



Evaluation of the Effect Of Use Smartphone On Student Learning Motivation Covid-19 Pandemic Time

Hasia Marto
Badan Litbang Tolitoli, Universitas Madako
hasia.marto2018@gmail.com

Received: 29 May 2021; Revised: 12 Juny 2021; Accepted: 31 August 2021
DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.7.3.1351-1356.2021>

Abstrak

Wabah pandemi COVID-19 yang menimbulkan masalah dalam kehidupan masyarakat. Antara lain di bidang pendidikan yang mengakibatkan proses belajar mengajar dilaksanakan dari rumah dengan menggunakan *smartphone*, sehingga motivasi belajar siswa menurun. Tujuan penelitian untuk mengetahui hasil evaluasi pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa masa pandemi COVID-19. Merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, mengumpulkan data menggunakan teknik kuesioner dan dokumentasi. Jumlah populasi 748 orang. Pengambilan sampel melalui *Simple Random Sampling* dengan 30 responden, analisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan regresi linear sederhana.

Hasil evaluasi menunjukkan, ada pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa di masa pandemi COVID-19. Nilai t_{hitung} 3,336, t_{tabel} 2,048 artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ kesimpulan H_0 ditolak dan H_1 dan H_2 diterima artinya terdapat pengaruh positif penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa, karena penggunaan *smartphone* mampu mempengaruhi motivasi belajar siswa sebesar 28,4% dan selebihnya dipengaruhi oleh faktor lain. Disimpulkan penggunaan *smartphone* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. disarankan sekolah memberikan pelatihan kepada siswa terkait penggunaan *smartphone*.

Kata kunci: *smartphone*, motivasi, pandemi COVID-19

PENDAHULUAN

Tahun 2020 menjadi tahun yang berat bagi dunia, tidak terkecuali di Indonesia yang sampai saat ini Indonesia masih dilanda pandemi COVID-19. *corona virus disease* sebuah nama yang diberikan oleh *World Health Organization* (WHO) bagi pasien dengan infeksi virus novel corona 2019 pertama kali dilaporkan dari kota Wuhan, Cina pada akhir 2019 (Handayani dkk., 2020). COVID-19 merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh sindrom pernapasan akut corona virus 2 (*serever acute respiratory syndrome coronavirus 2* atau *SARSCoV -2*). Ketika menyerang manusia menyebabkan infeksi pada saluran pernapasan, seperti flu, MERS (*Middle East Respiratory Syndrome*), dan SARS (*Serever Acute Resipiratory Syndrome*).

Wabah pandemi COVID-19 menimbulkan berbagai masalah dalam kehidupan masyarakat Indonesia sehingga dilakukan pembatasan sosial berskala besar untuk menekan penyebaran COVID-19. Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2020 yaitu tindakan pembatasan sosial berskala besar yaitu:



pelebaran sekolah dan tempat kerja, pembatasan kegiatan keagamaan, dan/atau pembatasan kegiatan di tempat atau fasilitas umum. Hal ini menimbulkan masalah di bidang pendidikan, baik terhadap pendidik maupun peserta didik. Kegiatan belajar mengajar yang biasanya dilakukan secara tatap muka, saat ini harus berjalan secara dalam jaringan. Menurut Aji (2020) kegiatan pembelajaran tanpa tatap muka memberi dampak pada psikologis siswa dan menurunnya kualitas keterampilan siswa. Berbagai macam upaya juga dilakukan agar melalui pembelajaran ini tentu dapat membawa manfaat, siswa diajarkan untuk berpikir dan kritis dalam menghadapi pandemi ini. Tindakan ini dilakukan agar penyebaran virus ini dapat berkurang dengan dilakukannya *physical distancing*. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Coronavirus Disease (COVID-19)* yaitu proses belajar dari rumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan;
- b. Belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemic COVID-19;
- c. Aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antar siswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah;
- d. Bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif.

Pembelajaran daring mengharuskan siswa berhadapan dengan elektronik berlayar sentuh seperti *smartphone*, televisi, tablet dan laptop. Salah satu alat yang digunakan dalam proses pembelajaran pada masa pandemi sekarang ini adalah *smartphone*. Menurut Rahma (Sobon & Mangundap, 2019) menjelaskan bahwa *smartphone* adalah telepon yang menyediakan fitur yang berada di atas dan di luar kemampuan sederhana untuk membuat panggilan telepon, mengakses informasi dengan cepat melalui fasilitas internetnya, sehingga manusia dapat berkomunikasi jarak jauh. *smartphone* memiliki fasilitas telepon, SMS dan fitur video *call* yang memberikan suatu transformasi dalam kegiatan komunikasi (Daeng dkk., 2017). Di SMP negeri 3 Tolitoli *smartphone* dalam pembelajaran daring menjadi solusi agar siswa tetap memperoleh ilmu pengetahuan yang diperoleh dari guru.

Guru di SMP negeri 3 Tolitoli memanfaatkan *smartphone* dalam proses pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Teams* dan *Whatsapp Grup*. *Microsoft Teams* merupakan sebuah aplikasi komunikasi dan kolaborasi terpadu yang menggabungkan fitur percakapan kerja, rapat video, penyimpanan berkas dan integrasi aplikasi. *Whatsapp Grup* digunakan oleh guru untuk pengiriman tugas dan materi yang berbentuk file. saat ini sebagian siswa telah menggunakan *smartphone* dalam proses pembelajaran, sehingga penting di evaluasi pengaruh penggunaan *Smartphone* terhadap motivasi belajar siswa masa pandemi COVID-19, dan berapa besar pengaruhnya. *Tujuan* penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone*



terhadap motivasi belajar siswa masa pandemi COVID-19 dan berapa besar pengaruhnya.

METODE PENELITIAN

penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Hamdi & Bahruddin (2014:5) penelitian deskriptif adalah suatu metode penelitian yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, yang berlangsung pada saat ini atau saat yang lampau. Menurut Mustafa (2019:3), penelitian kuantitatif adalah kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data berdasarkan jumlah atau banyaknya yang dilakukan secara objektif untuk memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis untuk mengembangkan prinsip-prinsip umum. Disimpulkan penelitian deskriptif kuantitatif mempelajari dan menggambarkan fenomena-fenomena mengenai objek yang diteliti dengan menguji suatu hipotesis serta situasi yang terlihat pada saat penelitian dilakukan. Lokasi di SMP negeri 3 Tolitoli dengan populasi 242 orang siswa kelas VII. pengambilan sampel melalui *Simple Random Sampling*, yakni berjumlah 30 orang. Pengumpulan data melalui angket, dan dokumentasi. Data dianalisis deskriptif dan inferensial. Dengan Uji Validitas, Reliabilitas dan Normalitas. Untuk mengukur validasi menggunakan rumus *Pearson Product Moment* dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada nilai signifikansi 0,05 (5%). Sedangkan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka variabel tersebut tidak valid.

Untuk menghitung r tabel pada penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r = \frac{t}{\sqrt{df + t^2}}$$

Reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan uji *cronbach alpha* yaitu metode yang digunakan untuk menguji kelayakan terhadap konsistensi data angket atau seluruh skala yang digunakan didalam penelitian ini. Suatu instrumen penelitian dapat dikatakan *reliable* apabila memiliki nilai *Cronbach Alpha* > 0,60 (Gunawan & Sunardi, 2016) dengan menggunakan program SPSS versi 21. Jika nilai *Cronbach alpha* rendah, kemungkinan satu atau beberapa item tidak reliabel.

Uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk, jika nilai Signifikansi > 0,05, data berdistribusi normal. jika nilai Signifikansi < 0,05, data tidak berdistribusi normal. Statistik deskriptif digunakan untuk menyajikan data yang telah diperoleh melalui kuesioner dalam bentuk tabel. Hasil angket di hitung dengan menggunakan rumus

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times \text{Bobot}$$

Analisis regresi linear sederhana untuk menguji hubungan sebab akibat antara variabel menggunakan rumus: $\bar{Y} = a + bX$ (sugiyono, 2017) Analisis ini digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa. Koefisien determinasi untuk mengukur besarnya persentasi pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa. Koefisien determinasi dapat ditentukan dengan rumus :

$$Kd = r^2 \times 100\%$$

Rukajat (2018)



Uji Signifikansi Parameter Individual digunakan untuk menguji pengaruh variabel X terhadap Y secara parsial, dengan melihat nilai t hitung dengan

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Kriteria Penerimaan Hipotesis

- a. Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima
- b. Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak.
- c. Jika nilai t_{hitung} bernilai positif, maka H_1 ditolak dan H_2 diterima,

HASIL PENELITIAN

Hasil angket penggunaan *smartphone* dan motivasi belajar siswa, didapatkan hasil dari keduanya berada pada kriteria hubungan rendah. Untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa digunakan uji t secara parsial. Namun sebelum uji t (parsial), dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap angket penggunaan *smartphone* dan motivasi belajar siswa. Dalam mengukur validitas angket menggunakan korelasi person dua arah melalui program *SPSS 21 for windows*. berdasarkan kriteria pengujian, angket dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada nilai signifikansi 0,05 (5%). Responden uji coba angket berjumlah 30 responden sehingga r_{tabel} bernilai 0,3610. Dalam uji reliabilitas angket dinyatakan reliabel berdasarkan perhitungan *Cronbach Alpha* > 0,6 semua item dalam angket variabel X dan Y dapat digunakan dalam pengujian hipotesis.

Uji normalitas didapatkan hasil sig. 0,012 (penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar), disimpulkan bahwa data berdistribusi normal yang menjadi dasar untuk melakukan uji t (parsial), diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,336 dan t_{tabel} sebesar 2,048 dengan tingkat signifikansi 5%. Sesuai dasar pengambilan keputusan, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 dan H_2 diterima. Artinya terdapat pengaruh antara penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa. Nilai t_{hitung} sebesar 3,336 yang bermakna bahwa pengaruh positif antara penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa, maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_2 ditolak.

Besar Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Masa Pandemi COVID-19 di SMP Negeri 3 Tolitoli, berdasarkan tabel, hasil perhitungan R Square diperoleh:

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,533 ^a	,284	,259	5,005

a. Predictors: (Constant), Penggunaan *Smartphone*

sebesar 0,284 atau 28,4%. Artinya bahwa variabel penggunaan *smartphone* (X) memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar (Y) sebesar 28,4% dan 71,6% dipengaruhi oleh variabel lain di luar variabel penggunaan *smartphone*.



Kemajuan teknologi di era milenium membuat dunia seolah tanpa sekat ditengah peradaban manusia. Seperti halnya dimana informasi kejadian disuatu tempat atau daerah bahkan dibelahan dunia lain sekalipun dapat dengan mudah diakses dalam waktu singkat bahkan hanya dalam hitungan menit saja dengan menggunakan teknologi *smartphone*. Kemajuan teknologi *smartphone* ini jugalah yang membuat penggunaanya seakan dimanjakan dengan berbagai fitur dan aplikasi untuk berselancar dunia maya untuk mencari dan bertukar informasi dengan orang diberbagai tempat. Pembelajaran daring yang dilaksanakan oleh guru di SMP Negeri 3 Tolitoli memanfaatkan *smartphone* dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Teams* dan *Whatsapp Grup* sebagai media guru dalam menyampaikan materi atau mengirim tugas kepada siswa. Sejalan dengan Putria,dkk. (2020) pembelajaran daring membawa dampak kepada siswa yaitu mereka merasa jenuh dan bosan akan pembelajaran, semangat dan antusias yang ditunjukkan pun semakin harinya semakin menurun. Kondisi tersebut berbeda saat siswa belajar bersama teman-temannya di kelas. Motivasi diperlukan oleh siswa untuk mendorongnya melakukan kegiatan belajar. Ketika siswa memiliki motivasi yang kurang akan membuat siswa tidak tertarik untuk belajar dan malas untuk mengerjakan tugas.

Hasil evaluasi menunjukkan penyebab rendahnya motivasi belajar siswa antara lain dari biaya kuota internet yang mahal, hal ini dibuktikan dengan data tentang kondisi siswa berdasarkan indikator dampak negatif penggunaan *smartphone* persentase jawaban setuju sebanyak 50% dan tidak setuju sebanyak 37%. Namun demikian dengan pembelajaran daring kreatifitas guru di sekolah meningkat, berbagai upaya dilakukan agar siswa antusias dalam mengikuti pelajaran, sejalan dengan hasil penelitian Sari,dkk. (2021) yang menyimpulkan bahwa manfaat dari dampak pandemi ini adalah para guru bisa menjadi lebih kreatif dalam penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Secara umum hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wulandari (2020) yang menegaskan bahwa penggunaan *gadget* kebiasaan belajar pada siswa memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar mereka dibuktikan dari hasil penelitian diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,012 > 1,976$. Nilai korelasi sebesar 0,554 menunjukkan bahwa terjadi hubungan yang sedang antara penggunaan *gadget* kebiasaan belajar siswa dan motivasi belajar.

SIMPULAN

Terdapat pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa masa pandemi COVID-19 di SMP Negeri 3 Tolitoli. Dengan nilai t_{hitung} sebesar 3,336 dan t_{tabel} sebesar 2,048 ($t_{hitung} > t_{tabel}$) dengan tingkat signifikansi 5% sehingga H_0 ditolak. Dari perhitungan tersebut diperoleh nilai konstanta 30,310 menunjukkan pengaruh positif variabel independen. Apabila variabel penggunaan *smartphone* mengalami kenaikan satu satuan, maka dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dengan peningkatan sebesar 37,4%. Besarnya pengaruh yang ditimbulkan sebesar 0,284 atau 28,4% (28%) artinya penggunaan *smartphone* mampu mempengaruhi motivasi belajar siswa sebesar 28,4% selebihnya dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel penelitian. Maka direkomendasikan melaksanakan pelatihan-pelatihan atau pemberian materi kepada guru maupun siswa yang kurang memahami tentang penggunaan teknologi *smartphone* dan tentang penggunaan aplikasi pembelajaran daring yang digunakan di sekolah. Apabila sekolah meningkatkan mutu pendidikan di bidang teknologi, ini dapat mengurangi hal-



hal negatif dari penggunaan *smartphone* yang tidak benar sehingga siswa menggunakan *smartphone* ke arah yang positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Gunawan, Andreas Aldo & HP. Sunardi. 2016. Pengaruh Kompensasi Dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT Gesit Nusa Tangguh. *Ilmiah Manajemen Bisnis*, 16(1), 1-11.
- Hamdi, Asep Saepul & E.Bahrudin. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Mustafa,dkk. 2020. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Olahraga*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Putria,dkk. 2020. Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi COVID-19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Basicedu*, 4(4), 861-872.
- Rukajat, Ajat. 2018. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Research Approach*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sobon, Kosmas & Mangundap, Jelvi M. 2019. Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 3(2), 92-101.
- Sari,dkk. 2021. Dampak Pembelajaran Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar Selama COVID-19. *Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 9-15.