

Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika

Senoaji Putra

Universitas Mulawarman

Senoajiputra03@gmail.com

Abstrak: Perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) dalam pembelajaran era digital mengharuskan pendidik dan siswa beradaptasi menggunakan teknologi, salah satunya adalah penggunaan *smartphone*. Pada penelitian ini dilatarbelakangi belum optimalnya penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas X SMK Pangeran Antasari Balikpapan. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar. Penelitian menggunakan metode penelitian kuantitatif jenis korelasional, untuk mengetahui pengaruh antara variabel tanpa adanya perlakuan atau non eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* berpengaruh signifikan dan arah negatif terhadap motivasi belajar dengan nilai -0,536 serta kontribusi penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar sebesar 31,9%. Penggunaan *smartphone* berpengaruh signifikan dan arah negatif terhadap hasil belajar dengan nilai -0,296 serta kontribusi penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar sebesar 12,4%. Dengan demikian, terdapat pengaruh negatif dan signifikan penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar secara masing-masing.

Kata Kunci: *Smartphone*, Motivasi Belajar, Hasil Belajar.

Abstract: The development of science and technology (IPTEK) in digital era learning requires educators and students to adapt to using technology, one of which is the use of smartphones. This research is based on the background that the use of smartphones has not yet been optimal on the learning motivation and learning outcomes of tenth-grade students at SMK Pangeran Antasari Balikpapan. The purpose of this study is to determine the effect of smartphone use on learning motivation and learning outcomes. The research uses quantitative research methods of the correlational type to determine the influence between variables without any treatment or non-experimental. The results of the study indicate that smartphone use has a significant and negative effect on learning motivation with a value of -0.536 and the contribution of smartphone use on learning motivation is 31.9%. Smartphone use has a significant and negative effect on learning outcomes with a value of -0.296 and the contribution of smartphone use. The use of smartphones on learning outcomes is 12.4%. Thus, there is a negative and significant effect of smartphone use on learning motivation and learning outcomes, respectively.

Keywords: *Smartphone*, learning motivation, learning outcomes.

1. Pendahuluan

Pendidikan di era globalisasi ini mempunyai peranan yang sangat penting untuk mengimbangi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin maju setiap tahunnya (Pradana & Nurwiani, 2020). Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) ini telah melahirkan inovasi baru dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah teknologi *smartphone* (PRADESA et al., 2024). *Smartphone* merupakan suatu alat teknologi yang saat ini sedang berkembang pesat yang digunakan sebagai sarana komunikasi, hiburan dan media pembelajaran serta memiliki aplikasi khusus di antaranya

yaitu Instagram, Facebook, WhatsApp, game online hingga aplikasi pembelajaran digital yang dapat diakses dengan internet (Hamid & Rahim, 2023). Namun, keberadaan *smartphone* ini tidak selalu dimanfaatkan secara positif. Di era digital saat ini, penggunaan *smartphone* dalam konteks pendidikan bukanlah hal yang asing. Seiring meningkatnya akses terhadap teknologi, *smartphone* telah mengubah cara siswa belajar dan berinteraksi dengan informasi (Hutami et al., 2023).

Hal ini sejalan dengan mata pelajaran informatika yang mengajarkan keterampilan berpikir komputasional, pemecahan masalah serta penggunaan teknologi. Namun kenyataannya masih banyak pelajar yang belum mengetahui cara menggunakan *smartphone* secara optimal. Banyak pelajar yang hanya menggunakan ponselnya untuk kebutuhan hiburan seperti bermain game, menonton video dan mengakses media sosial. Hal ini berdampak pada menurunnya minat belajar serta motivasi siswa. Kebiasaan ini menjadi kekhawatiran, mengingat peran penting motivasi dalam menentukan keberhasilan belajar siswa (Hamid & Rahim, 2023).

Permasalahan ini diperkuat oleh hasil observasi di sekolah SMK Pangeran Antasari Balikpapan seluruh siswa kelas X memiliki *smartphone*. Hal ini diperkuat dengan wawancara penulis dengan kepala sekolah dan guru informatika. Sesuai dengan wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah dan guru informatika SMK Pangeran Antasari, yaitu mengatakan bahwa semenjak masa pandemi Covid-19 sekolah menerapkan pembelajaran menggunakan *smartphone* antara guru dan siswa, penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran di kelas dibatasi dan dipantau oleh guru langsung. Sekolah menghadapi kendala dalam pembelajaran menggunakan *smartphone* baik dari guru maupun siswa, dikarenakan tidak semua guru memiliki keterampilan dalam menggunakan *smartphone* sebagai alat bantu pembelajaran. sebagian siswa kerap kali menyalahgunakan *smartphone* dengan mengakses konten di luar materi pembelajaran, sehingga guru memiliki kesulitan dalam mengawasi penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran serta mengganggu konsentrasi dan efektivitas pembelajaran.

Salah satu ukuran keberhasilan siswa dalam belajar dapat dilihat dari perolehan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar dalam waktu tertentu sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Hasil belajar ini biasa dicerminkan sebagai nilai hasil belajar yang menentukan berhasil tidaknya siswa dalam belajar. Berkaitan dengan proses pembelajaran (Imran & Salim, 2018). Bukan hanya hasil belajar yang terpengaruh akibat dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan ini, melainkan motivasi belajar siswa juga akan terganggu (Sukatno, 2020). Keterkaitan penggunaan *smartphone* dengan motivasi dan hasil belajar juga menjadi perhatian penting. Penggunaan yang tidak terkontrol, seperti bermain game online atau membuka media sosial saat jam belajar, dapat menurunkan konsentrasi, menimbulkan rasa malas, dan membuat siswa kurang berinteraksi dengan lingkungannya (Rahma & Sandika, 2022).

Melihat perkembangan teknologi komunikasi yang semakin pesat, peneliti ingin melihat seberapa besar pengaruh *smartphone* terhadap peserta didik, di satu sisi, kemajuan teknologi dapat memberikan kemudahan dalam proses belajar, khususnya dalam mencari informasi pada mata pelajaran informatika. Namun di sisi lain, penyalahgunaan *smartphone* dapat mengganggu konsentrasi dan menurunkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar. Menurut Suprijono dalam (Siregar, 2024) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan

saja, baik itu berupa pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Berdasarkan permasalahan dan hasil obsevari yang telah dilakukan, Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar, selain itu penelitian ini tanpa menggunakan pre-test dan post-test karena tidak bertujuan untuk mengukur perubahan akibat perlakuan, melainkan untuk melihat hubungan antara penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar dan hasil belajar siswa sebagaimana adanya.

2. Metode Penelitian

Pada penelitian ini peneliti ingin mengkaji tentang “Pengaruh Penggunaan *smartphone* terhadap Motivasi belajar dan Hasil Belajar Siswa”. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, untuk mengetahui besarnya koefisien korelasinya dan menentukan signifikan tidaknya hubungan kedua variabel tersebut, oleh karena itu peneliti menggunakan jenis penelitian korelasional (*correlational Explanatife*) (Tahun O, 2021). Penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan *Smartphone* (X) sebagai variabel bebas terhadap motivasi belajar (Y_1) dan hasil belajar (Y_2) sebagai variabel terikat, tanpa adanya perlakuan atau non eksperimen.

Tempat dilaksanakan di SMK Pangeran Antasari Balikpapan yang beralamat Jl. Mekarsari No.1, RT.30, Gunungsari ilir, Kec. Balikpapan Tengah, Kota Balikpapan, Kalimantan Timur 76113. Waktu penelitian dilaksanakan bulan Oktober-Desember 2025.

Populasi adalah keseluruhan yang terdiri dari objek atau subjek yang termasuk dalam himpunan tertentu dan properti yang ditetapkan oleh peneliti sebagai sumber data untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Maka dapat dikatakan bahwa populasi dalam penelitian ini adalah kelas X SMK Pangeran Antasari Balikpapan yang berjumlah 369 siswa (Tahun O, 2021). Sampel adalah sebagian dari populasi yang dijadikan subjek atau objek penelitian. Ketika populasi besar dan tidak mungkin bagi peneliti untuk mempelajari segala sesuatu dari populasi itu, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan tingkat kesalahan 0,1 atau 10% dengan melakukan teknik *stratified random* sampling menggunakan rumus slovin.

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

n = Jumlah sampel

N = Jumlah Populasi

e = Tingkat Kesalahan

Pengambilan sampel dilakukan secara proposional pada masing-masing kelas dan jurusan yang berbeda terdapat 10 kelas, sehingga diperoleh 23 sampel dari 108 siswa kelas X teknik alat berat, 25 sampel dari 116 siswa kelas X teknik kendaraan ringan, 8 sampel dari 38 kelas X teknik instalasi tenaga listrik, 15 sampel dari 71 siswa kelas X teknik proses pemesinan, serta 8 sampel dari 36 siswa kelas X teknik komputer jaringan.

Penelitian ini pengumpulan data dengan menggunakan alat pengumpulan data yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Dalam penelitian ini metode yang akan digunakan, yaitu obeservasi awal dengan wawancara, Wawancara merupakan teknik pengumpulan data menggunakan bahasa lisan baik secara tatap muka maupun melalui saluran media. Dengan melakukan wawancara, peneliti dapat mengecek kebenaran informasi yang diperoleh. Menurut sugiono dalam Tahun O, (2021) angket atau kuesioner yaitu sejumlah pertanyaan

tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahui. Serta dokumentasi siswa menggunakan nilai Ujian Tengah Semester (UTS).

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan jenis kuantitatif yang dinyatakan dengan angka dan analisis dengan statistik.

- a. Analisis deskriptif, Data tersebut di peroleh dari hasil penskoran koisioner atau jawaban yang berikan responden. Klasifikasi tiap-tiap variabel terlebih dahulu ditentukan perhitungan panjang kelas interval. Rumus yang digunakan untuk menghitung panjang kelas interval adalah Panjang kelas interval = $(\text{Skor tinggi-skor rendah})/(\text{Banyak kelas interval})$ (Syahrizal & Jailani, 2023).
- b. Uji validitas reliabilitas, Uji validitas adalah salah satu langkah yang dilakukan untuk menguji terhadap isi (konten) dari sebuah instrument, tujuan dari uji validitas yaitu untuk mengukur ketepatan instrument yang akan dipergunakan dalam sebuah penelitian (Al Hakim et al., 2021). uji reliabilitas adalah suatu hal yang bisa dipercaya atau suatu keadaan bisa dipercaya, uji realibilitas memiliki fungsi, yaitu mengetahui tingkatan konsistensi dari sebuah angket yang dipakai oleh peneliti, sehingga angket tersebut bisa dihandalkan untuk mengukur variable penelitian meskipun dilakukan secara berkali-kali menggunakan angket dan kuisisioner yang sama (Al Hakim et al., 2021).
- c. Uji normalitas, menyatakan bahwa Untuk menguji apakah pada suatu model regresi, suatu variabel independen dan variabel dependen ataupun keduanya terdistribusi dengan normal atau tidak normal dilakukan uji normalitas (Hutagaol, 2025).
- d. Uji linearitas, untuk menguji variabel bebas dan variabel terikat apakah keduanya memiliki hubungan yang berbentuk linier atau tidak, maka dilakukan Uji linearitas (Agustina & Priambodo, 2021).
- e. Uji heteroskedastisitas, Dalam analisis regresi linier sederhana, salah satu asumsi klasik yang harus dipenuhi adalah tidak adanya gejala heteroskedastisitas.
- f. Analisis regresi linear sederhana, regresi linier sederhana, yang melibatkan satu variabel bebas dan satu variabel terikat (Nurhaswinda, 2025).
- g. Uji parsial (uji t), Uji t atau uji parsial dalam analisis regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen (X) berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen (Y) secara individual. Dengan kata lain, uji t menguji hipotesis apakah koefisien regresi (b) berbeda secara signifikan dari nol (Yuliana Elfa, 2021).
- h. Koefisien determinasi, Koefisien determinasi (R Squere) adalah sebuah analisis yang digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen (Purwantoro & Nafsah, 2023).

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan *Smartphone* (X) sebagai variabel bebas terhadap motivasi belajar (Y_1) dan hasil belajar (Y_2) sebagai variabel terikat, tanpa adanya perlakuan atau non eksperimen (Ardyansyah, 2019). Pengambilan sampel dilakukan secara proposional pada masing-masing kelas dan jurusan yang berbeda terdapat 10 kelas, sehingga diperoleh 23 sampel dari 108 siswa kelas X teknik alat berat, 25 sampel dari 116 siswa kelas X teknik kendaraan ringan, 8 sampel dari 38 kelas X teknik instalasi tenaga listrik, 15 sampel dari 71 siswa kelas X teknik proses pemesinan, serta 8 sampel dari 36 siswa kelas X teknik komputer jaringan dari populasi 369 siswa dan terdiri dari 79 sampel.

3.1 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji validitas dilakukan dengan korelasi Pearson Product Moment terhadap 79 responden. Butir dinyatakan valid apabila r hitung $>$ r tabel dan nilai signifikansi $<$ 0,1. Berdasarkan hasil pengujian, r tabel sebesar 0,187.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen Penggunaan Smartphone

Uji Validitas dan reliabilitas								
No	r hitung	r tabel	sig hitung	sig 0,1	deskripsi	Cronbach Alpha	nilai cronbach alpha	deskripsi
P1	0.249	0.187	0.027	0.1	Valid	0.61	0.6	Reliabel
P2	0.319	0.187	0.004	0.1	Valid	0.61	0.6	Reliabel
P3	0.281	0.187	0.012	0.1	Valid	0.61	0.6	Reliabel
P4	0.252	0.187	0.025	0.1	Valid	0.61	0.6	Reliabel
P5	0.33	0.187	0.003	0.1	Valid	0.61	0.6	Reliabel
P6	0.424	0.187	0	0.1	Valid	0.61	0.6	Reliabel
P7	0.43	0.187	0	0.1	Valid	0.61	0.6	Reliabel
P8	0.237	0.187	0.036	0.1	Valid	0.61	0.6	Reliabel
P9	0.271	0.187	0.016	0.1	Valid	0.61	0.6	Reliabel
P10	0.372	0.187	0.001	0.1	Valid	0.61	0.6	Reliabel
P11	0.538	0.187	0	0.1	Valid	0.61	0.6	Reliabel
P12	0.497	0.187	0	0.1	Valid	0.61	0.6	Reliabel
P13	0.252	0.187	0.025	0.1	Valid	0.61	0.6	Reliabel
P14	0.374	0.187	0.001	0.1	Valid	0.61	0.6	Reliabel
P15	0.621	0.187	0	0.1	Valid	0.61	0.6	Reliabel
P16	0.37	0.187	0.001	0.1	Valid	0.61	0.6	Reliabel
P17	0.52	0.187	0	0.1	Valid	0.61	0.6	Reliabel
P18	0.127	0.187	0.264	0.1	Tidak Valid	0.61	0.6	Reliabel

Berdasarkan tabel di atas, item pernyataan nomor 18 dinyatakan tidak valid karena r hitung $<$ r tabel dan sig hitung $>$ sig , sedangkan item nomor 1–17 dinyatakan valid karena r hitung $>$ r tabel dan sig hitung $<$ sig . Uji reliabilitas menunjukkan nilai 0,61 $>$ 0,60, sehingga instrumen penggunaan *smartphone* dinyatakan reliabel.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar

Uji Validitas dan reliabilitas								
No	r hitung	r tabel	sig hitung	sig 0,1	deskripsi	Cronbach Alpha	nilai cronbach alpha	deskripsi
P1	0.417	0.187	0	0.1	Valid	0.717	0.6	Reliabel
P2	0.554	0.187	0	0.1	Valid	0.717	0.6	Reliabel
P3	0.592	0.187	0	0.1	Valid	0.717	0.6	Reliabel

P4	0.433	0.187	0	0.1	Valid	0.717	0.6	Reliabel
P5	0.512	0.187	0	0.1	Valid	0.717	0.6	Reliabel
P6	0.478	0.187	0	0.1	Valid	0.717	0.6	Reliabel
P7	0.553	0.187	0	0.1	Valid	0.717	0.6	Reliabel
P8	0.598	0.187	0	0.1	Valid	0.717	0.6	Reliabel
P9	0.648	0.187	0	0.1	Valid	0.717	0.6	Reliabel
P10	0.566	0.187	0	0.1	Valid	0.717	0.6	Reliabel
P11	0.503	0.187	0	0.1	Valid	0.717	0.6	Reliabel
P12	0.247	0.187	0	0.1	Valid	0.717	0.6	Reliabel
P13	0.469	0.187	0	0.1	Valid	0.717	0.6	Reliabel
P14	0.172	0.187	0.13	0.1	Tidak Valid	0.717	0.6	Reliabel
P15	0.36	0.187	0.001	0.1	Valid	0.717	0.6	Reliabel

Berdasarkan tabel di atas, item pernyataan nomor 14 dinyatakan tidak valid karena $r_{hitung} < r_{tabel}$ dan $s_{hitung} > sig$, sedangkan item nomor 1–13 dan 15 dinyatakan valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan $s_{hitung} < sig$. Nilai reliabilitas sebesar $0,717 > 0,60$ menunjukkan bahwa instrumen motivasi belajar dinyatakan reliabel.

3.2 Analisis Deskriptif

Instrumen yang digunakan untuk mengukur pengaruh penggunaan *smartphone* berupa angket terdiri dari 18 pernyataan, dimana masing-masing item pernyataan memiliki lima alternatif jawaban dengan rentang skor 1-5. Dengan demikian, rentang skor harapan adalah 20 dan skor harapan tinggi adalah 90.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Penggunaan *Smartphone*

Kategori	Interval	F	Presentase
Sangat Tinggi	77-90	5	6%
Tinggi	61-76	53	67%
Sedang	49-62	21	27%
Rendah	35-48	0	0%
Sangat Rendah	20-34	0	0%
Total		79	100%

Berdasarkan hasil pengolahan data sebagaimana tabel diatas, maka dapat dijelaskan bahwa berada dikategori sangat tinggi 5 responden (6%), 53 responden (67%) berada dalam penggunaan gadget yang tinggi 21 responden (27%) berada dalam kategori sedang 0 responden (0%) berada di kategori rendah, dan 0 responden (0%) berada di kategori sangat rendah.

Pada penelitian ini motivasi belajar diukur menggunakan angket yang terdiri dari 15 pernyataan, dimana masing-masing item pertanyaan variabel memiliki lima alternatif jawaban rentang skor 1-5. Dengan demikian rentang skor harapan 15 dan skor harapan tertinggi 75.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar

Kategori	Interval	F	Presentase
Sangat Tinggi	64-75	15	19%
Tinggi	52-63	59	75%
Sedang	40-51	5	6%
Rendah	28-39	0	0%
Sangat Rendah	15-27	0	0%
Total		79	100%

Berdasarkan hasil pengolahan data sebagaimana tabel diatas, maka dapat dijelaskan bahwa tidak ada responden yang berada pada kategori sangat tinggi, sebanyak 15 responden (19%) berada dalam kategori tinggi 59 responden (75%) berada dalam kategori sedang 5 responden (6%) berada dalam kategori rendah, dan 0 responden (0%) berada dalam kategori sangat rendah 0 responden (0%).

Dalam penelitian ini, hasil belajar diukur dengan nilai ujian tengah semester kelas X SMK Pangeran Antasari Balikpapan. Dari nilai ujian tengah semester, diperoleh nilai tertinggi dan nilai terendah yang akan dikelompokkan sesuai dengan kriteria yang berdasarkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang telah ditentukan oleh SMK Pangeran Antasari Balikpapan.

Tabel 5. Distribusi Hasil Belajar

kategori	interval	F	Presentase
Sangat baik	91-100	1	1%
Baik	81-90	1	1%
Cukup	71 -80	33	42%
Kurang	61-70	44	56%
Tidak Lulus	0-60	0	0%
Total		79	100%

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar yang termasuk dalam kategori tidak lulus sebanyak 0 siswa (0%), kategori kurang sebanyak 44 siswa (56%), kategori cukup sebanyak 33 siswa (42%), kategori baik 1 siswa (1%), dan kategori sangat baik sebanyak 1 siswa (1%).

3.3 Uji Asumsi Klasik

Pada uji asumsi klasik penelitian ini terdapat tiga uji, yaitu uji normalitas, uji linearitas dan uji heteroskedastisitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas kalmogrov-smirnov adalah dengan membandingkan distribusi data (yang akan diuji normalitasnya) dengan distribusi normal baku. dikatakan normal

apabila signifikansi dari hasil uji kalmogrov-smirnov $\geq 0,1$, dan sebaliknya jika uji kalmogrov-smirnov $\leq 0,1$ maka dinyatakan tidak normal.

Tabel 6. Uji Normalitas

No	Variabel	Asymp. Sig	Alpha	Keterangan
1	Motivasi Belajar	0.200	0.1	Normal
2	Hasil Belajar	0.200	0.1	Normal

Dari hasil hitung data uji normalitas dengan menggunakan SPSS pada tabel 4. diatas diperoleh nilai sig (Asymp. Sig 2-tailed) untuk variabel X (penggunaan smartphone) terhadap Y1 (Motivasi Belajar) adalah 0.200. sedangkan Variabel X (penggunaan smartphone) terhadap Y2 (Hasil Belajar) adalah 0.200 Keputusan, data berdistribusi normal karena nilai signifikan (Asymp. Sig 2-tailed) untuk variabel X terhadap Y1 dan Y2 secara masing-masing lebih besar dari 0.1, artinya data variabel berdistribusi normal.

b. Uji linearitas

H0 ditolak jika nilai DVL < nilai taraf signifikansi, maka disimpulkan bahwa tidak terdapat linearitas. Ha diterima jika nilai DVL > nilai taraf signifikansi, maka disimpulkan bahwa terdapat linearitas.

Tabel 7. Uji Linearitas

No	Variabel	DVL	Sig	Fhitung	Ftabel	Keterangan
1	Motivasi Belajar	0.607	0.1	0.880	1.56	Linear
2	Hasil Belajar	0.626	0.1	0.864	1.56	Linear

Berdasarkan hasil uji linearitas variabel pengaruh penggunaan smartphne terhadap motivasi belajar diperoleh nilai signifikansi pada Deviation from Linearity sebesar $0,607 > 0,1$ dan nilai Fhitung sebesar $0,880 < F_{tabel}$ sebesar 1,56, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel Penggunaan smartphone dengan motivasi belajar. Sedangkan Berdasarkan hasil uji linearitas pengaruh penggunaan smartphone terhadap hasil belajar diperoleh nilai signifikansi Deviation from Linearity sebesar $0,626 > 0,1$ dan nilai Fhitung sebesar $0,864 < F_{tabel}$ sebesar 1,56 sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel Penggunaan smartphone dengan hasil belajar bersifat linear.

c. Uji heteroskedastisitas

Uji heterokedastisitas dapat dilakukan dengan metode spearman. Jika nilai sig variabel independen < 0,1, maka terjadi heterokedastisitas dan Jika nilai sig variabel independen > 0,1, maka tidak terjadi heterokedastisitas.

Tabel 8. Uji Heteroskedastisitas

No	Variabel	Unstandardized Residual	Alpha	Keterangan
1	Motivasi Belajar	0.147	0.1	Tidak heteroskedastisitas
2	Hasil Belajar	0.812	0.1	Tidak heteroskedastisitas

Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas diketahui bahwa nilai signifikansi variabel Penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar sebesar $0,147 > 0,1$ sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas pada model regresi. Sedangkan Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas diketahui bahwa nilai signifikansi variabel Penggunaan smartphone terhadap hasil belajar sebesar $0,812 > 0,1$ sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas pada model regresi.

3.4 Uji hipotesis

Pada uji asumsi klasik penelitian ini terdapat tiga uji, yaitu uji analisis regresi linear sederhana, uji parsial (uji t) dan koefisien determinasi.

a. Analisis regresi linear sederhana

Regresi linier sederhana, yang melibatkan satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Dalam model ini, hubungan antara kedua variabel dinyatakan dengan persamaan garis lurus, memungkinkan peneliti untuk memahami bagaimana perubahan pada variabel bebas berkontribusi terhadap perubahan variabel terikat (Nuryunia & Suprihatin, 2022).

Tabel 9. Uji Regresi Linear Sederhana Penggunaan *Smartphone* terhadap Motivasi Belajar

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	94.966	5.966		15.918	0.000
	X1	-0.536	0.089	-0.565	-6.005	0.000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,1$ sehingga dapat disimpulkan bahwa Penggunaan smartphone berpengaruh signifikan terhadap Motivasi Belajar. Konstanta sebesar 94,966 menunjukkan bahwa jika Penggunaan smartphone bernilai 0, maka nilai Motivasi Belajar sebesar 94,966, Koefisien regresi sebesar -0,536 menunjukkan bahwa setiap peningkatan 1 satuan Penggunaan smartphone akan menurunkan Motivasi Belajar sebesar 0,536, maka

menunjukkan arah hubungan negatif antara Penggunaan *smartphone* dengan Motivasi Belajar.

Tabel 10. Uji regresi sederhana penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	100.100	5.988		16.716	0.000
	X1	-0.296	0.090	-0.353	-3.308	0.001

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,1$ sehingga dapat disimpulkan bahwa Penggunaan *smartphone* berpengaruh signifikan terhadap Hasil Belajar. Konstanta sebesar 100,100 menunjukkan bahwa jika Penggunaan *smartphone* bernilai 0, maka nilai Hasil Belajar sebesar 100,100, Koefisien regresi sebesar -0,296 menunjukkan bahwa setiap peningkatan 1 satuan Penggunaan *smartphone* akan menurunkan Hasil Belajar sebesar 0,296, maka menunjukkan arah hubungan negatif antara Penggunaan *smartphone* dengan Hasil Belajar.

b. Uji parsial (uji t)

Tabel 11. Uji t penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar

Thitung	Signifikan	Ttabel
-6.005	0.000	1.665

Variabel penggunaan *smartphone* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas X SMK Pangeran Antasari Balikpapan. Hal ini terlihat dari signifikan penggunaan *smartphone* (X) $0.000 < 0.1$ Secara statistik, nilai absolut t hitung sebesar 6,005 lebih besar daripada t tabel 1,665 ($|t \text{ hitung}| = 6,005 > 1,665$). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga hipotesis yang berbunyi terdapat pengaruh negatif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas X SMK Pangeran Antasari Balikpapan.

Tabel 12. Uji t penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar

Thitung	Signifikan	Ttabel
-3.308	0.001	1.665

Variabel penggunaan *smartphone* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Pangeran Antasari Balikpapan. Hal ini terlihat dari signifikan penggunaan *smartphone* (X) $0.001 < 0.1$ Secara statistik, nilai absolut t hitung sebesar 3,308 lebih besar daripada t tabel 1,665 ($|t \text{ hitung}| = 3,308 > 1,665$).

Dengan demikian, H0 ditolak dan H2 diterima. Sehingga hipotesis yang berbunyi terdapat pengaruh negatif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Pangeran Antasari Balikpapan.

c. Koefisien determinasi

Koefisien Determinasi (R^2) pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variabel-variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah nol dan satu. Nilai R^2 yang terendah berarti variabel-variabel independen dalam menjelaskan variansi variabel dependen amat terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variabel dependen (Purwantoro & Nafsah, 2023).

Tabel 13. Koefisien determinasi penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.565 ^a	0.319	0.310	4.66444
a. Predictors: (Constant), Penggunaan <i>smartphone</i>				

Berdasarkan tabel regresi diatas diperoleh nilai R square 0.319 atau 31.9% artinya bahwa keragaman motivasi belajar dipengaruhi oleh 31.9% variabel penggunaan smartphone. Sedangkan keragaman sisanya 68.1% dipengaruhi oleh variabel lain diluar variabel yang diteliti.

Tabel 14. Koefisien determinasi penggunaan smartphone terhadap Hasil belajar

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.353 ^a	0.124	0.113	4.58706
a. Predictors: (Constant), Penggunaan <i>smartphone</i>				

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai R square 0.124 atau 12.4% artinya bahwa keragaman hasil belajar dipengaruhi oleh 12.4% variabel penggunaan smartphone. Sedangkan keragaman sisanya 87,6 dipengaruhi oleh variabel lain diluar variabel yang diteliti.

3.5 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan smartphone terbukti berpengaruh negatif dan signifikan terhadap motivasi belajar maupun hasil belajar siswa kelas X SMK Pangeran Antasari Balikpapan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil analisis regresi

linear sederhana yang memperoleh nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,000 dan 0,001 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,1, sehingga hipotesis penelitian diterima. Koefisien regresi negatif pada motivasi belajar sebesar -0,536 dan pada hasil belajar sebesar -0,296 menunjukkan bahwa semakin tinggi penggunaan smartphone, maka motivasi dan hasil belajar siswa cenderung menurun. Kondisi ini terjadi karena sebagian besar siswa lebih sering memanfaatkan smartphone untuk aktivitas hiburan, media sosial, dan permainan daring dibandingkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran (dzikril Ikhsan, 2021).

Selain itu, hasil koefisien determinasi menunjukkan bahwa penggunaan smartphone memberikan kontribusi sebesar 31,9% terhadap motivasi belajar dan 12,4% terhadap hasil belajar, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh berbagai faktor lain seperti lingkungan keluarga, metode pembelajaran, kondisi psikologis, minat belajar, kecerdasan, teman sebaya, serta fasilitas belajar. Dengan demikian, penggunaan smartphone yang tidak terkontrol dapat menjadi faktor yang menghambat proses pembelajaran, sehingga diperlukan pengawasan dan pendampingan dari guru maupun orang tua agar smartphone dapat dimanfaatkan secara bijak sebagai sarana pendukung pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Temuan penelitian ini juga didukung oleh teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh (Suharni, 2021) bahwa motivasi merupakan kekuatan dalam diri seseorang yang mendorong individu untuk melakukan suatu kegiatan.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan smartphone berpengaruh negatif dan signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas X SMK Pangeran Antasari Balikpapan. Hasil analisis menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat penggunaan smartphone, terutama yang tidak dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran, maka motivasi belajar siswa cenderung menurun. Penurunan motivasi belajar tersebut berdampak pada menurunnya hasil belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan smartphone menjadi salah satu faktor eksternal yang dapat memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Meskipun demikian, pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar dan hasil belajar tidak sepenuhnya dominan karena masih terdapat faktor-faktor lain yang turut memengaruhi, seperti lingkungan keluarga, metode pembelajaran, minat belajar, kondisi psikologis siswa, teman sebaya, serta fasilitas belajar. Penelitian ini memiliki kelebihan karena mampu memberikan gambaran empiris mengenai hubungan penggunaan smartphone dengan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika, namun masih memiliki keterbatasan karena hanya meneliti satu variabel bebas dan dilakukan pada satu sekolah sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penggunaan smartphone perlu diarahkan dan diawasi secara bijak oleh guru maupun orang tua agar dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Agustina, N., & Priambodo, A. (2021). Pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa mengikuti pembelajaran pjok selama covid-19. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 09(01), 365–371. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/38207>
- Al Hakim, R., Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). Validitas Dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 263. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7249>
- Ardyansyah, S. S. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Bagi Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Itn Malang. *Jurnal Valtech*, 2(2), 160–164. <https://ejournal.itn.ac.id/index.php/valtech/article/view/1907>
- Dzikril Ikhsan, S. kuantari. (n.d.). *PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMA DI KP. PASIRSALAM*. 2, 354–365. <https://ejournal.yasin-alsys.org/index.php/tsaqofah>
- Hamid, S., & Rahim, A. (2023). Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bosowa 478 DAMPAK PENGGUNAAN HANDPHONE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI SDN 001 MALABO KABUPATEN MAMASA IMPACT OF USE OF HANDPHONE ON INTERESTS TUDENT LEARNING AT SDN 001 MALABO MAMASA DISTRICT. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 478–487. <https://doi.org/10.52208/embrio.v8i1.793>
- Hutagaol, K. (2025). KAJIAN TENTANG UJI ASUMSI KLASIK BERBANTUAN SPSS Kartini Hutagaol. *Jurnal Padagogik*, 8(2), 15–28. <https://doi.org/10.35974/jpd.v8i2.4173>
- Hutami, A., Azizah, A., & Norlita. (2023). Kecanggihan Smartphone sebagai Media Pembelajaran Di Era Modern. *Borneo Journal of Islamic Education*, 3(1), 2023. <https://doi.org/10.21093/bjie.v3i1.6333>
- Imran, R., & Salim, I. (2018). Analisis Penggunaan Smartphone sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa SMAN 1 Teluk Keramat. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(7), 1–8. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/26785>
- Nurhaswindi1, Dwi Poni Egistin2, M. Yahdi Rauza3, Rahma4, Rohanda Has Ramadhan5, Sagita Ramadani6, W. (2025). Analisis Regresi Linier Sederhana. *JURNAL CAHAYA NUSANTARA Vol.*, 5(2), 117. <https://e-journal.institutabdullahsaid.ac.id/index.php/AS-SAID/article/view/77>
- Nuryunia, S., & Suprihatin, S. E. Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Bot Telegram Materi Bagian-Bagian Busana Untuk Siswa Di SMK N 1 Pengasih. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 5(1), 11–17. <https://journal.uny.ac.id/index.php/ptbb/article/view/58778>
- Pradana, B. A., & Nurwiani, N. (2020). Pengaruh Motivasi Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X. *Prosiding Conference on Research and Community Services*, 2(1), 105–115. <https://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/CORCYS/article/view/1609>
- PRADESA, K., MINTAWATI, H., ALBERT, J., SIPAYUNG, I., & VERIANTI, G. (2024). Analisis Peran Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Dan Keterampilan Sumber Daya Manusia Di Indonesia: Kajian Literatur. *VOCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 4(1), 35–41. <https://doi.org/10.51878/vocational.v4i1.3941>
- Purwanto, F., & Nafsah, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Gawai (Gadget) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *IJEB: Indonesian Journal Education Basic*, 1(2), 113–120. <https://doi.org/10.61214/ijeb.v1i2.58>

- Rahma, A., & Sandika, B. (2022). Pengaruh Smartphone Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Ekskresi Kelas Xi Sma. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.26740/jipb.v3n1.p43-52>
- Siregar, H. T. (2024). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI*. 2(2), 215–226. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk%0AFaktor-Faktor>
- Suharni. (2021). No Title. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172–184. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>
- Sukatno. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Di SMK Negeri 1 Batang Angkola*, 5(2). <https://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/Ristekdik/article/view/2083>
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis+Penelitian+Dalam+Penelitian+Kuantitatif+dan+Kualitatif. *Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 1, 18–22. <https://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/qosim/article/view/49>
- Tahun, O. K. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDK CANOSSA KUPANG [UPT Perpustakaan Undana]. In *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical* (Vol. 44, Issue 8). <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Yuliana Elfa, N. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) Kelas XI di MA NW Dames Tahun pelajaran 2020/2021. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2013–2015. <https://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/alaman>