



EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *SMARTPHONE* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA GEOGRAFI FIS UNP MASA PANDEMI COVID-19

Sisi Supliana Dewi¹, Rahmanelli²
Program Studi Pendidikan Geografi
Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang
Email : sisisuplianadewi99@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan *smartphone* dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa geografi FIS UNP di masa pandemi covid-19. Penelitian ini tergolong jenis penelitian *quasy eksperimen* (eksperimen semu). Populasi seluruh mahasiswa geografi Universitas Negeri Padang sebanyak 119 mahasiswa, Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket *google form* yang disebarakan secara online kepada mahasiswa geografi lewat aplikasi *WhatsApp*. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dengan formula N-Gain. Hasil rekap data diolah dengan menggunakan sistem kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian ini menemukan bahwa penggunaan *smartphone* untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa geografi FIS UNP pada pembelajaran daring yaitu nilai *posttest* pada kelas eksperimen memiliki rata-rata sebesar 62,4681 yang berada pada kategori sedang. Berdasarkan hasil uji hipotesis melalui uji *independent sampel t-test* menyatakan bahwa efektivitas penggunaan *smartphone* untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa yaitu 21,7296 dengan kategori tidak efektif.

Kata Kunci : *Efektivitas, Smartphone, Motivasi belajar*

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effectiveness of using smartphones in increasing the learning motivation of FIS UNP geography students during the Covid-19 pandemic. This research is classified as a quasi-experimental type of research. The population of all Geography students at Padang State University is 119 students. The data collection technique uses a Google Form questionnaire which is distributed online to geography students via the WhatsApp application. The data analysis technique used is descriptive statistics using the N-Gain formula. The results of the data recap were processed using a system of experimental class and control class with pretest and posttest. The results of this study found that the use of smartphones to increase the learning motivation of FIS UNP geography students in online learning, namely the posttest score in the experimental class had an average of 62.4681 which was in the medium category. Based on the results of hypothesis testing through an independent sample t-test stated that the effectiveness of using smartphones to increase student learning motivation was 21.7296 in the Ineffective category.

Keywords : *Effectiveness, Smartphone, Learning Motivation*

¹Mahasiswa Departemen Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

²Dosen Departemen Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam menunjang kehidupan umat manusia, Sadikin A, et.all (2019). Agar pendidikan menjadi efektif di zaman sekarang ini, maka harus dilakukan secara konsisten dan metodis. Dikatan bahwa pendidikan dapat mendukung pembangunan di masa depan, khususnya pendidikan yang dapat mengembangkan potensi peserta didik sehingga yang terlibat dapat memiliki dan menyelesaikan masalah pendidikan.

Berdasarkan Undang-undang “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara,” bunyi alinea pertama Pasal 1 UU 20 Tahun 2003.

Pandemi covid-19 telah mengubah mobilitas manusia. termasuk rutinitas yang dilakukan keluarga. Mahasiswa terpaksa harus belajar di rumah karena dilarang melakukan pembelajaran di kampus. Kebijakan dikeluarkan oleh menteri pendidikan Nadim Makarin bertujuan untuk memutus rantai penyebaran covid 19.

Masalah-masalah tersebut saat ini menjadi prioritas utama di bidang pendidikan dan harus diselesaikan. Akibat dampak covid-19, mutu pendidikan saat ini mengalami kesulitan dan hambatan.

Situasi ini bermula di Indonesia pada awal tahun 2020. Di penghujung tahun 2019, virus ini diperkirakan berasal dari Wuhan, China, dan telah menyebar ke seluruh negara di dunia. Alhasil, pemerintah harus berkolaborasi dengan semua pihak untuk menekan laju penyebaran covid-19 dengan menerapkan kebijakan *social distancing* atau yang dikenal dengan kebijakan *work from home*. Akibat kebijakan tersebut, seluruh aktivitas masyarakat yang sebelumnya dilakukan secara berkelompok dan di luar rumah kini harus di hentikan semestara dan diganti dengan aktivitas di rumah masing-masing.

Wawancara pra-penelitian yang dilakukan dengan beberapa mahasiswa geografi angkatan 2019 Universitas Negeri Padang didapatkan bahwa selama pembelajaran *daring*, motivasi belajarnya menurun, hal ini ditandai dengan hanya sedikit yang berpartisipasi dan aktif dalam pembelajaran. Itu pun tidak maksimal, bahkan ada yang hanya numpang absen saja. Berdasarkan hasil wawancara, mahasiswa tersebut menyatakan bahwa selama pembelajaran online diberlakukan

untuk semua lembaga pendidikan, banyak mengalami perubahan, salah satunya adalah pada motivasi belajar mahasiswa itu sendiri, terutama mahasiswa yang ada kelas pagi. Banyak mahasiswa yang malas untuk mengikuti pembelajaran *daring* tersebut.

Motivasi belajar sangat memengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009, hlm. 85) pentingnya motivasi belajar adalah sebagai berikut : Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil akhir, menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebaya, mengarahkan kegiatan belajar, membesarkan semangat belajar.

Tidak dapat dipungkiri dengan adanya covid-19 semua pembelajaran baik dari tingkat SD, SMP, SMA, dan perkuliahan menggunakan sistem pembelajaran *daring*. Disini berbagai alat elektronik dibutuhkan diantaranya laptop dan *smartphone*. Media pembelajaran yang digunakan harus bersifat online seperti *whatsapp*, *google classroom*, *zoom*, *google mate*, *E-Learning*, dll. Karena hal tersebut penggunaan *smartphone* sangat penting serta dibutuhkan dalam proses belajar mengajar.

Selama masa covid-19 mungkin perlu memiliki *smartphone* agar pembelajaran lebih mudah di akses. Mahasiswa diharuskan memiliki

smartphone agar pembelajaran menjadi menarik. Namun, pendidikan formal biasanya menuntut mahasiswa untuk juga dapat merencanakan jadwal mereka menggunakan *smartphone* dan belajar dibawah pengawasan orang tua. Tentunya *smartphone* ini sudah banyak yang mengoperasikannya apalagi mahasiswa yang kurang paham akan fungsi dan tujuan penggunaan sebenarnya.

Pada zaman sekarang pengguna *smartphone* memang sudah menjadi gaya hidup dan sebagian besar orang Indonesia telah memilikinya, mulai dari pelajar, mahasiswa, hingga orang tua. Namun, Hasanah et.all (2015) menemukan bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebihan terkadang dapat sering menghambat proses pembelajaran. Hal ini terutama terjadi pada pembelajaran berbasis *daring*, dimana mahasiswa akan membawa *smartphone* lebih banyak dari pada bisanya. Saroinsong (2016) menegaskan bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat berdampak negatif pada kemampuan interpersonal peserta didik. Siswa lebih mengandalkan *smartphone* dari pada buku Harfiyanto untuk belajar, et.all (2015) yang merupakan cara lain *smartphone* mempengaruhi prestasi belajar. Namun, peserta didik akan mendapatkan manfaat besar dari peningkatan motivasi dan prestasi mereka jika mereka mampu mengelola dan memaksimalkan

penggunaan *smartphone* dengan baik.

Mahasiswa akan dapat mencari informasi yang dapat menunjang ilmunya di kampus dengan bantuan *smartphone* yang terhubung dengan layanan internet, informasi disini berupa layanan aplikasi-aplikasi yang disediakan oleh *smartphone* tersebut seperti aplikasi *whatsapp* yang berguna untuk bertukar informasi dan komunikasi, *youtube* yang berguna untuk melihat tutorial-tutorial pembelajaran praktek, dan *google* sebagai sumber dari segala informasi, jurnal-jurnal bahkan buku-buku online juga bisa di dapatkan di aplikasi satu ini. *Smartphone* juga dapat membantu mahasiswa menemukan informasi tentang pelajaran yang tidak ada dibuku, melakukan presentasi, dan memecahkan masalah yang tidak dapat diselesaikan saat belajar.

Dalam pembelajaran daring *smartphone* juga berperan penting dalam proses pembelajaran, salah satu aplikasi di dalam *smartphone* yang dapat mempermudah proses pembelajaran adalah *zoom*. Aplikasi *zoom* ini berupa aplikasi komunikasi yang menggunakan video sehingga memudahkan proses pembelajaran daring. Hal yang segala serba mudah yang ada di dalam *smartphone* ini tentu membuat mahasiswa jadi lebih semangat dalam belajar, mengerjakan soal-soal yang sekiranya sulit sehingga

meningkatkan motivasi belajar mahasiswa walaupun dalam keadaan kelas daring.

Semakin mudahnya mengakses pengetahuan berkat adanya *smartphone* tentu para mahasiswa yang menggunakan *smartphone* mendapatkan ilmu pengetahuan baru yang telah mereka peroleh untuk meningkatkan hasil belajar mereka.

Namun dari kemudahan yang didapat dalam *smartphone* ini belum diketahui apakah hal ini efektif atau tidak dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa khususnya mahasiswa geografi angkatan 2019 dan 2020 Universitas Negeri Padang, karena dari yang peneliti tahu angkatan 2019 dan 2020 ini belum ada kuliah tatap muka yang disebabkan pada awal 2019 kasus korona virus lagi marak-maraknya di Indonesia, jadi mereka belum merasakan sensasi pembelajaran tatap muka selama perkuliahan.

Hasil wawancara pra-penelitian saja ada beberapa mahasiswa yang memiliki *smartphone* bahkan deskop canggih merasa malas mengikuti proses pembelajaran daring, bahkan ada yang katanya hanya nitip absen, atau cuma membuka aplikasi *zoom* tapi penjelasan dosen tidak di dengarkan, mahasiswa itu ikut namun tidak berpartisipasi. Belum lagi kendala lain yang dihadapi mahasiswa seperti terkendala dalam jaringan.

Berdasarkan paparan di atas perlu rasanya melakukan penelitian terhadap motivasi mahasiswa Universitas Negeri Padang dengan menguji efektivitas penggunaan *smartphone* untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasy eksperimen* (eksperimen semu). Penelitian ini adalah penelitian untuk mengetahui pengaruh dari suatu perlakuan yang dilakukan terhadap suatu kondisi tertentu.

Post-test Only Control Group Desain adalah jenis desain yang digunakan dalam eksperimen semu. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak dalam desain ini. Kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan dalam desain ini, sedangkan kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan

Tabel 2.1 Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X	0
Kontrol	-	0

Sumber : Sugiyono, (2011)

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Negeri Padang Prodi Pendidikan Geografi pada bulan Februari sampai Juni 2022.



Gambar 1. Peta Lokasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah 234 orang mahasiswa geografi Universitas Negeri Padang. sedangkan sampel di ambil menggunakan teknik *Probability sampling* dengan berjumlah 119 orang mahasiswa geografi.

Jenis dan sumber data yang digunakan adalah data primer. Data primer dikumpulkan melalui angket yang disebarkan kepada mahasiswa geografi secara online menggunakan google form yang dikirim lewat aplikasi *WhatsApp*. Teknik pengumpulan data melalui kuesioner (angket).

Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan analisa deskriptif dengan dengan rumus formula persentase (%), yang dikemukakan oleh (Sudjana:129). Dengan pedoman penilaian sebagai berikut :

**Tabel 3.1
Pedoman Penilaian**

No	Interval	Kriteia
1	> 65	Sangat Tinggi
2	$63 < X \leq 65$	Tinggi
3	$61 < X \leq 63$	Sedang
4	$59 < X \leq 61$	Rendah
5	$X < 59$	Sangat Rendah

Sumber : Riduwan, (2011)

Pengukuran dalam penelitian ini menggunakan nilai N-gain. Normalized gain atau N-gain score bertujuan untuk mengetahui efektivitas suatu metode atau perlakuan treatment tertentu dalam penelitian eksperimen design atau pre-eksperimen design maupun

penelitian dengan menggunakan kelompok kontrol.

Uji N-gain score dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai pretest (tes sebelum melakukan perlakuan tertentu) dan nilai posttest (tes setelah dilakukan metode tertentu). Dengan menghitung selisih antara keduanya, akan dapat diketahui apakah metode tersebut efektif atau tidak efektif.

Tabel 4.1
Interval Persentase Efektivitas

No	Interval Persentase	Kategori
1	< 40	Tidak Efektif
2	40-55	Kurang Efektif
3	56-75	Cukup Efektif
4	> 75	Efektif

Sumber : Hake, R,R1999 (dalam sahid raharjo 2021)

Uji analisis statistik infrensial meliputi pengujian persyaratan yaitu uji normalitas dan uji homogenitas dengan bantuan program SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) versi 25.0 dengan taraf signifikansi (α) =0,05. Jika angka signifikan (Sig) lebih besar dari 0,05, maka data dapat dikatakan berdistribusi normal. Uji homogenitas varians digunakan untuk melakukan uji homogenitas. Jika hasil perhitungan lebih besar 0,05 yang menunjukkan bahwa varians pada masing-masing kelompok sama (homogen), maka kriteria uji dua sisinya signifikan.

Uji hopotesis dilakukan setelah data dinyatakan lolos uji normalitas dan uji homogenitas. H0 ditolak dan H1 diterima jika sig lebih kecil. H0 diterima dan H1 ditolak jika sig lebih besar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara geografis Kota Padang sebelah Utara kabupaten Padang Pariaman, sebelah Selatan Pesisir Selatan, sebelah Timur kabupaten Solok, sebelah Barat samudra hindia. Secara astronomis kota Padang terletak antara 00°44'00" - 1°08'35" LS dan 100°05'05" - 100°34'09" BT. Wilayah kota Padang dapat dilihat pada gambar peta dibawah ini :



Gambar 2. Peta Administrasi Kota Padang.

a. Analisis Deskriptif

Tes ini diberikan sebelum dan setelah Menggunakan *smartphone* pada saat pembelajaran daring. Pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran yang tidak terfokus pada penggunaan *smartphone* saja dalam proses pembelajaran memiliki jumlah sampel sebanyak 73 mahasiswa untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen 47 mahasiswa.

Tabel 5.1
Hasil Analisis Deskriptif Pretest
Mahasiswa pada Kelas Kontrol dan
Kelas Eksperimen

Statistik	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Ukuran sampel	47	73
Skor ideal	100	100
Skor tertinggi	61	57
Skor terendah	50	45
Skor Rata-rata	55,7260	51,5957
Standar Deviasi	2,53454	3,01921

Sumber : pengolahan Data 2022

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest kelas eksperimen adalah 55,7260 dan rata-rata kelas kontrol adalah 51,5957

Tabel 6.1
Hasil Analisis Deskriptif Posttest
Mahasiswa pada Kelas Kontrol dan
Kelas Eksperimen

Statistik	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Ukuran sampel	47	73
Skor ideal	100	100
Skor tertinggi	67	66
Skor terendah	58	57
Skor Rata-rata	62,4681	61,1781
Standar Deviasi	2,21508	2,13660

Sumber : pengolahan Data 2022

Kelas eksperimen yang menggunakan *smartphone* saat belajar memiliki rata-rata nilai posttest 62,4681, sedangkan kelas

kontrol yang kurang nyaman menggunakan *smartphone* memiliki rata-rata nilai posttest 61,1781

Tabel 7.1
Kategori Penggunaan
Smartphone untuk Meningkatkan
Motivasi Belajar pada Kelas Kontrol
dan Kelas Eksperimen Setelah diberi
Perlakuan (posttest)

Interval	Kategori Motivasi Belajar	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
		F	%	F	%
>65	Sangat Tinggi	0	0	0	0
63-65	Tinggi	12	16	13	28
61-63	Sedang	21	29	16	34
59-61	Rendah	23	32	14	30
<59	Sangat rendah	17	23	4	9
Jumlah		73	100	47	100

Sumber : pengolahan Data 2022

Berdasarkan tabel dapat dilihat bahwa pada kelas kontrol terdapat 12 peserta didik yang masuk kategori tinggi dengan persentase 16%, 23 mahasiswa masuk kategori rendah dengan persentase 32%, 21 mahasiswa dalam kategori sedang dengan persentase 29% dan 17 mahasiswa berada pada kategori sangat rendah dengan persentase 23%, tidak terdapat mahasiswa yang termasuk dalam kategori sangat tinggi.

Selain itu, tidak terdapat mahasiswa pada kategori sangat tinggi pada kelas eksperimen. Kategori sedang sebanyak 16 orang dengan proporsi 34%, kategori tinggi 13 orang dengan proporsi 28%, kategori rendah 14 orang dengan

proporsi 30% dan kategori rendah 4 orang dengan proporsi 9%

b. Analisis Statistik Inferensial

Tabel 8.1
Uji Normalitas

	Kontrol		Eksperimen	
<i>sig</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
	0,063	0,063	0,063	0,063

Sumber : pengolahan Data 2022

Karena data pada tabel di atas menunjukkan $0,063 > 0,05$, maka terbukti bahwa data tersebut berdistribusi normal

Tabel 9.1
Uji Homogenitas

Kriteria	Signifikan
Motivasi Belajar	0,635

Sumber : pengolahan Data 2022

Nilai uji homogenitas memiliki tingkat signifikan lebih besar dari 0,05, sehingga data memiliki varian yang sama (homogenitas, terlihat dari hasil perhitungan yang menunjukkan bahwa nilai signifikansinya adalah 0,635.

c. Uji Hipotesis

Tabel 10.1
Uji Homogenitas

Uji	Sig
Independent t-test	0,006

Sumber : pengolahan Data 2022

Berikut adalah penjelasan singkat mengenai hasil *independent t-test* yang ditunjukkan pada tabel di atas. Jika sig lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai sig adalah 0,006 dan bila nilai ini kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak. Oleh karena itu “Penggunaan

smartphone untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa tidak efektif saat pembelajaran daring”. Dengan kata lain hipotesis itu benar.

d. Uji N-Gain

Tabel 11.1
Hasil Uji N-Gain

Kelas	Rata-rata (N-gain)	Kategori
Eksperimen	21,7296	Tidak Efektif
Kontrol	12,0149	Tidak Efektif

Sumber : pengolahan Data 2022

Rata-rata yang diperoleh pada kategori Tidak Efektif dari uji N-gain pada kelas kontrol seperti terlihat pada tabel di atas adalah 12,0149. Sebaliknya kelas eksperimen dengan nilai N-gain nya sebesar 21,7296 yang termasuk kategori Tidak Efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa orang yang berbeda termotivasi berbeda untuk belajar.

Berdasarkan pengolahan data di atas dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan *smartphone* untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa tidak efektif digunakan pada saat pembelajaran daring.

KESIMPULAN

Pada penelitian ini peneliti bermaksud untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan *smartphone* untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada masa pandemi covid-19. Adapun hasil yang di dapat setelah menyelesaikan pengujian adalah

motivasi belajar mahasiswa geografi FIS UNP pada pembelajaran daring nilai *posttest* pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 62,4681 yang berada pada kategori sedang. Berdasarkan uji hipotesis melalui uji *independent sampel t-test* bahwa penggunaan *smartphone* untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa tidak efektif digunakan pada pembelajaran daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2013). Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Dimiyanti., & Mudjiono. (2009). Psikologi Pendidikan, Jogjakarta: BPF .
- Hasanah., & Kumalasari. (2015). Hubungan Keterampilan Sosial dan Penggunaan Gadget Smartphone dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang. Kajian Bimbingan Konseling.
- Raharjo, Sahid. (2021) Cara Menghitung N-Gain Skore Kelas Eksperimen dan Kontrol dengan SPSS.
- Riduwan. (2011). Dasar-dasar Statistika, Bandung: Alfabet
- Sadikin, A., & Hamidah, A (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. Biodik, 6(2), 109-119.
- Saroinsong, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Aktivitas Kehidupan Siswa. Jurnal Fisip, 2(2), 1-12.
- Sugiyono. (2011). Statistika Untuk Penelitian, Bandung: Alfabeta.