



PENGARUH PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMAN 1 KRUENG BARONA JAYA ACEH BESAR

Hanifah Safitri¹, Raihani², Alfi Syahril FJ³

Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Syiah Kuala^{1,2,3}
raihanibudiman@usk.ac.id

Riwayat Artikel

Diterima

Agustus 2025

Revisi

Oktober 2025

Terbit

November 2025

Keywords:

Smartphone Use, Learning Outcomes, Technology Acceptance Model (TAM)

Korespondensi:

raihanibudiman@usk.ac.id

ABSTRACT

Smartphone use can support students in accessing learning materials and increasing learning motivation; however, excessive use for non-academic purposes may disrupt concentration and reduce learning outcomes. This study aims to examine the effect of smartphone use on students' learning outcomes in Economics at SMAN 1 Krueng Barona Jaya, Aceh Besar. The study employed a descriptive quantitative approach with a sample of 70 students selected through proportionate stratified random sampling from a population of 235 students. Data were collected using questionnaires and documentation of students' academic scores, then analyzed using simple linear regression. The results indicate a negative and significant effect of smartphone use on learning outcomes. These findings suggest that higher smartphone use, largely devoted to entertainment activities, contributes to lower student achievement.

ABSTRAK

Penggunaan *smartphone* dapat membantu siswa mengakses materi pelajaran dan meningkatkan motivasi belajar, tetapi penggunaan berlebihan untuk aktivitas non-akademik berpotensi mengganggu konsentrasi dan menurunkan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar mata pelajaran Ekonomi siswa SMAN 1 Krueng Barona Jaya, Aceh Besar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan sampel 70 siswa yang dipilih melalui *proportionate stratified random* sampling dari total 235 siswa. Data dikumpulkan melalui angket dan dokumentasi nilai, kemudian dianalisis menggunakan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh negatif dan signifikan penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar. Temuan ini mengindikasikan bahwa tingginya intensitas penggunaan *smartphone*, yang lebih banyak dimanfaatkan untuk hiburan, berkontribusi pada rendahnya hasil belajar siswa.

©2025 Prioritas Pendidikan

How to cite (in APA Style): Safitri, H., Raihani, & Alfi Syahril FJ. Pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Krueng barona jaya aceh besar. *Prioritas Pendidikan*, 1(2), 59–70.



PENDAHULUAN

Perkembangan globalisasi dan kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi abad ke-21 telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk pendidikan (Marwah & Susanti, 2023). Transformasi tersebut semakin terasa sejak terjadinya pandemi Covid-19 yang memaksa sistem pendidikan beradaptasi secara cepat terhadap pembelajaran berbasis teknologi. Kondisi ini menuntut pendidik dan peserta didik untuk mampu memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran secara efektif guna menunjang keberhasilan proses belajar (Marwah & Susanti, 2023). Dalam konteks ini, integrasi teknologi pendidikan tidak lagi bersifat pilihan, melainkan menjadi kebutuhan yang relevan dengan tuntutan zaman.

Salah satu bentuk teknologi yang paling dekat dengan kehidupan peserta didik saat ini adalah *smartphone*. Perangkat ini tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga berkembang sebagai media pembelajaran yang dinilai efektif dan efisien (Agung, 2024). Perkembangan *smartphone* yang semula terbatas pada komunikasi dan akses informasi kini telah bergeser menjadi perangkat multifungsi yang mendukung berbagai aktivitas pembelajaran di sekolah (Sanjaya, 2024). Pemanfaatan aplikasi berbasis Android, sebagai sistem operasi yang paling banyak digunakan, membuka peluang transformasi pembelajaran dari pola konvensional menuju pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital (Sanjaya, 2024).

Secara konseptual, *smartphone* dipahami sebagai perangkat telepon genggam yang memiliki kemampuan menyerupai komputer dengan dukungan sistem operasi yang memungkinkan pengembangan dan penggunaan berbagai aplikasi (Linda, 2024). Pandangan ini sejalan dengan pendapat Daeng et al. (2017) yang menyatakan bahwa *smartphone* merupakan komputer kecil dengan fungsi komunikasi seluler. Rahman et al. (2023) menegaskan bahwa *smartphone* meng-

integrasikan fungsi *mobile computing* dan komunikasi seluler dalam satu perangkat, sementara Saefullah (2015) menambahkan bahwa perangkat ini memungkinkan akses ke berbagai layanan digital melalui fitur-fitur canggih seperti kamera dan GPS.

Meskipun demikian, penggunaan *smartphone* di kalangan siswa tidak terlepas dari konsekuensi yang bersifat dua sisi. Sari et al. (2023) menyatakan bahwa *smartphone* dapat memberikan dampak positif maupun negatif, bergantung pada cara dan intensitas penggunaannya. Penggunaan yang tidak terkontrol berpotensi mengganggu konsentrasi belajar, menurunkan hasil belajar, serta memengaruhi keterampilan sosial siswa (Sari et al., 2023). Bahkan, penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan penarikan diri dan mengganggu aktivitas sehari-hari siswa (Yeni, 2023). Namun, di sisi lain, *smartphone* juga dapat berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif apabila dimanfaatkan secara bijak dan terarah (Damayanti et al., 2020).

Beragam penelitian terdahulu menunjukkan temuan yang tidak seragam terkait pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar. Istiqomah et al. (2024) menemukan adanya pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, sedangkan Hapsari dan Rahmawati (2018) menyimpulkan bahwa penggunaan gadget tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Perbedaan temuan ini menunjukkan bahwa dampak *smartphone* dalam pembelajaran sangat kontekstual dan dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk lingkungan sekolah dan pola penggunaan teknologi oleh siswa.

Kondisi tersebut juga ditemukan di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar. Sekolah ini memperbolehkan penggunaan *smartphone* dalam kegiatan pembelajaran. Namun, hasil observasi awal menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Fakta ini mengindikasikan bahwa keberadaan *smartphone* dalam



pembelajaran belum sepenuhnya berdampak optimal terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan kajian empiris untuk menganalisis sejauh mana penggunaan *smartphone* memengaruhi hasil belajar siswa di sekolah tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* serta besarnya pengaruh tersebut terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar. Rahmadana (2021:18) menyatakan bahwa *smartphone* merupakan telepon genggam yang memiliki kemampuan dan fungsi menyerupai komputer serta memungkinkan penggunaanya terhubung dengan internet kapan saja dan di mana saja. Oleh karena itu, *smartphone* tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sumber informasi, media hiburan, dan alat bantu pembelajaran (Agung, 2024:19). Secara keseluruhan, *smartphone* dipandang sebagai perangkat teknologi berukuran kecil yang efisien dan mudah dibawa, sehingga memudahkan akses terhadap informasi dan ilmu pengetahuan tanpa batas ruang dan waktu (Zulfa & Mujazi, 2022: 470).

Menurut Pudyastuti dan Kariyadi (2023: 3–4), *smartphone* memiliki beragam fungsi dalam kehidupan manusia, mulai dari media komunikasi, sarana akses informasi, hingga media hiburan. Kehadiran *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari turut memengaruhi gaya hidup penggunanya. Berbagai fungsi tersebut dapat memperluas wawasan dan meningkatkan produktivitas, namun penggunaan yang tidak terkontrol, khususnya pada anak-anak, berpotensi menimbulkan dampak negatif seperti kecanduan gim dan konsumsi konten hiburan tanpa pengawasan.

Dalam menganalisis penerimaan dan penggunaan teknologi, *Technology Acceptance Model* (TAM) menjadi salah satu kerangka teoretis yang relevan. Model ini menekankan lima faktor utama, yaitu persepsi kegunaan, persepsi

kemudahan penggunaan, sikap terhadap penggunaan, intensitas penggunaan, dan penggunaan teknologi secara aktual (Santi & Erdani, 2021). TAM dikemukakan oleh Fred D. Davis pada tahun 1986 dan dikembangkan berdasarkan *Theory of Reasoned Action* (TRA) yang diperkenalkan oleh Ajzen dan Fishbein (Mahendra, 2016). Melalui pendekatan TAM, penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran dapat dianalisis secara komprehensif, khususnya dalam melihat bagaimana siswa menerima dan memanfaatkan teknologi tersebut.

Indonesia termasuk salah satu negara dengan tingkat penggunaan *smartphone* yang tinggi. Daulay (2023) mencatat bahwa Indonesia berada pada peringkat ke-24 secara global dan peringkat keenam di antara negara berkembang dalam jumlah pengguna *smartphone*. Temuan ini sejalan dengan survei Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) yang menunjukkan tingginya penetrasi *smartphone* di berbagai kelompok usia. Safaria et al. (2022) mengklasifikasikan pengguna *smartphone* ke dalam lima tipe berdasarkan pola pemanfaatannya, yaitu pengguna tidak ramah, pengguna utilitas, *gamer*, pengguna moderator, dan *supersmartphone*. Keragaman tipe pengguna ini menunjukkan bahwa penerimaan dan penggunaan *smartphone* oleh peserta didik bersifat heterogen dan dipengaruhi oleh kebutuhan, sikap, serta intensitas penggunaan teknologi.

Penggunaan *smartphone* yang berlebihan berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif, khususnya bagi peserta didik (Izzati et al., 2022). *Smartphone* dapat mengganggu fokus belajar, mengurangi perhatian siswa terhadap guru, serta menghambat proses pembelajaran apabila digunakan secara tidak tepat (Afandi et al., 2020). Sauludin dan Harbelubun (2021) menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* memiliki dampak positif berupa kemudahan komunikasi, perluasan akses informasi, dan inovasi pembelajaran, namun juga dapat berdampak negatif seperti pemborosan waktu, gangguan kesehatan, menurunnya kemampuan komunikasi, serta



berkurangnya interaksi sosial. Dampak negatif ini dapat berujung pada penurunan prestasi akademik dan kinerja siswa (Izzati et al., 2022).

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran (Julhadi, 2021). Taufik et al. (2023) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil aktivitas maksimal dalam memperoleh pengetahuan. Yusrizal dan Rahmawati (2020) menjelaskan bahwa taksonomi Bloom mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini, penilaian hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif, karena data yang digunakan berupa nilai akademik yang mencerminkan kemampuan berpikir siswa.

Abdurrahman et al. (2024:29) mengemukakan bahwa proses belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Salah satu faktor eksternal yang berperan penting adalah sarana pendidikan, termasuk media pembelajaran. Arum (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sarana pendidikan, sementara Agung (2024) menegaskan bahwa *smartphone* dapat berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran. Namun, sebagaimana dijelaskan Afandi et al. (2020), dampak *smartphone* terhadap hasil belajar sangat ditentukan oleh cara dan intensitas penggunaannya.

Penelitian ini berpijak pada kerangka *Technology Acceptance Model* (TAM) yang menjelaskan bahwa penerimaan teknologi dipengaruhi oleh persepsi kegunaan, kemudahan penggunaan, sikap terhadap penggunaan, intensi penggunaan, dan penggunaan aktual (Santi & Erdani, 2021). Apabila persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan *smartphone* tidak diarahkan pada aktivitas akademik, maka teknologi yang diterima dengan baik justru berpotensi memberikan dampak negatif terhadap hasil belajar siswa.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang didasarkan pada filsafat positivisme, dengan tujuan untuk menginvestigasi

populasi dan sampel tertentu serta mengumpulkan data melalui instrumen penelitian yang dianalisis secara statistik. Desain penelitian meliputi pengumpulan data melalui teknik penelitian kepustakaan dan penelitian lapangan, seperti kuesioner dan observasi, yang dipilih sesuai dengan tujuan penelitian. Sumber data utama adalah data primer yang diperoleh dari responden yang dipilih menggunakan teknik *simple random sampling*, dengan ukuran sampel dihitung menggunakan rumus Yamane sehingga diperoleh sebanyak 70 responden. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif, untuk menggambarkan data secara sistematis tanpa generalisasi, dengan variabel Penggunaan *Smartphone* sebagai variabel dependen dan Hasil Belajar sebagai variabel independen. Pengukuran variabel dilakukan menggunakan skala Likert untuk menilai jawaban responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan SPSS (*Statistic package social science*) versi 31.0. Uji validitas dihitung dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} . Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item pertanyaan/ Pernyataan kuesioner dalam penelitian dinyatakan valid, begitu pun sebaliknya, r_{tabel} yang digunakan pada taraf signifikan 0,05. Uji validitas ini dilakukan pada siswa/siswi kelas X, dimana sampel terdiri dari 18 orang, dalam menentukan r_{tabel} kita harus menentukan df nya terlebih dahulu, di mana $df = N - 2$, maka $df = 18 - 2 = 16$. Dapat kita lihat pada kolom signifikan tabel r 0,05% dengan baris 16 menunjukkan hasil 0,4683. Maka, r_{hitung} harus lebih besar dari 0,4683. Berikut data hasil uji validitas instrumen penelitian:

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian

No. Angket	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
P1	0,617	0,4683	Valid
P2	0,646	0,4683	Valid
P3	0,649	0,4683	Valid
P4	0,828	0,4683	Valid
P5	0,754	0,4683	Valid
P6	0,620	0,4683	Valid
P7	0,669	0,4683	Valid
P8	0,651	0,4683	Valid
P9	0,671	0,4683	Valid
P10	0,623	0,4683	Valid
P11	0,631	0,4683	Valid
P12	0,703	0,4683	Valid
P13	0,403	0,4683	Tidak Valid
P14	0,742	0,4683	Valid
P15	0,597	0,4683	Valid
P16	0,637	0,4683	Valid
P17	0,621	0,4683	Valid
P18	0,596	0,4683	Valid
P19	0,656	0,4683	Valid
P20	0,621	0,4683	Valid
P21	0,643	0,4683	Valid
P22	0,642	0,4683	Valid
P23	0,643	0,4683	Valid
P24	0,689	0,4683	Valid

Sumber: Data primer (Tahun 2025)

Berdasarkan tabel 1 dari hasil perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan ada 1 item yang tidak valid, dikarenakan $r_{hitung} < r_{tabel}$ yaitu pada pernyataan ke-13 dimana $0,403 < 0,4683$ sedangkan untuk item yang lainnya dinyatakan valid, karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau, r_{hitung} lebih besar dari 0,4683. Oleh karena itu, untuk item ke-13 tidak akan digunakan dalam instrumen.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah suatu kuesioner dikatakan *reliable* atau

andal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan konsisten dan stabil dari waktu ke waktu. Untuk mengetahui apakah instrumen *reliable* atau tidak, suatu kuesioner dikatakan reliabel jika *cronbach's alpha* > dari 0,7. Sebaliknya jika nilai *cronbach's alpha* < 0,7 maka dinyatakan tidak reliabilitas. Berikut merupakan hasil yang diperoleh dari pengujian reliabilitas menggunakan bantuan SPSS.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,935	24

Sumber: Data primer (Tahun 2025)

Hasil uji reliabilitas di atas menunjukkan bahwa *cronbach's alpha* sebesar 0,935. Maka dengan demikian instrumen penelitian dinyatakan *reliabel*, karena $0,935 > 0,7$.

Deskripsi Data

Pada penelitian ini data diperoleh dengan menyebarkan kuesioner kepada responden yang merupakan siswa dari SMAN 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar. Tujuan dari deskripsi data adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar siswa di SMAN 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar. Berikut disajikan data variabel X dan variabel Y. Berdasarkan hasil penelitian pada siswa SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya mengenai penggunaan *smartphone* yang merupakan variabel bebas dari penelitian, dari jawaban responden dapat menghitung rata-rata (*mean*) dan simpang baku (*standar deviation*) sebagai berikut:

1. Penggunaan *Smartphone*

Tabel 2 Statistik Deskriptif Penggunaan *Smartphone*

Angket	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
P01	70	1	5	2,96	0,908
P02	70	1	5	2,99	0,909
P03	70	1	5	3,01	0,825



P04	70	2	5	3,63	0,705
P05	70	2	5	4,06	0,814
P06	70	3	5	3,91	0,558
P07	70	2	4	3,66	0,508
P08	70	2	5	4,47	0,696
P09	70	2	5	3,79	0,657
P10	70	2	5	3,77	0,663
P11	70	2	5	3,09	0,608
P12	70	1	5	2,93	0,922
P13	70	1	5	3,39	0,921
P14	70	2	5	3,50	0,794
P15	70	3	5	4,13	0,536
P16	70	2	5	3,79	0,931
P17	70	3	5	4,03	0,636
P18	70	1	5	4,20	0,844
P19	70	2	5	3,84	0,942
P20	70	2	5	3,80	0,672
P21	70	3	5	3,56	0,773
P22	70	2	5	3,77	0,663
P23	70	2	5	3,79	0,679
Penggunaan <i>Smartphone</i> (X)	70	65	102	84,07	8,829

Sumber: Data primer (Tahun 2025)

Berdasarkan tabel 2 analisis deskripsi data penggunaan *smartphone* diperoleh nilai *mean* untuk item no 1-5 sebesar 16,65 untuk item no 6-13 nilai *mean* sebesar 29,01 dan untuk item no 14-23 nilai *mean* sebesar 38,41. Total dari penggunaan *smartphone* diperoleh nilai *mean* 84,07 dan *Standar Deviation* 8,829. Selanjutnya dari data statistik deskriptif penggunaan *smartphone* dibuat distribusi frekuensi sebagai berikut:

Jumlah kelas interval (K) = $1 + 3,3 \log n$
 $= 1 + 3,3 \log 70$
 $= 1 + 3,3 (1,8451)$
 $= 6,088$ (dibulatkan menjadi 6)
 Rentang kelas (R) =
 nilai maksimum – nilai minimum
 $= 102 - 65 = 37$
 Panjang kelas interval (P) = Rentang kelas /
 Kelas interval = $37/6 = 6,166$ (dibulatkan 6)

Tabel 3 Distribusi frekuensi penggunaan *smartphone*

No	Interval kelas	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	65-70	2	3%
2	71-76	12	17%
3	77-82	16	23%
4	83-98	20	29%
5	89-94	8	11%

6	95-100	11	16%
7	101-106	1	1%
	Jumlah	70	100%

Sumber: Data primer (Tahun 2025)

Dari tabel 3 terlihat distribusi frekuensi variabel penggunaan *smartphone* ditunjukkan pada interval 83-98 memiliki frekuensi terbesar yaitu 20 responden atau sebanyak 29%.

Tabel 4 Kategori Distribusi Penggunaan *Smartphone*

No	Interval Kelas	Frekuensi	Frekuensi %	Kategori
1	$X < M - 1SD$ $= X < 75$	11	16%	Rendah
2	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$ $= 75 \leq X < 93$	46	66%	Sedang
3	$X \geq M + 1SD$ $= X \geq 93$	13	18%	Tinggi

Sumber: Data primer (Tahun 2025)

Dari tabel 4 hasil perhitungan rata-rata (*mean*) 84,07 dalam rentang 75-93 menunjukkan bahwa kategori distribusi penggunaan *smartphone* merupakan sedang.

2. Hasil Belajar

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Hasil Belajar	70	10	90	51,43	20,662
Valid N (listwise)	70				

Sumber: Data sekunder (Tahun 2025)

Selanjutnya dari data deskripsi hasil belajar dibuat distribusi frekuensi sebagai berikut:

Jumlah kelas interval (K)

$$= 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 70$$

$$= 1 + 3,3 (1,8451)$$

$$= 6,088 \text{ (dibulatkan menjadi 6)}$$

Rentang kelas (R) =

nilai maksimum – nilai minimum

$$= 90 - 10 = 80$$

Panjang kelas interval (P) =

Rentang kelas/Kelas interval

$$= 80/6$$

$$= 13,333 \text{ (dibulatkan menjadi 13)}$$

Tabel 5 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar

No	Interval kelas	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	10-22	7	10%
2	23-35	11	16%
3	36-48	10	14%
4	49-61	24	34%
5	62-74	8	11%
6	75-87	6	9%
7	88-100	4	6%
	Jumlah	70	100%

Sumber: Data primer (Tahun 2025)

Dari tabel 5 terlihat distribusi frekuensi variabel hasil belajar ditunjukkan pada interval 49-61 memiliki frekuensi terbesar yaitu 24 responden atau sebanyak 34%.

Tabel 6 Kategori Distribusi Hasil Belajar

No	Interval Kelas	Frekuensi	Frekuensi %	Kategori
1	$X < M - 1SD$ $= X < 31$	18	26%	Rendah
2	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$ $= 31 \leq X < 72$	42	60%	Sedang
3	$X \geq M + 1SD$ $= X \geq 72$	10	14%	Tinggi

Sumber: Data primer (Tahun 2025)

Dari tabel 4.6 hasil perhitungan rata-rata (*mean*) 51,42 dalam rentang 31-72 menunjukkan bahwa kategori hasil belajar siswa merupakan sedang. Untuk melihat pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar siswa dicari melalui uji statistik uji normalitas, analisis regresi linear sederhana, koefisien determinasi (*r square*) dan uji hipotesis.

Hasil Uji Normalitas

Tabel 7 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Unstandardized Residual	
N		70	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000	
	Std. Deviation	19,98125754	
Most Extreme Differences	Absolute Positive	,097	
	Negative	-,067	
Test Statistic		,097	
Asymp. Sig. (2-tailed)		,174 ^c	

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber: Data primer (Tahun 2025)

Berdasarkan tabel 7 dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* diperoleh signifikansi 0,174 yang berarti lebih besar dari nilai 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dari penggunaan *smartphone* dan hasil belajar berdistribusi normal.

Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Tabel 8 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	101,494	23,190		4,377
	Penggunaan Smartphone	-,596	,274	-,255	-,2171

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: Data primer (Tahun 2025)



Pada penelitian ini variabel independen yaitu penggunaan *smartphone* (X), dan variabel dependen yaitu hasil belajar (Y) dianalisis dengan menggunakan rumus $Y = a + bx$ yang mana dibantu dengan bantuan program SPSS versi 31.0. Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 4.14, diketahui nilai constant (a) sebesar 101,494 sedangkan nilai penggunaan *smartphone* (b atau koefisien regresi) sebesar -0,596. Sehingga persamaan regresi dapat ditulis $Y = 101,494 + -0,596X$. Nilai a disebut dengan konstanta sebesar 101,494 yang mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya 101,494. Koefisien regresi X sebesar -0,596 menunjukkan bahwa variabel penggunaan *smartphone* mempunyai pengaruh yang negatif terhadap hasil belajar, bahwa setiap penambahan 1% nilai variabel penggunaan *smartphone* maka akan mempengaruhi hasil belajar sebesar -0,596. Koefisien regresi menunjukkan arah pengaruh variabel penggunaan *smartphone* (X) terhadap hasil belajar (Y) berpengaruh negatif.

Uji Koefisien Determinasi (*R square*)

Tabel 9 Hasil Uji Koefisien Determinasi (*R square*)

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,255 ^a	,065	,051	20,128

a. Predictors: (Constant), Penggunaan *Smartphone*

b. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: Data primer (Tahun 2025)

Berdasarkan tabel 9 dapat diketahui bahwa determinasi (R^2) sebesar 0,065 dapat disimpulkan 6,5% yang menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* mempengaruhi hasil belajar pada siswa SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya. Sedangkan hasil selebihnya 93,5% dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

Uji Hipotesis

Tabel 10 Hasil Uji Hipotesis

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	
		B	Std. Error	Beta	t
1	(Constant)	101,49	23,19		4,37
	Penggunaan <i>Smartphone</i>	-,596	,274	-,255	2,17
					1

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: Data primer (Tahun 2025)

Berdasarkan tabel 4.10 dapat menjelaskan hubungan variabel penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar. Sesuai dengan ketentuan jika t_{hitung} dan t_{tabel} dan nilai signifikan $< 0,05$ maka variabel independen penggunaan *smartphone* secara parsial berpengaruh signifikan terhadap dependen hasil belajar. Pada hasil uji hipotesis yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa nilai signifikan untuk penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar se-besar $0,033 < 0,05$ dan nilai $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ di mana $-2,171 < -1,99$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, yang mana terdapat pengaruh yang signifikan dan negatif antara penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan variabel independen berupa penggunaan *smartphone* dan variabel dependen berupa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar. Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan persamaan $Y = 101,494 - 0,596X$, dengan nilai signifikansi $0,033 < 0,05$ serta nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan *smartphone* berpengaruh signifikan dan negatif terhadap hasil belajar siswa. Artinya, semakin tinggi intensitas penggunaan *smartphone*, maka sema-

kin rendah hasil belajar yang dicapai siswa. Pengaruh negatif tersebut terjadi karena sebagian besar siswa menggunakan *smartphone* untuk aktivitas non-akademik, seperti bermain gim dan hiburan lainnya, serta kurang mampu mengontrol intensitas penggunaannya. Kondisi ini sejalan dengan temuan Izzati *et al.* (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* secara berlebihan dapat mengganggu interaksi sosial, menurunkan prestasi akademik, serta melemahkan kinerja belajar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan namun bertolak belakang dengan beberapa penelitian terdahulu. Rahma dan Sandika (2022) serta Istiqomah *et al.* (2024) menemukan bahwa penggunaan *smartphone* atau *gadget* berpengaruh positif terhadap hasil belajar, dengan asumsi *smartphone* dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Perbedaan hasil ini menunjukkan bahwa dampak *smartphone* sangat bergantung pada tujuan dan pola penggunaannya. Apabila *smartphone* digunakan secara terarah untuk aktivitas akademik, maka hasil belajar cenderung meningkat. Sebaliknya, jika digunakan lebih dominan untuk hiburan, maka hasil belajar justru menurun. Penelitian ini juga berbeda dengan temuan Zulfa dan Mujazi (2022) yang menyatakan adanya hubungan positif antara penggunaan *smartphone* dan konsentrasi belajar. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa konsentrasi dan hasil belajar tidak selalu dipengaruhi secara langsung oleh intensitas penggunaan *smartphone*, melainkan oleh kualitas pemanfaatannya. Temuan penelitian ini dapat dijelaskan melalui kerangka *Technology Acceptance Model* (TAM). Meskipun tingkat penerimaan *smartphone* oleh siswa tergolong tinggi, persepsi kegunaan lebih diarahkan pada hiburan daripada pembelajaran, dan kemudahan penggunaan justru mempermudah akses ke aktivitas non-akademik. Akibatnya, perhatian siswa teralihkan, waktu belajar berkurang, dan hasil belajar menurun. Dengan demikian, penerimaan teknologi yang tinggi tidak selalu berdampak

positif apabila tidak disertai pengelolaan penggunaan yang tepat dalam konteks pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan negatif antara penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Krueng Barona Jaya yang ditunjukkan dengan $0,033 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel} (-2,171 > 1,99)$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sebesar 6,5% menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* mempengaruhi hasil belajar pada siswa SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya. Sedangkan hasil selebihnya 93,5% dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

Saran

Dari kesimpulan yang telah diuraikan, maka saran-saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk sekolah, penelitian ini dapat memberikan informasi yang relevan tentang penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar siswa, di mana pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar siswa disekolah berpengaruh negatif. Hal itu dikarenakan siswa cenderung menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*.
2. Untuk guru, diharapkan agar lebih memperhatikan siswa yang menggunakan *smartphone* saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga siswa tidak menyalahgunakan penggunaan *smartphone* untuk hal-hal yang tidak berkaitan dengan kegiatan belajar. Guru juga dapat memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran yang interaktif.



3. Untuk siswa agar lebih bisa mengontrol waktu penggunaan *smartphone*.
4. Untuk orang tua agar ikut serta mengawasi anak dalam penggunaan *smartphone*, yaitu mengontrol jenis dan waktu penggunaan *smartphone* pada anak. Orang tua dapat menggunakan sistem kontrol orang tua pada *smartphone* anak, agar senantiasa bisa mengontrol anak kapan pun dan di mana pun.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, A., Nelly, Suharto, Retnoningsih, Andriani, V. S., Arsiwie, S. R., & Yunus, M. (2024). *Buku ajar teori pembelajaran*. Jambi: PT Somnpedia Publishing Indonesia.
- Afandi, M., Djunaidi, & Nashiroh, P. K. (2020). Pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa kelas XI MIPA SMAN 10 Semarang. *Jurnal Pendidikan*, 8(1), 44.
- Agung, B. (2024). *Pemanfaatan smartphone dalam pendidikan*. Yogyakarta: Guspedia.
- Arum, W. S. (2023). *Manajemen sarana dan prasarana pendidikan*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Daeng, I. T., Mewengkang, N., & Kalesaran, E. R. (2017). Penggunaan *smartphone* dalam menunjang aktivitas perkuliahan oleh mahasiswa FISIP UNSRAT Manado. *Acta Diurna*, 6(1).
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak negatif penggunaan gadget berdasarkan aspek perkembangan anak di Sorowako. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, 4(1), 1–22.
- Daulay, N. (2023). *Psikologi di masa dini*. Medan: UMSU Press.
- Hapsari, S., & Rahmawati, L. (2018). Pengaruh minat baca dan penggunaan gadget terhadap hasil belajar ekonomi peserta didik kelas X IPS MA Al-Hidayah Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(2), 19.
- Istiqomah, N., Sidin, U., & Suwahyu, I. (2024). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 7(2).
- Izzati, A. D., Nikmah, D., Nur, E., Isnina, R., Sholikhah, M. P., Aisah, S., & Asy'ari, A. B. (2022). *Analisis dampak teknologi modern terhadap masalah lingkungan*. Semarang: Alinea Media Dipantara.
- Julhadi. (2021). *Hasil belajar peserta didik (ditinjau dari media komputer dan motivasi)*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Linda. (2024). *Monograf pengembangan aplikasi record kepatuhan mengonsumsi teh rosella terhadap penurunan tekanan darah pada pralansia*. Bengkulu: Penerbit NEM.
- Mahendra, I. (2016). Penggunaan *Technology Acceptance Model (TAM)* dalam mengevaluasi penerimaan pengguna terhadap sistem informasi pada PT Ari Jakarta. *Jurnal Sistem Informasi*, 5(2), 183.
- Marwah, S. S., & Susanti, S. (2023). Studi literatur: Canva sebagai media pembelajaran yang interaktif. *Jurnal PGMI UNIGA*, 2(2), 97–98.
- Pudyastuti, R. R., & Kariyadi. (2023). *Penggunaan gadget bagi anak*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Rahma, A., & Sandika, B. (2022). Pengaruh *smartphone* terhadap motivasi dan hasil belajar biologi materi sistem ekskresi kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 3(1), 43–52.
- Rahmadana, M. F. (2021). *Ekonomi digital*. Bali: Nilacakra.
- Rahman, R., Sutedi, Setiawan, Z., Meilani, B. D., Khadafi, S., Sulistyowati, & Widiars, J. A. (2023). *Buku ajar pengantar sistem informasi*. Jambi: PT Somnpedia Publishing Indonesia.

- Saefullah, A. (2015). *Teknologi komunikasi dan informasi dalam pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Safaria, T., Saputra, N. E., & Arini, D. E. (2022). *Nomophobia*. Yogyakarta: UAD Press.
- Sanjaya, R. (2024). Pengaruh pemanfaatan aplikasi *smartphone* berbasis Android sebagai media pembelajaran di SMP IT Al-Fityah Binjai Barat. *Jurnal Komprehensif*, 2(2), 262–274.
- Santi, I. H., & Erdani, B. (2021). *Technology Acceptance Model (TAM) penggunaannya pada analisis user experience dalam penerimaan sistem informasi penelitian dan pengabdian kepada masyarakat*. Bojong Pekalongan: PT Nasya Expanding Management.
- Sari, I., Afriyanti, E., & Oktarina, E. (2023). *Kecanduan gadget dan efeknya pada konsentrasi belajar*. Indramayu: Adab.
- Sauludin, O., & Harbelubun, B. (2021). *Teknologi: Meningkatkan atau memenjarakan kreativitas anak?* Yogyakarta: Alineaku.
- Yeni, F. (2023). *Dukungan sosial, stres, dan kecanduan smartphone pada remaja*. Yogyakarta: CV Mitra Edukasi Negeri.
- Yusrizal. (2016). *Pengukuran dan evaluasi hasil dan proses belajar*. Yogyakarta: Pale Media Prima.
- Yusrizal, & Rahmati. (2020). *Tes hasil belajar*. Aceh: Bandar Publishing.
- Zulfa, N. A., & Mujazi, M. (2022). Pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap konsentrasi belajar siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(3), 470.



