Hal ini menyebabkan siswa tidak lagi termotivasi untuk belajar bisa jadi disebabkan metode mengajar, suasana belajar dan media belajar yang dianggap tidak seru seperti bermain menggunakan *smartphone*. Maka dari itu, siswa diharapkan diberi batasan dalam menggunakan *smartphone* agar tidak terjerumus dengan keseruan bermain *game*

atau komunikasi jarak jauh yang berlebihan menggunakan *smartphone*.

Pengaruh *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa adalah 4,459. Siswa sekolah dasar yang memiliki motivasi tinggi untuk belajar lebih mungkin untuk berusaha keras untuk sukses. Ia mencoba menggunakan *smartphone* untuk belajar, seperti menggunakan fitur pendidikan seperti e-book, bahan belajar menarik yang dapat membantu siswa memotivasi diri untuk belajar. Di sisi lain, jika siswa menggunakan *smartphone* untuk tujuan non-akademik, seperti bermain game secara teratur, mengakses hiburan dan mengandalkan jejaring sosial, itu menjadi penghalang bagi siswa. motivasi siswa untuk berhasil. Situasi perilaku anak kecanduan *smartphone* secara langsung dapat mengganggu motivasi belajar dan membuat anak tidak bisa fokus belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan tentang pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar pada anak SD Negeri 3 Langsa dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Ada pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar pada anak SD Negeri 3 Langsa. Dengan $dk = 64$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,839 > 1,999$, diperoleh pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$.
2. Besarnya pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar pada anak SD Negeri 3 Langsa sebesar 3,839.

Saran

1. Disarankan kepada guru dan orangtua siswa untuk memberi arahan serta batasan dalam menggunakan *smartphone* agar tidak terjerumus dengan keseruan bermain *game* atau komunikasi jarak jauh yang berlebihan menggunakan *smartphone*.

2. Perlu penelitian lebih lanjut pada dampak buruk penggunaan *smartphone* bagi siswa SD terhadap motivasi belajar siswa.

REFERENSI

- Asnawi dan Fransyaigu R. (2020). Hubungan Antara Pendidikan Karakter Dengan Nilai Religius Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Dikelas IV SD Negeri 1 Langsa Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal of Basic Education*, 2(2), 63-74.
- Asmurti, Unde, A., & Rahamma, T. (2018). Dampak Penggunaan Smartphone Di Lingkungan Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *KAREBA : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 225. <https://doi.org/10.31947/kjik.v6i2.5318>
- Emda, E. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182.
- Euis. (2016). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Anak Motivasi dan Prestasi Belajar pada Anak SD di Kecamatan Ciputat Timur. *Simposium Nasional Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 3(4).
- Sidiq, F., Lailatussyukriyah. (2017). Analisis Penggunaan Buku Ajar Tematik Pada Kurikulum 2013 Disekolah Dasar Se-Kecamatan Langsa Barat
- Hadiyanti, K. (2020). Pengaruh Adiktif Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia Bandung.
- Hanafie, W., Halik, A., & Budiman. (2019). Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Parepare. *Sains, Seminar Nasional Penelitian, Lembaga Pengabdian, D A N Uit, Masyarakat*.
- Istirani dan Intan. (2018). *Ensklopedia Pendidikan*. Jakarta: Media Persada.

- Juliati, Mayasari, D. (2019). *Analisis Penanaman Nilai Karakter Toleransi melalui Kearifan Lokal Masyarakat Aceh di SD Negeri 6 Langsa*. 2(1), 1–10.
- Jannah, R dan Lubis, R. R. (2020). Dampak Pengaruh Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Anak Sd Negeri 054876 Cinta Dapat. *Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD*. 1(1): 42–57.
- Kenedi, A. K., Helsa, Y., & Hendri, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Alquran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 29–36. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v2i1.100034>
- Mulyahati, B., & Fransyaigu, R. (2018). Desain Insklusi Moral Dalam Pembentukan Karakter Nasional Siswa SD. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 2(2), 10. <https://doi.org/10.20961/jbc.v2i2.25644>.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Putra, A., Yanti, N., Ramadhani, D., & Sofiyan. (2019). Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Materi Skala Kelas V SD Negeri 2 Langsa Tahun Pelajaran 2018 / 2019. *Journal of Basic Education*, 2(2).
- Fransyaigu R, & Mudjiran. (2021). Pendidikan Inklusi Bagi Siswa Tunalaras di Kota Langsa. *Jurnal of Basic Education*, 4(1), 2081-2088.
- Sofiyan, Ramadhani, D., Diana, A., & Putra, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Learning Cycle 7e Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 6 “Aku dan Cita-Citaku” SD Negeri 6 Langsa. *Journal of Basic Education*, 2(1), 79-88.
- Rafli, F., (2017). *Pengaruh Kompetensi Sosial Guru Terhadap Prestasi Belajar Matematika*
- Rapita & Sukirno. (2019). Pengembangan Buku Ajar IPS Berbasis Sejarah Lokal Kelas IV SD Kabupaten Aceh Tamiang, Seunebok Lada: *Jurnal Ilmu-ilmu Sejarah, Sosial, Budaya dan Kependidikan*, 6(1), 11-20
- Ramadhani, D., Sukirno, & Sembiring, D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar pada Tema 8 di Raja Muda Karana di SD Negeri 3 Langsa. *Journal of Basic Education*, 2(1), 124-131
- Riduwan. (2010). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sahudra, M., Listanti, W., Sukirno, & Ramadhani, D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Word Square Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 8 “ Daerah Tempat Tinggalku ” di SD Negeri 7 Langsa. *Journal of Basic Education*, 2(1).
- Slameto. (2017). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sofiyan, Ramadhani, D., Diana, A., & Putra, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Learning Cycle 7e Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 6 “Aku dan Cita-Citaku” SD Negeri 6 Langsa. *Journal of Basic Education*, 2(1), 79-88.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabet.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sukirno, & Aprilia, R. (2019). *Efektifitas Penggunaan Buku Ajar IPS Berbasis Sejarah Lokal Melalui Pendekatan*

Lingkungan Di Kelas IV SD Kecamatan
Ketol Kabupaten Aceh Tengah. *Jurnal
Ilmu-ilmu Sejarah, Sosial, Budaya dan
Kependidikan*, 6(2), 178-190.

Wisudawati, A. W., & Sulistyowati,
E. (2018). *Metodologi
Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.