

Hubungan Penggunaan *Smartphone* dengan Minat Belajar Siswa SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo

Nur Aini Musariffah

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, e-mail nurmusariffah@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan *smartphone* dengan minat belajar siswa SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah asosiatif kausal dengan pendekatan kuantitatif serta menggunakan data primer dan sekunder dari lokasi penelitian. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 108 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *simple random sampling* dengan jumlah sampel 85 siswa. Analisis data yang digunakan yaitu analisis koefisien korelasi *pearson product moment*. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan penggunaan *smartphone* dengan minat belajar siswa SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo. Hubungan ini memiliki kategori yang rendah. Hal tersebut dikarenakan siswa lebih sering menggunakan *smartphone* untuk bermain *gamedaripada* untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat memberikan arahan terkait penggunaan *smartphone* yang positif agar dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: *Smartphone*, Minat Belajar.

Abstract

The research is purposed to find out the relationship between the use of smartphones with learning interest of students of SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo. The type of research used in this study is a causal associative with a quantitative approach and using primary and secondary data from the study site. The research population were 108 students. The sampling technique used simple random sampling with amount of sample is 85 student . Data analysis used analysis coefficient correlation pearson product moment. The results revealed that there is a significant relationship between the use of smartphones with learning interest of students of SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo. This relationship has a low category. This is because students more often use smartphones to play games than to support learning activities. Therefore, teachers are expected to provide direction related to the use of a positive smartphone in order to increase student interest in learning.

Keywords: *Smartphones, Interest Learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal yang menuntut adanya perkembangan perilaku dan sikap manusia. Oleh karena itu perlu adanya perbaikan pendidikan dalam segala aspek demi terwujudnya masyarakat yang lebih modern (Amri, 2013).

Pendidikan dinilai memiliki peranan yang cukup penting dalam perkembangan bangsa dan negara. Majunya pendidikan dalam suatu negara akan memberikan pengaruh terhadap kualitas sumber daya manusia yang ada di dalamnya.

Dalam dunia pendidikan sudah barang tentu akan berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar di sekolah. Dalam proses tersebut siswa akan

memperoleh pengetahuan yang pada akhirnya akan dapat digunakan sebagai suatu alat untuk mengembangkan potensi diri. Seorang guru selalu mengupayakan berbagai metode dalam menyampaikan materi pembelajaran, hal ini ditujukan agar siswa memiliki minat belajar dan siswa tidak merasa jenuh ketika pembelajaran berlangsung. Penggunaan berbagai sarana dan prasarana serta fasilitas yang dimiliki peserta didik juga akan berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Rohmah (2016) mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa akan meningkat apabila siswa memiliki minat pada materi pelajaran. Minat ialah suatu rasa ketertarikan untuk melakukan hal

tertentu tanpa ada rasa keterpaksaan. Menurut Hurlock (1990), minat ialah suatu hal yang membuat seseorang terdorong dan antusias untuk melakukan suatu hal yang mereka sukai. Dengan kata lain, minat belajar menandakan adanya kecenderungan untuk berusaha dengan sungguh-sungguh guna meraih tujuan yang telah direncanakan. Menurut Slameto (2010) minat memiliki pengaruh yang besar terhadap belajar. Melalui belajar, siswa akan memperoleh kemampuan dalam berbagai hal yang berguna untuk mendukung aktifitas dalam kehidupannya yang pada akhirnya akan menjadikan siswa lebih termotivasi dalam melakukan suatu hal.

Slameto (2010), mengungkapkan bahwa minat dapat ditunjukkan melalui pernyataan rasa suka terhadap suatu objek, berpartisipasi dalam suatu aktivitas, dan memberikan perhatian yang lebih besar terhadap suatu objek tertentu. Minat siswa terhadap mata pelajaran tidak akan muncul secara tiba-tiba, namun harus dipelajari melalui proses mengamati suatu obyek yang kemudian akan menghasilkan penilaian tertentu dan pada akhirnya akan minat pada siswa akan muncul. Menurut Safari (2003) indikator minat belajar terdiri dari : (1) perasaan senang, (2) ketertarikan siswa, (3) perhatian siswa, dan (4) keterlibatan siswa.

Banyak faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa. Syah (2011) menyebutkan bahwa minat memiliki dua faktor yang mempengaruhinya, yaitu faktor dari dalam diri siswa (faktor internal) dan faktor dari luar diri siswa (faktor eksternal). Faktor internal terdiri dari konsentrasi, motivasi, keingintahuan siswa, serta kebutuhan. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari keluarga, guru, sarana-prasarana, fasilitas yang dimiliki siswa (*smartphone*), serta keadaan lingkungan sekitar. Menurut Simbolon (2014), faktor yang mempengaruhi minat belajar terdiri dari: motivasi, keluarga, peranan guru, mass media, sarana dan prasarana, serta teman pergaulan. Katz, dkk (1973) menambahkan bahwa media massa merupakan suatu alat yang dapat digunakan oleh masyarakat untuk berhubungan dengan masyarakat yang lain. Media masaa baik cetak (buku, koran majalah) maupun media massa elektronik (televisi, dan *smartphone*) dinilai dapat memberikan rangsangan pada siswa. Kebanyakan minat belajar siswa turun akibat telivi dan *smartphone*. Menurut Aritonang (2008) faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu : (1) cara mengajar guru (seperti penggunaan metode dan media pembelajaran), (2) karakter guru (dapat menghargai kekurangan siswa, santun, dan sopan), (3) kondisi kelas (tenang dan nyaman), (4) fasilitas belajar (seperti *smartphone* dan penggunaan LCD)

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo pada bulan Juli

tahun 2017, diperoleh beberapa permasalahan, salah satunya yaitu penggunaan *smartphone* pada saat kegiatan pelajaran. Menurut Manumpil, dkk (2015) *smartphone* merupakan suatu barang yang diciptakan dengan berbagai aplikasi canggih yang dapat memberikan berbagai kemudahan bagi pengguna seperti mengakses internet, menyajika berita, bahkan dapat mengakses berbagai hiburan yang diinginkan.. *Smartphone* memiliki banyak kegunaan bagi masyarakat, terutama bagi siswa. Selain dapat terhubung ke internet, *smartphone* juga memiliki banyak fitur seperti kamera, video, pemutar musik serta fitur-fitur lainnya yang dikemas secara praktis sehingga mudah digunakan dan dianggap sangat mendukung aktivitas pengguna di berbagai lingkungan. Namun dari sekian banyak kegunaan tersebut, tentu saja terdapat kekurangan dari *smartphone*. Dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai informasi, *smartphone* akan membuat pengguna menjadi malas beraktivitas, sehingga mereka akan merasa memiliki dunianya sendiri saat bermain *smartphone*. Hal tersebut perlu dihindari karena dapat menyebabkan rasa kecanduan terhadap *smartphone*.

Menurut Maulana (2013), *smartphone* yang digunakan oleh kalangan pelajar akan berpengaruh terhadap minat dan motivasi belajar siswa. Banyaknya aplikasi yang dapat diakses oleh siswa akan membuat siswa merasa memiliki dunianya sendiri tanpa menghiraukan keadaan di sekitarnya. Hal tersebutlah yang membuat minat dan motivasi siswa dalam belajar cenderung menurun.

Tujuan penelitian ini adalah : (1) untuk mencari data tentang penggunaan *smartphone* di SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo, (2) untuk mencari data tentang minat belajar siswa SMA negeri 1 Gedangan Sidoarjo, (3) untuk mengetahui hubungan penggunaan *smartphone* dengan minat belajar siswa SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo.

METODE

Jenis penelitan yang digunakan adalah penelitian asosiatif kausal yang bertujuan untuk mengungkap adanya hubungan yang bersifat sebab akibat antara variabel X dengan variabel Y. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo yang berjumlah 108 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling* yang berarti pengambilan sampel dilakukan secara acak sehingga semua siswa bisa menjadi sampel tanpa ada syarat dan ketentuannya. Teknik

penentuan sampel menggunakan rumus Slovin (Riduwan, 2009) yaitu sebagai berikut:

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

Di mana :

N = Jumlah Populasi

n = Jumlah Sampel

d = Taraf Kesalahan (menggunakan taraf kesalahan sebesar 5% atau 0,05)

Dengan menggunakan rumus tersebut diperoleh sampel sebanyak 85 siswa kelas X IPS. Dalam penelitian ini melibatkan dua variabel yaitu variabel bebas (penggunaan *smartphone*) dan variabel terikat (minat belajar). indikator pengukuran penggunaan *smartphone* yang digunakan adalah durasi pemakaian *smartphone* untuk belajar selama di lingkungan sekolah. Sedangkan indikator pengukuran minat belajar yang digunakan adalah perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa.

Sebelum data diambil, instrumen penelitian akan diuji dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas data. Pengujian ini melibatkan 23 siswa. Setelah lolos dari pengujian tersebut selanjutnya instrumen penelitian akan diujikan kepada seluruh jumlah sampel. Analisis data menggunakan teknik analisis koefisien korelasi *pearson product moment* dan uji hipotesis (uji t).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil angket yang telah diujikan diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 1 Kecenderungan Minat Belajar Siswa

No	Rentang Skor	Frekuensi	Kategori
1	$X \geq 48$	2	Sangat Tinggi
2	$36 \leq X < 48$	33	Tinggi
3	$24 \leq X < 36$	49	Rendah
4	$X < 24$	1	Sangat Rendah
Jumlah		85	

Sumber : Data primer yang diolah peneliti (2018)

Tabel 1 menunjukkan bahwa frekuensi kecenderungan minat belajar siswa yang paling tinggi adalah pada kategori rendah yaitu sebanyak 49 siswa (57,65%). Berdasarkan hasil tersebut peneliti menyimpulkan minat belajar siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo berada pada kategori rendah.

Tabel 2 Kategori Penggunaan *Smartphone* Siswa Kelas X IPS

Interval	Frekuensi	Kategori
$X > 3$	15	Tinggi
$X = 3$	21	Sedang
$X < 3$	49	Rendah
Jumlah	85	

Sumber : Data diolah peneliti (2018)

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 15 siswa tergolong dalam penggunaan *smartphone* kategori tinggi (dengan presentase 17,65%), 21 siswa tergolong dalam kategori sedang (dengan presentase 24,71%), dan sebanyak 49 siswa tergolong dalam kategori rendah (dengan presentase 57,65%). Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* untuk menunjang kegiatan pembelajaran berada pada kategori rendah.

Analisis Data

Hasil analisis data korelasi *pearson product moment* dan uji hipotesis mengungkapkan data sebagai berikut :

Tabel 3 Analisis Koefisien Korelasi *Pearson Product Moment*

		X	Y
X	Pearson Correlation	1	.246*
	Sig. (2-tailed)		.023
	N	85	85
Y	Pearson Correlation	.246*	1
	Sig. (2-tailed)	.023	
	N	85	85

Sumber : Data primer yang diolah peneliti (2018)

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa nilai korelasi (r_{xy}) yaitu sebesar 0,246 . nilai tersebut berada pada kategori rendah yang berada pada rentang 0,20 - 0,399. Hal tersebut menandakan bahwa penggunaan *smartphone* memiliki hubungan yang positif dengan minat belajar siswa, namun dalam kategori rendah.

Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis

		Model	t hitung	Signifikansi
1	(Constant)		22,91	0
	Penggunaan <i>Smartphone</i>		2,314	0,023

Sumber : Data primer yang diolah peneliti (2018)

Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai signifikansi adalah sebesar 0,023. Karena $0,023 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga hipotesis yang berbunyi “diduga terdapat hubungan yang signifikan penggunaan *smartphone* dengan minat belajar” diterima. Hal tersebut berarti penggunaan *smartphone* memiliki hubungan yang signifikan dengan minat belajar siswa.

Pembahasan

Hubungan Penggunaan *Smartphone* dengan Minat Belajar Siswa SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo.

Hasil analisis uji parsial (uji t) menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan penggunaan *smartphone* dengan minat belajar siswa SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo. Artinya penggunaan *smartphone* memiliki hubungan yang positif dengan minat belajar siswa sesuai dengan hipotesis awal. Sehingga, apabila penggunaan *smartphone* tinggi maka minat belajar siswa juga akan tinggi. Sebaliknya, apabila penggunaan *smartphone* rendah maka minat belajar siswa juga akan rendah.

Berdasarkan deskripsi data penggunaan *smartphone* menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* oleh siswa berada pada kategori rendah dengan durasi kurang dari 3 jam dan minat belajar siswa juga berada pada kategori rendah. Sehingga penggunaan *smartphone* dengan minat belajar siswa memiliki hubungan yang positif.

Pada dasarnya, jika siswa menggunakan *smartphone* untuk mendukung kegiatan pembelajaran siswa akan lebih tertarik untuk belajar. Irwanto (2017) mengungkapkan bahwa siswa menggunakan *smartphone* untuk mendukung kegiatan belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Hal tersebut dikarenakan *smartphone* memiliki aplikasi-aplikasi yang sangat menarik yang dirasa dapat membantu siswa dalam mengakses tambahan materi pelajaran (seperti mengakses *e-book* dan menggunakan sosial media untuk berdiskusi). Sedangkan siswa yang lebih banyak menggunakan *smartphone* hanya untuk bermain *game* dan untuk kegiatan di luar pembelajaran akan memiliki minat belajar yang rendah. Keadaan seperti hal tersebut di atas penulis jumpai pada siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo. Kebanyakan siswa cenderung menggunakan *smartphone* untuk bermain *game* (seperti *mobile legends* dan *PUBG mobile*), mendengarkan musik, dan membuka sosial media (*instagram*, *whatsapp*, *line*, dan *snachat*) pada saat pembelajaran berlangsung. Beberapa siswa mengaku bahwa untuk menghindari kebosanan maka mereka bermain *game*. Namun hal tersebut

justu membuat minat belajar siswa menjadi rendah. Menurut Harahap (2013) *game online* memiliki hubungan yang dapat menurunkan prestasi belajar siswa.

Dalam penelitian ini penggunaan *smartphone* memiliki hubungan dengan minat belajar siswa dalam kategori rendah. Hal tersebut dikarenakan masih terdapat faktor-faktor lain di luar penggunaan *smartphone* yang memiliki hubungan dengan minat belajar siswa.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Rohmah (2016) yang mengungkapkan bahwa *smartphone* memberikan efek negatif pada minat belajar siswa. Dalam penelitian tersebut disebutkan bahwa siswa cenderung menggunakan *smartphone* untuk mendengarkan musik dan *chatting*. Selain itu, Rahma (2015) juga menyatakan bahwa *handphone* memberikan dampak negatif, terutama bagi kalangan pelajar. Saputra (2017) juga berpendapat bahwa penggunaan *smartphone* berpengaruh signifikan terhadap aktivitas belajar siswa. Dalam penelitian tersebut juga disebutkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *smartphone* untuk kegiatan di luar pembelajaran, maka semakin besar pula dampak negatif yang dapat ditimbulkan terhadap aktivitas belajar siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan dianalisis, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa: (1) frekuensi tertinggi penggunaan *smartphone* untuk mendukung kegiatan belajar berada pada kategori rendah dengan durasi kurang dari 3 jam selama berada di lingkungan sekolah, (2) minat belajar siswa berada pada kategori rendah. Penyebabnya adalah hanya terdapat beberapa siswa yang mencari buku penunjang pelajaran di toko buku, hanya terdapat beberapa siswa yang bersedia memanfaatkan jam kosong untuk membaca buku dan mengerjakan tugas, serta siswa tidak mau menegur temannya yang bermain *smartphone* pada saat kegiatan belajar berlangsung, (3) terdapat hubungan yang signifikan penggunaan *smartphone* dengan minat belajar siswa. Hubungan ini memiliki kategori yang rendah. Hal tersebut dikarenakan siswa lebih sering menggunakan *smartphone* untuk bermain *game* daripada untuk mencari tambahan materi pelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa penggunaan *smartphone* memberikan dampak yang kurang baik bagi minat belajar siswa. Untuk itu diperlukan adanya kesadaran dari dalam diri siswa tentang penggunaan *smartphone*. Harapannya siswa

dapat menggunakan *smartphone* dengan bijak serta dapat mengontrol durasi pemakaian *smartphone* baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Hal tersebut semata-mata bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dengan penggunaan *smartphone* yang ke arah positif seperti untuk mengakses *e-book* diharapkan penggunaan tersebut akan membuat minat belajar siswa meningkat.

Penggunaan *smartphone* yang benar adalah penggunaan yang mempunyai batasan waktu pemakaian. Oleh karena itu pihak sekolah dan orang tua perlu mengarahkan dan memberikan batasan waktu penggunaan *smartphone*.

Untuk peneliti-peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti tentang hubungan penggunaan *smartphone* dengan minat belajar secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan. (2013). *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam kurikulum 2013*. Jakarta : PT. Prestasi Pustakaraya.
- Aritonang, Keke T. (2008). "Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Penabur*. No.10 Tahun ke-7 (2008) 11-21.
- Harahap, Khairani. (2013). "Game Online dan Prestasi Belajar (Studi Korelasional Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Nurul Hasanah Kelurahan Padang Bulan Medan)". (<https://jurnal.usu.ac.id/>). Vol. 2, Nomor 5.
- Hurlock. (1990). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga
- Irwanto. (2017). "Penggunaan *Smartphone* dalam Pembelajaran Kimia SMA". *Journal For Islamic Social Sciences*. Vol. 2 (1). Hal : 81 - 87.
- Maulana, Syafrina. (2013). *Gadget Baik Gak Sih?*, (Online), (<http://syafrinamaulana.wordpress.com/>, diakses pada 26 Juli 2018).
- Manumpil, Beauty, Yudi Ismanto, dan Franly Onibala. (2015). "Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado". *Ejournal Keperawatan (e-Kep)*. Vol. 3, Nomor 2.
- Katz, Elihu., Michael Gurevitch., Hadassah Haas. (1973). "On the Use of the Mass Media for Important Things". Vol. 38 Nomor 2. Hal : 164-181.
- Rahma, Afifah. (2015). "Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Aktivitas Kehidupan Siswa (Studi Kasus MAN 1 Rengat Barat)". *Jom Fisip*. Vol. 2, Nomor 2.
- Riduwan. (2009). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rohmah, Chusna Oktia. (2016). *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Safari. (2003). *Indikator Minat Belajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Saputra, Ghufro EA. (2017). *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta*. Naskah Publikasi. Yogyakarta : Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Simbolon, Naeklan. (2014). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar*, (Online), (<http://journal.unimed.ac.id>, diakses 19 Januari 2018).
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Syah, Muhibbin. (2011). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung : Remaja Rosdakarya.