

**PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP MINAT
BELAJAR MAHASISWA MELALUI MEDIA ONLINE
DI MASA PANDEMI COVID-19**

Susatyo Herlambang

E-mail: susatyoharlambang@amayogyakarta.ac.id

Akademi Manajemen Administrasi Yogyakarta,

Abstrak

The purpose of this study was to determine student interest in learning through online media during the Covid-19 pandemic. The method used in this research is quantitative method, with 75 samples. The results of the R² test in this study were 0.392 or 39.2%. This means that the influence of the variable use of smartphones on student interest in learning through online media during the Covid-19 pandemic is 39.2%, while the remaining 60.8% (100% -39.2%) must be explained by other causal factors. The results of the t test obtained t count > t table (6.862 > 1.665), indicating that there is a strong influence between the use of smartphones on student interest in learning through online media during the Covid-19 pandemic.

Keywords: Smartphones, Interests, Learning, the Covid-19 Pandemic

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui minat belajar mahasiswa melalui media *online* di masa pandemi Covid-19. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif, dengan 75 sampel. Hasil uji R² dalam penelitian ini sebesar 0,392 atau 39,2%. Artinya besarnya pengaruh variabel penggunaan *smartphone* terhadap minat belajar mahasiswa melalui media *online* di masa pandemi Covid-19 adalah sebesar 39,2%, sedangkan sisanya 60,8% (100%-39,2%) harus dijelaskan oleh faktor-faktor penyebab lainnya. Hasil uji t diperoleh t hitung > t tabel (6,862 > 1,665), menunjukkan terdapat pengaruh yang erat antara penggunaan *smartphone* terhadap minat belajar mahasiswa melalui media *online* di masa pandemi Covid-19.

Keywords: Smartphone, Minat, Belajar, Pandemi Covid-19.

PENDAHULUAN

Masa pandemi Covid-19, merubah semua proses kegiatan belajar di Indonesia. Sistem pembelajaran, mulai dari tingkat taman kanak-kanak sampai perguruan tinggi berubah, semua proses kegiatan belajar dilakukan secara *online* mulai pertengahan bulan Maret 2020. Perguruan tinggi, dosen, dan mahasiswa harus mengikuti perkembangan situasi dan kondisi, yang memaksa untuk berubah. Pembelajaran secara *online* mendorong semua yang terlibat dalam proses belajar, merubah dan mengikuti tatanan sistem pembelajaran secara *online*.

Penggunaan *smartphone* menjadi sebuah sarana yang sangat dibutuhkan sebagai media pembelajaran secara *online*. Penelitian ini diambil seiring dengan terjadinya masa pandemi Covid-19, terjadinya perubahan era pembelajaran secara tatap muka secara langsung berubah menjadi pembelajaran secara *online*. Dengan perpindahan pembelajaran secara *online* menyebabkan perubahan terhadap minat belajar secara tatap muka dibandingkan secara *online*. Dalam penelitian ini membahas tentang pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap minat belajar mahasiswa melalui media *online* di masa pandemi Covid-19. Permasalahan yang timbul bukan dari perubahan dari sistem pembelajaran tatap muka berubah menjadi *online*, tetapi pelaku sistem pembelajaran secara *online*, yaitu minat belajar mahasiswa terhadap sistem pembelajaran secara *online*. Selain memberikan dampak positif terhadap minat belajar, perubahan sistem pembelajaran secara *online* juga menimbulkan dampak negatif terhadap minat yang tidak kalah besarnya dari dampak positif yang ditimbulkannya. Seiring berjalannya sistem pembelajaran secara *online*, ternyata memberikan dampak minat belajar mahasiswa yang berbeda-beda. Ada yang berminat dengan sistem pembelajaran secara *online*, ada yang justru menurunkan minat belajar mahasiswa, menjadi malas, tidak hadir saat pembelajaran secara *online* berlangsung. Pada penelitian ini, penulis membahas lingkup penelitian dengan pembahasan "Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Melalui Media *Online* Di Masa Pandemi Covid-19." Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, perhitungan uji test, dengan program SPSS 17.

PERUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Melalui Media Online Di Masa Pandemi Covid-19?."

LANDASAN TEORI

Pengertian *smartphone* menurut Lohr dalam Sawyer and Williams (2011), menyatakan bahwa *smartphone* adalah telepon seluler yang dilengkapi dengan prosesor mikro, memori, tampilan layar dan modem *built-in*. *Smartphone* adalah kombinasi fungsi dari *personal digital assistant* (PDA) atau *pocket personal computer* dengan telepon. Selain membuat panggilan telepon, penggunaannya bisa memainkan *game*, *chat* dengan teman-teman, menggunakan sistem *messenger*, akses ke layanan web (seperti *blog*, *homepage*, jaringan sosial) dan pencarian berbagai informasi. *Smartphone* didasarkan pada *internet* dan memiliki jangkauan fungsi yang luas. Suatu ponsel standar berbeda dengan *smartphone*, dimana pada *smartphone* pengguna dapat mengakses emailnya secara langsung kapan saja dan di mana saja, dapat melihat halaman web versi desktop, memiliki banyak aplikasi untuk mengelola kontak dan perjanjian, dapat digunakan membaca dan mengedit

dokumen *Word*, *Excel* dan *Powerpoint* di mana saja, serta dapat memasang aplikasi pihak ketiga mulai dari aplikasi instrumen musik hingga aplikasi permainan.

Menurut Sawyer and Williams (2011), Kelebihan *smartphone* lainnya adalah dilengkapi kamera, dapat memainkan musik, *videogame*, menonton TV *digital*, pencarian *tools*, manajemen informasi personal, lokasi GPS dan bahkan dapat berfungsi ganda sebagai kartu kredit pada beberapa lokasi (seperti untuk penggunaan *parking meters* dan *vending machines*). Sedangkan, Menurut Widiawati, (2014:106), pengertian *smartphone* adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia.

Sejarah singkat *smartphone* pertama kali ditemukan pada tahun 1992 oleh IBM di Amerika Serikat, yakni sebuah perusahaan yang memproduksi perangkat elektronik. Tetapi *smartphone* pada saat itu belum secanggih saat ini, *smartphone* pertama kali dilengkapi fasilitas kalender, buku telepon, jam dunia, bagian pencatat, email, juga untuk mengirim faks juga permainan. Namun satu hal yang perlu diketahui *smartphone* buatan IBM saat itu telah dilengkapi dengan teknologi layar sentuh atau *touchscreen*. Meskipun cara memencetnya masih menggunakan tongkat *stylus*.

Untuk lebih memperjelas tentang minat belajar dalam penelitian ini, maka akan dibahas beberapa pengertian minat belajar yang disampaikan oleh beberapa ahli, antara lain:

Menurut Poerwadarminto (1985), secara etimologi dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, minat diartikan sebagai perhatian, kesukaan (kecenderungan) kepada sesuatu keinginan. Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat dapat timbul dengan sendirinya, yang ditandai dengan adanya rasa suka terhadap sesuatu.

Minat adalah suatu keadaan atau kecenderungan yang tetap untuk tertarik, mengengang dan memperhatikan terhadap suatu rasa, bidang, aktivitas atau kegiatan dengan keinginan untuk mengetahui dan memperhatikan disertai dengan perasaan senang dan konsisten. Minat dapat menimbulkan semangat dalam melakukan kegiatan agar tujuan dapat tercapai. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar untuk mencapai tujuan yang diminati.

Menurut Sumadi Suryabrata (2008), Keadaan minat individu perlu diketahui karena ini merupakan suatu hal yang penting. Pengukuran minat merupakan hal yang penting karena terbukti minat mempunyai peran yang penting dalam hal berhasil tidaknya seseorang dalam berbagai bidang, terutama dalam studi dan kerja".

Menurut Safari (2003), minat belajar dapat diketahui melalui beberapa indikator, antara lain yaitu sebagai berikut: 1. Perasaan senang. Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut; 2. Ketertarikan siswa. Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri; 3. Perhatian siswa. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut; 4. Keterlibatan siswa. Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut. Menurut Djamarah (2002), indikator

Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Belajar Mahasiswa... (Susatyo Herlambang)

minat belajar, yaitu: rasa senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan, adanya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian. Dari beberapa definisi yang dikemukakan tentang indikator minat belajar diatas, dalam penelitian ini indikator minat belajar, yaitu: 1. Perasaan senang. Seorang yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka seseorang akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya; 2. Ketertarikan. Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri; 3. Perhatian. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Seseorang yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut; 4. Keterlibatan. Keterlibatan seseorang akan objek, adanya keikutsertaan seseorang secara sikap ataupun emosi individu dalam situasi tertentu; 5. Kesadaran. Kesadaran seseorang untuk mengerjakan sesuatu tanpa disuruh; 6. Partisipasi. Partisipasi merupakan aktifitas seseorang untuk turut berperan serta dalam sebuah kegiatan.

Beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan berkaitan dengan penelitian ini, antara lain; Penelitian yang dilakukan oleh Maidatul Khusna (2019), yang berjudul, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar dan Perilaku Peserta Didik Kelas VI MI Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan Tulungagung." Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, sampel 19 siswa dengan teknik *simple random sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar dan perilaku peserta didik MI Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan Tulungagung. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi untuk minat belajar sebesar 0,030 dan nilai signifikansi untuk perilaku peserta didik sebesar 0,033 pada tingkat signifikansi alpha ($\alpha=0,05$). Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Robandi dan Mudjiran (2020), yang berjudul, "Dampak Pembelajaran Dari Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP di Kota Bukittinggi." menunjukkan hasil penelitian bahwa motivasi belajar siswa pada pembelajaran berbasis online 11% siswa berada pada kategori sangat tinggi, 38% siswa berada pada kategori cukup, 27% siswa berada pada kategori motivasi sedang dan 24% siswa berada pada kategori motivasi rendah. Dari hasil ini dapat diketahui bahwa pencapaian hasil motivasi belajar belum maksimal, maka diperlukan upaya-upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga lebih maksimal.

Yang dimaksudkan minat belajar dalam penelitian ini adalah semangat untuk menuntut ilmu dan meningkatkan prestasi belajar diperguruan tinggi, yang harus dimiliki dan dijadikan pendorong oleh mahasiswa sejak masa mencari ilmu di bangku perkuliahan hingga masa berkarya dan bekerja. Minat belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah minat dari responden.

Penelitian ini menekankan perlunya sebuah solusi atau pemecahan masalah yang dihadapi para tenaga pengajar, perguruan tinggi, dan mahasiswa di masa pandemi Covid-19 sekarang, semua tidak bisa terlepas dari penggunaan smartphone dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga diharapkan antara tenaga pengajar, perguruan tinggi, dan mahasiswa mampu menghadapi tantangan perkembangan teknologi secara lebih bijaksana. Hipotesis dalam penelitian ini, untuk mendapatkan hasil dari jawaban sementara yang sudah di tentukan sebelumnya, yaitu:

H₀ : Tidak ada pengaruh linier antara variabel penggunaan smartphone

dengan variabel minat belajar mahasiswa.

H₁ : Ada pengaruh linier antara variabel penggunaan *smartphone* dengan variabel minat belajar mahasiswa.

METODE PENELITIAN

A. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah Akademi Manajemen Administrasi Yogyakarta, beralamat di Jl. Pramuka No.70-85 B, Umbulharjo, Yogyakarta.

B. Obyek Penelitian

Objek penelitian adalah isu, problem, atau permasalahan yang dibahas, dikaji, diteliti dalam penelitian ini, yaitu pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap minat belajar mahasiswa melalui media online di masa pandemi Covid-19.

C. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini, menggunakan jenis pendekatan penelitian kuantitatif, dengan studi korelasional, yaitu merupakan jenis penelitian berupa hubungan korelasional antara dua variabel atau lebih.

D. Populasi dan Sampling

1. Populasi

Populasi yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa Akademi Manajemen Administrasi Yogyakarta tahun akademik 2020/2021 berjenis kelamin laki-laki dan perempuan, yang memiliki *smartphone* berjumlah 300 orang, serta mengikuti perkuliahan secara online di masa pandemi Covid-19.

2. Sample dan Metode Pengambilan Sampel

Untuk menentukan sampel, peneliti menggunakan rumus Slovin dengan taraf keyakinan sebesar 90% dengan tingkat kesalahan sebesar 10%, sehingga menjadi sampel sebanyak 75 sampel atau responden.

$$\text{Rumus Slovin : } n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

n : Jumlah sampel

N: Jumlah populasi

e : Batas toleransi kesalahan

$$\text{Maka perhitungan jumlah sampelnya } n = \frac{300}{1 + 300 (0,1)^2} = 75 \text{ Sampel}$$

Metode pengambilan sampel menggunakan metode *simple random sampling*, dimana metode ini digunakan karena elemen populasi bersifat homogen, sehingga elemen manapun yang terpilih menjadi sampel dapat mewakili populasi. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling purposive*, yaitu

Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Belajar Mahasiswa... (Susatyo Herlambang)

teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pemilihan sekelompok subjek dalam *sampling purposive*, didasarkan atas ciri-ciri tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri populasi yang sudah diketahui sebelumnya. Dengan kata lain, sampel yang dihubungi disesuaikan dengan kriteria-kriteria tertentu yang diterapkan berdasarkan tujuan penelitian atau permasalahan penelitian yaitu pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap minat belajar mahasiswa melalui media *online* di masa pandemi Covid-19.

E. Metode Pengumpulan Data

Sumber data diuji kebenarannya, dilakukan proses pengumpulan data yang didalamnya terdiri dari informasi-informasi yang diterima oleh peneliti baik dalam bentuk lisan dan tulisan. Dalam penelitian ini data yang dikumpulkan dengan cara observasi dan penyebaran kuisisioner. Dalam pembuatan pertanyaan dalam kuisisioner akan dibuat beberapa butiran soal yang digambarkan pada variabel-variabel penelitian.

F. Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel yang tidak dapat diukur secara pengamatan langsung, yaitu: Variabel Independen (X) yaitu : Minat Belajar Mahasiswa dan Variabel Dependen (Y) yaitu: Penggunaan *Smartphone*.

G. Skala Pengukuran

Skala pengukuran yang dipergunakan dalam kuisisioner penelitian ini, menggunakan skala likert (1 - 5), pertanyaan kuisisioner terdiri dari dua kelompok pertanyaan, jumlah item pertanyaan untuk masing-masing kelompok adalah 6 buah pertanyaan, yaitu kelompok pertanyaan untuk penggunaan *smartphone* (Y) terdiri dari: Y1, Y2, Y3, Y4, Y5, Y6 dan kelompok pertanyaan untuk minat belajar mahasiswa (X) terdiri dari: X1, X2, X3, X4, X5, X6.

H. Instrumen Penelitian

1). Uji Validitas Data

Uji validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur yaitu kuisisioner dapat mengukur apa yang diukur. Penulis menggunakan kuisisioner dalam melakukan pengumpulan data penelitian. Uji validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrumen. Rumus validitas angket yang akan digunakan adalah korelasi *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{n \sum x^2 - (\sum x)^2} \sqrt{n \sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien validitas skor butiran pernyataan

$\sum xy$ = Jumlah perkalian antara variabel x dan y

- $\sum x^2$ = Jumlah dari kuadrat nilai x
- $\sum y^2$ = Jumlah dari kuadrat nilai y
- $(\sum x)^2$ = Jumlah nilai x kemudian dikuadratkan

2). Uji Reliabilitas $(\sum y)^2$ = Jumlah nilai y kemudian dikuadratkan Data

Kuisisioner sebagai alat ukur dalam penelitian ini perlu diuji keandalannya untuk dapat petunjuk mengenai mutu penelitian. Uji keandalan dilakukan terhadap item-item pernyataan yang dinyatakan valid. Realibilitas dapat menunjukkan sejauh mana hasil alat ukur tersebut dapat diandalkan dan terhindar dari kesalahan pengukuran. Realibilitas secara umum dikatakan sebagai adanya konsistensi hasil pengukuran hal yang sama jika dilakukan dalam konteks waktu yang berbeda. Rumus yang digunakan adalah Korelasi *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

$$r_{ll} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma^2} \right]$$

Keterangan :

- r_{ll} = Reliabilitas
- n = Jumlah item yang valid
- $\sum \sigma^2$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item
- $\frac{\sigma^2}{\sigma_i^2}$ = Varians total
- Kriteria Reliabilitasnya adalah :
Jika " $r_{hitung} > r_{tabel}$ ".

I. Analisa Data

Analisa data dilakukan pada tahap selanjutnya, yaitu dengan menganalisa hasil pengumpulan data dan juga pengolahan data dengan menggunakan SPSS 17. Analisis diupayakan cukup mendalam sehingga diperoleh kesimpulan valid dan relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Responden

Tabel 1.
Identitas Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah Responden	Presentase
1	Laki-laki	15	20%
2	Perempuan	60	80%
Total		75	100%

Berdasarkan data responden yang diperoleh berdasarkan jenis kelamin, dari 75 orang responden, terdiri dari 15 orang berjenis kelamin laki-laki, dan 60 orang berjenis kelamin perempuan, dari total 75

**Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Belajar Mahasiswa...
(Susatyo Herlambang)**

responden semuanya memiliki *smartphone*, serta mengikuti kegiatan belajar dan mengajar melalui media *online* selama masa pandemi Covid-19.

B. Uji Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, langkah pengujian kelayakan kuesioner dilakukan dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas, untuk mengukur kelayakan kuesioner dari Variabel X dan Variabel Y, dengan hasil terlihat dalam tabel 2. dan tabel 3., sebagai berikut:

1. Pengujian Validitas dan Reliabilitas.

a) Uji Validitas.

Tabel 2.

Hasil Uji Validitas Variabel X

Butir Pertanyaan	r hitung	r tabel	Keterangan
X1	0,814	0,1888	Valid
X2	0,734	0,1888	Valid
X3	0,755	0,1888	Valid
X4	0,742	0,1888	Valid
X5	0,673	0,1888	Valid
X6	0,782	0,1888	Valid

Sumber: Data diolah

Tabel 3.

Hasil Uji Validitas Variabel Y

Butir Pertanyaan	r hitung	r tabel	Keterangan
Y1	0,568	0,1888	Valid
Y2	0,659	0,1888	Valid
Y3	0,704	0,1888	Valid
Y4	0,727	0,1888	Valid
Y5	0,680	0,1888	Valid
Y6	0,637	0,1888	Valid

Sumber: Data diolah

Hasil pengamatan pada r tabel dari nilai sampel (N) = 75 responden maka ditetapkan nilai r tabel sebesar 0,1888. Sehingga merujuk pada hasil dari uji validitas yang dihasilkan bahwa semua instrumen mulai dari variabel minat belajar mahasiswa (X) yang terdiri dari X1, X2, X3, X4, X5, X6 semua menghasilkan nilai r hitung > r tabel. Selain itu variabel penggunaan smartphone (Y) yang terdiri dari Y1, Y2, Y3, Y4, Y5, Y6 semua

menghasilkan nilai r hitung $>$ r tabel, maka kesimpulan dari uji validitas ini adalah semua butir pertanyaan yang terkandung dalam variabel X dan Y bersifat Valid.

b) Uji Reliabilitas.

Tabel 4.

Hasil Uji Reliabilitas Variabel X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,843	6

Sumber: Data diolah

Tabel 5.

Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,739	6

Sumber: Data diolah

Dari hasil uji reliabilitas pada variabel X dan Y di dapatkan semua nilai dari hasil variabel X dan Y menghasilkan nilai *Alpha Cronbach's* atau alpha hitung $>$ 0,60. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua pertanyaan yang terkandung dalam variabel X dan Y bersifat Reliabel.

2. Uji Asumsi Klasik.

a) Uji Normalitas Data.

Tabel 6.

Hasil Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		75
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	1,9607
Most Extreme Differences	Absolute	,135
	Positive	,110
	Negative	-,135
Test Statistic		1,170
Asymp. Sig. (2-tailed)		,129 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

**Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Belajar Mahasiswa...
(Susatyo Herlambang)**

Sumber: Data diolah

Dari hasil uji normalitas data menggunakan metode Kolomogorov Smirnov, di dapatkan hasil signifikansi dari uji normalitas sebesar 1,170, dimana hasil tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa uji normalitas data pada penelitian ini adalah terdistribusi normal.

b) Uji Heterokedastisitas Data (Uji Glejser).

Tabel 7.

Hasil Uji Heterokedastisitas Data (Uji Glejser)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3,416	1,439		2,374	0,020
	X	-,076	,054	-,162	-1,406	,164
a. Dependent Variable: Abs_RES						

Sumber: Data diolah

Dari hasil uji heterokedastisitas data menggunakan uji glejser, hasil signifikansi dari variabel X sebesar 0,164 diatas dari nilai standar signifikansi sebesar 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi masalah heteroskedastisitas.

3. Analisis Regresi Linier Sederhana.

a) Uji Regresi Linier Sederhana.

Metode uji regresi linier sederhana ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengaruh antara penggunaan *smartphone* terhadap minat belajar mahasiswa melalui media online di masa pandemi Covid-19. Untuk itu penulis sajikan hasil uji regresi linier sederhana berdasarkan tabel 8., sebagai berikut:

Tabel 8.

Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	11,444	2,105		5,438	,000
	X	,540	,079	,626	6,862	,000
a. Dependent Variable: Y						

Sumber: Data diolah

Didalam analisis regresi linier sederhana dapat dituliskan dalam bentuk persamaan , yaitu :

$$Y = a + bx.$$

Dimana :

Y = Penggunaan *smartphone*

X = Minat belajar mahasiswa

Dari output didapatkan persamaan regresi :

$$Y = 11,444 + 0,540 X$$

Koefisien - koefisien persamaan regresi linier sederhana di atas dapat diartikan koefisien regresi untuk nilai konstan sebesar 11,444 menunjukkan bahwa jika variabel penggunaan *smartphone* bernilai nol atau tetap, maka akan meningkatkan minat belajar mahasiswa sebesar 11,444 satuan atau sebesar 11,44%

Variabel minat belajar 0,540 menunjukkan bahwa jika variabel penggunaan *smartphone* meningkat 1 satuan maka akan meningkatkan minat belajar mahasiswa sebesar 0,540 satuan atau sebesar 54 %.

b) Uji Koefisien Determinasi.

Tabel 9.

Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,626 ^a	,392	,384	1,974
a. Predictors: (Constant), X				

Sumber: Data diolah

Dari hasil uji koefisien determinasi menunjukkan bahwa angka R yaitu angka korelasi antara penggunaan *smartphone* terhadap minat belajar mahasiswa sebesar 0,626. Yang artinya hubungan kedua variabel tersebut kuat. Yang artinya jika penggunaan *smartphone* semakin di tingkatkan penggunaannya maka minat belajar mahasiswa akan semakin meningkat.

Dari hasil uji koefisien determinasi, menunjukkan bahwa R Square (koefisien determinasi) sebesar 0,392 atau 39,2% (R Square X 100%). Artinya besarnya pengaruh variabel penggunaan *smartphone* terhadap minat belajar mahasiswa melalui media online di masa pandemi Covid-19 adalah sebesar 39,2%, sedangkan sisanya 60,8% (100%-39,2%) harus dijelaskan oleh faktor-faktor penyebab lainnya yang berasal dari luar metode regresi ini.

c) Uji F (Pengujian Secara Simultan)

Tabel 10.
Hasil Uji F (Simultan)

ANOVA ^b						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	183,492	1	183,492	47,081	,000 ^b
	Residual	284,508	73	4,577		
	Total	468,000	74			
a. Dependent Variable: Y						
b. Predictors: (Constant), X						

Sumber: Data diolah

Dari hasil uji F, dihasilkan nilai F hitung sebesar 47,081, diatas dari standar nilai signifikansi atau f tabel sebesar 2,78, atau nilai dari probabilitas tidak lebih dari 0,10. Maka dapat diartikan bahwa H_0 ditolak yang artinya penggunaan *smartphone* memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap minat belajar mahasiswa melalui media *online* di masa pandemi Covid-19.

d) Uji T (Uji Parsial).

Pengujian hipotesis secara parsial dimaksudkan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat. Hasil hipotesis dalam pengujian ini terlihat dalam tabel 11, adalah:

Tabel 11.
Hasil Uji T (Uji Parsial)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	11,444	2,105		5,438	,000
	X	,540	,079	,626	6,862	,000
a. Dependent Variable: Y						

Sumber: Data diolah

Pada tabel di atas t hitung pada minat belajar (X) adalah sebesar 6,862. Pada derajat bebas (df) = N - 2 = 75 - 2 = 73, maka ditentukan t tabel sebesar 1,665. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa t hitung > t tabel (6,862 > 1,665). Kriteria dalam penelitian ini, sebagai berikut:

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak secara statistik, dari hasil uji t nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *smartphone* terhadap minat belajar mahasiswa melalui media online di masa pandemi Covid-19.
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima, artinya secara statistik adalah tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *smartphone* terhadap minat belajar mahasiswa melalui media online di masa pandemi Covid-19.
- 3) Berdasarkan kriteria di atas maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap minat belajar mahasiswa melalui media *online* di masa pandemi Covid-19.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan tentang pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap minat belajar mahasiswa melalui media *online* di masa pandemi Covid-19, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

Hasil uji R Square (koefisien determinasi) dalam penelitian ini sebesar 0,392 atau 39,2% (R Square X 100%). Artinya besarnya pengaruh variabel penggunaan *smartphone* terhadap minat belajar mahasiswa melalui media *online* di masa pandemi Covid-19 adalah sebesar 39,2%, sedangkan sisanya 60,8% ($100\% - 39,2\%$) harus dijelaskan oleh faktor-faktor penyebab lainnya yang berasal dari luar metode regresi ini. Variabel lain yang dimaksud dapat berupa waktu pelaksanaan belajar, fasilitas penunjang belajar, situasi lingkungan, geografis lokasi belajar, jaringan internet, dan lain-lain.

Hasil uji t ditentukan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,862 > 1,665$), maka jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak secara statistik, dari hasil uji t nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 ($0,00 < 0,05$) berarti terdapat pengaruh yang erat antara penggunaan *smartphone* terhadap minat belajar mahasiswa melalui media *online* di masa pandemi Covid-19.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan tentang pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap minat belajar mahasiswa melalui media *online* di masa pandemi Covid-19, maka peneliti dapat memberikan masukan atau saran, sebagai berikut:

- a) Sebaiknya dalam dunia pendidikan, khususnya pendidikan di perguruan tinggi, dapat meningkatkan jumlah mahasiswa yang menggunakan *smartphone* untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar mahasiswa, sehingga mahasiswa mampu menggunakan sarana *smartphone* untuk meningkatkan prestasi belajar yang berdampak dalam pencapaian Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) di masa pandemi Covid-19.
- b) Sebaiknya perguruan tinggi, meningkatkan edukasi kepada mahasiswa tentang penggunaan *smartphone* dalam rangka mendukung proses kegiatan belajar mengajar di perguruan tinggi, sehingga mampu meningkatkan tingkat pemahaman para mahasiswa dalam belajar, serta memudahkan

**Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Belajar Mahasiswa...
(Susatyo Herlambang)**

perguruan tinggi dan mahasiswa dalam menjalankan proses kegiatan belajar mengajar di masa pandemi Covid-19.

- c) Sebaiknya semua pihak yang terkait dalam proses kegiatan belajar mengajar di perguruan tinggi, selalu melakukan update ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan penggunaan *smartphone*.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, Syaiful Bahri. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Iswidharmanjaya, Derry & Beranda Agency. (2014), *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, Retrieve from https://books.google.co.id/books?id=t_uBQAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=penerbit+bisakimia+dimana&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwj34drHwZfnAhUVjuYKHfdrB-MQuwUiljAA#v=onepage&q=penerbit%20bisakimia%20dimana&f=false
- Khusna, Maidatul. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar dan Perilaku Peserta Didik Kelas VI MI Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan Tulungagung. IAIN Tulungagung. Retrieved from <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/11911/>
- Nurmalasari., & Wulandari, D. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang*. STMIK Nusa Mandiri Jakarta. Retrieved from <https://ejournal.nusamandiri.ac.id/index.php/jitk/article/view/350>
- Poerwadarminto, W.J.S. 1985. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Robandi, D., & Mudjiran, M. (2020). Dampak Pembelajaran Dari Masa Pandemi Covid-19 terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP di Kota Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3498–3502. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.878>
- Rukhviyanti, Novi. (2017). *Pengaruh Sistem Informasi Manajemen dan Lingkungan Kerja terhadap Kinerja Karyawan*. *Jurnal Informasi*, Volume IX No.1/Februari/2017. Retrieve from <http://informasi.stmik-im.ac.id/wp-content/uploads/2018/04/03-Novii.pdf>
- Safari. (2003). *Indikator Minat Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soeryabrata, Sumadi. (2008). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Widiawati. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*, Jakarta : Universitas Budi Luhur.
- Williams, B.K. & Sawyer, S.C. 2011. *Using Information Technology: A Practical Introduction to Computers & Communications*. New York: McGraw-Hill.