



Contents lists available at [Journal IICET](#)

JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)

ISSN: 2502-079X (Print) ISSN: 2503-1619 (Electronic)

Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jrti>



Pengaruh penggunaan smartphone terhadap konsentrasi belajar siswa

Nanda Aini Zulfa, Mujazi Mujazi^{*)},
Universitas Esa Unggul

Article Info

Article history:

Received Aug 20th, 2022

Revised Sept 25th, 2022

Accepted Sept 30th, 2022

Keyword:

Penggunaan Smartphone
Konsentrasi Belajar
Siswa

ABSTRACT

Penelitian ini diawali oleh fenomena tingginya intensitas penggunaan smartphone sehingga tingkat konsentrasi siswa dalam belajar menurun. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan smartphone terhadap konsentrasi belajar siswa SD Plus Hang Tuah V. Jenis penelitian ini yaitu kuantitatif dengan metode survei. Sampel penelitian ini yaitu 52 siswa, terdiri dari 26 siswa pada kelas 5B dan 26 siswa pada kelas 6B. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket. Hasil dari uji r (uji korelasi) memperoleh signifikansi sebesar $0,003 < 0,05$ dan koefisien korelasi sebesar $0,403$ dengan nilai positif. Uji determinasi diperoleh nilai R Square adalah $0,163$. Berdasarkan hasil uji t untuk Penggunaan Smartphone terhadap Konsentrasi Belajar Siswa diperoleh t hitung = $3,118 > 2,008$. Hal ini menunjukkan H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti Penggunaan Smartphone (X) memiliki pengaruh terhadap Konsentrasi Belajar (Y).



© 2022 The Authors. Published by IICET.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license

(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Mujazi, Mujazi
PGSD Universitas Esa Unggul
Email: mujazi@esaunggul.ac.id

Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah usaha yang dilaksanakan secara terencana dan telah menjadi kebutuhan bagi setiap manusia (Yusuf, 2019). Pendidikan dapat merujuk pada konsep dari Undang-Undang No. 3 Tahun 2002, pendidikan disebut sebagai proses pembelajaran aktif dan terpolat untuk mengembangkan potensi pada diri siswa. Pendidikan saat ini menuntut penggunaan teknologi dalam menyusun, melaksanakan, menilai, memfasilitasi siswa untuk dapat mengakses perangkat pembelajaran serta sebagai umpan balik pembelajaran (Susanto, Sofyan, et al., 2020). Pendidikan di Indonesia sendiri sudah banyak mengalami perubahan akibat wabah pandemi COVID-19 silam.

Kemendikbud mengeluarkan kebijakan melalui SE No. 15 Th 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Pembelajaran dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19. Penyelenggaraan pendidikan yang semula dilakukan di sekolah diubah menjadi daring (online) dan dilakukan dirumah masing-masing (Kemendikbud, 2020). Kebijakan ini bertujuan untuk tetap mengupayakan pendidikan bagi siswa dalam upaya pencegahan penularan COVID-19. Penggunaan teknologi diharapkan mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran (Susanto, Rachmadtullah, et al., 2020).

Perangkat teknologi seperti computer, laptop maupun smartphone sangat umum digunakan oleh pendidik maupun peserta didik pada proses pembelajaran. Cambridge Internasional melakukan studi berkaitan penggunaan smartphone pada peserta didik di Indonesia, hasilnya menyatakan bahwa terdapat sekitar 67% siswa yang menggunakan smartphone untuk menunjang pembelajaran di kelas dan sekitar 81% siswa yang menggunakan smartphone untuk membantunya mengerjakan tugas sekolah (Mulyani, 2018).

Kehadiran *smartphone* pada proses pembelajaran membantu siswa agar kegiatan belajar dapat dilakukan secara mandiri dengan bimbingan maya pendidik (Maknuni, 2020). *Smartphone* atau yang disebut juga ponsel pintar adalah sebuah alat yang memiliki beragam fungsi canggih seperti mengirim pesan, melakukan panggilan suara maupun video, memutar video dan lagu, membaca buku digital (e-book) serta mampu mengakses jaringan internet. Komunikasi akan lebih mudah dilakukan menggunakan *smartphone* dengan tanpa memperhatikan jarak dan waktu. *Smartphone* dapat dimanfaatkan peserta didik untuk mengakses materi-materi dan media pembelajaran melalui internet. Pada kenyataannya, *smartphone* lebih banyak digunakan oleh peserta didik untuk bermain game online maupun untuk membuka sosial media. Kecenderungan ini menimbulkan dampak negatif seperti perilaku malas anak dan remaja serta menurunnya prestasi belajar peserta didik (Sari et al., 2020).

Siswa yang berkonsentrasi selama mengikuti pembelajaran akan mendapat hasil belajar dan prestasi belajar yang baik (Sari et al., 2020). Kondisi ini menimbulkan kebingungan dan ketidakpahaman bagi siswa sehingga siswa tidak dapat berkonsentrasi, yang dapat terjadi pada mata pelajaran apapun (Rizky et al., 2018). Konsentrasi belajar disebabkan oleh kecakapan siswa, minat, perhatian, dan motivasi siswa pada proses pembelajaran (Mayasari, 2017).

Mengacu pada data BPS (2021), pengguna internet pada rentang usia 5-12 tahun selalu meningkat setiap tahunnya di Indonesia. Terdapat 5.69% penduduk berusia 5-12 tahun yang pernah mengakses internet melalui perangkatnya, kemudian naik menjadi 7.93% pada tahun 2019 dan 9.55% pada tahun 2020. Dapat diasumsikan bahwa siswa dengan usia 5-12 tahun sudah menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari terlebih dalam pembelajaran. Alasan mendasar adalah karena *smartphone* sangat mudah untuk digunakan dan mudah untuk didapatkan. Penelitian Chusna (2017) menyebutkan bahwa penggunaan *smartphone* pada masa ini memberikan dampak pada pertumbuhan serta perkembangan anak. Baik dari segi dampak positif maupun dampak negatif.

Penggunaan *smartphone* tanpa pengawasan dapat menyebabkan kejenuhan dan kehilangan konsentrasi belajar. Arirahmanto (2021) berpendapat bahwa siswa yang mengalami kejenuhan dan kehilangan konsentrasi belajar memiliki karakteristik sebagai berikut: memiliki sikap acuh terhadap pembelajaran, berbicara atau bercanda dengan teman sebaya dan tidak memperhatikan penjelasan dari pendidik atau bahkan tidur pada saat proses pembelajaran daring berlangsung. Pada kondisi ini, peserta didik akan kehilangan banyak hal seperti waktu, kesempatan dan tenaga. Jika dibiarkan berkelanjutan, maka akan menimbulkan permasalahan *learning loss* dan rendahnya mutu lulusan pendidikan di Indonesia. Sejalan dengan penelitian Sari dkk (2019) yang menyatakan bahwa intensitas penggunaan *smartphone* mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar. Siswa yang terbiasa menggunakan *smartphone* cenderung memiliki pola tidur tidak baik dan sulit untuk berkonsentrasi selama pembelajaran (Retnaningsih, 2018).

Berdasarkan hasil studi lapangan pada SD Plus Hang Tuah V, siswa cenderung kurang berkonsentrasi saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat diakibatkan oleh kurangnya kesadaran dari peserta didik dan orang tua/wali terhadap pentingnya mengatur dan membatasi penggunaan *smartphone*. Kecanduan *smartphone* dialami oleh peserta didik SD Plus Hang Tuah V, dimana peserta didik memiliki kecenderungan untuk bermain game di *smartphone*, mengakses media sosial, serta menonton video di youtube, tiktok, instagram, dan berbagai aplikasi lainnya. Siswa yang menggunakan *smartphone* secara berlebihan dan tidak dibatasi di rumah menyebabkan rendahnya kemampuan bersosialisasi, kurang tidur, obesitas, kurang bahagia serta memiliki kondisi perasaan yang tidak stabil (Adelia et al., 2021). Jika terus menerus dibiarkan dapat mempengaruhi gangguan kesehatan fisik dan mental bagi peserta didik, termasuk pada penurunan hasil serta prestasi belajar peserta didik.

Ketergantungan *smartphone* juga dapat terjadi pada siswa yang akan selalu mengandalkan *smartphone* untuk mengerjakan semua tugas sekolah tanpa berpikir sama sekali. Hal ini menyebabkan kurangnya aktivitas siswa dalam membaca, kurangnya perhatian bahwa belajar sangat penting, dan semangat belajar yang rendah (Mujazi, 2020). Siswa akan merasa kesulitan untuk melakukan pekerjaannya jika tidak menggunakan *smartphone*, sehingga memiliki emosi yang tidak terkendali. Kondisi ini menyebabkan siswa tidak terampil dalam memecahkan sebuah permasalahan yang bertentangan dengan tuntutan keterampilan yang dibutuhkan pada abad ke-21. Upaya pembelajaran yang dilakukan akan menjadi sia-sia ketika siswa tidak berkonsentrasi dalam melaksanakan proses pembelajaran (Adelia et al., 2021).

Analisis Teori

Transformasi digital diawali dengan perpaduan teknologi yang mengubah kehidupan dan cara bekerja saat ini dengan data dan perangkat yang terhubung internet sehingga aliran informasi dapat terkumpul dan terproses (Muhammad Sholeh Hapudin, 2020). Transformasi digital yang sangat cepat ini mendorong berbagai institusi pendidikan bertransformasi menggunakan sistem E-Learning dalam rangka aksesibilitas dan

fleksibilitas pembelajaran. Melalui proses E-Learning, pembelajaran dapat digunakan dengan mudah serta siswa dapat memperoleh sumber belajar yang beragam (Muhammad Soleh Hapudin, 2019b). Dengan memanfaatkan teknologi, siswa dan guru dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan mudah melalui internet yang saling terkoneksi di dalam komputer, smartphone, dan perangkat elektronik lainnya (Muhammad Sholeh Hapudin, 2020). Hal ini diperlukan kemampuan guru yang mendasar, yaitu: (a) kemampuan memaknai nilai pekerjaan atau memaknai spiritualitas profesi, (b) kemampuan dalam tindakan belajar, mengembangkan diri dalam hal pengetahuan, teknologi, dan pedagogik serta (c) keterampilan guru dalam mengelola proses perubahan perilaku siswa (Susanto, 2021). Guru harus dapat menciptakan pengalaman belajar secara bermakna, mendahulukan kewajiban, dapat mempertahankan hidup dengan lingkungannya, memfasilitasi siswa menjadi sosok generasi muda yang menguasai ilmu pengetahuan, serta keunggulan teknologi agar siswa dapat menyesuaikan diri terhadap transformasi digital yang semakin pesat (Susanto, 2021).

Media pembelajaran inovatif merupakan media yang adaptif, yaitu dapat menyesuaikan diri dengan zaman yang berkembang semakin pesat tanpa keluar dari tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan sebelumnya (Muhammad Soleh Hapudin, 2021). Pembelajaran yang inovatif menuntut adanya perubahan, penguatan skill, dan kompetensi yang harus dipenuhi yaitu; kemampuan beradaptasi, kemampuan dalam memecahkan masalah, kolaborasi, kreatifitas, kepemimpinan, dan inovasi (Muhammad Soleh Hapudin, 2019c). Peran guru atau kepala sekolah yang berani melakukan terobosan, energik, solutif, dan cepat mengambil keputusan sangat diperlukan untuk diimplementasikan untuk menjawab tantangan yang ada (Muhammad Soleh Hapudin, 2020). Pembelajaran inovatif harus memperhatikan pendidikan karakter siswa. Pendidikan karakter pada sekolah lebih condong kepada pembentukan budaya sekolah diantaranya kebiasaan pada kehidupan sehari-hari dalam bermasyarakat dan warga sekolah serta nilai yang menjadi landasan berperilaku (Muhammad Soleh Hapudin, 2019a). Langkah yang seorang guru harus miliki agar menjadi guru profesional adalah menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, inovatif, serta kreatif membuat siswa lebih semangat saat mengikuti pembelajaran (Susanto, Sofyan, et al., 2020). Langkah tersebut bertujuan agar guru dapat memahami dan menguasai situasi ataupun kondisi lingkungan siswa menjadi komitmen untuk merancang tantangan menjadi peluang untuk mengelola pembelajaran di kelas (Susanto, Agustina, et al., 2020).

Teknologi yang semakin canggih mengubah telepon yang dahulu hanya digunakan untuk berkomunikasi jarak jauh sekarang sudah mengarah dalam fungsi entertainment sebagai fungsi utama telepon. Teknologi telepon dengan berbagai macam manfaat tersebut dikenal masyarakat dengan smartphone. Pemakaian smartphone ini menyebabkan ketergantungan oleh pemakainya (Muhammad Sholeh Hapudin & Sujatmoko, 2013). Dampak perkembangan smartphone tersebut, dunia pendidikan harus responsif menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa melalui pendidikan agar pemanfaatan media pembelajaran digital dapat berjalan seimbang dengan penanaman nilai-nilai karakter siswa (Muhammad Soleh Hapudin, 2020). Guru seharusnya mempunyai kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran atau bahan ajar dan dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar. Bahan ajar tersebut juga harus memperhatikan karakteristik dan gaya belajar siswa. Gaya belajar adalah cara atau metode yang lebih disukai individu dalam mendapatkan, memproses, atau memahami suatu informasi (Syofyan, 2018). Bahan ajar yang dimaksud adalah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, yang menggabungkan gambar, teks, suara, video dan animasi, serta memberikan fasilitas yang luas bagi pengguna untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran (Smaragdina et al., 2020). Aplikasi pembelajaran berbasis multimedia yang dikembangkan ini memberikan kemudahan bagi penggunaannya dalam memberikan motivasi belajar atau pesan karena desain tampilan yang sebagus mungkin agar siswa senang menggunakannya (Susanto & Rachmadtullah, 2019).

Konsentrasi belajar merupakan pemusatan perhatian ataupun pemusatan perhatian terhadap objek tertentu yang berpengaruh pada modalitas belajar, psikologi, lingkungan, dan kualitas tidur (Retnaningsih, 2018). Konsentrasi belajar merupakan kesanggupan untuk memusatkan perhatian pada isi bahan ajar ataupun proses memperoleh pelajaran (Setyani & Ismah, 2018). Konsentrasi belajar adalah kegiatan memusatkan pikiran atau perbuatan kepada sesuatu yang saat ini dipelajari dengan mengabaikan hal-hal yang tidak berhubungan (Sobon et al., 2020). Dari beberapa pendapat tersebut maka disimpulkan bahwa konsentrasi belajar adalah kegiatan memusatkan pikiran terhadap sesuatu hal atau objek belajar dan menghiraukan aktivitas lain selain yang berhubungan dengan belajar.

Faktor-faktor konsentrasi belajar adalah respon dalam menerima materi pelajaran, kondisi atau keadaan lingkungan tempat belajar, pikiran terhadap hal lain selain belajar, dan tingkat kejenuhan saat belajar. Peran guru yang dapat mengetahui karakteristik siswa, memfasilitasi pengembangan potensi siswa, dapat menerapkan kurikulum, dapat menerapkan teori pembelajaran yang mendidik, mampu mendidik siswa di kelas, memanfaatkan teknologi saat pembelajaran berlangsung, menyelenggarakan penilaian disertai dengan

evaluasi proses, memanfaatkan penilaian, serta evaluasi belajar dalam rangka melakukan tindakan reflektif dalam pembelajaran agar kualitas belajar meningkat (Susanto, Sofyan, et al., 2020). Seorang guru yang mempunyai kompetensi pedagogik terwujud dalam interaksi belajar. Siswa diperhatikan, dilayani, dihargai, didengarkan, diperkuat oleh memberi kata-kata positif, belajar terbimbing, serta melalui pengalaman dapat mengembangkan potensi siswa (Susanto et al., 2019).

Smartphone (ponsel cerdas) bukan sekadar menjadi perangkat komunikasi, tetapi dapat digunakan untuk seperti mencari informasi di internet, mengirim uang, belanja, membaca buku elektronik, bermain games dan kecanggihan lainnya yang mempermudah manusia dalam melakukan berbagai hal (Sobon et al., 2020). *Smartphone* merupakan teknologi berupa komunikasi telepon yang praktis dapat dibawa kemana pun berupa saluran tetap, tidak perlu disambungkan menggunakan jaringan telepon ataupun menggunakan kabel karena berupa nirkabel atau disebut juga wireless, sebagai perangkat yang berguna untuk mengirim dan menerima pesan, melakukan panggilan suara, TV online, merekam video di *smartphone*, dan lain sebagainya (Hasrianto et al., 2020). *Smartphone* adalah perangkat teknologi yang mempunyai bentuk kecil serta memiliki fungsi khusus untuk memperoleh informasi kapan saja dan dimana saja karena lebih efisien dapat dibawa kemanapun sehingga mengakses informasi dan ilmu pengetahuan lebih mudah. (Arahab et al., 2022). Dari beberapa pendapat di atas maka disimpulkan bahwa *smartphone* merupakan sebuah perangkat teknologi komunikasi yang canggih dan praktis serta mempunyai banyak fungsi, yang digunakan untuk melakukan panggilan suara, mengirim pesan, menerima pesan, transfer uang, membaca buku elektronik, bermain games, mengakses informasi di internet, dan lain-lain.

Faktor yang mempengaruhi penggunaan *smartphone* yaitu banyaknya iklan *smartphone* di berbagai media, fitur-fitur atau kecanggihan *smartphone* yang menarik, lingkungan yang mengharuskan siswa menggunakan *smartphone*, sikap tentang intensitas lamanya menggunakan *smartphone*. Pengaruh positif dari penggunaan *smartphone* pada siswa yaitu melalui teknologi media audio visual yang menarik siswa dapat belajar dengan lebih mudah dalam memahami materi pelajaran. (Sawitri et al., 2019).

Penggunaan *smartphone* dapat mempermudah pembelajaran online bagi siswa karena dalam belajar siswa mampu menumbuhkan sikap kemandirian, siswa dapat mencari sumber belajar melalui *smartphone* dengan internet, seperti browsing di google, youtube, ataupun media sosial lainnya. Siswa sekolah dasar dapat belajar dengan banyak sumber belajar menggunakan multimedia yang menarik serta guru dapat membuat media pelajaran dengan mudah (Salehudin, 2020). Tetapi, banyak dijumpai siswa yang menggunakan *smartphone* untuk mendengarkan musik, mengakses permainan (games), menonton film, bermain sosial media yang berlebihan, serta chatting tanpa membatasi intensitas penggunaan *smartphone* sehingga membuat waktu siswa untuk belajar dapat berkurang, menjadikan siswa malas untuk belajar, serta konsentrasi untuk belajar terganggu karena sudah terlalu asik bermain *smartphone* (Astuti & Sembiring, 2019). Anak-anak usia sekolah dasar membutuhkan guru dalam membimbing dalam pembelajaran dan memberi bantuan dalam membimbing perkembangan psikologis dan emosional mereka. Dibutuhkan dukungan guru dalam menerapkan nilai-nilai pendidikan karakter pada kehidupan anak usia sekolah dasar (Susanto, Syofyan, et al., 2020).

Metode

Penelitian ini dilaksanakan selama 7 bulan, terhitung mulai pembuatan proposal penelitian pada awal bulan Januari 2022 sampai Agustus 2022 di SD Plus Hang Tuah V yang beralamat di Jalan Khatulistiwa No. 2, Komplek TNI AL Dewa Ruci, Sempur Barat, Kec. Cilincing, Kota Jakarta Utara. Jenis penelitian ini yaitu kuantitatif dengan metode survei menggunakan teknik pengumpulan data kuesioner (angket). Variabel penelitian ini dibagi menjadi dua macam, yaitu variabel penggunaan *smartphone* sebagai variabel bebas (X) dan konsentrasi belajar siswa sebagai variabel terikat (Y).

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa SD Plus Hang Tuah V kelas 5 dan 6. Populasi terjangkau dalam penelitian ini yaitu 60 siswa yang terdiri dari, siswa kelas 4B sebanyak 30 siswa dan kelas 5B sebanyak 30 siswa. Teknik penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Purposive Sampling merupakan penentuan sampel dengan suatu pertimbangan (Sugiyono, 2021). Berdasarkan pendapat tersebut, populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas 5B dan 6B yang memiliki *smartphone* pribadi. Maka, jumlah sampel penelitian ini sebanyak 52 siswa yang terdiri dari 26 siswa kelas 5B dan 26 siswa kelas 6B. Sedangkan, sebanyak 30 siswa kelas 5A dan 6A ditetapkan untuk uji coba instrumen dan siswa tersebut tidak digunakan sebagai sampel penelitian.

Hasil Penelitian

Analisis hitungan data dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS.

Uji Regresi Linier Sederhana

Tabel 1. Uji regresi linier sederhana

Model	Coefficients ^a				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1 (Constant)	50.100	4.649		10.776	.000
Penggunaan Smartphone	.240	.077	.403	3.118	.003

a. Dependent Variable: Konsentrasi Belajar Siswa

Dapat diketahui bahwa konstanta (α) sebesar 50,100 dan (b) atau koefisien regresi sebesar 0,240, sehingga persamaan regresi yaitu:

$$Y = a + bX$$

$$= 50,100 + 0,240X$$

Persamaan regresi menyatakan bahwa pada konstanta 50,100 akan terjadi perubahan Y sebesar 0,240, jika terjadi perubahan terhadap konsentrasi belajar siswa sebesar satu satuan, maka akan meningkatkan x penggunaan *smartphone* sebesar 0,240.

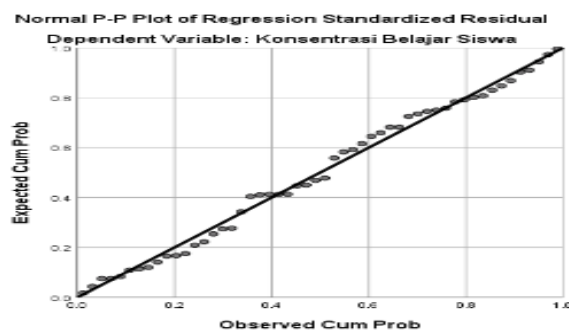
Uji Normalitas Data

Tabel 2. Uji normalitas data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

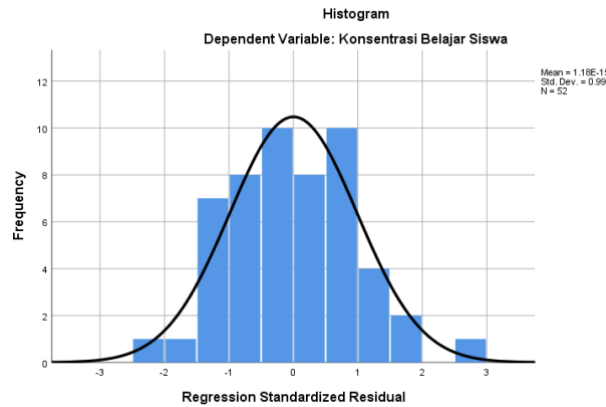
		Unstandardized Residual
N		52
Normal	Mean	.0000000
Paramete	Std.	5.09402715
rs ^{a,b}	Deviation	
Most	Absolute	.058
Extreme	Positive	.058
Differenc	Negative	-.057
es		
Test Statistic		.058
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Diketahui nilai signifikansi $0,058 > 0,05$, berarti nilai residual berdistribusi normal dan dapat dinyatakan bahwa H_0 diterima. Hasil uji normalitas juga dapat dilihat pada grafik normal P-P Plot serta grafik histogram berikut:



Gambar 1.

Dari gambar grafik tersebut terlihat bahwa titik-titik menyebar berhimpit disekitar garis diagonal, dan menyebar mengikuti arah dari garis diagonal maka dengan begitu menunjukkan bahwa data berdistribusi secara normal.



Gambar 2.

Berdasarkan gambar histogram tersebut terlihat bahwa grafik diatas simetris dan tidak condong ke kanan atau ke kiri, sehingga grafik histogram di atas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Korelasi (uji r)

Tabel 3. Uji korelasi (uji r)

		Correlations	
		Konsentrasi Belajar	Penggunaan Smartphone
Konsentrasi Belajar	Pearson Correlation	1	.403**
	Sig. (2-tailed)		.003
	N	52	52
Penggunaan Smartphone	Pearson Correlation	.403**	1
	Sig. (2-tailed)	.003	
	N	52	52

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil dari tabel di atas, nilai signifikansi sebesar $0,003 < 0,05$, yang berarti terdapat hubungan yang signifikan antara variabel penggunaan smartphone (x) dengan variabel konsentrasi belajar (y). Koefisien korelasi sebesar 0,403 dengan angka positif menunjukkan kategori sedang dan juga menunjukkan bahwa variabel penggunaan smartphone (x) dan konsentrasi belajar (y) memiliki hubungan yang positif.

Uji Determinasi (uji x2)

Tabel 4. Uji determinasi (uji x2)

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.403 ^a	.163	.146	5.14472

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Smartphone

b. Dependent Variable: Konsentrasi Belajar

Diperoleh nilai R Square adalah 0,163, hal ini berarti 16,3% variasi variabel terikat yaitu Konsentrasi Belajar dapat dijelaskan oleh variabel bebas yaitu Penggunaan Smartphone. Maka sisanya, sebesar 83,7% dijelaskan oleh variabel lain (di luar penelitian) selain dari variabel bebas dalam penelitian ini.

Uji Parsial (uji t)**Tabel 5.** Uji parsial (uji t)

Model	Coefficients ^a				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	50.100	4.649		10.776	.000
Penggunaan Smartphone	.240	.077	.403	3.118	.003

a. Dependent Variable: Konsentrasi Belajar

Diperoleh nilai ttabel 2,008 Dari tabel Coefficients diatas bahwa hasil uji t untuk Penggunaan Smartphone terhadap Konsentrasi Belajar Siswa diperoleh thitung = 3,118 > 2,008. Dengan signifikansi 0,003 < 0,05. Hal ini menunjukkan H0 ditolak dan H1 diterima yang berarti Penggunaan Smartphone (X) memiliki pengaruh terhadap Konsentrasi Belajar (Y).

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima yang berarti Penggunaan Smartphone (X) memiliki pengaruh terhadap Konsentrasi Belajar Siswa (Y). Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan pembaharuan dengan meneliti faktor lain mengenai masalah penggunaan smartphone bagi siswa, menjadi referensi, bahan perbandingan dalam penelitian yang berhubungan dengan penggunaan smartphone dan konsentrasi belajar, serta sebagai data dasar pada penelitian selanjutnya.

Referensi

- Adelia, T., Fauzi, T., & Arizona, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMA Negeri 6 Prabumulih. *Jurnal Wahana Konseling*, 4(1), 35–45. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31851/juang.v4i1.5153>
- Arahab, L., Yulaini, E., & Pratiwi, N. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Smartphone Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Studi Kasus Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Simki Economic*, 5(2), 135–145. <https://jiped.org/index.php/JSE>
- Arirahmanto, S. (2021). Pengembangan Aplikasi Penurunan Kejenuhan Belajar Berbasis Android untuk Siswa SMPN 3 Babat. *Journal of Science and Education (JSE)*, 4(1), 1–10.
- Astuti, D. P., & Sembiring, B. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 3 Kota Jambi. *Scientific Journals of Economic Education*, 53(9), 1689–1699. <http://sjec.unbari.ac.id/index.php/ojsjee/article/download/57/56>
- BPS. (2021). *Persentase Penduduk Usia 5 Tahun ke Atas yang Pernah Mengakses Internet dalam 3 Bulan Terakhir Menurut Kelompok Umur (Persen), 2018-2020*.
- Hapudin, Muhammad Sholeh. (2020). Manajemen Pembelajaran Blended Learning Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 3(1), 54–65. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v3i1.631>
- Hapudin, Muhammad Sholeh, & Sujatmoko, J. (2013). Perancangan Program Project Management Berbasis Android Pada Sistem PMB. *Jurnal ICT Penelitian Dan Penerapan Teknologi*, 17–27. <http://ejournal.akademitelkom.ac.id/index.php/ictjurnal/article/view/64/46>
- Hapudin, Muhammad Soleh. (2019a). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Pembangunan Budaya Sekolah. *Journal of Teching and Learning Research*, 1(2), 121–130. <https://doi.org/10.24256/jtlr.v1i2.946>

- Hapudin, Muhammad Soleh. (2019b). Manajemen Pembelajaran Blended Learning Dalam Upaya Memperluas Aksesibilitas Layanan Pendidikan. *Journal of Informatics and Communication Technology (JICT)*, 1(1), 18–24. https://doi.org/10.52661/j_ict.v1i1.22
- Hapudin, Muhammad Soleh. (2019c). Mewujudkan Generasi Unggul dan Berdaya Saing di Era Revolusi Industri 4. 0. *Prosiding National Conference on Mathematics, Science, and Education (NACOMSE)*, 41–48.
- Hapudin, Muhammad Soleh. (2020). Penanaman Nilai Pendidikan Karakter Peserta Didik Melalui Budaya Sekolah (Culture School). *Proceeding Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenia*, 299–307. <http://103.114.35.30/index.php/Pro/article/view/4835/2797>
- Hapudin, Muhammad Soleh. (2021). Persepsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Esa Unggul Terhadap Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka. https://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Journal-23137-11_2215.pdf
- Hasrianto, N., Susanti, N., Khasanah, U., Harnani, Y., & Pekanbaru, Stik. A. I. (2020). The Use of Smartphone at SDN 014 Sungai Putih Tapung, Kampar District Penggunaan Smartphone pada Siswa Sdn 014 Sungai. *JURNAL KESEHATAN KOMUNITAS (JOURNAL OF COMMUNITY HEALTH)*, 6(September), 147–153. <https://doi.org/https://doi.org/10.25311/keskom.Vol6.Iss2.547>
- Kemendikbud. (2020). Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020, 021, 1–20.
- Maknuni, J. (2020). 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(02), 94–106.
- Mayasari, F. (2017). Pengaruh Konsentrasi Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Ngabang. *Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 1–11.
- Mujazi, M. (2020). Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, 1(Desember), 132–141. <https://doi.org/10.36418/jiss.v1i5.76>
- Mulyani. (2018). Riset Cambridge: Pelajar Indonesia Pengguna Teknologi Tertinggi di Bidang Pendidikan. *Okezone*. <https://edukasi.okezone.com/read/2018/11/21/65/1980696/riset-cambridge-pelajar-indonesia-pengguna-teknologi-tertinggi-di-bidang-pendidikan?page=1>
- Retnaningsih, M. K. (2018). Hubungan Antara Kualitas Tidur dengan Konsentrasi Belajar pada Anak Usia Sekolah di SD Negeri 3 Candisari Kecamatan Purwodadi Kabupaten Grobogan. *Jurnal Ners Widya Husada Semarang*, 1(1), 43–50. <http://stikeswh.ac.id:8082/journal/index.php/jners/article/view/124>
- Rizky, A., Muharam, L. O., & Aspin. (2018). Faktor-faktor Penyebab Kesulitan Belajar Siswa dan Upaya-upaya untuk Mengatasinya (Studi Kasus di SMAN 6 Kendari). *Jurnal Bening*, 2(2), 47–56.
- Salehudin, M. (2020). Siswa Sd Menggunakan Smartphone dalam Pembelajaran Online. *Jurnal Ibtida*, 01(02), 229–242. <https://doi.org/https://doi.org/10.37850/ibtida.v1i2.155>
- Sari, D. N., Efendi, A., & Basori. (2019). Pengaruh Penggunaan Smartphone dan Intensitas Bermain Game Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sukoharjo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Kejuruan*, 101(2), <https://jurnal.uns.ac.id/jptk>.
- Sari, D. N., Efendi, A., & Basori, B. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE DAN INTENSITAS BERMAIN GAME TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 SUKOHARJO. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan*, 13(2), 129. <https://doi.org/10.20961/jiptek.v13i2.24272>
- Sawitri, Y., Yannaty, I. A., Widyastika, S. I., Harumsih, T. D., & Musyarofah, H. F. (2019). Dampak penggunaan smartphone terhadap perkembangan anak usia dini. “Pengembangan Sumberdaya Menuju Masyarakat Madani Berkearifan Lokal,” 691–697.
- Setyani, M. R., & Ismah. (2018). Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Hasil Belajar. *Pendidikan Matematika*, 01, 73–84.
- Smaragdina, A. A., Nidhom, A. M., Soraya, D. U., & Fauzi, R. (2020). Pelatihan Pemanfaatan dan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Multimedia Interaktif untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal KARINOV*, 3(1), 53. <https://doi.org/10.17977/um045v3i1p53-57>

- Sobon, K., Mangundap, J. M., & Walewangko, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Mapanget Kota Manado. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 3(2), 97–106. <https://doi.org/10.36379/autentik.v3i2.38>
- Sugiyono. (2021). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D* (Sutopo (ed.); Edisi Kedu). ALFABETA.
- Susanto, R. (2021). Pemetaan kompetensi pedagogik dalam keterkaitan dimensi pengetahuan pedagogik dan profil karakteristik awal. 7(1), 164–171. <http://www.jurnal.iicet.org/index.php/jppi/article/view/1167/839>
- Susanto, R., Agustina, N., & Rozali, Y. A. (2020). Analysis of the application of the pedagogical competency model case study of public and private primary schools in West Jakarta Municipality, Dki Jakarta Province). *Elementary Education Online*, 19(3), 167–182. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.03.114>
- Susanto, R., & Rachmadtullah, R. (2019). Multimedia-Based Learning Application Development in Education Management Courses. *International Journal of Civil Engineering and Technology (IJCIET)*, 10(03), 1–7. https://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Article-12973-05_0083.pdf
- Susanto, R., Rachmadtullah, R., & Rachbini, W. (2020). Technological and pedagogical models: Analysis of factors and measurement of learning outcomes in education. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 7(2), 1–14. <https://doi.org/10.29333/ejecs/311>
- Susanto, R., Rozali, Y. A., & Agustina, N. (2019). Development of pedagogical competency models for elementary school teachers: Pedagogical knowledge, reflective ability, emotional intelligence and instructional communication pattern. *Universal Journal of Educational Research*, 7(10), 2124–2132. <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.071010>
- Susanto, R., Sofyan, H., Rozali, Y. A., Nisa, M. A., Umri, C. A., Nurlinda, B. D., Oktafiani, O., & Lestari, T. H. (2020). Pemberdayaan Kompetensi Pedagogik Berbasis Kemampuan Reflektif Untuk Peningkatan Kualitas Interaksi Pembelajaran di SDN Duri Kepa 03. *International Journal of Community Service Learning*, 4(2), 125–138. <https://doi.org/10.23887/ijcs.v4i2.25657>
- Susanto, R., Syofyan, H., & Rachmadtullah, R. (2020). Teacher Leadership in Class on The Formation of School Values and Characters of School-Ages. 1, 3–7. <https://doi.org/10.4108/eai.11-12-2019.2290861>
- Syofyan, H. (2018). Analisis Gaya Belajar dan Motivasi Berprestasi terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Eduscience*, 3(2), 76. <https://www.esaunggul.ac.id/wp-content/uploads/2018/02/4.-Analisis-Gaya-Belajar-Dan-Motivasi-Berprestasi-Terhadap-Hasil-Belajar-IPA.pdf>
- Yusuf, M. (2019). Manusia Sebagai MakhluK Pedagogik. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(1), 9–16.