



## PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA SMK ADI SANGGORO BOGOR

Panji Angkasa<sup>1\*</sup>

<sup>1\*</sup>Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia

<sup>1\*</sup>Panjiangkasa@gmail.com

### Abstrak

*Smartphone* adalah salah satu dari sekian banyaknya teknologi yang berkembang, saat ini. telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Kehadiran *smartphone* yang dapat dibeli dengan mudah menjadi alternatif keterbatasan sumber belajar bagi guru dan siswa. Penggunaan *smartphone* pada saat ini bukan lagi menjadi suatu kebutuhan melainkan sudah menjadi tren pada masa kini, fitur yang lengkap setara dengan prangkat laptop sekalipun sudah bisa didapat dalam satu prangkat *smartphone* yang canggih. Penggunaan *smartphone* sudah menyebar luas seara merata, baik dikalangan anak-anak, remaja, dan dewasa. Temuan pada penelitian ini adalah berdasarkan pengujian melalui regresi linear sederhana diketahui Konstanta sebesar 87.779, mengandung arti bahwa nilai konisten variabel prestasi belajar adalah sebesar 87.779. Koefisien regresi X sebesar 0,002 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai pengaruh *smartphone*, maka nilai prestasi berkurang sebesar 0,002. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X (*smartphone*) terhadap Y (prestasi belajar) bersifat positif.

**Kata Kunci :** *E-Book*, Prestasi Belajar, Pengaruh *Smartphone*, Internet

### Abstract

*Smartphone is one of the many technologies that are developing, nowadays. mobile phone that has the ability to use and function like a computer. The presence of smartphones that can be easily purchased is an alternative to limited learning resources for teachers and students. The use of smartphones at this time is no longer a necessity but has become a trend nowadays, complete features are equivalent to laptop devices even though they can be obtained in a sophisticated smartphone device. The use of smartphones has spread evenly, both among children, adolescents and adults. The findings in this study are based on testing through simple linear regression known as a constant of 87,779, meaning that the consistent value of the learning achievement variable is 87,779. The regression coefficient X of 0.002 states that for every 1% addition to the value of the influence of a smartphone, the achievement value decreases by 0.002. The regression coefficient is positive, so it can be said that the direction of the influence of variable X (smartphone) on Y (learning achievement) is positive.*

**Keywords :** *E-Books*, Learning Achievement, Influence of Smartphones, Internet

## PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial yang harus senantiasa berkomunikasi dengan manusia lainnya. Komunikasi berasal dari Bahasa latin yaitu kata *communis* yang berarti “membuat kebersamaan” atau “membangun kebersamaan antara dua orang atau lebih”. Akar kata dari *communis* adalah *communico*, yang artinya ‘berbagi’. Dalam hal ini, yang dibagi adalah pemahaman Bersama melalui pertukaran pesan (Agus Hermawan:2012). Komunikasi dalam Bahasa Inggris adalah *communicate* yang berarti komunikasi berguna untuk bertukar pikiran, perasaan, dan informasi yang menjadikan pelaku komunikasi menjadi paham akan suatu hal dan dapat membuat persepsi yang sama sehingga terbentuklah sebuah hubungan yang simpatik. Jadi, secara umum, komunikasi dapat didefinisikan sebagai suatu usaha penyampaian pikiran, perasaan, dan informasi antar manusia.

“Prestasi adalah salah satu pembuktian hasil dari suatu usaha yang dilakukan oleh sekelompok orang atau individu, dalam lembaga pendidikan tentunya setiap orang tua ataupun siswa itu sendiri yang sedang menempuh pendidikan pasti sangat menginginkan prestasi yang tinggi”. (Hidayat, dkk, 2017: 212).

Smartphone adalah telephone genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi dengan fungsi yang menyerupai computer, karena kegunaannya yang berkembang pesat banyak hal yang dapat diakses menggunakan fitur *browser* yang terdapat pada *smartphone*, seperti pengetahuan. Banyaknya sumber-sumber pengetahuan yang tersebar di internet memudahkan para dosen dan mahasiswa memperoleh ilmu pengetahuan yang baru, karena pengetahuan akan selalu berkembang dan manusia wajib mengikuti perkembangan untuk memperoleh pengetahuan dan informasi terbaru.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Adi Sanggoro Kota Bogor. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif agar lebih sistematis dan terencana. Metode dalam pengumpulan data yang dilakukan dengan angket, dokumen, observasi, dan dokumentasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa untuk uji validitas instrument ditemukan bahwa dari jumlah 63 siswa di siswa SMK Adi Sanggoro Kota Bogor yang menjadi sampel dalam penelitian ini ternyata angket tersebut 100% valid.

Tabel 1. Validitas Uji Instrumen

NO	R HITUNG	R TABEL	KETERANGAN
1	0,429	0,252	VALID
2	0,703	0,252	VALID
3	0,603	0,252	VALID
4	0,487	0,252	VALID
5	0,537	0,252	VALID

6	0,636	0,252	VALID
7	0,492	0,252	VALID
8	0,257	0,252	VALID
9	0,461	0,252	VALID
10	0,379	0,252	VALID

Berdasarkan tabel hasil validitas uji instrument diatas yang telah di uji cobakan diperoleh 10 soal yang tergolong valid dimana taraf signifikan  $\alpha=0,05$  dan untuk  $r_{tabel}=0,252$ . Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa seluruh soal *valid*.

Tabel 2. Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.101 <sup>a</sup>	.000	-.016	.872

Tabel di atas menjelaskan besaran nilai hubungan antara r yaitu sebesar 0,011. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi r square sebesar 0,000. Yang berartikan bahwa pengaruh *smartphone* terhadap prestasi belajar adalah 0,016% dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis, observasi, dan temuan dari paparan data pada pembahasan sebelumnya ditemukan bahwa:

Penggunaan *smartphone* di SMK Adi Sanggoro yang dimana peneliti mengambil kelas 10 sebagai sampel dalam penelitian ini. Pada tiga bulan lalu tepatnya bulan agustus peneliti memulai observasinya ke lingkup sekolah untuk melihat apakah terdapat siswa yang menggunakan *smartphone* pada saat jam pelajaran ataupun pada saat istirahat.

Siswa SMK Adi Sanggoro pada saat peneliti mengamati keadaan sekitar tidak terlihat secara terbuka siswa menggunakan *smartphone* pada saat jam istirahat ataupun pada jam pelajaran berlangsung, siswa cenderung membawa *smartphone* ke sekolah, meskipun tidak ada peraturan yang tertulis tentang larangan membawa *smartphone* ke lingkup sekolah akan tetapi guru dengan tegas melarang siswa-siswinya untuk bermain *smartphone* pada saat jam pelajaran. Tetapi tentu saja tidak mencapai 100% apa yang di perintahkan guru itu dipatuhi, peneliti mencoba mencari data faktual yang terjadi dilapangan, dan sesuai hasil penelitian 20 dari 100% siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini ternyata masih ada saja yang menggunakan *smartphone* pada saat jam pelajaran.

Sejalan dengan pernyataan tersebut Simajuntak (2004: 96) dalam tulisanya mengenai aspek sosial *telephone cellular* menyatakan paling tidak ada lima implikasi dari pengguna ponsel. Pertama, terhadap setiap individu yang menggunakan ponsel tersebut. Kedua, terhadap interaksi-interaksi antar individu. Ketiga, terhadap pertemuan tatap muka. Keempat, terhadap suatu kelompok-kelompok atau organisasi. Selanjutnya yang Kelima, terhadap sistem hubungan di organisasi dan kelembagaan masyarakat.

Dengan *smartphone* itu pula siswa jadi lebih mudah dalam mendapatkan informasi seputar pendidikan sekaligus dapat mengakses materi pelajaran yang memang

tidak terdapat dalam buku cetak yang ada di sekolah. Sejalan dengan pernyataan tersebut Clark Quinn (dalam Majid, 2012: 2) sebagai "*the intersection of mobile computing and learning : accessible resources wherever you are, strong search assessment. E-learning independent of location in time or space*".

Atas dasar definisi tersebut maka *Mobile learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pada konsep pembelajaran tersebut *Mobile learning* membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat diakses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik.

Prestasi siswa di SMK Adi Sanggoro Dari hasil analisis data prestasi siswa kelas 10 SMK Adi Sanggoro termasuk dalam kategori Baik dengan nilai 88 dalam hal ini peneliti menggunakan rumus regresi linier sederhana. Yang dimana data diperoleh dari angket yang telah diisi oleh responden dan digabungkan dengan nilai raport siswa pada Ujian Tengah Semester lalu peneliti memulai observasi ke lapangan dengan tujuan untuk mendapatkan data-data kongkrit tentang siswa dan lembaga sekolah, diantaranya seperti latar belakang sekolah, keadaan sarana prasarana, data siswa, dan juga data-data prestasi siswa. Prestasi belajar siswa menunjukkan nilai yang baik hal ini dikarenakan program-program unggulan yang sangat mendukung siswa dalam berprestasi, dan juga sarana dan prasaran yang memadai menjadi salah satu faktor utama dalam prestasi belajar siswa, namun adanya faktor luar seperti faktor psikologis maupun faktor jasmani sehingga ada beberapa siswa yang mengganggu dalam pencapaian hasil belajar yang sangat baik. Memang tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan, akan tetapi konsistensi dalam penerapan berbagai program sekolah dan kualitas pendidik yang baik peningkatan nilai siswa yang peneliti nilai itu justru lebih baik, karna menanamkan ranah pada siswa menjadi hal yang utama pada SMK Adi Sanggoro tersebut, hal ini dikarenakan pendidikan yang diberikan oleh lembaga memaksimalkan dan mengimbangi dengan karakteristik individu tiap anak. sesuai dengan pernyataan rohmalina (2015: 65) dalam bukunya menyatakan "perbedaan individual peserta didik tersebut yang harus disikapi oleh guru dengan bijaksana. Artinya guru harus mengupayakan semaksimal mungkin agar setiap peserta didik mampu mencapai tujuan belajar, meski dengan perbedaan yang ada.

Hal ini sejalan dengan dengan pernyataan sardiman (2011: 38) tentang prestasi belajar sebagai berikut: Pertama, belajar berarti mencari makna, makna diciptakan oleh siswa dari apa yang mereka lihat, mereka dengar, dan mereka rasakan. Kedua, konstruksi makna adalah proses yang terus menerus. Ketiga, belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, tetapi merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru, belajar bukanlah hasil perkembangan, melainkan perkembangan itu sendiri. Keempat, hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya. Kelima, ghasil belajar seseorang tergantung dari apa yang dia ketahui, siswa belajar, tujuan dan motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari.

Disamping program-program yang selaras sebagai faktor utama berhasilnya siswa dalam belajar, sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah pun harus memadai agar siswa lebih maksimal dalam belajar, dan hal ini pun memiliki peranan cukup penting dalam pencapaian prestasi siswa secara maksimal. Metode mengajar dan sarana

pembelajaran adalah dua unsur penting yang peneliti temukan dalam lingkungan sekolah, seperti halnya LCD proyektor, internet yang memadai, ruang kelas kelas yang layak sehingga siswa bisa memaksimalkan dalam mencapai prestasinya masing-masing.

Tidak ada pengaruh penggunaan *smartphone* secara signifikan terhadap prestasi belajar siswa SMK Adi Sanggorosesuai dengan data output coefficients diketahui nilai  $t$  hitung = 0.087 dengan nilai signifikansi  $0.931 > 0,05$ . Jadi tidak ada pengaruh yang signifikan antara variabel X (*smartphone*) terhadap variabel Y (prestasi belajar) di SMK Adi Sanggoro, sehingga tidak ada pengaruh yang signifikan dari *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa. Walau begitu disamping dampak negatif yang ditimbulkan *smartphone* ada juga dampak positif yang bisa di manfaatkan oleh siswa terutama dalam hal belajar yang akan sangat membantu sekali baik di sekolah, di tempat les, ataupun di rumah, dengan adanya perkembangan dan kemajuan iptek yang sedemikian canggih di bidang telekomunikasi khususnya *smartphone*. Namun dalam hasil penelitian ini menyatakan tidak adanya pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar.

Dengan begitu tidak adanya pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa, meskipun masih saja ada siswa yang membawa *smartphone* ke sekolah atau bahkan menggunakannya pada saat jam pelajaran berlangsung. Meskipun demikian siswa yang dikategorikan sangat aktif tersebut peneliti nilai masih dalam batas wajar sesuai dengan hasil yang peneliti temukan Koefisien regresi X sebesar 0,002 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai pengaruh *smartphone*, maka nilai prestasi bertambah sebesar 0,002. Koefisien regresi tersebut bernilai negatif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X (*smartphone*) terhadap Y (prestasi belajar) bersifat positif. Dengan demikian prestasi belajar siswa SMK Adi Sanggorobisa di capai sesuai minat bakat siswa tanpa terpengaruhi oleh *smartphone* yang dimana pada saat ini *smartphone* sudah banyak menjajah semua kalangan bahkan sejak usia dini

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang penulis peroleh mengenai pengaruh *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa di SMK Adi Sanggoro Kota Bogor. Prestasi belajar siswa kelas 10 SMK Adi Sanggoro sesuai dengan hasil analisis termasuk dalam kategori Baik dengan nilai 88 dalam hal ini peneliti menggunakan rumus regresi linier sederhana. Terdapat Pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa kelas 10 SMK Adi Sanggoro sesuai dengan data tabel summary yang telah peneliti amati tabel tersebut menjelaskan besaran nilai hubungan antara  $r$  yaitu sebesar 0,101. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi  $r$  square sebesar 0,000. dari tabel persamaan regresi di atas persamaan tersebut dapat diterjemahkan sebagai berikut:

Konstanta sebesar 87.779, mengandung arti bahwa nilai konisten variabel prestasi belajar adalah sebesar 87.779. Koefisien regresi X sebesar 0,002 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai pengaruh *smartphone*, maka nilai prestasi bertambah sebesar 0,002. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X (*smartphone*) terhadap Y (prestasi belajar) bersifat positif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, abu & Suprioyono. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta Rineka Cipta
- Anam, K. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di Smp Bani Muqiman Bangkalan*. 274–282.
- Annurahman, (2014), *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta Bandung
- Arifin, (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT remaja Rosdakarya
- Ariwaseso, G., (2011). *Minat dan Kebiasaan Belajar Terhadap Prestasi belajar Mata Pelajaran Akuntansi Siswa KelasXI IPS SMA Negeri 1 Pataianrowo Nganjuk*.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran* (17th ed.). Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Baharudin & Wahyuni, E. N. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Arruzz media
- Basleman, A., & Mappa, S. (2011). *Teori Belajar Orang Dewasa*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Darmadi, H. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta
- Dimiyati dan Mudjiono, (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta dan Dekdikbud
- Dradjat, Zakiah. Dkk, 1995. *Metode Khusus Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: Bumi Aksara.
- F Irfani, (2022). *Efektivitas Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terhadap Hasil Belajar Siswa di MTs Badru Tamam*
- F Irfani. (2016). *Potret Pendidikan Islam Di Masa Klasik (Dinasti Abbasyah Dan Ummayah)*. Fikrah.
- G Ikhtiono (2014) *Konsep Pendidikan Nondikotomik dalam Perspektif Fazlur Rahman*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara,
- Hergenhahn, B., R. & Olson, M., H. (2009). *Theories Of Learnin*. Jakarta: Fajat Intrpratama Offset.
- Hidayat, A. R., & Junianto, E., (2017). *Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya dengan Metode TAM*. Journal: volume 4 Nomor 2 (1 juli)
- Hutabarat. E., P. (1995). *Cara Belajar Sebagai Pedoman Praktis Untuk Belajar Secara Efisien Dan Efektif*. Jakarta: Penerbit BPK Gunung Agung.
- Islam, D. R. (2001). *Ensiklopedia islam*. Jakarta: PT Ikhtiar Baru Van Hoeve.
- Margono, S. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bineka Cipta.
- Nursina, La Ode. (2016). *Penggunaan Smartphone Dalam Mengembangkan Pola Belajar Siswa SMA Negeri 1 Kulisusu Utara Kabupaten Buton Utara*. Skripsi. Kendari: Universitas Halu oleo Kendari
- Prayudi, S. A. (2014). *Fenomena Penggunaan Smartphone di Kalangan Pelajar SMP Islam Athirah I Makasar*. Skripsi. Program Studi Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik Universitas Hasanuddin Makasar. Rajawali Pers.
- Rohmalina (2015). *Prestasi Belajar*. Malang: PT. Bumi Aksara.
- Salma Prawiradilaga, D., Ariani, D., & Handoko, H. (2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan E-learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Sardiman, A., M. (2011) *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta:

- Simanjuntak, (2004). *Pengenalan Aspek Telepon*. Jakarta : PT Prahara Group.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Fakto-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono, (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, 2009. Nana Syaodih, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Bandung: PT.Remaja Rosdakarya,.
- Sumadi Suryabrata. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Prasada
- Syah, Muhibin. (2011). *Psikoogi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto, 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Utaminingsih, (2006) "*Pengaruh Penggunaan Ponsel Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja*". Skripsi Program Studi Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat, Fakultas Pertanian, Institut Pertanian Bogor
- Walgito, B. (1999). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Brown, K., M. (1999) *Social Kognitif Theory*. (online) ([http://www.med.usf.edu/cognitive\\_Theory\\_Overview.html](http://www.med.usf.edu/cognitive_Theory_Overview.html)), diakses pada 18 November 2022.
- Ahyat, N. (2017). Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Edusiana : Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 4(1), 24–31.
- G Ikhtiono (2018) PENDIDIKAN SEBAGAI PROSES PENYIAPAN WARGA NEGARA. Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam,
- Haq, A. (2018) Motivasi Belajar dalam Meraih Prestasi. Universitas Islam Malang Jurnal: volume 3 nomor 1 (13 November)
- Manumpil, B., Ismanto, Y., Onibala, F. (2015) Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri9 Manado. jurnal: Volume 3 Nomor 2 (1 November)
- Meilani, R. R. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 7.
- Rohman, M., & Hairudin, H. (2018). Konsep Tujuan Pendidikan Islam Perspektif Nilai-nilai Sosial-kultural. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 21. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v9i1.2603>
- Saroinsong, W. P. (2016) Gadget Usage Inhibited Interpersonal Intelligence Of Childern On Age 6-8 Years Old. Jurnal: volume 1 Nomor 4 (14 November)
- Syamsudin, A. (2014). non-test evaluation instruments, child development. *Jurnal Pendidikan Anak*, 2
- Quinn, C., (2000), MLearning: Mobile, Wireless, In Your Pocket Learning, jurnal.upi.edu: volume.2 (28 November)
- <http://deeanitachachandewi.blogspot.com> Pengaruh Handphone Terhadap Pelajar SMA Sewon diakses pada 11 November 2022, jam 19:27
- <http://swulandri22.blogspot.com> Manfaat smartphone bagi pelajar diakses pada 9 November 2022, jam 17:48
- <http://www.kompasiana.com>>omi Pengaruh smartphone bagi kehidupan pelajar oleh Fibriwati Saomi diakses pada 10 November 2022, 17:50