



Pengaruh *Smartphone Addiction* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar

Sanatang¹, Syamsidah², Sitti Nur Syafaa³

^{1,2,3}Universitas Negeri Makassar
sanatang@unm.ac.id

Article Info

Article history:

Received September 05, 2024

Revised September 09, 2024

Accepted September 10, 2024

Keywords:

Effect, Smartphone Addiction, Learning Motivation

ABSTRACT

Smartphones have now become an important part of people's lives including students, but if used excessively it can cause addiction. This addiction can make students lazy to study so that it affects their learning motivation. This study aims to examine the effect of smartphone addiction on the learning motivation of students in the Informatics and Computer Engineering Education program at Universitas Negeri Makassar. The subjects of this study are active students from the 2020-2022 cohorts of the Informatics and Computer Engineering Education program at Universitas Negeri Makassar, totaling 100 individuals, selected using proportionate stratified random sampling. This research employs an ex post facto design with a quantitative approach. Data on smartphone addiction and learning motivation were collected using questionnaires. The collected data were then analyzed quantitatively. Based on the data analysis results, the significance value of the correlation coefficient is $0,006 < 0,05$, and the value of $r_{calculated} = -0,271$. This indicates that smartphone addiction has a significant negative effect on learning motivation. With a coefficient of determination (R square) value of 0,074, it can be interpreted that smartphone addiction accounts for 7,4% of the decline in student's learning motivation.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Article Info

Article history:

Received September 05, 2024

Revised September 09, 2024

Accepted September 10, 2024

Keywords:

Pengaruh, Smartphone Addiction, Motivasi Belajar

ABSTRACT

Smartphone saat ini telah menjadi bagian penting bagi kehidupan masyarakat termasuk mahasiswa, namun apabila digunakan secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan. Kecanduan ini dapat membuat mahasiswa menjadi malas belajar sehingga berpengaruh terhadap motivasi belajarnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *smartphone addiction* terhadap motivasi belajar mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar. Subyek dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif program studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar angkatan 2020-2022 yang berjumlah 100 orang yang diambil menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling*. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian *ex post facto* dengan pendekatan kuantitatif. Data *smartphone addiction* dan motivasi belajar dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner. Data yang terkumpul, kemudian dianalisis secara kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis data



diperoleh nilai signifikansi koefisien korelasi sebesar $0,006 < 0,05$, dan nilai $r_{hitung} = -0,271$, dapat disimpulkan bahwa *smartphone addiction* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap motivasi belajar. Dengan nilai koefisien determinasi (*R square*) sebesar 0,074 dapat diartikan bahwa *smartphone addiction* berpengaruh sebesar 7,4% terhadap penurunan motivasi belajar mahasiswa.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Sanatang
Universitas Negeri Makassar
Email: sanatang@unm.ac.id

Pendahuluan

Dalam era digital saat ini, teknologi dan komunikasi telah mengalami perkembangan yang pesat terutama pada penggunaan *smartphone* (Sani & Adiansha, 2021). Banyaknya fitur yang terdapat dalam *smartphone* dapat memudahkan pekerjaan manusia sehingga *smartphone* tak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Fitur yang terdapat dalam *smartphone* dapat dijadikan sebagai alat komunikasi, hiburan, sumber informasi, dan alat produktivitas. Kemampuan tersebut diperoleh melalui konektivitas internet yang tersedia dalam *smartphone*. Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet di Indonesia mencapai 221,56 juta pada tahun 2024 atau sebesar 79,5% dari total penduduk Indonesia pada tahun 2023. Penggunaan internet yang tinggi berhubungan langsung dengan peningkatan waktu layar pada *smartphone*. Berdasarkan laporan dari data.ai yang berjudul *State of Mobile 2023*, Indonesia menghabiskan sekitar 5,7 jam per hari dengan *smartphone* mereka pada tahun 2022. Angka ini meningkat secara signifikan selama pandemi Covid-19 pada tahun 2020. Menggunakan *smartphone* lebih dari empat jam sehari dapat menyebabkan kecanduan yang parah (Aljomaa et al., 2016).

Kecanduan *smartphone* adalah perilaku keterikatan berlebihan terhadap *smartphone* yang menyebabkan permasalahan sosial seperti kesulitan menjalani aktivitas sehari-hari dan perilaku menarik diri, serta dapat menimbulkan gangguan impuls pada individu (Kwon, Kim, et al., 2013; Kwon, Lee, et al., 2013). Konsep ini merupakan pengembangan dari konsep kecanduan internet yang sebelumnya dikemukakan oleh Kimberly Young. *Smartphone addiction* dapat memberikan dampak negatif yang dapat dijabarkan dalam 6 aspek yaitu keuangan, psikologis, fisik, relasi sosial, akademik/pekerjaan, dan hukum (Yuwanto, 2010). Dampak negatif dalam aspek akademik dapat berupa sulit berkonsentrasi saat belajar. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat mereka teralihkan dan merasa bahwa belajar bukan lagi fokus utama mereka. Kenyataan ini menurunkan minat atau motivasi mereka untuk belajar baik di rumah dan di sekolah. Menurut Sardiman (2018), Motivasi belajar adalah seluruh yang menggerakkan kegiatan belajar siswa, menjamin kesinambungan, memberikan arah pada aktivitas siswa, serta memungkinkan siswa mewujudkan tujuan belajarnya. Sedangkan menurut Uno (2023), motivasi belajar adalah dorongan dari luar dan dalam pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku.



Motivasi belajar telah diketahui sebagai aspek penting yang dapat mempengaruhi kinerja akademik serta kesuksesan dalam pendidikan. Banyak aspek yang dapat mempengaruhi motivasi belajar baik itu aspek internal dan eksternal. *Smartphone* merupakan salah satu aspek eksternal yang dapat mempengaruhi motivasi belajar.

Berdasarkan hasil wawancara singkat dengan beberapa mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar, didapatkan fakta bahwa rata-rata dari mereka dapat menggunakan *smartphone* lebih dari lima jam sehari. Waktu tersebut dihabiskan lebih banyak untuk menonton video pendek di media sosial dibandingkan untuk belajar. Tentu saja hal ini dapat menimbulkan efek negatif seperti terganggunya aktivitas sehari-hari mahasiswa sehingga mahasiswa menjadi malas dan melupakan kewajibannya untuk belajar. Saat ini dapat dikatakan dengan pasti semua mahasiswa pasti memiliki *smartphone*, dan setiap mahasiswa memiliki potensi untuk mengalami *smartphone addiction* yang dapat mengganggu motivasi belajar mahasiswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis ingin melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh *smartphone addiction* terhadap motivasi belajar mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, mahasiswa dapat menyadari dampak dari *smartphone addiction* dan membantu mereka mengelola penggunaan *smartphone* dengan lebih bijak.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *ex post facto* dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018), pendekatan kuantitatif adalah metode yang berlandaskan data konkret yang berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan. Subyek penelitian ini adalah mahasiswa aktif program studi pendidikan teknik informatika dan komputer angkatan 2020-2022 yang berjumlah 100 orang yang diambil menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling*. Menurut Sugiyono (2018) "*Proportionate Stratified Random Sampling* digunakan bila populasi mempunyai anggota atau unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional".

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah yang diambil untuk mengumpulkan data pada suatu penelitian. Menurut Widarto (2013), prosedur penelitian dalam penelitian *ex post facto* yaitu sebagai berikut:

- 1) Menetapkan masalah penelitian atau rumusan masalah.
- 2) Mengidentifikasi hipotesis.
- 3) Menentukan responden yang akan menjadi sampel penelitian.
- 4) Mengumpulkan data.
- 5) Menganalisis data.
- 6) Membuat laporan hasil penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan kuesioner/angket, dokumentasi, dan wawancara. Setelah data terkumpul, data selanjutnya



dianalisis secara kuantitatif menggunakan analisis deskriptif, uji normalitas, uji linearitas, analisis regresi sederhana, dan uji hipotesis.

Hasil

Gambaran Motivasi Belajar

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan peneliti, maka hasil analisis deksriptif data motivasi belajar secara umum adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif Motivasi Belajar

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Motivasi Belajar (Y)	100	34	29	63	46.82	5.706
Valid N (listwise)	100					

Berdasarkan Tabel 1 diketahui nilai *Range* adalah 34; Nilai *Minimum* adalah 29; Nilai *Maksimum* adalah 63; Nilai *Mean* adalah 46,82; Nilai Standar Deviasi adalah 5,706. Nilai N sama dengan 100 yang menggambarkan ukuran keseluruhan dari populasi yang diteliti. Selanjutnya untuk distribusi frekuensi kategori motivasi belajar didapatkan dengan rumus berikut :

Tabel 2. Rumus Distribusi Kategori

Kategori	Penentuan Interval
Sangat Tinggi	$> M + 1 Std. Dev$
Tinggi	$M - (M + 1 Std. Dev)$
Rendah	$(M - Std. Dev) - M$
Sangat Rendah	$< M - 1 Std. Dev$

Berdasarkan rumus distribusi kategori pada Tabel 2, didapatkan gambaran motivasi belajar dari 100 mahasiswa. Dapat diketahui bahwa 17% dari mereka termasuk dalam kategori yang “sangat tinggi”, 30% dalam kategori yang “tinggi”, 39% dalam kategori yang “rendah”, dan 14% dalam kategori yang “sangat rendah”. Berdasarkan distribusi ini, dapat disimpulkan bahwa kebanyakan mahasiswa yang menjadi responden yaitu sebesar 39%, memiliki tingkat motivasi belajar yang “rendah”. Hasil diatas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Variabel Motivasi Belajar

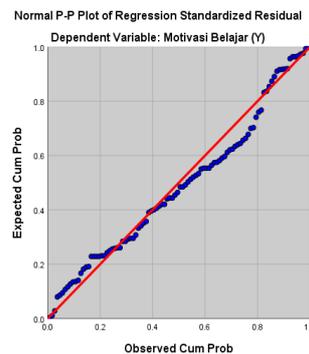
Kategori	Interval Kelas	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tinggi	$> 52,53$	17	17%
Tinggi	$46,82 - 52,53$	30	30%
Rendah	$41,11 - 46,82$	39	39%
Sangat Rendah	$< 41,11$	14	14%
Jumlah		100	100%

Pengaruh *Smartphone Addiction* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa

Pengaruh *smartphone addiction* terhadap motivasi belajar mahasiswa dianalisis dengan menggunakan analisis regresi sederhana dan uji hipotesis setelah uji normalitas dan linearitas.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan melakukan analisis grafik *P-Plot of Regression Standardized Residual*. Data dikatakan normal jika titik-titik mengikuti arah garis diagonal dan menyebar di sekitar diagonal. Sebaliknya data dikatakan tidak normal jika titik-titik tidak mengikuti arah garis diagonal dan tersebar jauh dari garis diagonal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan hasil analisis grafik *P-Plot* pada Gambar 2, dapat dikatakan data berdistribusi normal karena titik-titik mengikuti arah garis diagonal dan menyebar di sekitar diagonal.

Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat bersifat linier atau nonlinier. Hubungan antar variabel dianggap linear secara signifikan hanya jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,5. Sebaliknya apabila nilai signifikansinya kurang dari 0,5, maka hubungan antar variabel dianggap nonlinear. Hasil uji linearitas dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi Belajar (Y)	Between Groups	(Combined)	1070.979	26	41.192	1.397	.134
		Linearity	237.042	1	237.042	8.042	.006
		Deviation	833.937	25	33.357	1.132	.333
Smartphone Addiction (X)	Within Groups		2151.781	73	29.476		
		Total	3222.760	99			



Berdasarkan Tabel 4, nilai signifikansi sama dengan 0,333, yang berarti lebih besar dari nilai signifikan 0,05. Nilai signifikansi 0,333 mengindikasikan bahwa variabel *smartphone addiction* dan motivasi belajar memiliki hubungan yang linear secara signifikan.

Analisis Regresi Sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan peneliti untuk mencari dan menguji korelasi antar variabel *smartphone addiction* dengan variabel motivasi belajar dan mencari bobot sumbangan efektif dari variabel *smartphone addiction* dengan variabel motivasi belajar. Adapun rumus yang digunakan untuk mengetahui persamaan regresi yaitu $Y = a + b X$. Hasil analisis regresi sederhana dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Analisis Regresi Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	57.347	3.814		15.035	.000
	Smartphone Addiction (X)	-.239	.086	-.271	-2.789	.006

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar (Y)

Berdasarkan hasil analisis regresi sederhana pada Tabel 5, dapat diketahui bahwa nilai constant (α) yaitu sebesar 57,347 dan nilai koefisien regresi (b) yaitu sebesar $-0,239$. Berdasarkan hasil tersebut maka pengaruh *smartphone addiction* (X) dan motivasi belajar (Y) dapat dirumuskan dengan persamaan : $Y = 57,347 - 0,239X$. Dengan demikian, nilai Y = 57,347. Dengan kata lain setiap penambahan satu satuan variable X akan memberikan pengaruh negatif terhadap motivasi belajar sebesar 0,239.

Uji Hipotesis

1) Koefisien Korelasi

Koefisien korelasi digunakan untuk menjelaskan hubungan antara kedua variabel (X dan Y) serta mengetahui arah dan intensitas variabel. Hubungan searah (X naik, Y naik) ditandai dengan bilangan positif dan hubungan terbalik (X naik, Y turun) ditandai dengan bilangan negatif. Hasil uji koefisien korelasi dapat dilihat pada Tabel 6 berikut.



Tabel 6. Hasil Uji Koefisien Korelasi

Correlations			
		Smartphone Addiction (X)	Motivasi Belajar (Y)
Smartphone Addiction (X)	Pearson Correlation	1	-.271**
	Sig. (2-tailed)		.006
	N	100	100
Motivasi Belajar (Y)	Pearson Correlation	-.271**	1
	Sig. (2-tailed)	.006	
	N	100	100

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

Berdasarkan hasil uji koefisien korelasi didapatkan nilai $r_{hitung} = -0,271$. menunjukkan terdapat hubungan terbalik antara variabel *smartphone addiction* dengan variabel motivasi belajar, di mana apabila nilai *smartphone addiction* naik maka nilai motivasi belajar turun. Selanjutnya berdasarkan nilai signifikansi dari hasil uji koefisien korelasi sama dengan 0,006 (lebih kecil dari 0,05) dapat diartikan hipotesis terima.

2) Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan peneliti untuk mengetahui persentase sumbangan pengaruh variabel *smartphone addiction* terhadap variabel motivasi belajar. Hasil uji koefisien determinasi dapat diketahui dari nilai *R Square* pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.271 ^a	.074	.064	5.520

a. Predictors: (Constant), Smartphone Addiction (X)
 b. Dependent Variable: Motivasi Belajar (Y)

Dari hasil uji koefisien determinasi pada Tabel 7, didapatkan nilai koefisien determinasi (*R Square*) = 0,074 berarti variabel *smartphone addiction* mahasiswa berpengaruh sebesar 7,4% terhadap variabel motivasi belajar.

Pembahasan

Gambaran Motivasi Belajar Mahasiswa

Dari hasil analisis deskriptif yang dilakukan oleh peneliti, terungkap bahwa 17% mahasiswa menunjukkan tingkat motivasi belajar yang “sangat tinggi, 30% menunjukkan motivasi belajar yang “tinggi”, 39% menunjukkan motivasi belajar yang “rendah”, dan 14%



menunjukkan motivasi belajar yang “sangat rendah”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kebanyakan mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) memiliki motivasi belajar yang “rendah”, yakni dengan persentase mencapai 39%. Hal ini disebabkan karena kurangnya dorongan dalam melakukan aktivitas belajar. Tanpa adanya dorongan belajar, mahasiswa akan menjadi malas dalam melakukan aktivitas belajar. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Rusniyanti (2022) yang menyebutkan bahwa faktor-faktor pemicu rendahnya motivasi belajar, ialah : minimnya kemampuan konsentrasi, metode pembelajaran guru yang monoton, keadaan raga yang kurang sehat seperti pusing, lingkungan yang kurang kondusif serta rasa malas belajar yang besar.

Pengaruh *Smartphone Addiction* Terhadap Motivasi Belajar

Motivasi belajar bisa terpengaruh oleh banyak faktor, baik itu faktor internal maupun eksternal. Salah satunya adalah penggunaan *smartphone*. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *software SPSS 26* dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh signifikan dan negatif antara *smartphone addiction* dan motivasi belajar. Hasil uji tertera dalam Tabel 6, dimana nilai signifikansi dari koefisien korelasi yaitu sebesar $0,006 < 0,05$ artinya hipotesis dapat diterima. Dan nilai r_{hitung} sebesar $-0,271$, tanda negatif di depan angka $0,271$ menunjukkan hubungan terbalik antara *smartphone addiction* dan motivasi belajar, artinya apabila *smartphone addiction* naik maka motivasi belajar turun. Hasil ini sesuai dengan hasil temuan oleh Saputra dan Suwanti (2023) yaitu “Ada hubungan penggunaan *Smartphone* terhadap motivasi belajar dengan nilai korelasi negatif atau bisa dikatakan bahwa semakin tinggi tingkat penggunaan *smartphone* semakin rendah tingkat motivasi belajar anak”. Untuk persentase keterkaitan variabel *smartphone addiction* dan motivasi belajar dapat dilihat pada nilai *R square* pada Tabel 7 yaitu sebesar $0,074$ atau dalam persen yaitu $7,4\%$. Artinya sebesar $7,4\%$ variabel *smartphone addiction* dapat menjelaskan pengaruhnya terhadap motivasi belajar. Sebaliknya sisanya $92,6\%$ dapat disebabkan oleh faktor lain diluar variabel penelitian.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa *smartphone addiction* berpengaruh secara signifikan dan negatif terhadap motivasi belajar mahasiswa di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar. Hal ini diketahui dari nilai signifikansi $0,006$ (lebih kecil dari $0,05$) dan nilai $r_{hitung} = -0,271$, maka hipotesis dapat diterima. Berdasarkan nilai *R square* sebesar $0,074$ atau dalam persen $7,4\%$, dapat disimpulkan bahwa *smartphone addiction* berkontribusi sebesar $7,4\%$ terhadap penurunan motivasi belajar.

Daftar Pustaka

- Aljomaa, S. S., Qudah, M. F. Al, Albursan, I. S., Bakhiet, S. F., & Abduljabbar, A. S. (2016). Smartphone addiction among university students in the light of some variables. *Computers in Human Behavior*, *61*, 155–164.
- Kwon, M., Kim, D. J., Cho, H., & Yang, S. (2013). The smartphone addiction scale: Development and validation of a short version for adolescents. *PLoS ONE*, *8*(12), 1–7. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0083558>
- Kwon, M., Lee, J. Y., Won, W. Y., Park, J. W., Min, J. A., Hahn, C., Gu, X., Choi, J. H., &



- Kim, D. J. (2013). Development and Validation of a Smartphone Addiction Scale (SAS). *PLoS ONE*, 8(2). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0056936>
- Rusniyanti, A. P., & Latif, S. (2022). Analisis Motivasi Belajar Rendah Siswa Selama Masa Pandemi dan Penanganannya (Studi Kasus di SMA Negeri 8 Makassar). *Pinisi Journal Of Education*.
- Sani, K., & Adiansha, A. A. (2021). Smartphone: Bagaimana Pengaruh terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar? *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(2), 175–182. <https://doi.org/10.58258/jime.v7i2.1961>
- Saputra, A. K., & Suwanti. (2023). Apakah Penggunaan Smartphone Berkaitan Dengan Motivasi Belajar Anak? *Jurnal Keperawatan Berbudaya Sehat*, 1(2). <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/JKBS>
- Sardiman, A. M. (2018). Interaksi dan motivasi belajar mengajar (cetakan 24). *Jakarta: Rajawali Pers*, 246.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Widarto. (2013). *Penelitian Ex Post Facto*. 1–8.
- Yuwanto, L. (2010). Cause of mobile phone addiction. *Anima Indonesian Psychological Journal*, 25(3), 225–229.