



**Davar: Jurnal Teologi**

ISSN 2722-905X (online), 2722-9041 (print)

Vol. 4, No. 1 (2023): 36-51

<http://e-journalsangkakala.ac.id/index.php/DJT>

---

## PEMANFAATAN *SMARTPHONE* DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR

Sri Wahyuni<sup>1</sup>, Dea Vivianti<sup>2</sup>, Penni Ani Simanungkalit<sup>3</sup>

<sup>456</sup>STT Sangkakala Jakarta

[priscilla.sriwahyuni@gmail.com](mailto:priscilla.sriwahyuni@gmail.com), [dheavivianti99@gmail.com](mailto:dheavivianti99@gmail.com), [penni.ani87@gmail.com](mailto:penni.ani87@gmail.com)

### Abstract

This research aims to determine the impact of smartphone use and student learning motivation in achieving learning achievement at STT Sangkakala Jakarta. The hypothesis put forward is: "if students use smartphones well and have the right motivation to learn, it will affect the learning achievement of STT Sangkakala Jakarta students". The population of this study was STT Sangkakala Jakarta students from the 2017-2021 class, totaling 54 people. Sampling used a random sampling technique, namely random sampling using the Slovin formula, then 43 samples were found. The instrument used to collect research data used a Likert scale questionnaire. Subjects were asked to respond in four categories, namely: Strongly Agree (SS), Agree (S), Disagree (TS), Strongly Disagree (STS). The data processing used is a program module with percentages. The results of data analysis state that the categories, variable categories and aspects as a whole are good. The results of the hypothesis test are significant and have a positive effect, which influences H1 and H2 to be accepted. Based on the research paradigm, it is explained that the use of smartphones has a 45.2% effect on student learning achievement. Meanwhile, learning motivation has an influence of 66.4% on learning achievement. Gender, age, length of boarding also influence student learning achievement.

Keywords: Smartphone, Learning Motivation, Learning Achievement.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak pemanfaatan *smartphone* serta motivasi belajar mahasiswa dalam mencapai prestasi belajar di STT Sangkakala Jakarta. Hipotesis yang diajukan adalah: "jika mahasiswa memanfaatkan *smartphone* dengan baik dan memiliki motivasi belajar yang benar, maka akan mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa STT Sangkakala Jakarta". Populasi penelitian ini adalah mahasiswa STT Sangkakala Jakarta dari angkatan 2017-2021 yang berjumlah 54 orang. Pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling*, yaitu pengambilan sampel secara acak dengan rumus *Slovin*, kemudian ditemukan sampel sebanyak 43 sampel. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data penelitian menggunakan kuesioner skala Likert. Subjek diminta untuk memberi respon dengan empat kategori yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Pengolahan data yang digunakan adalah modul program dengan persentasi. Hasil analisis data menyatakan bahwa kategori, kategori variabel dan aspek secara keseluruhan baik. Hasil uji hipotesis terdapat signifikan dan berpengaruh positif, yang mempengaruhi H1 dan H2 diterima. Berdasarkan paradigma hasil penelitian dijelaskan bahwa pemanfaatan *smartphone* berpengaruh sebesar 45,2% terhadap prestasi belajar mahasiswa. Sedangkan motivasi belajar memberikan

pengaruh sebesar 66,4% terhadap prestasi belajar. Jenis kelamin, usia, lama berasrama juga mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa.

Kata kunci: *Smartphone*, Motivasi Belajar, Prestasi Belajar.

## Pendahuluan

Pandemi Covid-19 yang telah berlangsung sejak bulan Maret 2020 memiliki kisah yang berbeda di setiap negara tergantung dari kebijakan pemerintah guna meminimalkan penyebarannya. Pemerintah Indonesia menerapkan pemberlakuan *Sosial distancing*, *physical distancing* dan PSBB (pembatasan sosial berskala besar) bagi tiap masyarakatnya. Kebijakan ini dikeluarkan guna mengurangi dampak penyebaran Covid-19. Dampak dari pembatasan ini mempengaruhi berbagai sektor kehidupan dimasyarakat serta banyak mengubah mobilisasi manusia. STT Sangkakala Jakarta tidak luput dari dampak pandemi covid-19 ini, yaitu proses pembelajaran di kampus menjadi terganggu.

Pada masa pandemi, waktu, lokasi dan jarak menjadi permasalahan besar saat itu.<sup>1</sup> Ini menjadi suatu tantangan baru bagi setiap lembaga pendidikan dalam mengatasi kesulitan untuk melaksanakan pembelajaran secara tatap muka. Salah satu cara untuk meminimalkan kontak fisik antara mahasiswa dengan dosen, STT Sangkakala Jakarta mengambil kebijakan dilakukannya pembelajaran jarak jauh atau *daring* (dalam jaringan) dengan menggunakan *smartphone*. Pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran.<sup>2</sup> Dengan menggunakan teknologi digital seperti *google classroom*, rumah belajar, *zoom*, *video conference*, telepon atau *live chat* dan lainnya.<sup>3</sup> Pola belajar mengajar di kampus dari *offline* menjadi *online*. Kondisi seperti ini mendesak untuk melakukan inovasi dan adaptasi terkait pemanfaatan teknologi yang tersedia untuk mendukung proses pembelajaran.<sup>4</sup>

Cita ayni mengatakan adanya jaringan *internet* dan kecanggihan untuk mengakses berbagai informasi berupa media pembelajaran, tugas dalam bentuk file melalui berbagai aplikasi yaitu *whatsapp*, *email*, dan lain sebagainya dapat digunakan secara mudah dan efektif.<sup>5</sup> Dengan sistem pembelajaran *online* sangat memudahkan para mahasiswa melakukan pembelajaran tanpa interaksi langsung.<sup>6</sup> Hal ini membuktikan bahwa

---

<sup>1</sup> Luh Devi Herliandry et al., "Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 (Lessons Learned During the Covid-19 Pandemic)," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 22, no. 1 (2020): 65–70.

<sup>2</sup> Wahyu Aji Fatma Dewi, "Dampak COVID-19," Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31>," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2020): 61.

<sup>3</sup> Ibid: 61.

<sup>4</sup> Herliandry et al., "Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 (Lessons Learned During the Covid-19 Pandemic)."

<sup>5</sup> Cita Ayni et al., "PENGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA MASA PANDEMI COVID-19 THE SMARTPHONE USE ON STUDENTS ' LEARNING MOTIVATION IN THE COVID-19 PANDEMIC" 2, no. November (2021): 69–73.

<sup>6</sup> Jauhari Maknuni, "Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19 (The Influence of Smartphone Learning Media on Student Learning in The Era Pandemi Covid-19)," *Indonesian Education Administration and Leadership Journal (IDEAL)* 02, no. 02 (2020): 94–106.

*smartphone* dapat dijadikan sebagai sarana untuk menambah pengetahuan tentang kemajuan teknologi serta tidak menutup mata akan kemajuan di era globalisasi.<sup>7</sup>

David Wood memandang bahwa penemuan teknologi seperti *smartphone* menjadikan segala lebih praktis.<sup>8</sup> Mengingat kebijakan pemerintah yang mengharuskan masyarakatnya untuk tetap menjaga jarak di era pandemi, dengan kemudahan teknologi sekarang ini komunikasi antar keluarga, teman, bahkan orang yang tidak dikenal sekali pun dapat dilakukan.

Dengan semakin mudahnya mengakses berbagai pengetahuan melalui *smartphone* membuat para mahasiswa dapat meningkatkan prestasi belajar. Prestasi belajar merupakan hasil dari sebagian faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar secara keseluruhan.<sup>9</sup> Dengan kata lain, prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Dalam proses pembelajaran seorang mahasiswa membutuhkan motivasi dalam menerima ilmu yang diberikan oleh dosen dikelas. Dengan motivasi yang benar, seorang mahasiswa akan memiliki motivasi belajar yang tinggi, sehingga cenderung berupaya untuk mencapai prestasinya. Penggunaan *smartphone* untuk belajar, misalnya digunakan untuk membuka *website*, *E-book*, materi pelajaran yang membantu memotivasi dalam belajar secara tidak langsung membantu membuka wawasan dalam belajar.<sup>10</sup>

### **Smartphone**

*Smartphone* merupakan telepon yang mampu bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembangan aplikasi. Dengan kata lain, *smartphone* merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon.<sup>11</sup> *Smartphone* diciptakan guna upaya mempermudah pengguna dalam mengelola pikirannya melalui berbagai fitur yang disediakan. Dengan demikian, dapat dikatakan *smartphone* adalah suatu perangkat ponsel dengan fitur canggih sehingga dapat digunakan sebagai media telekomunikasi yang efektif, serta tidak diragukan bahwa *smartphone* sangat dibutuhkan dan seringkali membantu kehidupan sehari-hari masyarakat.

Adapun beberapa fungsi *smartphone* yaitu: mempermudah komunikasi, kelas *online* dan sebagai hiburan.

**Mempermudah komunikasi.** Dengan *smartphone* kualitas komunikasi mengalami perubahan yang signifikan, dimana kualitas bahan komunikasi semakin besar,

---

<sup>7</sup> Dian Kurniawati, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2020): 78–84.

<sup>8</sup> Ita M Hanika, "FENOMENA PHUBBING DI ERA MILENIA (Ketergantungan Seseorang Pada Smartphone Terhadap Lingkungannya)," *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi* 4, no. 1 (2015): 42.

<sup>9</sup> Inesa Tri Mahardika Pratiwi and Rini Intansari Meilani, "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3, no. 2 (2018): 33.

<sup>10</sup> Kosmas Sobon and Jelvi M. Mangundap, "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran* 3, no. 2 (2019): 92, <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v3i2.9851>.

<sup>11</sup> Ardila Djuunu, "Pemanfaatan Fitur Internet Pada Smartphone Oleh Masyarakat" V, no. 5 (2016): 3.

jangkauan penyebaran menjadi semakin luas serta penyebaran semakin cepat dan canggih. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Komunikasi adalah pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami; hubungan; kontak.<sup>12</sup> Komunikasi diperlukan dalam suatu masyarakat ataupun komunitas untuk menjalin suatu interaksi antar sesama. *Smartphone* memudahkan hubungan komunikasi dengan orang lain tanpa harus bertemu.

**Kelas Online.** Disamping sebagai alat komunikasi *smartphone* mampu meningkatkan jalinan sosial dengan kerabat yang jauh dengan komunikasi *via online*. Dengan aplikasi yang tersedia mampu menjangkau dimanapun tanpa terbatas oleh jarak dan waktu sehingga jalinan sosial antar keluarga, kerabat, teman dan bahkan orang asing dapat terjalin. Hal ini juga dapat dipergunakan dalam pembelajaran secara *online*. Pengaksesan informasi yang mudah menjadikan *smartphone* menjadi media yang memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi dari mana saja.

**Sebagai media hiburan.** Fitur *smarthone* memungkinkan orang dapat mengakses beberapa hal: menonton, bermain *games*, dan hanya sekedar *online* disosial media.

### Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan hasrat yang timbul dalam diri seseorang yang menyebabkan terjadinya kegiatan belajar. Motivasi belajar menjamin keberlangsungan serta memberi arah dalam kegiatan belajar sehingga tujuan belajar dapat tercapai.

Motivasi belajar terdiri dari dua kata berbeda yaitu motivasi dan belajar. Motivasi berasal dari bahasa Inggris "*Motive*" yang diambil dari kata *motion* yang berarti gerak atau sesuatu yang bergerak.<sup>13</sup> Motivasi sering kali disandingkan dengan kata motif. Motif merupakan alasan (sebab) seseorang melakukan sesuatu. . .<sup>14</sup> Dorongan dan reaksi yang terjadi disebabkan adanya kebutuhan untuk berprestasi dalam hidup sehingga hal ini menimbulkan usaha, keinginan serta dorongan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Hasil belajar merupakan cerminan kemampuan penguasaan seseorang atas mata pelajaran yang diajarkan.<sup>15</sup>

Mc Donald mengatakan motivasi adalah suatu perubahan energi didalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.<sup>16</sup> Perubahan ini dapat berupa aktivitas yang nyata misalnya kegiatan fisik. Smith dan Sarason memberikan pengertian motivasi berasal dari kata latin *move* yang berarti dorongan atau menggerakkan, dengan demikian motivasi diartikan sebagai daya penggerak dari dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas demi mencapai

---

<sup>12</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, "Komunikasi" (Jakarta: Balai Pustaka, cet. Ke-2, 1989). 454

<sup>13</sup> Abdul Kadir, "Pengaruh Kompetensi Dosen Dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Analisis Statistika Mahasiswa Ftik Iain Kendari," *Al-Izzah: Jurnal Hasil-Hasil Penelitian* 13, no. 1 (2018): 1.

<sup>14</sup> *Ibid*, "Motif". 593

<sup>15</sup> Maryam Muhammad, "Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran," *Lantanida Journal* 4, no. 2 (2017): 87.

<sup>16</sup> Azhar Haq, "Motivasi Belajar Dalam Meraih Prestasi," *Jurnal Pendidikan Islam Victratina* 3, no. 1 (2018): 193–214.

suatu tujuan.<sup>17</sup> Motivasi memiliki peranan yang sangat penting bagi seorang mahasiswa dalam menempuh pendidikan. Dengan memiliki motivasi belajar yang tinggi seorang mahasiswa akan berusaha untuk lebih sungguh-sungguh dalam belajarnya.

Menurut Salvin, motivasi mencerminkan karakteristik perilaku peserta didik, bagaimana mereka memiliki minat yang stabil ketika melaksanakan kegiatan belajar, olahraga, kegiatan sosial, prakarya, dan lain-lain.<sup>18</sup> Schunk juga berpendapat, motivasi berhubungan dengan tujuan, aktivitas, dan ketekunan.<sup>19</sup> Mahasiswa yang memiliki motivasi yang kuat akan lebih berupaya menggunakan kemampuannya untuk terus bekerja ketika menghadapi tantangan tetap bertahan dan berjuang memecahkan masalahnya.

Belajar adalah kemampuan dan keterampilan menjalankan peran serta sikap dan nilai-nilai yang memadukan tindakan seseorang. Belajar mempengaruhi seseorang mengalami berbagai perubahan baik dalam tingkah laku, pengetahuan, pola pikir, keterampilan hingga hal-hal lain yang berkaitan dengan kehidupannya. Chatarina mengatakan belajar memegang peranan penting didalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi manusia.<sup>20</sup> James O. Whittaker merumuskan belajar sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.<sup>21</sup> Artinya, belajar merupakan suatu aktivitas dimana menunjukkan perubahan tingkah laku sebagai hasil dari suatu pengalaman belajar, baik melalui latihan atau praktek yang dilakukan. Slameto merumuskan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>22</sup> Syaifuddin menambahkan bahwa belajar adalah proses mencari, memahami, menganalisis suatu keadaan sehingga terjadi perubahan perilaku, dan perubahan tersebut tidak dapat dikatakan sebagai hasil belajar jika disebabkan oleh karena pertumbuhan atau keadaan sementara.

Jadi, motivasi belajar dapat diartikan sebagai suatu pendorong yang dapat mengubah energi-energi dalam diri seseorang yang dapat menggerakkan dan mengarahkan keinginan serta perilaku kedalam bentuk aktivitas atau kegiatan nyata demi tercapainya suatu tujuan yang diharapkan. Pada proses pembelajaran, hal ini akan membedakan mahasiswa yang satu dengan lainnya dalam pencapaian tujuan. Motivasi yang dimiliki akan menjadi kondisi dasar pribadi yang memberikan energi dalam mencapai tujuan.

---

<sup>17</sup> Muhammad, "Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran."

<sup>18</sup> Susanti Lidia, *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2020).

<sup>19</sup> Ibid.

<sup>20</sup> Sefriani amelia Sari, "PENGARUH MOTIVASI INTRINSIK DAN MOTIVASI EKSTRINSIK TERHADAP PRESTASI BELAJAR EKONOMI BISNIS KELAS X PESERTA DIDIK KELAS X DI SMKN 4 MAKASSAR" 549 (2017): 40–42.

<sup>21</sup> Parnawi Afi, *Psikologi Belajar*, ed. Yuliyanti Titis, pertama. (Sleman: Deepublish Publisher, n.d.).

<sup>22</sup> Ibid.

**Motivasi Intrinsik.** Motivasi intrinsik merupakan motif-motif (daya penggerak) yang menjadi aktif dan fungsinya tidak perlu dirangsang dari luar karena dari dalam diri seseorang sudah terdapat dorongan untuk melakukan sesuatu.<sup>23</sup> Harbeng berpendapat bahwa motivasi intrinsik merupakan keinginan bertindak yang disebabkan faktor pendorong dari dalam diri (internal) dan individu tidak perlu dirangsang karena sudah ada dorongan dari dalam diri untuk melakukan sesuatu.<sup>24</sup> Artinya, motivasi intrinsik ini sebagai suatu bentuk usaha memotivasi diri untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya. Motivasi ini berasal dari dalam diri sendiri, dimana perilaku seseorang atas dasar keinginan untuk melakukan suatu tindakan untuk mencapai sesuatu demi dirinya sendiri. Keinginan ini dimulai dari perasaan akan pencapaian, kepuasan, tekanan, tenggat waktu dan lain lain. Seorang mahasiswa yang termotivasi secara intrinsik akan menghasilkan kualitas belajar yang tinggi, penyelesaian tugas tepat waktu memenuhi tantangan dan mendapat kesempurnaan dalam tugasnya.

**Motivasi Ekstrinsik.** Motivasi Ekstrinsik merupakan jenis motivasi yang timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian individu tersebut mau melakukan sesuatu.<sup>25</sup> Motivasi ini juga dapat muncul karena adanya hukuman atau motif yang aktif karena adanya rasangan (stimulus) dari luar, serta mengacu pada jenis motivasi yang mendorong seseorang dengan tujuan untuk mendapat hadiah atau menghindari konsekuensi negatif. Motif yang menyebabkan perilaku demikian seakan berasal dari ganjaran atau hukuman yang diterimanya. Dengan ganjaran atas perbuatan, menguatkan motif yang melatar belakangi perbuatan itu, sedangkan hukuman memperlemahnya.<sup>26</sup> Akibatnya, motivasi ekstrinsik bukan berfungsi sebagai pendorong namun menjadikan seseorang malas dan terpaksa untuk belajar.

### **Prestasi Belajar**

Prestasi belajar seringkali disamakan dengan hasil belajar. Namun pada umumnya, prestasi akan muncul setelah melakukan sebuah pembelajaran. Setiap pembelajaran yang dilakukan akan menghasilkan prestasi belajar baik secara kualitas maupun kuantitas yang berbeda bagi setiap individu. Menurut Mas'ud Hasan, prestasi belajar adalah apa yang telah diciptakan, hasil perkerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan keuletan kerja.<sup>27</sup> Sudjanah menyebutkan bahwa prestasi belajar mahasiswa pada hakikatnya adalah perubahan yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik yang berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami

---

<sup>23</sup> Widayat Prihartanta, "Teori-Teori Motivasi," Jurnal Adabiya, Vol. 1 No. 83 Tahun (2015): Hal. 4.

<sup>24</sup> Harbeng Masni, "Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa," Dikdaya 5, no. 1 (2015): 45.

<sup>25</sup> Ibid.

<sup>26</sup> H. Hamzah, *Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*, ed. Junwinanto, ED. 1, Cet. 14 (Jakarta, 2016).

<sup>27</sup> Abdullah rosid Rosyid Zaiful Moh, mustajab, *Prestasi Belajar*, ed. Halimatus Sa'diyah, 1st ed. (malang- batu, 2019).

mahasiswa.<sup>28</sup> Artinya, prestasi merupakan kecakapan atau hasil kongkrit yang diperoleh pada saat tertentu yang memberikan kesan-kesan dan mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai aktivitas dalam belajar. Prestasi belajar juga diperoleh oleh seseorang dengan upaya yang sungguh-sungguh sehingga prestasi yang diperoleh adalah sebuah pembuktian otentik dan representatif terhadap apa yang telah dikerjakan.

**Aspek Kognitif.** Menurut Muhibbin Syah mengukur prestasi belajar mahasiswa dibidang kognitif dapat dilakukan dengan cara tes tertulis maupun lisan.<sup>29</sup> Tingkatan ini adalah hasil belajar tertinggi dalam ranah kognitif sehingga diperlukan tipe belajar yang lebih tinggi dari sebelumnya. Ranah Kognitif Ranah kognitif berkaitan dengan perilaku berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah.<sup>30</sup> Aspek kognitif dapat dikelompokkan menjadi enam tingkatan yaitu: tingkat pengetahuan (*knowledge*), tingkat pemahaman (*comprehension, understanding*), tingkat penerapan (*aplication*), tingkat analisis (*analysis*), tingkat sintesis (*synthesis*), dan tingkat evaluasi (*evaluation*).<sup>31</sup>

**Aspek Afektif.** Ranah afektif merupakan bagian dari tingkah laku manusia yang berhubungan dengan perasaan manusia. Artinya ranah ini merupakan tujuan yang berkenaan dengan emosi seseorang yang meliputi perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi atau nilai. Harun Rasyid mengatakan ranah afektif menentukan keberhasilan belajar seseorang.<sup>32</sup> Aspek ini dikelompokkan menjadi lima bagian yaitu: penerimaan (*receiving*), penanggapan (*responding*), penilaian (*valuing*), organisasi (*organization*), dan karakteristik nilai (*characterization by a value complex*).<sup>33</sup>

**Aspek Psikomotorik.** Ranah ini sangat berkaitan dengan keterampilan (*skill*) setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu, seperti keterampilan yang menunjukkan tingkat keahlian dalam suatu tugas tertentu. Hasil belajar psikomotor sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif yang tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku atau berbuat. Ranah Psikomotorik terdiri dari 5 tingkatan yaitu; peniruan (menirukan gerak), penggunaan (menggunakan konsep untuk melakukan gerak), ketepatan (melakukan gerak dengan benar), perangkaian (melakukan beberapa gerakan sekaligus dengan benar), dan naturalisasi (melakukan gerak secara wajar).<sup>34</sup>

Penelitian tentang pemanfaatan *smartphone* terhadap hasil belajar siswa pernah dilakukan oleh Miftakh dengan hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara

---

<sup>28</sup> Donald Samuel Slamet Santosa, Donna Sampaleng, and Abdon Amtiran, "Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran," *SIKIP: Jurnal Pendidikan Agama Kristen* 1, no. 1 (2020): 11–24.

<sup>29</sup> Ahmad Syafi'i, Tri Marfiyanto, and Siti Kholidatur Rodiyah, "Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 115.

<sup>30</sup> Indrati Endang Mulyaningsih, "Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Prestasi Belajar," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 20, no. 4 (2014): 441–451.

<sup>31</sup> Syafi'i, Marfiyanto, and Rodiyah, "Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi."

<sup>32</sup> Ibid.

<sup>33</sup> Mulyaningsih, "Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Prestasi Belajar."

<sup>34</sup> Syeh Hawib Hamzah, "Aspek Pengembangan Peserta Didik: Kognitif, Afektif, Psikomotorik," *Dinamika Ilmu* 12, no. 1 (2012): 1–22.

pemanfaatan *smartphone* terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS 2 di SMA Labratorium UM. Penelitian Sukarno juga menyatakan bahwa terdapat hubungan positif antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Kepanjen. Penelitian Khaeriyah menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif antara intensitas penggunaan *smartphone*, pemanfaatan internet sebagai sumber belajar, dan motivasi belajar terhadap hasil belajar baik secara langsung maupun tidak langsung<sup>35</sup>.

Berdasarkan fakta-fakta di atas, maka seberapa besarkah pengaruh penggunaan *smartphone* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa STT Sangkakala Jakarta? Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membuktikan secara empiris pengaruh penggunaan *smartphone* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa STT Sangkakala Jakarta.

## Metode

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kuantitatif yaitu memperoleh data dari penelitian lapangan (*field research*) langsung. Penelitian kuantitatif (*Quantitatif Research*) adalah suatu metode penelitian yang bersifat induktif, objektif dan ilmiah dimana data yang diperoleh berupa angka-angka (*score*, nilai) atau pernyataan-pernyataan yang dinilai, dan dianalisis dengan analisis statistik.<sup>36</sup> Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2017-2021 STT Sangkakala Jakarta yang berjumlah 43 orang dengan menggunakan teknik sampel *random sampling* dengan rumus slovin dengan tingkat kesalahan 10%.. Pengambilan sampel dengan teknik *sampling* menggunakan cara pengambilan sampel yang *representatif*,<sup>37</sup> yaitu sampel yang benar-benar mencerminkan populasi. Analisis data penelitian menggunakan rumus presentasi, uji F (uji simultan), Uji Regresi Linear dan Uji t (uji partial).

## Pembahasan

V	Aspek	No Item	SS	%	S	%	TS	%	STS	%
X	Berkomunikasi	1	31	<b>66.0</b>	15	<b>31.9</b>	1	<b>2.1</b>	0	<b>0.0</b>
		2	34	<b>72.3</b>	13	<b>27.7</b>	0	<b>0.0</b>	0	<b>0.0</b>
		3	29	<b>61.7</b>	18	<b>38.3</b>	0	<b>0.0</b>	0	<b>0.0</b>
		4	27	<b>57.4</b>	15	<b>31.9</b>	5	<b>10.6</b>	0	<b>0.0</b>
		5	23	<b>48.9</b>	21	<b>44.7</b>	3	<b>6.4</b>	0	<b>0.0</b>
	Kelas Online	6	31	<b>66.0</b>	15	<b>31.9</b>	1	<b>2.1</b>	0	<b>0.0</b>
		7	27	<b>57.4</b>	19	<b>40.4</b>	1	<b>2.1</b>	0	<b>0.0</b>
		8	27	<b>57.4</b>	19	<b>40.4</b>	1	<b>2.1</b>	0	<b>0.0</b>
		9	33	<b>70.2</b>	13	<b>27.7</b>	1	<b>2.1</b>	0	<b>0.0</b>

<sup>35</sup> Nurmasito Putri Ayu Dini, PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN EKONOMI PADA KELAS XI IIS DI SMA NEGERI 1 MOJOSARI, JUPE Volume 6 Nomor 3 Tahun 2018, 352-353

<sup>36</sup> Hermawan Iwan, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif & Mixed Methode.*, cetakan 1. (Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan, 2019).

<sup>37</sup> Sugiarto Dergibson Siagian, *Metode Statistika Untuk Bisnis Dan Ekonomi*, Cet. 1. (JAKARTA: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2006).

V	Aspek	No Item	SS	%	S	%	TS	%	STS	%
	Hiburan	10	30	<b>63.8</b>	15	<b>31.9</b>	2	<b>4.3</b>	0	<b>0.0</b>
		11	23	<b>48.9</b>	23	<b>48.9</b>	1	<b>2.1</b>	0	<b>0.0</b>
		12	34	<b>72.3</b>	13	<b>27.7</b>	0	<b>0.0</b>	0	<b>0.0</b>
		13	26	<b>55.3</b>	20	<b>42.6</b>	1	<b>2.1</b>	0	<b>0.0</b>
		14	20	<b>42.6</b>	21	<b>44.7</b>	4	<b>8.5</b>	2	<b>4.3</b>
		15	16	<b>34.0</b>	21	<b>44.7</b>	7	<b>14.9</b>	3	<b>6.4</b>
Y1	Intrinsik	16	32	<b>68.1</b>	12	<b>25.5</b>	3	<b>6.4</b>	0	<b>0.0</b>
		17	29	<b>61.7</b>	17	<b>36.2</b>	1	<b>2.1</b>	0	<b>0.0</b>
		18	21	<b>44.7</b>	21	<b>44.7</b>	5	<b>10.6</b>	0	<b>0.0</b>
		19	20	<b>42.6</b>	21	<b>44.7</b>	6	<b>12.8</b>	0	<b>0.0</b>
		20	26	<b>55.3</b>	17	<b>36.2</b>	4	<b>8.5</b>	0	<b>0.0</b>
	Ekstrinsik	21	26	<b>55.3</b>	19	<b>40.4</b>	2	<b>4.3</b>	0	<b>0.0</b>
		22	20	<b>42.6</b>	20	<b>42.6</b>	6	<b>12.8</b>	1	<b>2.1</b>
		23	19	<b>40.4</b>	25	<b>53.2</b>	3	<b>6.4</b>	0	<b>0.0</b>
		24	17	<b>36.2</b>	20	<b>42.6</b>	8	<b>17.0</b>	2	<b>4.3</b>
		25	28	<b>59.6</b>	17	<b>36.2</b>	1	<b>2.1</b>	1	<b>2.1</b>
Y2	Kognitif	26	21	<b>44.7</b>	21	<b>44.7</b>	4	<b>8.5</b>	1	<b>2.1</b>
		27	18	<b>38.3</b>	26	<b>55.3</b>	3	<b>6.4</b>	0	<b>0.0</b>
		28	22	<b>46.8</b>	21	<b>44.7</b>	4	<b>8.5</b>	0	<b>0.0</b>
		29	20	<b>42.6</b>	25	<b>53.2</b>	2	<b>4.3</b>	0	<b>0.0</b>
		30	19	<b>40.4</b>	25	<b>53.2</b>	3	<b>6.4</b>	0	<b>0.0</b>
	Afektif	31	25	<b>53.2</b>	20	<b>42.6</b>	1	<b>2.1</b>	1	<b>2.1</b>
		32	24	<b>51.1</b>	22	<b>46.8</b>	1	<b>2.1</b>	0	<b>0.0</b>
		33	29	<b>61.7</b>	17	<b>36.2</b>	1	<b>2.1</b>	0	<b>0.0</b>
		34	23	<b>48.9</b>	19	<b>40.4</b>	5	<b>10.6</b>	0	<b>0.0</b>
		35	20	<b>42.6</b>	24	<b>51.1</b>	3	<b>6.4</b>	0	<b>0.0</b>
	Psikomotorik	36	19	<b>40.4</b>	24	<b>51.1</b>	3	<b>6.4</b>	1	<b>2.1</b>
		37	32	<b>68.1</b>	14	<b>29.8</b>	1	<b>2.1</b>	0	<b>0.0</b>
		38	21	<b>44.7</b>	20	<b>42.6</b>	5	<b>10.6</b>	1	<b>2.1</b>
		39	21	<b>44.7</b>	23	<b>48.9</b>	3	<b>6.4</b>	0	<b>0.0</b>
		40	28	<b>59.6</b>	18	<b>38.3</b>	1	<b>2.1</b>	0	<b>0.0</b>

Deskripsi data hasil skor kuesioner regresi berdasarkan variabel dan urutan aspek adalah sebagai berikut:

### *Smartphone*

**Berkomunikasi.** Item pernyataan berkomunikasi no.1 menjelaskan bahwa 31 (66.0%) responden mengatakan bahwa sangat setuju *smartphone* digunakan untuk berkomunikasi secara langsung dengan keluarga atau teman, yang menjawab setuju 15 (31.9%), tidak setuju 1 (2.1%), serta yang menjawab sangat tidak setuju 0 (0.0).

Item pernyataan penggunaan berkomunikasi no. 2, menjelaskan bahwa 34 (73.3%) responden mengatakan sangat setuju bahwa dengan *smartphone* digunakan sebagai media mengirim dan menerima pesan, yang menjawab setuju 13 (27.7%), tidak setuju 0 (0.0) dan yang menjawab sangat tidak setuju 0 (0.0).

Item pernyataan berkomunikasi no. 3, menjelaskan bahwa 29 (61.7%) responden mengatakan sangat setuju bahwa *smartphone* digunakan untuk *video call* dengan keluarga dan teman-teman, yang menjawab setuju 18 (38.3%), yang menjawab tidak setuju 0 (0.0), dan yang sangat tidak setuju 0 (0.0).

Item pernyataan berkomunikasi no. 4, menjelaskan bahwa 27 (57.4%) responden mengatakan sangat setuju bahwa *smartphone* digunakan untuk berkomunikasi untuk membahas tugas, yang menjawab setuju 15 (31.9%), yang menjawab tidak setuju 5 (10.6%) dan menjawab sangat tidak setuju 0 (0.0).

Item pernyataan berkomunikasi no. 5, menjelaskan bahwa 23 (48,9%) responden mengatakan bahwa dirinya menggunakan media sosial untuk berkomunikasi melalui *smartphone*, yang menjawab setuju 21 (44.7%), tidak setuju 3 (6.5%), dan yang menjawab sangat tidak setuju 0 (0.0).

**Kelas Online.** Item pernyataan kelas *online* no. 6, menjelaskan bahwa 31 (66.0 %) responden mengatakan dirinya menggunakan internet untuk media tatap muka dalam pembelajaran *online*, yang menjawab setuju 15 (31.9%), tidak setuju 1 (2.1%), dan sangat tidak setuju 0 (0.0).

Item pernyataan kelas *online* no. 7 menjelaskan bahwa 27 (57.4%) responden mengatakan dirinya sangat setuju menggunakan *smartphone* untuk mencari informasi dan materi kuliah, yang menjawab setuju 19 (40.4%), tidak setuju 1 (2.1%), dan yang menjawab sangat tidak setuju 0 (0.0).

Item pernyataan kelas *online* no. 8 menjelaskan bahwa 27 (57.4%) responden yang menjawab sangat setuju mengatakan menggunakan *website* sebagai sarana untuk mencari artikel dan menyelesaikan tugas dari dosen, yang menjawab setuju 19 (40.0%), tidak setuju 0 (0.0%), dan sangat tidak setuju 0 (0.0).

Item pernyataan kelas *online* no. 9 menjelaskan bahwa 33 (70.2%) mahasiswa menjawab sangat setuju dengan menggunakan *smartphone* mengirim tugas dapat dengan mudah dilakukan melalui *email* maupun *whatsapp*, yang setuju 13 (27.7%), tidak setuju 1 (2.1%), dan sangat tidak setuju 0 (0.0).

Item pernyataan kelas *online* no. 10 menjelaskan bahwa 30 (63.8%) mahasiswa menjawab sangat setuju dengan *smartphone* dapat menambah pengetahuan seputar materi kuliah, yang menjawab setuju 15 (31.9%), tidak setuju 2 (4.3%), sangat tidak setuju 0 (0.0).

**Hiburan.** Item pernyataan hiburan no.11 menjelaskan bahwa 23 (48.9%) mahasiswa menjawab sangat setuju bahwa *smartphone* digunakan untuk mendengarkan musik, yang menjawab setuju 23 (48.9%) , tidak setuju 1 (2.1%), sangat tidak setuju 0 (0.0).

Item pernyataan hiburan no. 12 menjelaskan bahwa 34 (72.3%) mahasiswa menjawab sangat setuju bahwa *smartphone* digunakan untuk mengambil gambar dan video, yang menjawab setuju 13 (48.9%), tidak setuju 0 (0.0), sangat tidak setuju (0.0).

Item pernyataan hiburan no. 13 menjelaskan bahwa 26 (55.3%) mahasiswa menjawab sangat setuju bahwa *smartphone* digunakan untuk menonton video, yang menjawab setuju 20 (42.6%), tidak setuju 1 (2.1%), sangat tidak setuju 0 (0.0).

Item pernyataan hiburan no. 14 menjelaskan bahwa 20 (42.6%) mahasiswa menjawab sangat setuju dalam penggunaan *smartphone* mampu mengatur waktu pemakaian, yang menjawab setuju 21 (44.7%), tidak setuju 4 (8.5%), sangat tidak setuju 2 (4.35).

Item pernyataan hiburan no.15 menjelaskan bahwa 16 (34.0%) mahasiswa menjawab sangat setuju bahwa penggunaan *smartphone* tidak mengganggu konsentrasi belajar, yang menjawab setuju 21 (44.7%), tidak setuju 7 (14.9%), sangat tidak setuju 3 (6.4%).

## **Motivasi**

**Motivasi Intrinsik.** Item pernyataan motivasi intrinsik no. 16 menjelaskan bahwa 32 (68.1%) mahasiswa menjawab sangat setuju bahwa belajar untuk meningkatkan prestasi belajar, 12 (25.55%), tidak setuju 3 (6.4%), sangat tidak setuju (0.0%).

Item pernyataan motivasi intrinsik no.17 menjelaskan bahwa 29 (61.7%) mahasiswa menjawab sangat setuju bahwa merasa malu bila mendapat nilai jelek, yang menjawab setuju 17 (36.2%), tidak setuju 1 (2.1%), sangat tidak setuju 0 (0.0).

Item pernyataan motivasi intrinsik no.18 menjelaskan bahwa 21 (44.7%) mahasiswa menjawab sangat setuju bahwa belajar diluar jam kuliah adalah keinginan dari dirinya sendiri, yang menjawab setuju 21 (44.7%), tidak setuju 5 (10.6%), sangat tidak setuju 0 (0.0).

Item pernyataan motivasi intrinsik no. 19 menjelaskan bahwa 20 (42.6%) mahasiswa menjawab sangat setuju bahwa merasa terpacu bila nilai teman lebih baik dari pada dirinya, yang menjawab setuju 21 (44.7%), tidak setuju 6 (12.8%), dan sangat tidak setuju 0 (0.0).

Item pernyataan motivasi intrinsik no. 20 menjelaskan bahwa 26 (55.3%) mahasiswa menjawab sangat setuju bahwa merasa bersemangat dan aktif dalam mengikuti perkuliahan, yang menjawab setuju 17 (36.2%), tidak setuju 1 (2.1%), dan yang menjawab sangat tidak setuju 1 (2.1%).

**Motivasi Ekstrinsik.** Item pernyataan motivasi Ekstrinsik no. 21 menjelaskan bahwa 26 (55.3%) mahasiswa menjawab sangat setuju bahwa rajin mengerjakan tugas karena tidak ingin nilai tugas kosong, yang menjawab setuju 19 (40.4%), tidak setuju 2 (4.3%), dan sangat tidak setuju 0 (0.0).

Item pernyataan motivasi ekstrinsik no.22 menjelaskan bahwa 20 (42.6%) mahasiswa menjawab sangat setuju bahwa mahasiswa mendapat pujian dari teman-temannya jika mendapat nilai yang baik, yang menjawab setuju 20 (42.6%), tidak setuju 6 (12.8%), dan sangat tidak setuju 1 (2.1%).

Item pernyataan motivasi ekstrinsik no.23 menjelaskan bahwa 19 (40.4%) menjawab sangat setuju bahwa mahasiswa mendapatkan semangat dari teman-temannya untuk rajin belajar, yang menjawab setuju 25 (53.2%), tidak setuju 0 (0.0).

Item pernyataan ekstrinsik no.24 menjelaskan bahwa 17 (36.2%) mahasiswa menjawab sangat setuju dengan mendapatkan hadiah dari orang tua akan menambah semangat untuk lebih berprestasi dalam belajar, yang menjawab setuju 20 (42.6%), tidak setuju 8 (17.0%), dan sangat tidak setuju 2 (4.3%).

Item pernyataan motivasi ekstrinsik no.25 menjelaskan bahwa 28 (59.6%) mahasiswa menjawab sangat setuju jika dosen melontarkan pertanyaan maka mahasiswa akan berusaha menjawab pernyataan tersebut, yang menjawab setuju 17 (36.2%), tidak setuju 1 (2.1%), dan sangat tidak setuju 1 (2.1%).

### **Prestasi Belajar**

**Aspek kognitif.** Item pernyataan aspek kognitif no. 26 menjelaskan bahwa 21 (44.7%) mahasiswa menjawab sangat setuju bahwa dapat memahami materi kuliah yang di akses menggunakan *smartphone*, yang menjawab setuju 21 (44,7%), tidak setuju 4 (8,5%), dan sangat tidak setuju 1 (2.1%).

Item pernyataan aspek kognitif no. 27 menjelaskan bahwa 18 (38.3%) mahasiswa menjawab sangat setuju bahwa mahasiswa mampu menjelaskan materi kuliah secara ringkas pada materi sebelumnya, yang menjawab setuju 26 (55.3%), tidak setuju 3 (6.4%), dan sangat tidak setuju 0 (0.0).

Item pernyataan aspek kognitif no.28 menjelaskan bahwa 22 (46.8%) mahasiswa menjawab sangat setuju bahwa dalam kehidupan sehari-hari mahasiswa mampu mengaplikasikan teori dari materi kuliah yang dipelajari, yang menjawab setuju 21 (44.7%), tidak setuju 4 (8.5%), dan sangat tidak setuju 0 (0.0).

Item pernyataan aspek kognitif no.29 menjelaskan bahwa 20 (42.6%) mahasiswa menjawab sangat setuju bahwa mahasiswa mampu menguraikan materi kuliah kedalam bagian-bagian sehingga mudah dimengerti, yang menjawab setuju 25 (53.2%), yang tidak setuju 2 (4.3%), dan sangat tidak setuju 0 (0.0).

Item pernyataan aspek kognitif no.30 menjelaskan bahwa 19 (40.4%) mahasiswa menjawab sangat setuju bahwa mampu menggunakan pengetahuan untuk membuat penilaian terhadap sesuatu berdasarkan kriteria tertentu, yang menjawab setuju 25 (53.2%), tidak setuju 3 (6.4%), dan sangat tidak setuju 0 (0.0).

**Aspek Afektif.** Item pernyataan aspek afektif no.31 menjelaskan bahwa 25 (53.2%) mahasiswa menjawab sangat setuju bahwa bersedia menerima dana mengharagai nilai-nilai dan norma yang diajarkan oleh dosen, yang menjawab setuju 20 (42.6%), tidak setuju 1 (2.1%), dan yang menjawab sangat tidak setuju 1 (2.1%).

Item pernyataan aspek afektif no.32 menjelaskan bahwa 24 (51.1%) mahasiswa menjawab sangat setuju bahwa selalu menyakini dan menghayati setiap nilai dan norma yang diajarkan dosen, yang menjawab setuju 22 (46,8%), tidak setuju 1 (2.1%), dan sangat tidak setuju 0 (0.0).

Item pernyataan aspek afektif no.33 menjelaskan bahwa 29 (61.7%) mahasiswa menjawab sangat setuju bahwa berusaha untuk mempraktekan nilai-nilai yang sudah didapatkan saat kuliah, yang menjawab setuju 17 (36.2%), tidak setuju 1 (2.1%), dan sangat tidak setuju 0 (0.0).

Item pernyataan aspek afektif no.34 menjelaskan bahwa 23 (48.9%) mahasiswa menjawab sangat setuju bahwa mampu menerima berbagai nilai yang berbeda dalam organisasi, yang menjawab setuju 19 (40.4%), tidak setuju 5 (10.6%), dan sangat tidak setuju 0 (0.0).

Item pernyataan aspek afektif no. 35 menjelaskan bahwa 20 (42.6%) mahasiswa menjawab sangat setuju bahwa mampu meresponi dengan baik nilai-nilai yang berbeda dalam organisasinya, yang menjawab setuju 24 (51.1%), tidak setuju 3 (6.4%), dan sangat tidak setuju 0 (0.0).

**Aspek psikomotorik.** Item pernyataan psikomotorik no. 36 menjelaskan bahwa 19 (40.4%) mahasiswa menjawab sangat setuju bahwa memiliki kecakapan dalam mendengar, berbicara, membaca, dan menulis, yang menjawab setuju 24 (51.1%), tidak setuju 3 (6.4%), dan sangat tidak setuju 1 (2.1%).

Item pernyataan psikomotorik no. 37 menjelaskan bahwa 32 (68.1%) mahasiswa menjawab sangat setuju bahwa dapat menjalankan tugas yang diberikan oleh dosen, yang menjawab setuju 14 (29.8%), tidak setuju 1 (2.1%), dan sangat tidak setuju 0 (0.0).

Item pernyataan psikomotorik no.38 menjelaskan bahwa 21 (44.7%) mahasiswa menjawab sangat setuju bahwa mampu menanggapi materi kuliah yang dipelajari saat pembelajaran online dengan baik, yang menjawab setuju 20 (42.6%), tidak setuju 5 (10.6%), dan sangat tidak setuju 1 (2.1%).

Item pernyataan aspek psikomotorik no. 39 menjelaskan bahwa 21 (44.7%) mahasiswa menjawab sangat setuju untuk menjalankan kegiatan secara mental, fisik maupun emosi dengan baik, yang menjawab setuju 23 (48.9%), tidak setuju 3 (6.4%), dan sangat tidak setuju 0 (0.0).

Item pernyataan aspek psikomotorik no. 40 menjelaskan bahwa 28 (59.6%) mahasiswa menjawab sangat setuju mengatakan mampu beradaptasi dengan teknologi modern saat ini, yang menjawab setuju 18 (38.3%), tidak setuju 1 (2.1%), dan sangat tidak setuju 0 (0.0).

Berdasarkan penjelasan deskripsi data tersebut maka diperoleh hasil persen (%) tertinggi dari masing-masing aspek, ditentukan berdasarkan item pernyataan sebagai berikut.

1. Penggunaan *smartphone* berkomunikasi terhadap motivasi dan prestasi belajar mahasiswa terhitung 72.3% “mengirim dan menerima pesan dengan *smartphone*” terdapat pada pernyataan 2
2. Penggunaan *smartphone* kelas *online* terhadap motivasi dan prestasi belajar mahasiswa terhitung 70.2% “mengirim tugas melalui *email* ataupun *whatsapp*” terdapat pada pernyataan 9

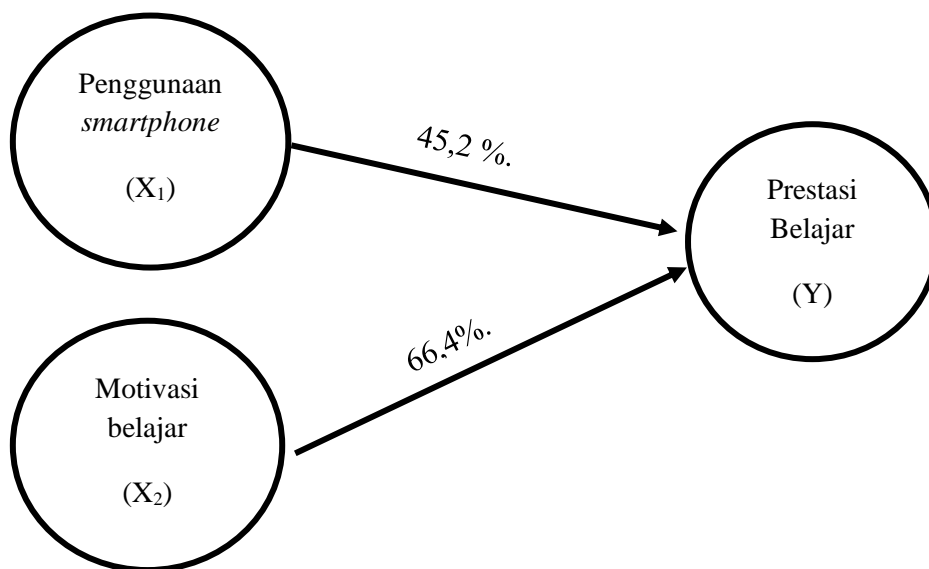
3. Penggunaan *smartphone* hiburan terhadap motivasi dan prestasi belajar mahasiswa nilai terhitung 72.3% “kamera *smartphone* digunakan untuk mengambil gambar dan video” terdapat pada pernyataan 12
4. Motivasi intrinsik mahasiswa nilai terhitung 68.1% “belajar untuk meningkatkan prestasi” terdapat pada pernyataan 16
5. Motivasi ekstrinsik mahasiswa nilai terhitung 59.6% “respon mahasiswa” terdapat pada pernyataan 25
6. Prestasi kognitif mahasiswa nilai terhitung 46.8% “pengaplikasian teori kedalam kehidupan sehari-hari” terdapat pada pernyataan 28
7. Prestasi afektif mahasiswa nilai terhitung 61.7% “mempraktekkan nilai-nilai yang didapatkan” terdapat pada pernyataan 33
8. Prestasi psikomotorik mahasiswa nilai terhitung 68.1% “perilaku dan tindakan mahasiswa” terdapat pada pernyataan 37.

### **Kesimpulan**

Hasil analisis pengaruh di sampel antara variabel penggunaan *smartphone* ( $X_1$ ) terhadap prestasi belajar (Y) yaitu  $r_{y1}$  sebesar 0,681 adalah memiliki hubungan yang positif. Determinasi varians yang menggambarkan keeratan hubungan antara  $X_1$  dengan Y sebesar 0,452. Artinya sumbangan  $X_1$  dalam membentuk Y sebesar 45,2 %. Sedangkan kondisi di populasi digambarkan melalui hasil t sebesar 2,040 adalah sangat signifikan pada  $\alpha < 0,05$ . Jadi hubungan  $X_1$  dengan Y di populasi juga positif. Adapun pengaruh  $X_1$  terhadap Y di sampel digambarkan melalui regresi  $\hat{Y} = 2,115 + 0,313 X_1$ . Sedangkan uji signifikansi regresi linear sebagai gambaran di populasi dihasilkan F sebesar 38,920 adalah signifikan pada  $\alpha < 0,05$ . Jadi hubungan antara  $X_1$  dengan Y adalah murni.

Hasil analisis pengaruh di sampel antara variabel motivasi belajar ( $X_2$ ) terhadap prestasi belajar (Y) yaitu  $r_{y2}$  sebesar 0,820 adalah memiliki hubungan positif. Determinasi varians yang menggambarkan keeratan hubungan antara  $X_2$  dengan Y sebesar 0,664. Artinya sumbangan  $X_2$  dalam membentuk Y sebesar 66,4%. Sedangkan kondisi di populasi digambarkan melalui t sebesar 5,887 adalah sangat signifikan pada  $\alpha < 0,05$ . Jadi hubungan  $X_2$  dengan Y di populasi juga positif. Adapun pengaruh  $X_2$  terhadap Y di sampel digambarkan melalui regresi linear  $\hat{Y} = 6,198 + 1,323 X_2$ . Sedangkan uji regresi linear sebagai gambaran di populasi dihasilkan F sebesar 92,067 adalah sangat signifikan pada  $\alpha < 0,05$ . Jadi hubungan antara  $X_2$  dengan Y adalah murni.

Berdasarkan analisis membuktikan bahwa aspek yang dominan dalam pengaruh prestasi belajar mahasiswa STT Sangkakala Jakarta (Y) adalah variabel Motivasi belajar ( $X_2$ ) secara signifikan  $\alpha < 0,05$ .



### Rujukan

- Afi, Parnawi. *Psikologi Belajar*. Edited by Yuliyanti Titis. Pertama. sleman: Deepublish Publisher, n.d.
- Ardila Djuju. "Pemanfaatan Fitur Internet Pada Smartphone Oleh Masyarakat" V, no. 5 (2016): 3.
- Ayni, Cita, Putri Silalahi, Putri Cahayati, Universitas Muslim, and Nusantara Al. "PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA MASA PANDEMI COVID-19 THE SMARTPHONE USE ON STUDENTS ' LEARNING MOTIVATION IN THE COVID-19 PANDEMIC" 2, no. November (2021): 69–73.
- Dewi, Wahyu Aji Fatma. "Dampak COVID-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.1000>." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2020): 55–61.
- Hamzah, H. *Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Edited by Junwinanto. ED. 1, Cet. Jakarta, 2016.
- Hamzah, Syeh Hawib. "Aspek Pengembangan Peserta Didik: Kognitif, Afektif, Psikomotorik." *Dinamika Ilmu* 12, no. 1 (2012): 1–22.
- Hanika, Ita M. "FENOMENA PHUBBING DI ERA MILENIA (Ketergantungan Seseorang Pada Smartphone Terhadap Lingkungannya)." *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi* 4, no. 1 (2015): 42–51.
- Haq, Azhar. "Motivasi Belajar Dalam Meraih Prestasi." *Jurnal Pendidikan Islam Vicratina* 3, no. 1 (2018): 193–214.
- Herliandry, Luh Devi, Nurhasanah, Maria Enjelina Suban, and Heri Kuswanto. "Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 (Lessons Learned During the Covid-19 Pandemic)." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 22, no. 1 (2020): 65–70.

- Iwan, Hermawan. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif & Mixed Methode*. Cetakan 1. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan, 2019.
- Kadir, Abdul. “Pengaruh Kompetensi Dosen Dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Analisis Statistika Mahasiswa Ftik Iain Kendari.” *Al-Izzah: Jurnal Hasil-Hasil Penelitian* 13, no. 1 (2018): 1.
- Kurniawati, Dian. “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2020): 78–84.
- Lidia, Susanti. *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2020.
- Maknuni, Jauhari. “Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19 (The Influence of Smartphone Learning Media on Student Learning in The Era Pandemi Covid-19).” *Indonesian Education Administration and Leadership Journal (IDEAL)* 02, no. 02 (2020): 94–106.
- Masni, Harbeng. “Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa.” *Dikdaya* 5, no. 1 (2015): 34–45.
- Muhammad, Maryam. “Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran.” *Lantanida Journal* 4, no. 2 (2017): 87.
- Mulyaningsih, Indrati Endang. “Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Prestasi Belajar.” *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 20, no. 4 (2014): 441–451.
- Pratiwi, Inesa Tri Mahardika, and Rini Intansari Meilani. “Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3, no. 2 (2018): 33.
- Rosyid Zaiful Moh, mustajab, Abdullah rosid. *Prestasi Belajar*. Edited by Halimatus Sa’diyah. 1st ed. Malang- batu, 2019.
- Santosa, Donald Samuel Slamet, Donna Sampaleng, and Abdon Amtiran. “Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran.” *SIKIP: Jurnal Pendidikan Agama Kristen* 1, no. 1 (2020): 11–24.
- Sari, Sefriani amelia. “PENGARUH MOTIVASI INTRINSIK DAN MOTIVASI EKSTRINSIK TERHADAP PRESTASI BELAJAR EKONOMI BISNIS KELAS X PESERTA DIDIK KELAS X DI SMKN 4 MAKASSAR” 549 (2017): 40–42.
- Siagian, Sugiarto Dergibson. *Metode Statistika Untuk Bisnis Dan Ekonomi*. Cet. 1. JAKARTA: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2006.
- Sobon, Kosmas, and Jelvi M. Mangundap. “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran* 3, no. 2 (2019): 92–101.
- Syafi’i, Ahmad, Tri Marfiyanto, and Siti Kholidatur Rodiyah. “Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 115.