

20

by Mardiana Andarwati 20

Submission date: 12-Jun-2023 05:31PM (UTC+0700)

Submission ID: 2114411259

File name: document (7).pdf (357.58K)

Word count: 5107

Character count: 31419



ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA BELAJAR *SMARTPHONE* TERHADAP HASIL BELAJAR MELALUI MOTIVASI PESERTA DIDIK SDN KALISONGO 3 KABUPATEN MALANG

Tedy Adriansah Wardana¹, Mardiana Andarwati²

^{1,2}SI Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Merdeka Malang
e-mail : tedyb799@gmail.com¹ , mardiana.andarwati@unmer.ac.id²

ABSTRAK

Pembelajaran Jarak Jauh selama pandemic memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa. Sumber belajar yang praktis dan ramah kuota sangat diperlukan bagi siswa. Peneliti membuat sebuah inovasi media pembelajaran berbasis android. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis android yang dibuat oleh peneliti, terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian dilakukan pada siswa kelas XI SMAN 15 Bandung dengan menggunakan tes yang diberikan sebelum perlakuan (pretest) kemudian diberikan treatment dan tes yang diberikan setelah perlakuan (posttest). Instrumen yang digunakan berupa angket dan soal tes. Hasil pengolahan data diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Kata kunci : media pembelajaran, android, motivasi, hasil belajar

ABSTRACT

Distance Learning during the pandemic provides a new learning experience for students. Practical and quota-friendly learning resources are indispensable for students. Researchers create an Android-based learning media innovation. This study aims to determine the effect of using android-based learning media made by researchers, on students' motivation and learning outcomes. The research was conducted on class XI students of SMAN 15 Bandung by using a test given before treatment (pretest) and then given treatment and a test given after treatment (posttest). The instruments used were in the form of a questionnaire and test questions. The results of data processing concluded that the use of android-based learning media can increase student motivation and learning outcomes.

Keywords : *learning media, android, motivation, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan berperan penting dalam pendidikan di Indonesia saat ini dan memerlukan generasi yang kreatif, inovatif serta kompetitif. Menurut Ruziana (2018) bahwa *smartphone* merupakan salah satu wujud teralisasi *ubiquitous computing* (ubicomp) di mana teknologi tersebut memungkinkan proses komputasi dapat terintegrasi dengan berbagai aktifitas keseharian manusia dengan jangkauannya yang tidak dibatasi dalam satu wilayah atau suatu scope area. Motivasi belajar yang tinggi akan cenderung berupaya mencapai prestasi peserta didik tersebut menggunakan *smartphone* untuk belajar di antaranya mencari materi pembelajaran *e-book*, mencari video yang berkaitan dengan materi yang di ajarkan gurunya, sebaliknya peserta didik menggunakan *smartphone* yang tidak berkaitan dengan bidang akademis di antaranya game, mengakses hiburan sehingga menjadi kecanduan dalam penggunaan media sosial yang merupakan penghambat motivasi belajar peserta, dengan adanya pandemic covid-19 pemerintah menganjurkan melakukan pembelajaran secara online sehingga memicu peserta didik untuk lebih menggunakan *smartphone* sebagai alat belajar.



Fenomena saat ini dalam menggunakan *smartphone* mempunyai dua dampak bagi peserta didik yaitu dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan dapat menurunkan hasil belajar peserta didik Sudjana, (2009). Semakin tinggi motivasi belajar peserta didik, semakin baik pula hasil belajar yang diperoleh. Motivasi belajar peserta didik dapat menjadi lemah. Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan rumusnya adalah Bagaimana gambaran dari penggunaan media belajar, motivasi belajar, hasil belajar peserta didik SDN Kalisongo 3 Kabupaten Malang, Bagaimana pengaruh media belajar *smartphone* terhadap hasil belajar peserta didik SDN Kalisongo 3 Kabupaten Malang, Bagaimana pengaruh penggunaan media belajar *smartphone* terhadap motivasi belajar peserta didik SDN Kalisongo 3 Kabupaten Malang, Bagaimana pengaruh hasil belajar terhadap motivasi belajar peserta didik SDN Kalisongo 3 Kabupaten Malang. Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui deskripsi dari penggunaan media belajar, motivasi belajar, hasil belajar peserta didik di SDN Kalisongo 3 Kabupaten Malang. Untuk Mengetahui pengaruh media belajar *smartphone* terhadap hasil belajar peserta didik di SDN Kalisongo 3 Kabupaten Malang. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media belajar *smartphone* terhadap motivasi belajar peserta didik di SDN Kalisongo 3 Kabupaten Malang. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar terhadap motivasi belajar peserta didik di SDN Kalisongo 3 Kabupaten Malang.

Media

Secara harfiah media memiliki makna “perantara” atau “pengantar”. Education Association (NEA) mendefinisikan bahwa media merupakan benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan peserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program intruksional. Sebagaimana diungkapkan Sharon (2011). Bahwa “media merupakan kategori yang sangat luas: teks, audio, visual, video, perekayasa, dan orang-orang. Berdasarkan asal katanya dari bahasa latin *medius* media yang berarti perantara. Media dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber atau resources dan penerimaan informasi atau receiver. Dalam proses belajar sosiologi, media berperan dalam proses penyampaian dan pengiriman pesan dan informasi (Benny, 2017).

Landasan Teoritis Penggunaan Media

Media memegang peranan vital dalam meningkatkan belajar, pasalnya dengan media kegiatan belajar akan lebih mudah, hal ini diakibatkan oleh keberadaan media yang bersifat “*portable*” yang dapat dibawa kemana-mana. Hal ini juga dibantu dengan adanya system operasi terbuka pada *smartphone*. Penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran dapat meningkatkan intensitas belajar, sebagaimana diungkapkan Sharon (2011). Para peserta didik bisa memanfaatkan teknologi dan media dalam serangkaian cara untuk meningkatkan belajar” Burner dalam Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto mengungkapkan bahwa ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu: (1) pengalaman langsung/enactive, (2) pengalaman pictorial/gambar/iconic, dan (3) pengalaman abstrack.



Urgensi penggunaan media

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut: Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik atau peserta didik. Pengalaman masing-masing individu yang beragam karena kehidupan keluarga dan masyarakat sangat mempengaruhi pengalaman yang mereka miliki, Media dapat mengatasi ruang kelas. Banyak hal yang sukar dialami secara langsung oleh peserta didik/peserta didik di dalam ruang kelas. Seperti objek terlalu besar atau terlalu kecil, atau objeknya terlalu cepat, dan terlalu lambat. Oleh karena itu, penggunaan media dapat mengatasi kesukaran-kesukaran tersebut, Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru. Dengan penggunaan media, maka horizon pengalaman peserta didik akan semakin luas, persepsi semakin tajam, dan konsep-konsep dengan sendirinya semakin lengkap, sehingga keinginan dan minat serta pengetahuan baru akan selalu timbul, Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar, Media memungkinkan untuk menyajikan pengalamanyang integral dari suatu yang konkret sampai kepada yang abstrak.

Klasifikasi Media

Rudi (2020). Mengklasifikasi pada tiga unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak. Menurut Duncan dalam menyusun taksonomi media menurut hirarki pemanfaatannya untuk pendidikan, Duncan ingin menjajarkan biaya investasi, kelangkaan dan keluasan lingkup sarasanya di satu pihak dan kemudahan pengadaan serta penggunaan, keterbatasan lingkup sasaran dan rendahnya biaya dilain pihak dengan tingkat kerumitan perangkat medianya dalam satu hirarki.

Kriteria Pemilihan Media

Ada beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam memilih media, antara lain Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Masalah tujuan pembelajaran ini merupakan komponen yang utama yang harus diperhatikan dalam memilih media, Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media, Ketersediaan media di lembaga, atau kemampuan pengajar untuk mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan, Media yang dipilih harus dapat menjelaskan materi secara tepat dan berhasil guna, dengan kata lain tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai secara optimal, Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai.

Smartphone

Smartphone ialah salah satu alat yang menyediakan banyak aplikasi yang dapat mengembangkan pengetahuan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Pengertian aplikasi



menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Hasan et al (1998). adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Smartphone juga mempunyai beberapa manfaat antara lain, sebagai alat pencari informasi/ilmu, komunikasi antar manusia, media hiburan, media penyimpanan data file dan dapat menjalankan berbagai aplikasi yang tersedia di internet maupun non internet sesuai dengan sistem operasi yang digunakan. Penggunaan media smartphone sebagai sumber belajar ini di dukung oleh fitur yang dimiliki oleh piranti canggih tersebut, fitur-fitur tersebut adalah sebagai berikut Sistem Operasi, *App*, *Web access*, *Keyboard Qwerty*, *Messaging*, *Memory*, *Processor*.

Fungsi Smartphone

Beberapa fungsi dari *smartphone*, antara lain Digunakan untuk menyimpan informasi, Membuat daftar pekerjaan atau perencanaan pekerjaan, Mencatat appointment (janji pertemuan) dan dapat disertakan reminder (pengingat waktu), Kalkulator untuk menghitung, Media sosial (facebook, twitter, BBM, WA, dll), Mengirim dan menerima e-mai Mencari informasi (artikel, berita, hiburan, dan informasi lainnya, Integrasi ke peralatan lain, seperti PDA, Mp3 player, dan GPS (Global Positioning System).

Motivasi Belajar

Motivasi merupakan dari dalam diri peserta didik untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan dalam belajar sains Sari (2018). Motivasi belajar adalah keseluruhan data penggerak psikis dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar. Syaripah (2016).

Ciri-Ciri Motivasi Belajar

Ciri-ciri orang yang memiliki motivasi dalam belajar menurut Sardiman (2007) yaitu Tekun menghadapi tugas-tugas dan dapat bekerja terus menerus sampai pekerjaannya selesai, Ulet dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan, Memungkinkan memiliki minat terhadap bermacam-macam masalah, Lebih sering bekerja secara mandiri, Cepat bosan dengan tugas-tugas rutin, Jika sudah yakin dapat mempertahankan pendapatnya, Tidakaakan melepaskan sesuatu yang telah diyakini, Sering mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Dari paparan di atas dapat di simpulkan bahwa motivasi dalam belajar.

Jenis-Jenis Motivasi

Menurut Sardiman (2020). Beberapa jenis motivasi diantara lain Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Contohnya seseorang yang senang membaca tanpa disuruh sudah mencari buku bacaan, Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan



memfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Sebagai contoh yaitu seseorang belajar karena besok pagi ujian, dengan harapan mendapatkan nilai baik

Manfaat Motivasi

Menurut Suprijono (2015) manfaat motivasi dalam belajar yaitu Mendorong peserta didik untuk berbuat. Motivasi bagi pendorong dari setiap kegiatan belajar. Menentukan arah kegiatan pembelajaran yakni ke arah tujuan belajar yang hendak dicapai. Menyeleksi kegiatan pembelajaran, yakni menentukan kegiatankegiatanapa yang harus dikerjakan yang sesuai guna mencapai tujuan pembelajaran dengan menyeleksi kegiatan-kegiatan yang tidak menunjang bagi pencapaian tujuan tersebut.

Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar, hasil merupakan sesuatu yang diadakan oleh usaha Depdikbud (2005). Sedangkan belajar merupakan tahapan perubahan tingkah laku peserta didik yang positif, sebagai hasil interaksi edukatif dengan lingkungan yang diperoleh dari usaha perubahan tingkah laku peserta didik yang melibatkan proses kognitif Syah (1996).

Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Factor internal meliputi kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi, dan cara belajar. Sedangkan factor eksternal meliputi keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar . Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri, meliputi Kesehatan, Sekolah, Masyarakat, Lingkungan Sekitar.

METODE

Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian asosiatif. Menurut Sugiyono (2010). Penelitian asosiatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih. Bentuk hubungan dalam penelitian ini adalah hubungan kausal, yaitu hubungan sebab akibat.

Ruang Lingkup Penelitian

Pengaruh smartphone sebagai media belajar peserta didik sangatlah tinggi yang dimana dengan adanya smartphone proses belajar akan lebih terbantu atau lebih mudah , sedangkan pengaruh dari motivasi belajar itu sendiri ialah motivasi merupakan salah satu faktor yang paling dibutuhkan oleh peserta didik dikarenakan kalau peserta tidak ada motivasi otomatis minat dan hasil belajar akan menurun.



Dari dua pengaruh diatas akan sangat berdampak dengan lokasi penelitian ini karena apa bila semuanya terpenuhi maka penelitian akan berjalan dengan lancar, dan juga itu dapat membantu peneliti agar dapat mengetahui hasil belajar dari peserta didik khususnya SDN Kalisongo 3 Malang Kabupaten Malang. Penelitian ini berlokasi di SDN Kalisongo 3 Kabupaten Malang. penelitian ini terdapat dua variabel pokok yaitu variabel bebas (independent variable) dan variabel terikat (dependent variable).

Populasi, Sampel Ukuran, Teknik Pengambilan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah semua peserta didik SDN Kalisongo 3 Malang Kabupaten Malang. Sampel dalam penelitian ini adalah 48 peserta didik SDN Kalisongo 3 Malang Kabupaten Malang kelas 1 sampai kelas 6 yang memiliki smarphone. Dalam penelitian ini sampel yang diambil adalah dengan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu anggota yang diambil sudah ditentukan sesuai dengan keperluan penelitian dan mengabaikan peluang anggota lain dari anggota populasi yang tidak dipilih Suharsimi (2002). Penelitian ini menggunakan skala Likert yang digunakan untuk mengukur suatu sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu fenomena sosial Sugiyono (2014).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan pertama kali adalah uji normalitas data untuk mengetahui apakah data yang dihasilkan berdistribusi normal atau tidak. Selanjutnya dilakukan uji koefisien korelasi artinya jika dua variabel yang memiliki hubungan antara variabel bebas dan terikat maka dinyatakan koefisien korelasi dengan rumus Pearson Product Moment.

Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrumen Arikunto (2006). Penghitungan uji validitas menggunakan bantuan Statistical Package for the Social Science (SPSS). Setelah diperoleh, kemudian dibandingkan dengan dengan tingkat kepercayaan 90% atau $\alpha=0,1$. Jika dilihat dalam nilai-nilai r Product Moment, $=0.336$.Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka item tersebut dinyatakan tidak valid, dan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka dinyatakan valid. Reliabilitas instrumen yaitu suatu instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, maka akan menghasilkan data yang sama” (Sugiyono, 2014). Menguji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini, menggunakan koefisien reliabilitas Alfa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengukur valid atau tidaknya suatu kuesioner maka perlu untuk melakukan uji validitas. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan Uji Korelasi Pearson Product Moment yaitu setiap item akan diuji relasinya dengan skor total variabel. Jumlah kuesioner yang digunakan sebanyak 48 dan



pertanyaan kuesioner dinyatakan valid apabila korelasi (r) dengan skor total masing-masing variabel $\geq 0,235$.

Analisis Deskriptif

Dalam penelitian ini variable yang digunakan adalah Smartphone (x1), Motivasi Belajar (x2), dan Hasil Belajar (z). Hasil uji statistik deskriptif disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel. 1 Uji Deskriptif Penggunaan Smartphone

Statistics

		XP1	XP2	XP3	XP4	XP5	XP6	XP7	XP8	XP9	XP10	XP11
N	Valid	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		4.1875	4.3542	4.2917	4.2917	4.2500	3.6875	4.2292	4.0625	4.3125	3.8750	3.7083
Percentiles	25	4.0000	4.0000	4.0000	4.0000	4.0000	3.0000	4.0000	4.0000	4.0000	3.0000	3.0000
	50	4.0000	4.0000	4.0000	4.0000	4.0000	4.0000	4.0000	4.0000	4.0000	4.0000	4.0000
	75	5.0000	5.0000	5.0000	5.0000	5.0000	5.0000	5.0000	5.0000	5.0000	5.0000	4.7500

penerimaan pesan tugas dari guru di media sosial dengan menggunakan smartphone sebesar 4.3542. Artinya peserta didik merasakan manfaat menggunakan smartphone karena guru melakukan komunikasi melalui media sosial berupa pesan- pesan yang berisi tugas, materi, jadwal pembelajaran online. Sedangkan responden yang cenderung tidak setuju bahwa penggunaan smartphone dibentuk oleh bermain game bersama komunitas game online sebesar 3.6875. Artinya peserta didik yang menggunakan smartphone untuk bermain game lebih sedikit dibandingkan siswa yang menggunakan smartphone untuk proses belajar.

Tabel. 2 Uji Deskripsi Motivasi Belajar

Statistics

		YP1	YP2	YP3	YP4	YP5	YP6	YP7	YP8	YP9
N	Valid	48	48	48	48	48	48	48	48	48
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		3.0417	3.6250	3.3542	3.3542	3.6875	3.3542	3.7083	3.6250	3.4485
Percentiles	25	2.0000	3.0000	3.0000	3.0000	3.0000	3.0000	3.0000	3.0000	3.0000
	50	3.0000	4.0000	3.0000	3.0000	4.0000	3.0000	4.0000	3.5000	4.0000
	75	4.0000	5.0000	4.0000	4.0000	4.0000	4.0000	4.7500	4.0000	4.0000



penerimaan pesan tugas dari guru di media sosial dengan menggunakan smartphone sebesar 4.3542. Artinya peserta didik merasakan manfaat menggunakan smartphone karena guru melakukan komunikasi melalui media sosial berupa pesan-pesan yang berisi tugas, materi, jadwal pembelajaran online. Sedangkan responden yang cenderung tidak setuju bahwa penggunaan smartphone dibentuk oleh bermain game bersama komunitas game online sebesar 3.6875. Artinya peserta didik yang menggunakan smartphone untuk bermain game lebih sedikit dibandingkan siswa yang menggunakan smartphone untuk proses belajar.

Tabel. 3 Uji Deskripsi Motivasi Belajar

Statistics		YP1	YP2	YP3	YP4	YP5	YP6	YP7	YP8	YP9
N	Valid	48	48	48	48	48	48	48	48	48
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		3.0417	3.6250	3.3542	3.3542	3.6875	3.3542	3.7083	3.6250	3.4485
Percentiles	25	2.0000	3.0000	3.0000	3.0000	3.0000	3.0000	3.0000	3.0000	3.0000
	50	3.0000	4.0000	3.0000	3.0000	4.0000	3.0000	4.0000	3.5000	4.0000
	75	4.0000	5.0000	4.0000	4.0000	4.0000	4.0000	4.7500	4.0000	4.0000

hubungan komunikasi peserta didik lebih efektif menggunakan smartphone sebesar 3.7083. Artinya peserta didik merasakan manfaat dari keefektifan dengan peserta didik lainnya. Sedangkan responden yang cenderung tidak setuju bahwa motivasi belajar dibentuk oleh peserta didik yang mendahulukan melihat smartphone dari pada mengerjakan tugas (PR) sebesar 3.0417. Artinya peserta didik yang mendahulukan melihat smartphone dari pada mengerjakan tugas rumah (PR) lebih sedikit dibandingkan peserta didik yang menggunakan smartphone untuk mengerjakan tugasnya.

Tabel 4. Uji Deskriptif Hasil Belajar

peserta didik merasa senang menggunakan smartphone sebagai media belajar otomatis hasil belajarnya

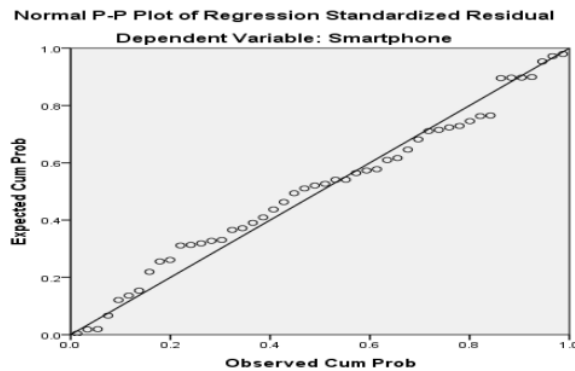
Statistics		ZP1	ZP2	ZP3	ZP4	ZP5	ZP6
N	Valid	48	48	48	48	48	47
	Missing	0	0	0	0	0	1
Mean		3.1875	3.1042	4.0417	3.7708	3.3333	3.3617
Percentiles	25	2.0000	2.0000	3.2500	3.0000	3.0000	3.0000
	50	3.0000	3.0000	4.0000	4.0000	3.0000	3.0000
	75	4.7500	4.0000	5.0000	5.0000	4.0000	4.0000

akan bagus juga sebesar 4.0417. Sedangkan responden yang cenderung tidak setuju bahwa hasil belajar dibentuk oleh nilai yang lebih buruk dari sebelumnya sebesar 3.1042. Artinya peserta didik yang nilainya lebih buruk dari sebelumnya lebih sedikit dibandingkan peserta didik yang nilainya lebih bagus dari sebelumnya.

Uji Normalitas



Uji normalitas data dapat mengetahui apakah distribusi sebuah data mengikuti atau mendekati distribusi normal.



Dari tabel di atas dapat diketahui bahwasanya data yang di peroleh adalah normal dikarenakan titik yang terdapat di dalam tabel tidak terlalu jauh dengan garis normal yang ada.

Uji Multikolinieritas

Uji Multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah dalam suatu model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel independent. Uji Multikolinieritas Antara Variabel Motivasi Belajar (Y), Hasil Belajar (Z) dengan Variabel Hasil Belajar (X).

Coefficients^a

Model	Correlations			Collinearity Statistics	
	Zero-order	Partial	Part	Tolerance	VIF
(Constant)					
Smartphone	.163	.288	.273	.887	1.127
Motivasi Belajar	.194	.293	.286	.887	1.127

a. Dependent Variable: Smartphone (X)

Sumber: Data Diolah, 2021

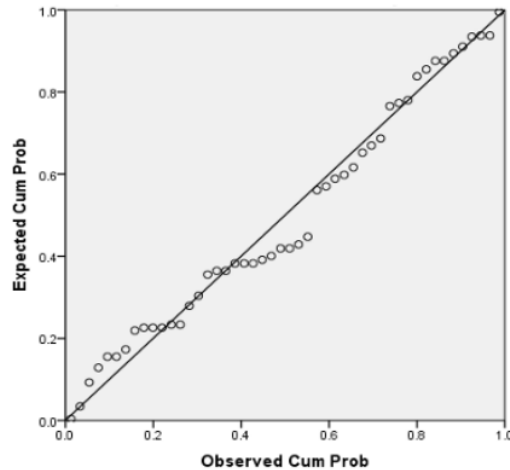
Berdasarkan hasil uji multikolinieritas terlihat bahwa nilai toleransi tidak ada yang kurang dari 0,10 yang berarti tidak ada korelasi antar variabel bebas. Hasil perhitungan VIF juga menunjukkan hasil tidak ada variabel yang memiliki nilai VIF lebih dari 10. Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak ada multikolinieritas antar variabel bebas dalam model regresi.

Uji Heteroskedastisitas

Uji Heterokedasitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidak samaan varians. Adapun hasil uji statistic Heterokedasitas yang diperoleh dalam penelitian ini adalah tidak terjadi heteroskedastisitas jika pada scatterplot titik-titik hasil pengolahan data lewat program SPSS antara ZPERD (sumbu X=Y hasil predisksi) dan SRESID



(sumbu Y-Y prediksi – Y riil) menyebar di bawah ataupun di atas titik origin (angka 0) pada sumbu Y dan tidak mempunyai pola yang teratur.



Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas terlihat digambar bahwa tidak ada pola yang jelas dan titik-titik menyebar diatas dan dibawah angka nol pada sumbu Y.

Uji Hipotesis

Pengujian regresi liner berganda bertujuan untuk mengukur seberapa besar pengaruh Smartphone (X) yang terdiri dari Motivasi Belajar (Y) terhadap Hasil Belajar (Z)

a. Kofisien Smartphone

Nilai koefisien smartphone sebesar 0.180 menyatakan bahwa setiap terjadi kenaikan 1 skor untuk smartphone akan diikuti terjadi kenaikan hasil belajar sebesar 0.180

b. Kofisien Motivasi Belajar

Nilai koefisien motivasi belajar menunjukkan angka sebesar 0.316 menyatakan bahwa apabila terjadi kenaikan 1 skor untuk motivasi belajar akan diikuti dengan terjadi kenaikan hasil belajar sebesar 0.904.

Uji Parsial (Uji t)

Uji parsial t digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen secara parsial berpengaruh terhadap variabel dependen. Pengujian secara parsial dapat dilihat dari uji t apabila nilai probabilitasnya < 0.05 maka H_0 ditolak yang berarti ada pengaruh yang signifikan. Berdasarkan hasil uji parsial untuk variabel smartphone diperoleh t hitung = 2.619 dengan nilai signifikansi sebesar $0.012 < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa secara parsial H_1 yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan smartphone terhadap hasil belajar diterima. Berdasarkan hasil uji parsial untuk variabel motivasi belajar



diperoleh t hitung = 2.057 dengan nilai signifikansi sebesar 0.046 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa secara parsial H_2 yang menyatakan bahwa ada pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar diterima.

Uji Parsial (Uji F)

Uji simultan (Uji F) digunakan untuk menguji secara bersama-sama ada atau tidaknya pengaruh variable bebas terhadap variable terikat dapat diketahui dengan menggunakan uji F. Dari uji ANOVA atau F test di dapat nilai F hitung sebesar 3.414 dengan tingkat signifikansi 0.000. Karena probabilitas signifikan jauh lebih kecil dari 0.05 maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa secara simultan H_3 yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan smartphone dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar di terima.

Koefisien Determinasi

Mengetahui besarnya kontribusi penggunaan smartphone dan motivasi belajar terhadap hasil belajar secara simultan dapat diketahui berdasarkan nilai Adjusted R Square pada tabel determinasi simultan. Berdasarkan tabel Model Summary diketahui bahwa nilai Adjusted R Square sebesar 0,094. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kontribusi motivasi kerja dan lingkungan kerja terhadap kinerja karyawan secara simultan adalah 0,94%.

PEMBAHASAN

1. Pengaruh penggunaan smartphone terhadap hasil belajar

Berdasarkan uraian di atas maka disimpulkan bahwa penggunaan smartphone sangat penting untuk menunjang hasil belajar peserta didik. Terlebih setelah adanya kondisi pandemi Covid-19. Hasil hipotesis ini didukung oleh penelitian terdahulu yaitu Samsul Arifin (2015) Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan Gadget Smartphone dan Fasilitas Belajar Sekolah terhadap Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 6 Malang”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis linier berganda. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa pemanfaatan gadget smartphone dan fasilitas belajar sekolah baik secara parsial dan simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar ekonomi siswa kelas XI SMAN Malang.

2. Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar

Berdasarkan uraian di atas maka disimpulkan bahwa motivasi belajar sangat penting untuk menunjang hasil belajar peserta didik. Menurut Nashar (2004) motivasi belajar merupakan kecenderungan siswa untuk melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat



untuk mencapai hasil belajar sebaik mungkin. Seorang siswa yang belajar tanpa adanya motivasi tidak akan mendapatkan hasil yang maksimal, terlihat dari aktivitas belajar siswa di dalam kelas ketika sedang mengikuti pelajaran. Namun yang paling berpengaruh terhadap hasil belajar adalah penggunaan *smartphone* karena jika peserta didik telah mempunyai motivasi untuk belajar tetapi tidak mempunyai wadah atau alat untuk belajar maka hasil belajar pastinya akan berkurang begitupun sebaliknya apabila sudah mempunyai motivasi dan ditambah dengan adanya wadah atau alat (*Smartphone*) pastinya hasil belajar akan bagus.

3. Pengaruh penggunaan *smartphone* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar

Berdasarkan uraian di atas maka disimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* dan motivasi belajar sangat penting untuk menunjang hasil belajar peserta didik. Menurut Dini N.P.A.(2018) disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan telah terbukti kebenarannya bahwa penggunaan *smartphone* dan motivasi belajar mempunyai pengaruh secara simultan terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi pada kelas XI IIS di SMA Negeri 1 Mojosari. Hasil penelitian ini sebanding dengan penelitian Khaeriyah (2017) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif antara intensitas penggunaan *smartphone*, pemanfaatan internet sebagai sumber belajar, dan motivasi belajar terhadap hasil belajar baik secara langsung maupun tidak langsung.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* sangat penting untuk menunjang hasil belajar peserta didik. Terlebih setelah adanya kondisi pandemi *Covid-19*, Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar sangat penting untuk menunjang hasil belajar peserta didik, Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* dan motivasi belajar sangat penting untuk menunjang hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengambil sampel yang lebih banyak, hal ini bertujuan untuk keakuratan data yang lebih baik dalam penelitiannya, Melakukan penelitian yang berkelanjutan, hal ini agar dapat melihat dan menilai setiap perubahan perilaku responden dari waktu ke waktu, Diharapkan adanya tambahan variabel lain yang mungkin juga mempengaruhi banyak hal dalam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Arif S. Sadiman dkk.. 1996. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Augusta, G. (2018). *Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Hasil belajar Peserta didik 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.



- Arsyad, M. (2019). *Pengaruh Smartphone Terhadap Hasil Belajar Siswa MTs Negeri Lasalimu*. Idrus Qaimuddin, 1(1), 57-72.
- Benny. (2017). *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- DINI, N. P. A. (2018). *Pengaruh Penggunaan Smartphone dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi pada Kelas XI IIS di SMA Negeri 1 Mojosari*. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE), 6(3).
- Ghofur, A., Mukhtar, H., & Fuad, E. (2020). *Rancang Bangun Module Media Pembelajaran Bentuk Aljabar Berbasis Mobile*. Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology), 1(1), 21-27.
- Hasan.A., et al. (1998). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka.
- Haj, K, M. (2018) *.Pengaruh Penggunaan Media Smartphone Sebagai Sumber Belajar Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Akademik Mata Kuliah Studi Fiqh Peserta didik Jurusan Pendidikan Agama Islam Uin Maliki Malang* .(Skripsi) :Universitas Islam Maliki Ibrahim Malang : Malang.
- Haryati, S. (2020) *Kepuasan Belajar Peserta didik Di Masa Pandemi Covid-19 Diinjau Dari Kompetensi Profesional Gurudan Fasilitas Belajar*. (Skripsi) ; Universitas Pancasakti Tegal : Tegal.
- Hamdu, G. Dan Lisa, A. (2011) *Pengaruh Motivasi Belajar Soswa Terhadap Hasil belajar Ipa Di Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan. 12 (01) Issn (1412-565x)
- Handayani, E. S., & Octaviani, J. F. (2021). *Penggunaan Smartphone Terhadap Hasil Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 Di SDN 015 Sungai Pinang*. Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8(1).
- Khaeriyah Dan Amir,M. (2017)*Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Dan Pemanfaatan Internet Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Ekonomi*(Economic Education Analysis Journal) 3 (1) (2016)
- Ming-Hun Lin., Huang-Cheng Chen., dan Kuang-Sheng Liu.(2017).*A Study Of The Effects Of Digital Learning On Learning Motivation And Learning Outcome*.Dalam *Eurasia Journal Of Mathematics Science And Technology Education*, ISSN:1485-8223 (online), 2017 13 (7): 3553-3564.
- Musrifa Arsyad. (2020). *Pengaruh Smartphone Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Mts Negeri Lasalimu*, Vol.2, No 1 48 Juni 2020.
- Muhadi, F.X 2011. *Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Muttaqin, I. S. (2009). *Studi Deskriptif Tentang Persepsi Siswa SMA Terhadap Kinerja Polisi Lalu Lintas Dan Motivasi Siswa SMA Menjadi Anggota Polisi (Penelitian Pada Polisi Lalu*



- Lintas Di Kota Semarang Tahun 2009*) (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Nita, C. I. R., Hakim, A. R., & Utami, R. S. (2020, November). *Analisis Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik Pada Masa Pandemi COVID-19 di SD NEGERI 5 JATIGUWI*. In Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA (Vol. 4, No. 1, pp. 340-346).
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., & Suharsono, N. (2014). Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 4(1).
- Oetama Jacob : *Sejarah Media Dari Gutenberg Sampai Internet : yayaan obor Indonesia* Jakarta 2006 hal 1
- Rahmandani, F. A.T. Dan M,M, Ibrahim(2018) *Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang* (Jurnal Civic Hukum) 3 (1) 2623-0216
- Rahma, Afifah, Jonyanis. (2015).*Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Aktivitas Kehidupan Peserta didik (Studi Kasus Man 1 Rengat)*,Dalam *Jurnal Jom Fisip* Vol. 2, No. 2 Oktober 2015.
- Romadhoni, E., Wiharna, O., & Mubarak, I. (2017). *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik*. *Journal Of Mechanical Engineering Education*, 6(2),228-234.
- Ruziana, R., Imran, I., & Salim, I. *Analisis Penggunaan Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sman 1 Teluk Keramat*.*Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(7).
- Syaripah. (2016). *Pengaruh Persepsi Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Dalam Bidang Matematika Di Sekolah Sma N 1 Curup Timur T.P 2015/2016*. 2(2), 117–131.
- Sukmadinata, S. N. (2004). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Soleha, M. T. (2010). *Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika*. 1(1), 24–39
- Sari, N., & Sunarno, W. (2018). *Sekolah Menengah Atas The Analysis Of Students Learning Motivation On Physics Learn- Ing In Senior Secondary School*. 3, 17–32.
- Syah, M. (1996). *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Sobon, K. J.M. M, Dan S, Walewangko (2019).*Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Sekolah Dasar Di Kecamatan Mapanget Kota Manado* (Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar)3 No(2)2019)
- Satrianawanti. (2017).*Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Peserta didik Sekolah Dasar*,Dalam *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 1 Juli 2017: 54-61, e-ISSN: 2503-3548.



Sharon E. Smaldino, James D. Russel dan Deborah L. Lowther, *Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hal 7.

Suparlan, S. (2020). *Peran Media Dalam Pembelajaran Di Sd/Mi*. *ISLAMIKA*, 2(2), 298-311

Sugiyono. 2010 *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Shofiyah, S. (2016). *Pengaruh penggunaan android dan e-learning terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.unpas.ac.id

Internet Source

5%

2

Submitted to Konsorsium PTS Indonesia -
Small Campus II

Student Paper

4%

3

jimfeb.ub.ac.id

Internet Source

4%

4

journal.uinsgd.ac.id

Internet Source

4%

Exclude quotes OffExclude matches < 4%Exclude bibliography On