

**DAMPAK *SMARTPHONE* TERHADAP PRESTASI ANAK DALAM
BELAJAR**

Oleh: Delpiah Wahyuningsih¹, Parlia Romadiana²

Institut Sains dan Bisnis Atmaluhur

delphibabel@atmaluhur.ac.id, parlia@atmaluhur.ac.id

ABSTRAK

Smartphones are devices that can communicate visually; additionally, smartphone use can also serve as a learning medium. The proper use of smartphones can also improve children's learning achievement. Learning achievement refers to the mastery of knowledge or skills acquired through various subjects, typically measured by the value of a test or the number of values assigned by the teacher. To determine the impact of smartphones on children's academic achievement, the author distributed questionnaires to the sample. The children sampled were elementary school students, for example, 25 grade 5 students. From the results of the calculations performed, the conclusions obtained are that there is an effect of the benefits of use (X1) and the ease of the user (X2) simultaneously on achievement (Y). In accordance with the results of the questionnaire, which states the effect of X1 and X2 simultaneously on Y is $0,000 < 0,05$, and the calculated F value is $11,320 > F \text{ table } 3,42$, so that H3 is accepted, the magnitude of the effect of variable benefits and ease of smartphone use on children's learning achievement is 50, 7%.

Keywords: *Smartphones, Learning achievement, Children*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini mempengaruhi banyak hal yang bisa memudahkan manusia salah satunya yaitu komunikasi. Dengan berkembangnya teknologi, saat ini komunikasi bisa dilakukan tidak hanya secara verbal, namun bisa dilakukan secara nonverbal dengan bantuan media komunikasi elektronik yaitu *smartphone*. Dengan adanya *smartphone*, kita bisa melakukan komunikasi jarak jauh. Fungsi *smartphone* saat ini tidak hanya sebagai media komunikasi namun sudah banyak fitur-fitur lain yang bahkan bisa menyaingi manfaat utama dari *smartphone* sebagai media komunikasi seperti internet, permainan, sosial media dan masih banyak fitur-fitur lainnya. *Smartphone* merupakan alat komunikasi yang sifatnya audio visual. Sangat berperan dalam kehidupan sehari-hari. *Handphone* yang semakin canggih menyediakan

membuat anak keasyikan dengan permainan yang ada di smarphone dan belajar anak menjadi tidak baik (Satrianawati, 2017: 53).

Seiring dengan meningkatnya kebutuhan dan gaya hidup masyarakat, perkembangannya smarphone mengalami peningkatan pengguna yang sangat pesat, di tahun 2015 telah diperkirakan terdapat lebih dari 55 juta orang pengguna smarphone dengan total penetrasi pertumbuhan mencapai 37,1%. Selanjutnya pada 4 tahun 2016 diperkirakan terdapat 65,2 juta pengguna, lalu pada tahun 2017 diperkirakan terdapat 74,9 juta orang pengguna hingga pada tahun 2019 diperkirakan pengguna smarphone di Indonesia mencapai terdapat 92 juta orang (Heriyanto, 2016: 96). Pemaparan mengenai data pengguna smarphone diatas dapat memberikan gambaran bahwa smarphone memang sudah menjadi gaya hidup dan sebagian besar orang Indonesia telah memilikinya, mulai dari pelajar, mahasiswa, hingga orang tua. Selain dapat terhubung ke internet smarphone juga memiliki banyak fitur seperti kamera, video, pemutar musik, dengan kata lain, smarphone dapat dikategorikan sebagai komputer mini yang mempunyai banyak fitur dan praktis sehingga penggunanya dapat menggunakannya kapan saja serta praktis dan mudah untuk di bawa ke mana-mana. Smarphone sebagai alat komunikasi digital juga sangat penting dalam berbagai bidang seperti edukasi, bisnis, hiburan, kesehatan atau keamanan. sehingga, sangat diperlukan ketersediaan perangkat mobile yang dapat mendukung aktivitas pengguna di berbagai lingkungan dengan fleksibilitas tinggi, perangkat yang lebih praktis dan kemudahan dalam penggunaan (Istiyanto, 2013: 3).

Kehadiran smarphone saat ini tidak hanya digunakan oleh kaum dewasa, dengan perkembangan zaman dan pola pikir, saat ini anak-anak pun sudah banyak yang menggunakan smarphone. Penggunaan smarphone pada anak- anak harus tetap diawasi karena dengan menggunakan smarphone dapat memberikan dampak positif dan juga negatif terhadap perkembangan anak. Saat ini, sudah banyak para orang tua yang memberikan kebebasan media belajar untuk anak-anaknyasalah satunya

dengan menggunakan media

smartphone sebagai media pembelajaran anak. Kehadiran smartphone yang bisa diatur penggunaannya dapat mempengaruhi prestasi belajar anak.

Banyaknya fitur yang ada didalam smartphone jika tidak digunakan dengan tepat akan berpengaruh negatif antara lain smartphone yang memiliki berbagai macam aplikasi akan membuat siswa lebih mementingkan diri sendiri, Siswa yang telah menggunakan media sosial di Smartphone mereka, lebih banyak menggunakan waktunya untuk berkomunikasi di media sosial dibandingkan belajar (Harfiyanto Utomo, dan Budi, 2015: 4). Selain itu, penggunaan smartphone yang tidak tepat juga berpengaruh terhadap konsentrasi belajar ketika siswa melakukan aktivitas belajar. Konsentrasi merupakan faktor yang penting ketika siswa melakukan aktivitas belajar, saat aktivitas belajar berlangsung konsentrasi siswa sangat diperlukan untuk menerima pelajaran yang diberikan oleh guru. Mengenai pentingnya konsentrasi juga dikemukakan oleh (Aviana dan Hidayah, 2015: 33) bahwa, ada salah satu faktor yang mempengaruhi daya pemahaman siswa salah satunya adalah konsentrasi, konsentrasi merupakan pemusatan perhatian dalam proses pembelajaran dalam berbagai bidang studi. Jika konsentrasi siswa rendah, maka aktivitas belajar juga berkualitas rendah, hal tersebut juga berdampak pada ketidakseriusan dalam belajar dan tingkat pemahaman terhadap materi menjadi berkurang. Konsentrasi juga merupakan modal utama bagi siswa dalam menerima materi pelajaran serta menjadi indikator suksesnya sebuah kegiatan pembelajaran. Namun, bila smartphone dipergunakan dengan tepat, maka tentu saja akan memberikan dampak positif antara lain Memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial, Mempersingkat jarak dan waktu, di era perkembangan gadget yang canggih yang di dalamnya terdapat media sosial seperti sekarang ini, hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi hal yang menjadi masalah dan menjadi halangan, Mempermudah para siswa mengkonsultasikan pelajaran dan tugastugas yang belum siswa mengerti (Harfiyanto, Utomo, dan Budi, 2015: 4). Penggunaan smartphone dengan tepat juga pasti akan bisa meningkatkan prestasi belajar anak.

Menurut (Purwanto, 2006: 85) dalam bukunya yang juga mendefinisikan mengenai pengertian belajar, bahwa belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, di mana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk. Menurut (Djamarah, 2011: 13) menyimpulkan bahwa: belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan dua unsur, yaitu jiwa dan raga. Gerak yang ditunjukkan harus sejalan dengan proses jiwa untuk mendapatkan perubahan.

Faktor – faktor yang mempengaruhi belajar, dalam proses belajar tentu saja terdapat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi. Menurut (Syah, 2016: 129) terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menjadi tiga macam yaitu faktor internal atau faktor dari dalam siswa misalnya keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa. Yang kedua adalah faktor eksternal atau faktor dari luar siswa yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa. Yang ketiga faktor pendekatan belajar (approach to 9 learning), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

Menurut kamus besar bahasa indonesia (KBBI), prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.

Dari penjelasan diatas, penggunaan smartphone pada anak dapat mempengaruhi prestasi belajar seorang anak. Maka, dalam artikel ini akan membahas dampak smartphone terhadap prestasi anak dalam belajar.

B. Pembahasan

Untuk mengetahui dampak smartpone terhadap prestasi anak dalam belajar, penulis telah menyebar quisioner kepada sampel. Sampel merupakan bagian dari populasi yang diteliti. Hal ini mencakup sejumlah anggota yang dipilih oleh populasi. Dengan demikian, peneliti ingin menarik

kesimpulan yang

digeneralisasi terhadap populasi. Penarikan sampel merupakan proses pilihan sejumlah elemen dari populasi. Maka dengan mempelajari sampel, suatu pemahaman karakteristik subjek sampel akan membuat peneliti mampu menggeneralisasi karakteristik elemen populasi. Teknik *sampling* adalah teknik pengambilan sampel.

Teknik penarikan sampel yang digunakan oleh peneliti adalah teknik kuota (*quota sampling*) dimana penarikan sampel berdasarkan kuota yang merupakan teknik penelitian sampel dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai jumlah yang dikehendaki atau pengambilan sampel yang didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan tertentu. Prinsipnya adalah karakteristik tertentu yang relevan menjelaskan dimensi populasi. Anak-anak yang di dijadikan sampel yaitu anak Tingkat Sekolah Dasar, sebagai sampel yaitu anak SD kelas 5 sejumlah 25 orang.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, artinya semua informasi atau data penelitian diwujudkan dalam bentuk angka yang dianalisis dengan statistik dan hasilnya dideskripsikan. Penelitian Korelasional bertujuan untuk mendeteksi sejauh mana variasi-variasi pada suatu faktor berkaitan dengan variasi-variasi pada satu atau lebih faktor lain berdasarkan pada koefisien korelasi.

Instrumen dalam kuisioner yang digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan menghasilkan data kuantitatif yang akurat. Dalam penelitian ini skala pengukuran yang digunakan adalah skala *Likert*. Skala *Likert* merupakan skala yang didesain untuk menilai sejauh mana subjek atau responden setuju atau tidak setuju dengan pernyataan pada skala 5 titik dengan susunan berikut: (Sugiyono, 2012).

Adapun jawaban yang akan dipilih oleh responden yaitu sebagai berikut :

Jawaban
Sangat Setuju
Setuju
Ragu-ragu

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

Dengan skala *Likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun instrumen-instrumen berupa pernyataan.

Bentuk pernyataan dalam quisioner sebagai berikut :

X1. Persepsi pengguna terhadap manfaat (perceived usefulness)	SS	S	CS	TS	STS
Menggunakan <i>smartphone</i> meningkatkan produktivitas dalam pembelajaran					
Belajar menggunakan <i>smartphone</i> memudahkan saya untuk belajar kapanpun dan dimanapun					
<i>Smartphone</i> meningkatkan efektifitas saya dalam belajar					
X2. Persepsi pengguna terhadap penggunaan (perceived ease of use)					
Belajar menggunakan <i>smartphone</i> mudah saat mencoba pertama kali					
<i>Smartphone</i> memudahkan saya dalam belajar					
<i>Smartphone</i> dapat membantu saya dalam mencari informasi tentang pembelajaran					
Y. Persepsi sikap terhadap penggunaan (attitude toward using)					
<i>Smartphone</i> mudah digunakan					
<i>Smartphone</i> meningkatkan motivasi dalam pembelajaran					
Pembelajaran melalui <i>smartphone</i> memberikan rasa senang					

Adapun hipotesis yang digunakan yaitu :

H1 = Terdapat pengaruh Manfaat penggunaan (X1) terhadap prestasi (Y)

H2 = Terdapat pengaruh kemudahan pengguna (X2) terhadap prestasi (Y)

H3 = Terdapat pengaruh Manfaat penggunaan (X1) dan Kemudahan pengguna

(X2) secara simultan terhadap prestasi (Y)

1. UJI VALIDITAS

Setelah dilakukan uji validitas maka didapatkan hasil yaitu R tabel didapatkan dari Sampel (N). Sampel yang digunakan yaitu anak SD kelas 5 sejumlah 25. Dari kuesioner maka r tabel didapatkan 0,396

Correlations								
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	SUM_ X
X1	Pearson Correlation	1	.173	.256	-.101	.263	.139	.412
	Sig. (2-tailed)		.408	.216	.633	.204	.508	.041
	N	25	25	25	25	25	25	25
X2	Pearson Correlation	.173	1	.286	.317	.512	.088	.612
	Sig. (2-tailed)	.408		.166	.122	.009	.675	.001
	N	25	25	25	25	25	25	25
X3	Pearson Correlation	.256	.286	1	.518	.663	.519	.847
	Sig. (2-tailed)	.216	.166		.008	.000	.008	.000
	N	25	25	25	25	25	25	25
X4	Pearson Correlation	-.101	.317	.518	1	.426	.147	.651
	Sig. (2-tailed)	.633	.122	.008		.034	.482	.000
	N	25	25	25	25	25	25	25
X5	Pearson Correlation	.263	.512	.663	.426	1	.232	.848

	Sig. (2-tailed)	.204	.009	.000	.034		.264	.000
	N	25	25	25	25	25	25	25
X6	Pearson Correlation	.139	.088	.519	.147	.232	1	.448
	Sig. (2-tailed)	.508	.675	.008	.482	.264		.025
	N	25	25	25	25	25	25	25
SUM_X	Pearson Correlation	.412	.612	.847	.651	.848	.448	1
	Sig. (2-tailed)	.041	.001	.000	.000	.000	.025	
	N	25	25	25	25	25	25	25

Hasil dari uji validitas di atas dinyatakan valid jika $r \text{ tabel} > 0,396$ dan dinyatakan tidak valid jika $r \text{ tabel} < 0,396$. Dari tabel di atas dapat disimpulkan variabel X1 sampai X6 $> 0,396$ maka variabel X1 – X6 dinyatakan **valid**.

1. UJI REABILITAS

Uji reabilitas dinyatakan reabilitas jika $r \text{ tabel} > 0,396$ dan jika $r \text{ tabel} < 0,396$ maka dinyatakan tidak reabilitas. Berikut ini hasil dari pengolahan kuesionar untuk uji reabilitas

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	25	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.727	6

Item Statistics			
	Mean	Std. Deviation	N
X1	3.52	.770	25
X2	4.28	.737	25
X3	3.72	.980	25
X4	3.76	1.012	25
X5	3.96	1.136	25
X6		.436	

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance of the Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	20.48	10.093	.200	.754
X2	19.72	9.127	.448	.694
X3	20.28	6.960	.725	.596
X4	20.24	8.190	.424	.704
X5	20.04	6.373	.698	.601
X6	19.24	10.523	.337	.726

Scale Statistics			
Mean	Varian ce	Std. Deviation	N of Items
24.00	11.667	3.416	6

Hasil dari uji reabilitas di atas dimana **Cronbach alpha** $0,727 > 0,396$, maka dinyatakan **Reliabel**.

2. REGRESI BERGANDA

Hasil dari pengolahan kuesioner didapatkan regresi berganda sebagai berikut:

Variables Entered/Removed ^a			
Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Perceived ease of use (X2), perceived usefulness (X1) ^b	.	Enter
a. Dependent Variable: attitude toward using (Y)			
b. All requested variables entered.			

Model Summary				
M o d e l	R	R Squa re	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.71	.507	.462	1.47438

	2 ^a			
a. Predictors: (Constant), Perceived ease of use (X2), perceived usefulness (X1)				

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	49.217	2	24.608	11.320	.000 ^b
	Residual	47.823	22	2.174		
	Total	97.040	24			
a. Dependent Variable: attitude toward using (Y)						
b. Predictors: (Constant), Perceived ease of use (X2), perceived usefulness (X1)						

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.373	2.138		1.110	.279
	perceived usefulness (X1)	.655	.235	.573	2.784	.011
	Perceived ease	.190	.211	.185	.89	.37

	of use (X2)				8	9
a. Dependent Variable: attitude toward using (Y)						

Hasil dari Regresi berganda di atas yaitu terdapat uji t dan uji f

a) Uji t

1. Jika nilai sig < 0,05, atau t hitung > t tabel maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.
2. Jika nilai sig > 0,05, atau t hitung < t tabel maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

$$t_{(tabel)} = t\left(\frac{\alpha}{2}; n - k - 1\right) = t(0,025; 22) = 2,074$$

b) Uji F

1. Jika nilai sig < 0,05, atau F hitung > F tabel maka terdapat pengaruh variabel X secara simultan terhadap variabel Y.
2. Jika nilai sig > 0,05, atau F hitung < F tabel maka tidak terdapat pengaruh variabel X secara simultan terhadap variabel Y.

$$F_{tabel} = F(k; n - k) = F(2; 23) = 3,42$$

Pengujian Hipotesis H1 dan H2 dengan Uji t

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.373	2.138		1.110	.279
	perceived usefulness (X1)	.655	.235	.573	2.784	.011
	Perceived ease of	.190	.211	.185	.898	.37

	use (X2)					9
a. Dependent Variable: attitude toward using (Y)						

1. Pengujian Hipotesis Pertama (H1)

Diketahui nilai Sig. Untuk pengaruh X1 terhadap Y adalah sebesar $0,011 < 0,05$ dan nilai t hitung $2,784 > t$ tabel $2,074$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H1 **diterima** yang berarti terdapat pengaruh X1 terhadap Y.

2. Pengujian Hipotesis Kedua (H2)

Diketahui nilai Sig untuk pengaruh X2 terhadap Y adalah sebesar $0,379 > 0,05$ dan nilai t hitung $0,898 < t$ tabel $2,074$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H2 **ditolak** yang berarti tidak terdapat pengaruh X2 terhadap Y.

3. Pengujian Hipotesis Ketiga (H3)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	49.217	2	24.608	11.320	.000 ^b
	Residual	47.823	22	2.174		
	Total	97.040	24			
a. Dependent Variable: attitude toward using (Y)						
b. Predictors: (Constant), Perceived ease of use (X2), perceived usefulness (X1)						

Berdasarkan output di atas diketahui nilai signifikansi untuk pengaruh X1 dan X2 secara simultan terhadap Y adalah sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai F hitung $11,320 > F$ tabel $3,42$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H3 diterima yang berarti terdapat pengaruh X1 dan X2 secara simultan terhadap Y.

Kesimpulan dari H1,H2 dan H3 yaitu

1. H1 mempengaruhi manfaat penggunaan (X1) terhadap Prestasi (Y)
2. H2 tidak mempengaruhi kemudahan pengguna (X2) terhadap prestasi (Y)
3. H3 secara bersamaan Manfaat penggunaan (X1) dan kemudahan Pengguna (X2) secara simultan mempengaruhi terhadap prestasi (Y)

Koefisien Diterminasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.712 ^a	.507	.462	1.47438
a. Predictors: (Constant), Perceived ease of use (X2), perceived usefulness (X1)				

Berdasarkan output di atas diketahui nilai R Square sebesar 0,507, hal ini mengandung arti bahwa pengaruh variabel X1 dan X2 secara simultan terhadap variabel Y adalah sebesar 50,7%

C. Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari penelitian ini yaitu:

1. Terdapat pengaruh Manfaat penggunaan (X1) dan Kemudahan pengguna (X2) secara simultan terhadap prestasi (Y). Sesuai dengan hasil kuesioner yang menyatakan pengaruh X1 dan X2 secara simultan terhadap Y adalah sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai F hitung $11,320 > F$ tabel 3,42 sehingga H3 diterima.
2. Besarnya pengaruh variabel manfaat dan kemudahan penggunaan smartphone terhadap prestasi belajar anak sebesar 50,7%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan smartphone mampu meningkatkan prestasi anak dalam belajar .

D. Daftar Pustaka

Aviana, Ria dan Hidayah, Fatichatul Fitria, "Pengaruh Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Daya Pemahaman Materi Dalam Pembelajaran Kimia di SMA Negeri 2 Batang". Vol. 3, No. 1, Maret 2015.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2012. Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru. Surabaya: Usaha Nasional.

Istiyanto, Jazi Eko. 2013. Pemrograman Smartphone Dengan SDK Android dan Hacking. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Harfiyanto, Doni, Budi Utomo, Cahyo dan Budi, Tjaturahono. Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA N 1 Semarang, Journal of Education Social Studies, Prodi Ilmu Pengetahuan Sosial, Program Pascasarjana, UMS, No. 4, Tahun 2015.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. Pengertian Prestasi. Diakses tanggal 6 Desember 2018, (<http://www.kbbi.web.id/prestasi>)

Purwanto, Ngalim. 2006. Dalam Psikologi Pendidikan. Bandung: PT RemajaRosdakarya Offset.

Sugiyono. 2012, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung

Satrianawati, "Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SD", Vol. 4, No. 1, Juli 2017.