

# FAKTOR – FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN SMARTPHONE DALAM AKTIVITAS BELAJAR MAHASISWA TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

## *FACTORS AFFECTING USE OF SMARTPHONE IN STUDENTS LEARNING ACTIVITIES*

Oleh:

Asep Irpan Nugraha,

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

email: asep.irpan@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi penggunaan smartphone dan faktor yang mempengaruhi penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar di kalangan mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian survei dengan pendekatan kuantitatif. Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi teknik analisis deskriptif, regresi sederhana dan regresi berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Penggunaan smartphone oleh mahasiswa termasuk kedalam kategori Heavy Users (lebih dari 6 jam per hari); 2) Faktor lingkungan berpengaruh positif terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar mahasiswa; 3) Faktor perilaku akses memiliki pengaruh positif terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar; 4) Terdapat pengaruh positif antara faktor minat baca dengan penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar; 5) Faktor lingkungan, perilaku pengguna dan minat baca secara bersama-sama memiliki hubungan signifikan terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar sebesar 24,6%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa menggunakan smartphone dalam aktivitas belajar cukup tinggi. Lingkungan, perilaku akses, serta minat baca mempengaruhi penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

**Kata kunci** : smartphone, aktivitas belajar, lingkungan, perilaku akses, minat baca.

### **Abstract**

*This study aims to determine how high the use of smartphones and factors that affect the use of smartphones in learning activities among students of Education Technology State University of Yogyakarta. This research is an survey research with quantitative approach. Data analysis techniques in this study include descriptive analysis techniques, simple regression and multiple regression. The results showed that: 1) The use of smartphones by students included into the category of Heavy Users (more than 6 hours per day); 2) Environmental factors positively affect the use of smartphones in student learning activities; 3) Access behavior factors have a positive influence on the use of smartphones in learning activities; 4) There is a positive influence between reading interest factor and smartphone usage in learning activity; 5) Environmental factors, user behavior and reading interest together have a significant relationship to the use of smartphones in learning activities of 24.6%. These results show that students use smartphones in learning activity is quite high. Environment, access behavior, and reading interest affect the use of smartphones in student learning activities Education Technology Yogyakarta State University.*

**Keywords** : smartphones, learning activities, environment, access behavior, reading interest

### **PENDAHULUAN**

Undang-Undang No. 20 tahun 2003 (UU Sisdiknas) pasal 1 menyatakan bahwa konsep pembelajaran adalah suatu interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Konsep mengenai pembelajaran melahirkan suatu model pembelajaran yang dikenal dengan

pembelajaran berbasis aneka sumber. Pembelajaran berbasis aneka sumber memungkinkan mahasiswa belajar dari siapa saja, dari mana saja, tentang apa saja. Pembelajaran berbasis aneka sumber memungkinkan terciptanya suatu situasi pembelajaran yang aktif dan menarik. Hal ini sejalan dengan tuntutan yang ada di dalam PP RI

No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Di dalam peraturan ini dinyatakan bahwa, proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang salah satunya adalah *smartphone* dalam proses pembelajaran.

Menurut Brusco (2010: 503), *smartphone* adalah *mobile phone* yang memiliki fungsi komputersisasi, pengiriman pesan, akses internet dan memiliki berbagai aplikasi sebagai sarana pencarian informasi seperti kesehatan, olahraga, uang, dan berbagai macam topik. Setiap *smartphone* memiliki sistem operasi yang berbeda-beda, sama halnya dengan sistem operasi pada komputer desktop. Dengan memiliki *smartphone*, mahasiswa mempunyai akses tidak terbatas terhadap ilmu pengetahuan di seluruh dunia.

Kehadiran *smartphone* yang dapat dibeli dengan mudah menjadi alternatif bagi keterbatasan sumber belajar bagi guru, dosen, siswa dan mahasiswa. Jika dahulu sumber belajar hanya berpusat pada buku cetak yang jumlahnya terbatas, kini keterbatasan tersebut dapat diatasi dengan adanya fitur *e-Book* pada *smartphone*. Berbagai buku sebagai sumber belajar dapat diunduh dengan mudah untuk selanjutnya dijadikan sumber belajar. Untuk menikmati fitur ini kita cukup menambah atau menginstal aplikasi *e-book reader* seperti *Adobe PDF Reader* dan sejenisnya.

Selain *e-book*, kita juga dapat memanfaatkan sumber belajar lainnya, yaitu internet. Dengan kemudahan mengakses internet melalui *smartphone*, setiap orang dapat menjelajahi dunia pengetahuan dengan leluasa. Banyak sekali website yang menyediakan fasilitas *e-learning*, seperti website

pembelajaran berbasis Moodle. Dengan *e-learning* maka dapat diatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran kini tidak hanya berada di ruang-ruang kelas pada jam pelajaran saja, tetapi dapat berlangsung kapan pun dan di mana pun.

Fenomena penggunaan *smartphone* telah terjadi dikalangan mahasiswa. Di berbagai kesempatan terlihat mahasiswa sibuk memainkan gadget, baik itu di area publik, di kendaraan pribadi, maupun di dalam transportasi umum. Situs *ayomaju.info* (2017) mengemukakan bahwa ada 69,4 juta pengguna *smartphone* di Indonesia pada akhir 2016. Selain itu, jumlah pengguna *smartphone* Indonesia diperkirakan akan tumbuh menjadi 103 juta pada 2018, yang akan membuat Indonesia menjadi negara terbesar keempat sebagai pasar *smartphone* di seluruh dunia setelah China, India dan Amerika Serikat.

Perkembangan teknologi komunikasi ponsel yang makin canggih ini juga diikuti dengan makin mudahnya seseorang mengakses informasi, baik berita, hiburan, media sosial dan lainnya. Hal ini tidak terlepas dari mudahnya mengakses Internet melalui ponsel cerdas atau *smartphone*. Dalam melakukan aktivitas komunikasi melalui Internet, seseorang memanfaatkan jaringan yang saling terhubung antara satu perangkat dengan perangkat lainnya. Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia (APJII) bersama Masyarakat Telekomunikasi (Mastel), dalam hasil survei ekosistem device, network, and application (DNA) dan awareness yang dilakukan pada bulan oktober-november terhadap 1.200 responden, melaporkan bahwa sebesar 93% responden menyatakan menggunakan ponsel cerdas. Sistem operasi Android menjadi yang populer dimata responden dengan 79%. Selain itu, menurut hasil survei APJII juga menggambarkan bahwa mahasiswa mendominasi dalam penetrasi pengguna internet Indonesia sebanyak 89,77% dibanding yang lainnya dengan 55,4% menyatakan waktu untuk mengakses internet diatas 6 jam sehari. Untuk kategori aplikasi

mobile, 95% responden menggunakan media sosial kemudian aplikasi chatting 73,7%. Untuk media sosial, 82% menyatakan instagram sebagai aplikasi terpopuler disusul facebook dengan 66,5% dan path 49%. Untuk aplikasi chat yang paling banyak digunakan adalah line dengan 90,5%. Selanjutnya whatsapp 79,3% dan BBM 33,1%.

Berdasarkan data-data diatas, hal tersebut menandakan bahwa mahasiswa saat ini cenderung menggunakan smartphone untuk hiburan dan aktualisasi diri. Pergeseran aktivitas mahasiswa mulai beralih dari dunia nyata kedalam dunia maya, mulai dari berkomunikasi, berbisnis, hingga belajar. Internet yang saat ini dengan mudahnya diakses melalui ponsel cerdas atau smartphone sering kali membuat seseorang menjadi ketagihan sehingga tidak mengenal waktu untuk mengaksesnya. Hal-hal yang tidak menyenangkan dari kemudahan mengakses Internet ini yang menjadikan penggunaan smartphone secara positif menjadi suatu hal yang penting yang salah satunya adalah penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar. Karena mau tidak mau, mahasiswa harus dibiasakan untuk dapat memanfaatkan Internet dengan baik.

Tingginya penggunaan smartphone oleh masyarakat indonesia khususnya mahasiswa tidak membuat smartphone digunakan dalam aktivitas belajarnya. Jusoh (2014: 321-326) dalam jurnalnya menjelaskan bahwa mahasiswa di Saudi Arabia masih menggunakan smartphone untuk hiburan dan komunikasi, belum sampai pada penggunaan untuk pembelajaran. Gagasan dalam penelitian tersebut menggambarkan bahwa smartphone dalam penggunaannya oleh mahasiswa hanya terbatas pada kepentingan aktualisasi diri dan komunikasi. Hal senada juga dinyatakan oleh Djoko Rahardjo, dkk (2016: 30-41) dalam jurnalnya bahwa tingkat pemanfaatan internet (melalui smartphone) oleh mahasiswa Universitas Terbuka masih rendah.

Salah satu faktor yang mempengaruhi penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar

adalah lingkungan. Kihajar dewantara (1977:380) membedakan lingkungan kedalam tiga bagian, yakni lingkungan keluarga, lingkungan sekolah/kampus, dan lingkungan pemuda. Konsep dari kata lingkungan mengacu kepada apa yang ada disekitar manusia. Hal tersebut tidak hanya meliputi lingkungan sosial melainkan juga lingkungan fisik yang berupa fasilitas. Dari segi sosial, lingkungan keluarga merupakan tempat pertama penanaman nilai-nilai dan perilaku dalam diri seseorang. Bagaimana perilaku keluarga dalam menggunakan smartphone secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar. Contohnya keluarga yang terbiasa menggunakan smartphone untuk hal positif atau aktivitas belajar akan mempengaruhi anggota keluarga lain untuk melakukan hal serupa. Begitupun sebaliknya, keluarga yang suka menggunakan smartphone untuk bermain game, atau online shop secara tidak langsung akan berpengaruh kepada yang lainnya. Dari segi fisik Rahardjo (2016: 32) mendefinisikan lingkungan meliputi fasilitas dan benda-benda yang ada di sekitar manusia. Dalam konteks ini meliputi fasilitas internet, smartphone, pulsa, jaringan dan sebagainya. Seseorang yang tinggal di lingkungan yang memiliki fasilitas internet yang handal akan membuat orang tersebut lebih intens dalam menggunakan internet. Hal tersebut menunjukkan bahwa faktor lingkungan akan mempengaruhi penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar mahasiswa.

Faktor lain yang mempengaruhi penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar adalah perilaku akses pengguna. Rahardjo (2016: 46) membagi perilaku akses meliputi kognitif, afektif dan konatif. Dimensi kognitif mencakup pengetahuan dan wawasan pengguna terhadap smartphone dan internet. Afektif meliputi kenyamanan dan sikap pengguna ketika menggunakan internet. Dan konatif adalah keterampilan dalam menggunakan smartphone. Pengetahuan, kenyamanan dan keterampilan menggunakan internet akan

menentukan seberapa tinggi penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar mahasiswa. Perilaku akses internet pengguna ini menentukan bagaimana dia bertindak menggunakan internet untuk kepentingan belajarnya

Minat baca juga merupakan faktor penting yang mempengaruhi penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar. Menurut Muhibbin Syah (2002:136), minat dipahami dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar peserta didik. Minat baca pada dasarnya merupakan salah satu aspek pendorong dalam diri seseorang dalam mewujudkan keinginan atau kebutuhan belajar seseorang, khususnya belajar dengan menggunakan smartphone. Smartphone yang memiliki fitur yang beragam mulai dari game sampai edukasi, bahkan jejaring sangat penting untuk memastikan bahwa mahasiswa memiliki minat baca yang tinggi sehingga smartphone tersebut digunakan untuk belajar.

Januszewski (2008: 1), teknologi pendidikan adalah studi dan praktek etis dalam memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses teknologi dan sumber belajar yang tepat. Dari definisi diatas, terdapat pengakuan eksplisit bahwa selain menciptakan dan mengelola, teknologi pendidikan juga harus mampu menggunakan proses teknologi yang tepat guna mencapai tujuan belajar.

Keller dalam Rusman (2012:52) menyatakan bahwa teknolog pendidikan di era tahun 1960-an mengkritik penerapan metode-metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik perhatian peserta didik. Menurutnya, peserta didik harus diberi akses yang lebih luas dalam menentukan apa yang ingin mereka pelajari sesuai minat, kebutuhan, dan kemampuannya. Dikatakannya pula bahwa guru bukanlah satu-satunya pemegang otoritas pengetahuan di kelas.

Hal senada juga dinyatakan oleh Christina bahwa pembelajaran yang berkualitas mencerminkan adanya lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik dapat melakukan

kontrol terhadap pemenuhan kebutuhan emosionalnya, melakukan pilihan-pilihan yang memungkinkannya terlibat secara fisik, emosional, dan mental dalam aktivitas belajar, serta lingkungan yang memberinya kebebasan menentukan pilihan belajar sesuai dengan kemampuan dan kemauannya.

Dengan asumsi bahwa Internet saat ini dapat dengan mudah diakses melalui ponsel pintar atau smartphone pada dasarnya adalah media yang netral, maka manusia sebagai pengguna yang dapat menentukan tujuan media tersebut digunakan dan manfaat yang dapat diambil. Berdasarkan asumsi tersebut, maka penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar menjadi sangat penting bagi mahasiswa. Terutama, dalam penelitian ini adalah para mahasiswa yang kerap menggunakan Internet untuk mencari beragam informasi.

Saat ini semakin banyak mahasiswa yang menggunakan smartphone, namun belum tentu dalam pemanfaatan media tersebut dimanfaatkan juga untuk aktivitas belajar. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis mengangkat pemanfaatan smartphone dalam aktivitas belajar mahasiswa Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Mahasiswa teknologi pendidikan secara khusus mempelajari teknologi pendidikan mulai dari pengembangan, pemanfaatan hingga pengelolaan baik secara teori maupun praktik. Adapun kompetensi mahasiswa teknologi pendidikan juga adalah sebagai perancang sistem pembelajaran, pengelola sumber belajar dan juga pengembang media pembelajaran yang profesional dan inovatif dengan tujuan untuk memudahkan belajar.

Atas dasar itulah yang membuat peneliti berasumsi awal bahwa pada mahasiswa teknologi pendidikan merupakan tempat yang cocok untuk penelitian ini. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal, peneliti menemukan fakta bahwa mahasiswa teknologi pendidikan masih menggunakan smartphone seperti pada umumnya. Mahasiswa teknologi

pendidikan 100% memiliki *smartphone*. Intensitas penggunaan *smartphone* oleh mahasiswa teknologi pendidikan sangat tinggi.

Dalam hasil observasi awal peneliti, terungkap bahwa seluruh mahasiswa memiliki aplikasi atau fitur untuk olah data, angka, browsing, game, dan lain sebagainya yang merupakan aplikasi bawaan dan tambahan. Mahasiswa lebih sering menggunakan *smartphone* untuk media sosial seperti whatsapp, facebook, line, BBM untuk update status dan berkomunikasi dengan yang lain. Whatsapp merupakan aplikasi yang paling sering digunakan untuk aktivitas belajar seperti berdiskusi dan bertanya terkait tugas kuliah dan organisasi. Mahasiswa belum memaksimalkan *smartphon*nya untuk aktivitas belajar.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk meneliti Faktor-Faktor yang mempengaruhi mahasiswa teknologi pendidikan memanfaatkan *smartphone* untuk aktivitas belajarnya. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa menggunakan *smartphone* dalam aktivitas belajarnya serta faktor-faktor yang mempengaruhinya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat penggunaan *smartphone* untuk menunjang aktivitas belajar mahasiswa beserta faktor-faktor yang mempengaruhinya.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Adapun spesifikasi penelitian ini adalah bersifat deskriptif yaitu untuk mengangkat fakta, keadaan, variabel, dan fenomena-fenomena yang terjadi sekarang (ketika penelitian berlangsung) dan penyajiannya apa adanya. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai status atau gejala pada saat penelitian dilakukan (Arikunto, 2006: 309). Dengan metode ini peneliti akan

mendeskripsikan tentang fenomena pemanfaatan *smartphone* dalam aktivitas belajar mahasiswa Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Metode yang digunakan yaitu *ex post facto*. Metode *ex post facto* digunakan pada penelitian ini karena peneliti tidak memanipulasi variabel bebas dan langsung melihat hasil dari proses peristiwa atau gejala yang ada..

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian dilaksanakan pada bulan november – desember 2017..

### **Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2015 dan 2016 adalah sebanyak 150 mahasiswa. Sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 97 mahasiswa.

### **Variabel Penelitian**

Variabel dalam penelitian terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yaitu status sosial faktor lingkungan (X1), perilaku pengguna (X2), tujuan penggunaan (X3), dan variabel terikat yaitu penggunaan *smartphone* dalam aktivitas belajar (Y). Jadi dalam penelitian ini terdapat 3 variabel bebas dan 1 variabel terikat.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode kuesioner/angket. Skala pengukuran yang digunakan dalam angket pada penelitian ini adalah skala Likert yang telah dimodifikasi yaitu dengan interval jawaban 1-4 yaitu 1=Tidak Sesuai; 2=Cukup Sesuai; 3=Sesuai; 4=Sangat Sesuai

### **Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

Validitas instrumen dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan pendapat ahli

(expert judgment). Setelah beberapa masukan dan revisi dari ahli, hasil validitas terhadap instrumen adalah layak/siap dipergunakan untuk penelitian. Uji reliabilitas instrumen dalam penerilatina ini menggunakan nilai koefisien cronbach alpha mendekati 1, yang menandakan reliabilitas dengan konsistensi yang tinggi. Ghozali, (2011:48) menyatakan, suatu variabel dikatakan reliabel apabila memberikan nilai cronbach alpha >0,70.

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Nilai Cronbach Alpha	Keterangan
Lingkungan	0,770	Reliabel
Perilaku Pengguna	0,844	Reliabel
Minat baca	0,742	Reliabel
Penggunaan Smartphone	0,888	Reliabel

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik statistik deskriptif dan inferensial, yakni dengan analisis deskriptif uji hipotesis dan regresi tunggal maupun ganda.

#### 1. Statistkik Deskriptif

Statistik deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk menyajikan data yang telah diperoleh melalui kuisioner dalam bentuk tabel yang di dalamnya terdapat skor-skor secara keseluruhan responden dalam satu kelas dan simpangan bakunya. Hasil angket dihitung dengan menggunakan rumus dibawah ini.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times \text{bobot....}$$

Keterangan:

Nilai = total nilai yang diperoleh

Skor perolehan = nilai yang diperoleh

Skor maksimum = skor total apabila semua dijawab dengan benar

Bobot = sebesar 100.

#### 2. Uji Prasyarat

Sebelum melakukan teknik analisis regresi tunggal maupun ganda terdapat beberapa syarat yang harus dipenuhi yaitu uji prasyarat regresi yang terdiri dari uji normalitas, uji linearitas, uji multikolinearitas, dan uji heretokedastisitas.

#### 3. Analisis Regresi

Analisis dalam penelitian ini menggunakan model analisis regresi dengan tujuan untuk menguji hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Pengujian hipotesis dilakukan melalui uji t dan uji F.

Uji t

Uji statistik t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel penjelas/independen secara individual dalam menerangkan dan memprediksikan variasi variabel dependen. Uji statistik t dalam penelitian ini digunakan untuk menguji pengaruh variabel X1, X2, X3 terhadap Y secara parsial, sesuai dengan rumusan hipotesis yaitu:

Faktor lingkungan

H0 = Tidak terdapat pengaruh faktor lingkungan terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar; Ha = Terdapat pengaruh faktor lingkungan terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar;

Perilaku Pengguna

H0 = Tidak terdapat pengaruh perilaku pengguna terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar; Ha = Terdapat pengaruh perilaku pengguna terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar;

Faktor minat baca

H0 = Tidak terdapat pengaruh minat baca terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar; Ha = Terdapat pengaruh minat baca terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar.

Uji F

Uji statistik F pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel independen atau bebas yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen/terikat. Uji statistik F dalam penelitian ini digunakan untuk menguji

pengaruh variabel X1, X2, X3 terhadap Y secara ganda dengan menggunakan SPSS 23.0, sesuai dengan rumusan hipotesis yaitu:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3$$

Keterangan:

Y = Penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar

X1 = faktor lingkungan

X2 = perilaku pengguna

X3 = minat baca

a = Konstanta

H0 = Tidak terdapat pengaruh faktor lingkungan, perilaku pengguna, dan tujuan penggunaan terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar; atau dapat dirumuskan

$$H_0 : b_1 = b_2 = \dots = b_k = 0$$

Ha = terdapat pengaruh faktor lingkungan, perilaku pengguna, dan tujuan penggunaan terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar; atau dapat dirumuskan  $H_a = b_1 \neq b_2 \neq \dots \neq b_k \neq 0$

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Analisis Deskriptif

#### 1. Data Karakteristik Responden

##### a. Berdasarkan usia responden

Hasil frekuensi jawaban responden berdasarkan usia responden di Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta menunjukkan bahwa responden yang berusia 18 tahun sebanyak 27 orang (27,8%), responden yang berusia 19 tahun sebanyak 25 orang (25,8%), responden yang berusia 20 tahun sebanyak 20 orang (20,6%), sementara responden yang berusia 21 tahun sebanyak 25 orang (25,8%). Maka dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini berusia 19 tahun.

##### b. Berdasarkan jenis kelamin responden

Hasil frekuensi jawaban responden berdasarkan jenis kelamin responden di Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta menunjukkan

bahwa responden yang berjenis kelamin laki – laki sebanyak 49 orang (50,5%), sementara responden yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 48 orang (49,5%). Maka dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini berjenis kelamin laki-laki dengan selisih perbedaan 1 orang.

##### c. Berdasarkan jumlah smartphone yang dimiliki responden

Deskripsi responden berdasarkan jumlah smartphone yang dimiliki responden di Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta menunjukkan bahwa responden yang memiliki smartphone dengan jumlah 1 buah sebanyak 82 orang (84,5%), responden memiliki smartphone dengan jumlah 2 buah sebanyak 14 orang (14,4%), sementara responden yang memiliki smartphone dengan jumlah 3 buah sebanyak 1 orang (1%). Maka dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini memiliki smartphone sebanyak 1 buah dan tidak ada responden yang memiliki smartphone lebih dari 3 buah.

##### d. Berdasarkan uang pulsa smartphone responden

Distribusi jawaban responden berdasarkan jumlah pulsa smartphone yang digunakan responden di Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta menunjukkan bahwa responden dengan penggunaan uang pulsa kurang dari Rp. 30.000/bulan sebanyak 336orang (34%), responden dengan penggunaan uang pulsa Rp 30.000 – Rp 60.000 per bulan sebanyak 38 orang (37,1%), responden dengan penggunaan uang pulsa Rp 60.000 – Rp 90.000 per bulan sebanyak 24 orang (24,7%), sementara responden dengan penggunaan uang pulsa lebih dari Rp 90.000/bulan sebanyak 4 orang (4,1%). Maka dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini menghabiskan uang pulsa sebesar Rp 30.000 – Rp 60.000 per bulan.

e. Berdasarkan harga smartphone responden

Distribusi jawaban responden berdasarkan harga smartphone yang digunakan responden di Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta menunjukkan bahwa responden yang dengan harga smartphone kurang dari Rp. 1.500.000 sebanyak 36 orang (37,1%), responden dengan harga smartphone Rp 1.500.000 – Rp 2.500.000 sebanyak 50 orang (51,5%), responden dengan harga smartphone Rp 2.500.000 – Rp 3.500.000 sebanyak 6 orang (6,2%), sementara responden dengan harga smartphone lebih dari Rp 3.500.000 sebanyak 6 orang (5,2%). Maka dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini memiliki smartphone dengan harga senilai Rp 1.500.000 – Rp 2.500.000.

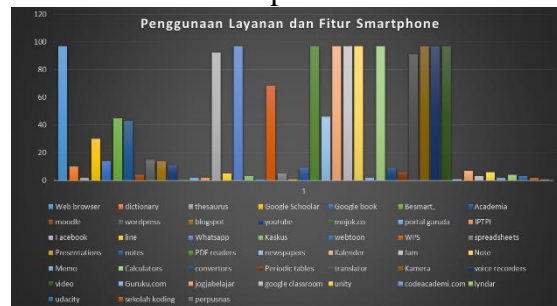
f. Berdasarkan intensitas waktu menggunakan smartphone oleh responden

Distribusi jawaban responden berdasarkan intensitas penggunaan smartphone yang digunakan responden di Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta menunjukkan bahwa tidak ada responden yang menggunakan smartphone dengan intensitas penggunaan kurang dari 1 jam dalam sehari, responden dengan intensitas penggunaan smartphone 2 – 3 jam dalam sehari sebanyak 5 orang (5,2%), responden dengan intensitas penggunaan smartphone 4 – 5 jam dalam sehari sebanyak 31 orang (32%), sementara responden dengan penggunaan smartphone lebih dari 6 jam dalam sehari sebanyak 61 orang (62,9%). Maka dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini menggunakan samrtphone dengan intensitas penggunaan lebih dari 6 jam dalam sehari.

g. Situs/layanan/aplikasi yang digunakan

Distribusi jawaban responden berdasarkan penggunaan aplikasi untuk menunjang aktivitas belajar mahasiswa.

Gambar 1. Penggunaan layanan dan fitur smartphone



Gambar menunjukkan bahwa 100 % responden menggunakan browser, office, media sosial, penjadwalan, perhitungan dan dokumentator yang ada dalam smartphone mereka untuk menunjang aktivitas belajar. Disamping itu, terdapat sebanyak 28 responden mengikuti kursus online. Dan 16 responden juga menggunakan aplikasi lainnya guna menunjang aktivitas belajar mahasiswa. maka dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden menggunakan browser, office, media sosial, penjadwalan, perhitungan dan dokumentator yang ada dalam smartphone mereka untuk menunjang aktivitas belajar. Bukti validitas dapat dilihat pada lampiran 5 halaman 147..

2. Uji Prasyarat

Uji Normalitas

Uji Normalitas pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 2. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> Statisti		
	c	Df	Sig.
Unstandardized Residual	.068	97	.200*

hasil uji normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov Test memiliki nilai Test Statistic sebesar 0,068 dengan Sig > α (0,200 > 0,05) yang berarti data penelitian berdistribusi normal.

Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat linear atau tidak. kriteria pengujian linearitas adalah jika nilai signifikansi lebih



besar dari 0,05, maka hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat adalah linear.

Tabel 3. Uji Linearitas

Variabel/Sub Variabel	Signifikansi	Keterangan
Penggunaan smartphone * Faktor Lingkungan	0.149	Linear
Penggunaan smartphone * Faktor perilaku	0.304	Linear
Penggunaan smartphone * Faktor minat baca	0.672	Linear

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil uji linearitas antara Faktor lingkungan, perilaku akses pengguna, minat baca terhadap penggunaan smartphone memiliki hubungan linear.

Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas dilakukan untuk mengetahui besarnya interkorelasi antar variabel bebas dalam penelitian ini. Uji multikolinearitas dilakukan untuk mengetahui besarnya interkorelasi antar variabel bebas dalam penelitian ini.

Tabel 4. Uji Multikolinearitas

Variabel	Tolerance	VIF	Keterangan
Faktor Lingkungan	0.682	1.466	Tidak terjadi multikolinearitas
Faktor Perilaku	0.674	1.483	Tidak terjadi multikolinearitas
Faktor Minat Baca	0.822	1.216	Tidak terjadi multikolinearitas

Uji Heteroskedastisitas

Pengujian heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual atau pengamatan ke pengamatan yang lain. Model regresi yang baik adalah tidak terjadi heteroskedastisitas dengan menggunakan uji Glesjer. Dasar pengambilan keputusan ini apabila nilai signifikansi <0,005 maka terjadi heteroskedastisitas dan apabila nilai signifikansi >0,005 maka tidak terjadi heteroskedastisitas.

Tabel 5. Uji Heteroskedastisitas

Variabel	Sig	Keterangan
Faktor Lingkungan	0.433	Tidak terjadi heteroskedastisitas
Faktor perilaku	0.109	Tidak terjadi heteroskedastisitas
Faktor minat baca	0.104	Tidak terjadi heteroskedastisitas

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana dan regresi ganda. Uji hipotesis dengan regresi sederhana ini digunakan untuk mengetahui pengaruh lingkungan terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar, pengaruh perilaku pengguna terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar, dan pengaruh minat baca terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar. Sementara regresi ganda digunakan untuk mengetahui pengaruh lingkungan, perilaku pengguna, dan minat baca secara bersama-sama terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar mahasiswa.

1. Pengaruh faktor lingkungan terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar

Hasil perhitungan regresi sederhana pada uji hipotesis pengaruh lingkungan terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar mahasiswa diketahui koefisien regresi T hitung sebesar 4,888 dan sig sebesar

0,000. Sig <  $\alpha$  atau (0,000 < 0,05), berarti faktor lingkungan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar dengan koefisien regresi sebesar 1,540. Semakin tinggi dorongan dari lingkungan maka penggunaan smartphone untuk aktivitas belajar juga semakin tinggi.

## 2. Pengaruh faktor perilaku pengguna terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar

Hasil perhitungan regresi sederhana pada uji hipotesis pengaruh perilaku pengguna terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar mahasiswa diketahui koefisien regresi T hitung sebesar 4,315 dan sig sebesar 0,000. Sig <  $\alpha$  atau (0,000 < 0,05), berarti faktor perilaku pengguna berpengaruh signifikan terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar dengan koefisien regresi sebesar 1,056. Semakin tinggi perilaku pengguna maka penggunaan smartphone untuk aktivitas belajar juga semakin tinggi.

## 3. Pengaruh faktor minat baca terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar

Berikut dibawah ini hasil perhitungan regresi sederhana pada uji hipotesis pengaruh minat baca terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar mahasiswa.

Koefisien regresi T hitung sebesar 2,825 dan sig sebesar 0,006. Sig <  $\alpha$  atau (0,006 < 0,05), berarti faktor minat baca berpengaruh signifikan terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar dengan koefisien regresi sebesar 0,887. Artinya semakin tinggi minat baca mahasiswa maka penggunaan smartphone untuk aktivitas belajar juga semakin tinggi.

## 4. Pengaruh faktor lingkungan, perilaku pengguna dan minat baca secara bersama-sama terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar

Dibawah ini hasil perhitungan regresi ganda pada uji hipotesis pengaruh faktor lingkungan, perilaku pengguna dan minat baca secara bersama-sama terhadap penggunaan smartphone untuk aktivitas belajar mahasiswa:

Tabel 6. Hasil Uji Regresi Ganda Faktor lingkungan, Perilaku Akses, dan Minat Baca Pengguna Terhadap Penggunaan Smartphone  
**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.496 <sup>a</sup>	.246	.221

a. Predictors: (Constant), faktor minat baca, Faktor Lingkungan, faktor perilaku

b. Dependent Variable: penggunaan smartphone

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui hasil perhitungan regresi ganda antara faktor lingkungan, perilaku pengguna dan minat baca secara bersama-sama terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar mahasiswa sebesar 0,496. R<sup>2</sup> sebesar 0,246 berarti faktor lingkungan, perilaku pengguna dan minat baca secara bersama-sama memiliki hubungan terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar (dari nilai multipel R) adalah 24,6%. Dari tabel diatas dapat dilihat uji signifikansi hasil regresi ganda dilakukan dengan membandingkan F hitung dengan F tabel. Diketahui F hitung adalah sebesar 10.089, sig sebesar 0,000 sedangkan F tabel sebesar 2,71 dengan taraf kepercayaan 95%. Jadi F hitung lebih besar dari Ftabel (10.089 > 2,71) ini berarti faktor lingkungan, perilaku pengguna dan minat baca secara bersama-sama berpengaruh terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar, dan nilai pengaruhnya adalah positif.

Mengetahui presentase besarnya penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar disebabkan oleh faktor lingkungan, perilaku pengguna dan minat baca dapat dilihat dari koefien determinasi R<sup>2</sup> atau koefisien determinasi sebesar 0,246 atau dapat dikatakan 24,6%. Ini berarti presentase besarnya sumbangan variabel faktor

lingkungan, perilaku pengguna dan minat baca terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar mahasiswa teknologi pe adalah cukup besar yaitu 24,6%.

## Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat penggunaan smartphone serta juga seberapa signifikan faktor lingkungan, perilaku pengguna dan minat baca mempengaruhi smartphone dalam aktivitas belajar mahasiswa Teknologi pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Pembahasan akan disajikan sebagai berikut:

### 1. Penggunaan smartphone dikalangan mahasiswa

Penggunaan teknologi merupakan kebutuhan mutlak dalam dunia pendidikan. Teknologi merupakan salah satu komponen yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran mahasiswa. Janusjewski (2008:6) menyatakan bahwa fungsi teknologi pendidikan adalah untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja. Dalam konteks ini yang dimaksud kinerja merupakan proses atau aktivitas belajar mahasiswa. Penggunaan teknologi dalam aktivitas belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologi terhadap belajar. Dalam penelitian ini diketahui bahwa mahasiswa teknologi pendidikan sangat tinggi dalam tingkat intensitas penggunaan smartphone dalam aktivitas sehari-harinya. Hal ini tersebut ditunjukkan dengan mayoritas mahasiswa teknologi pendidikan termasuk kedalam kategori heavy users karena menggunakan smartphone lebih dari 6 jam sehari atau lebih dari 40 jam per bulan. Kategori ini menurut The Graphic, Visualization & Usability Center, the Georgia Institute of Technology merupakan kategori pengguna internet yang addicted..

Miarso (2013: 696) mengemukakan bahwa belajar berbasis aneka sumber memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik/warga belajar untuk memilih dan menentukan sendiri sumber yang digunakannya untuk belajar. Peserta didik lebih banyak dituntut untuk mampu belajar mandiri serta belajar secara kooperatif dengan teman sejawat dan orang lain dalam lingkungannya. Salah satu kegunaan media dalam pembelajaran yang salah satunya adalah smartphone adalah media tersebut dapat membangkitkan keinginan dan minat baru. dengan menggunakan media smartphone, cakrawala pengetahuan peserta didik akan lebih meningkat dan meluas, persepsi semakin tajam, konsep-konsep dengan sendirinya semakin lengkap. Akibatnya, keinginan dan minat untuk belajar selalu muncul dan juga penggunaan smartphone dapat membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar.

### 2. Faktor –faktor yang mempengaruhi penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar mahasiswa

#### a. Faktor Lingkungan terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar mahasiswa

Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh positif dan signifikan antara faktor lingkungan dengan penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar mahasiswa teknologi pendidikan universitas negeri yogyakarta. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa konstanta sebesar 43,612 berarti jika faktor lingkungan bernilai nol (0), maka penggunaan smartphone bernilai positif 43,612. Koefisien regresi T hitung sebesar 4,888 dan sig sebesar 0,000. Sig <  $\alpha$  atau (0,000 < 0,05), berarti faktor lingkungan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar dengan koefisien regresi sebesar 1,540. Koefisien regresi faktor lingkungan sebesar 1,540 menunjukkan bahwa setiap penambahan satu nilai pada faktor lingkungan, maka nilai penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar

mengalami kenaikan sebesar 1,540. Koefisien ini bernilai positif, artinya terdapat pengaruh positif antara faktor lingkungan dengan penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar. Artinya semakin tinggi dorongan dari lingkungan maka penggunaan smartphone untuk aktivitas belajar juga semakin tinggi. Berdasarkan data tersebut maka hipotesis “Terdapat pengaruh faktor lingkungan terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar mahasiswa” terdukung.

Hasil penelitian ini menguatkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Djoko Rahardjo (2015: 47) hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa faktor lingkungan pada dimensi ketersediaan fasilitas akses, dukungan dan hambatan berpengaruh nyata terhadap perilaku mahasiswa dalam mengakses internet. Dalam penelitian tersebut dukungan lingkungan mendapatkan nilai skor yang paling tinggi dalam faktor lingkungan.

Fenomena smartphone sekarang ini telah menjadi permasalahan dilematis karena mayoritas peserta didik mulai dari sekolah menengah hingga perguruan tinggi telah kecanduan dengan berbagai aplikasi, layanan dan fitur yang ada pada smartphone. Kibona (2015:2) berpendapat bahwa smartphone bisa digunakan untuk meningkatkan kinerja (performance) peserta dalam aktivitas belajarnya. kinerja dalam hal ini didefinisikan sebagai pengekspresian, atau demonstrasi ide, keterampilan pengetahuan dari siswa. Dalam konteks penelitian ini, smartphone mampu meningkatkan kinerja mahasiswa dalam belajar. Dengan adanya smartphone, mahasiswa menjadi punya waktu luang lebih banyak untuk berdiskusi, konsultasi serta menggali informasi baik dengan teman sebaya, dosen, maupun sumber lain dengan bantuan fitur dan layanan smartphone.

Kihajar dewantara (1977:380) membedakan lingkungan kedalam tiga bagian, yakni lingkungan keluarga, lingkungan sekolah/kampus, dan lingkungan pemuda. Lingkungan tersebut berperan penting dan

mempengaruhi terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar. Dalam hal ini, ketiga lingkungan tersebut berperan dalam memberikan dorongan kepada mahasiswa baik secara materil maupun motivasi dan pergaulan.

Dengan demikian, dapat lingkungan berpengaruh disimpulkan bahwa lingkungan berpengaruh secara signifikan terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar.

b. Faktor Perilaku akses terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar mahasiswa

Berdasarkan output SPSS tersebut dapat diketahui bahwa konstanta sebesar 52,285 berarti jika faktor perilaku akses pengguna bernilai nol (0), maka penggunaan smartphone bernilai positif 52,285. Koefisien regresi T hitung sebesar 4,315 dan sig sebesar 0,000.  $Sig < \alpha$  atau ( $0,000 < 0,05$ ), berarti faktor perilaku akses pengguna berpengaruh signifikan terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar dengan koefisien regresi sebesar 1,056. Koefisien regresi faktor perilaku akses pengguna sebesar 1,056 menunjukkan bahwa setiap penambahan satu nilai pada faktor perilaku pengguna, maka nilai penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar mengalami kenaikan sebesar 1,056. Koefisien ini bernilai positif, artinya terdapat pengaruh positif antara faktor perilaku pengguna dengan penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar. Artinya semakin tinggi perilaku pengguna maka penggunaan smartphone untuk aktivitas belajar juga semakin tinggi.

Hasil penelitian ini menguatkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Djoko Rahardjo (2015: 51) hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa dimensi konatif dari variabel perilaku mahasiswa dalam mengakses internet memiliki koefisien jalur yang paling kuat. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan mengakses internet merupakan basis dari pemanfaatan internet. Perilaku mahasiswa dalam mengakses internet pada aspek kognitif umumnya cukup baik. Ini merupakan modal dasar bagi mahasiswa untuk mengembangkan

diri dalam pemanfaatan internet. Bagi institusi modal dasar yang dimiliki mahasiswa merupakan titik tolak yang cukup baik, karena institusi tidak perlu memberikan pelatihan khusus mengenai penggunaan internet.

Perilaku akses pengguna internet dikalangan mahasiswa teknologi pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta cukup tinggi, hal tersebut juga dibuktikan dengan intensitas penggunaan smartphone yang paling dominan yakni lebih dari 6 jam per hari. Smartphone tersebut digunakan untuk mengakses berbagai macam layanan dan fitur smartphone, mulai dari media sosial, browsing, streaming, sampai dengan bermain game. dengan banyaknya layanan, konten dan fitur yang digunakan dan diakses oleh mahasiswa menjadi salah satu ciri bahwa tingkat literasi media mahasiswa Teknologi Pendidikan cukup tinggi. Disamping dengan kemudahan penggunaan teknologi, sistem pembelajaran dan mata kuliah juga turut meningkatkan kemampuan literasi media.

European Commission (2009: 12) kemampuan literasi media mempengaruhi bagaimana media tersebut digunakan. Salah satu tanda bahwa kemampuan literasi media mahasiswa itu baik, ditandai dengan Technical Skills yang baik serta memiliki Critical Understanding. Technical skills yakni keterampilan menggunakan media. Critical understanding meliputi dari pengetahuan (knowledge), mengeksplorasi informasi dari internet, aktivitas membaca melalui smartphone, dan aktivitas lainnya. Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa perilaku mahasiswa atau keterampilan literasi media mahasiswa berpengaruh terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar. Dengan baiknya perilaku mahasiswa, maka akan baik pula penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar mahasiswa.

c. Faktor minat baca terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar mahasiswa

Berdasarkan output SPSS tersebut dapat diketahui bahwa konstanta sebesar 70,469

berarti jika faktor minat baca bernilai nol (0), maka penggunaan smartphone bernilai positif 70,469. Koefisien regresi T hitung sebesar 2,825 dan sig sebesar 0,006. Sig <  $\alpha$  atau (0,006 < 0,05), berarti faktor minat baca berpengaruh signifikan terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar dengan koefisien regresi sebesar 0,887. Koefisien regresi faktor perilaku pengguna sebesar 0,887 menunjukkan bahwa setiap penambahan satu nilai pada faktor minat baca, maka nilai penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar mengalami kenaikan sebesar 0,887. Koefisien ini bernilai positif, artinya terdapat pengaruh positif antara faktor minat baca dengan penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar. Artinya semakin tinggi minat baca mahasiswa maka penggunaan smartphone untuk aktivitas belajar juga semakin tinggi.

Nugroho (2015: 26) menyatakan bahwa dalam minat baca terkandung unsur keinginan, perhatian, kesadaran, dan rasa senang untuk membaca. Minat baca merupakan suatu kecenderungan kepemilikan keinginan atau ketertarikan yang kuat dan disertai usaha-usaha pada diri seseorang terhadap kegiatan membaca yang dilakukan secara terus-menerus dan diikuti dengan rasa senang tanpa paksaan, atas keinginannya sendiri atau dorongan dari luar, sehingga seseorang tersebut mengerti atau memahami yang dibacanya.

Minat baca pada dasarnya merupakan salah satu aspek pendorong dalam diri seseorang dalam mewujudkan keinginan atau kebutuhan belajar seseorang, khususnya belajar dengan menggunakan smartphone. Smartphone memiliki fitur yang beragam mulai dari game sampai edukasi, bahkan jejaring. Sangat penting untuk memastikan bahwa mahasiswa memiliki minat baca yang tinggi sehingga smartphone tersebut digunakan untuk belajar. Dalam penelitian ini diketahui bahwa minat baca mahasiswa mempengaruhi penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar mahasiswa.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa minat baca berpengaruh

secara signifikan terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar mahasiswa teknologi pendidikan fakultas ilmu pendidikan universitas negeri yogyakarta.

d. Faktor Lingkungan, perilaku akses, dan minat baca secara bersama terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar mahasiswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor lingkungan, perilaku pengguna dan minat baca secara bersama-sama memiliki pengaruh terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar mahasiswa. hal ini dibuktikan dari hasil pengujian diperoleh nilai Fhitung sebesar 10.089 dengan signifikansi sebesar 0,000 sedangkan F tabel sebesar 2,71 dengan taraf kepercayaan 95%. Jadi F hitung lebih besar dari Ftabel ( $10.089 > 2,71$ ) ini berarti faktor lingkungan, perilaku pengguna dan minat baca secara bersama-sama berpengaruh terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar, dan nilai pengaruhnya adalah positif. 0,496. R<sup>2</sup> sebesar 0,246 berarti faktor lingkungan, perilaku pengguna dan minat baca secara bersama-sama memiliki hubungan terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar (dari nilai multipel R) adalah 24,6%. Dari tabel diatas dapat dilihat uji signifikansi hasil regresi ganda dilakukan dengan membandingkan F hitung dengan F tabel.

Mengetahui presentase besarnya penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar disebabkan oleh faktor lingkungan, perilaku pengguna dan minat baca dapat dilihat dari koefien determinasi R<sup>2</sup> atau koefisien determinasi sebesar 0,246 atau dapat dikatakan 24,6%. Ini berarti presentase besarnya sumbangan variabel faktor lingkungan, perilaku pengguna dan minat baca terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar mahasiswa teknologi pendidikan adalah cukup besar yaitu 24,6%.

Syah (2002: 130-135) menyatakan bahwa dalam aktivitas belajar, terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi. Faktor tersebut meliputi

faktor internal dan eksternal. Dalam penelitian ini, faktor internal meliputi minat baca dan perilaku akses. Faktor eksternal adalah lingkungan. Perilaku akses pengguna mempengaruhi penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar. Dalam aktivitas belajar dengan menggunakan smartphone, pengetahuan dan keterampilan menggunakan smartphone sangat diperlukan untuk memaksimalkan layanan dan fitur smartphone sehingga dapat menunjang pembelajaran mahasiswa. disamping itu, kenyamanan dan kebiasaan atau sikap pengguna terhadap smartphone akan memaksimalkan aktivitas belajar mahasiswa. di era informasi ini, mahasiswa akan mudah dalam mencari materi pembelajaran atau informasi apapun. Jika mahasiswa sudah memiliki minat, kenyamanan, dan kemauan dalam menggunakan smartphone, maka aktivitas belajar mahasiswa akan lebih optimal karena ditunjang oleh teknologi informasi yang cukup canggih dan mudah dibawa kemana-mana sehingga mahasiswa bisa belajar apapun, dimanapun, kapanpun dan dengan siapapun.

Faktor eksternal terdiri dari faktor lingkungan. Oemar Hamalik (2003: 195) menjelaskan lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di alam sekitar yang memiliki makna atau pengaruh tertentu kepada individu. Lingkungan adalah segala sesuatu yang disekeliling manusia yang dapat mempengaruhi tingkah laku secara langsung maupun tidak langsung. Faktor lingkungan adalah unsur eksternal mahasiswa yang diduga berpengaruh pada perilaku responden dalam menggunakan smartphone baik secara langsung maupun tidak langsung. Lingkungan mahasiswa meliputi lingkungan keluarga, lingkungan kampus, dan lingkungan teman sebaya.

Dorongan keluarga dalam bentuk motivasi atau memberi materi, serta nasihat dan perilaku dalam menggunakan smartphone akan mempengaruhi aktivitas belajar mahasiswa. pergaulan teman sebaya dan perilakunya dalam menggunakan aktivitas belajar akan mempengaruhi aktivitas belajar mahasiswa yang

bersangkutan. Jika pergaulannya cenderung menggunakan smartphone untuk hal positif dalam hal ini aktivitas belajar, maka mahasiswa akan memanfaatkan smartphone dalam aktivitas belajar juga, begitu juga sebaliknya.

Lingkungan kampus berperan dalam penyediaan layanan dan fasilitas untuk menunjang pembelajaran mahasiswa. Fasilitas dalam hal ini meliputi penyediaan fasilitas internet yang baik, sehingga mahasiswa akan mudah mencari materi kuliah. Disamping itu peran kampus dalam menerapkan proxy untuk memblokir situs-situs negatif juga akan memaksimalkan penggunaan fasilitas kampus untuk aktivitas belajar. Peran dosen dalam membuka kesempatan kepada mahasiswa untuk menggunakan teknologi seperti konsultasi secara online, chatting, serta dosen mendorong mahasiswa untuk memanfaatkan smartphone dalam setiap aktivitas belajarnya akan membuat penggunaan smartphone lebih optimal untuk hal positif..

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Intensitas penggunaan smartphone di kalangan mahasiswa teknologi pendidikan masuk kedalam kategori heavy users yakni lebih dari 40 jam per bulan. Penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar mahasiswa sebagian besar menggunakan bawaan smartphone seperti browser, office, media sosial, penjadwalan, perhitungan dan dokumentator.
2. Faktor lingkungan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar. Semakin tinggi dukungan dari lingkungan maka penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar akan semakin meningkat.
3. Faktor perilaku akses pengguna berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan

smartphone dalam aktivitas belajar. Semakin tinggi perilaku akses pengguna maka penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar akan semakin meningkat.

4. Faktor minat baca berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar. Semakin tinggi minat baca mahasiswa maka penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar akan semakin meningkat.
5. Faktor lingkungan, perilaku akses pengguna, dan minat baca secara bersama-sama berpengaruh secara simultan terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar.

### **Keterbatasan Penelitian**

1. Penelitian ini hanya mengambil sampel pada 2 angkatan di prodi teknologi pendidikan universitas negeri yogyakarta yang diwakili oleh mahasiswa angkatan 2016 (semester 3) dan angkatan 2015 (semester 5) dikarenakan angkatan lain sedang melaksanakan kegiatan praktik lapangan. Sementara itu, jumlah mahasiswa aktif prodi teknologi pendidikan berjumlah 4 angkatan. Sehingga hasil penelitian ini belum dapat di generalisaikan dalam lingkup yang lebih luas.
2. Penelitian ini masih belum mengungkapkan secara keseluruhan faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar mahasiswa secara keseluruhan karena hanya menemukan 24,6% dari faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar, sehingga masih terdapat 75,4% dari faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.
3. Tidak adanya subjek matter dalam penelitian ini sehingga dampak dari penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar kurang terukur.

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang diperoleh, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Mahasiswa sebaiknya meningkatkan wawasan dan keterampilan menggunakan dan menelusur informasi melalui smartphone. Disamping itu, mahasiswa juga perlu pembiasaan menggunakan aplikasi pembelajaran, mengikuti kursus online dan game edukasi dalam smartphone untuk meningkatkan prestasi belajar. Mahasiswa juga sebaiknya memilih lingkungan teman sebaya yang biasa menggunakan smartphone dalam aktivitas belajar.
2. Untuk meningkatkan penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar mahasiswa, dosen dan instansi tidak melarang mahasiswa menggunakan smartphone, tetapi menyibukan mahasiswa menggunakan smartphonenya untuk mengakses konten pembelajaran. Disamping itu instansi sebaiknya mengembangkan program pembelajaran online yang bisa diakses melalui smartphone untuk mengoptimalkan proses pembelajaran.
3. Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar penelitian selanjutnya pada penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

Ayomaju.info, (2017). Penetrasi Internet dan Smartphone di Indonesia. Diakses pada tanggal 10 Februari 2017 dari <http://www.ayomaju.info/penetrasi-internet-dan-smartphone-indonesia/>

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2016). Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet di Indonesia, Survei 2016. Diunduh pada tanggal 2 Maret 2017 dari <https://www.apjii.or.id/survei2016/download/QzfmlSxLU4cba5dCHZBMXgjiwyKG7o>

Brusco, J.M. (2010). Using Smartphone Application in Perioperative Practice. *AORN Journal* Vol.92 No. 5. Hlm. 503-508

Hamalik, Oemar. (2009). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.

Hejab M. Alfawareh, Shaidah Jusoh. (2014). Smartphones usage among university students: Najran University case. *International Journal Of Academic Research*, Vol. 6. No. 2. Hlm 321-326

Januszewski, Alan, Michael Molenda. (2008). *Educational Technology (a definition with comementary)*. New York: Taylor & Francis Group

Miarso, Yusufhadi. (2013). *Menyemai Benih Teknologi pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Nugroho, Munir. (2008). *Perilaku Pengguna Dalam Menelusur Informasi di Badan Perpustakaan Daerah Istimewa Yogyakarta*. Skripsi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Rahardjo, Djoko. (2015). *Model Akses Dan Pemanfaatan Internet Dalam Peningkatan Kemandirian Belajar Mahasiswa Pendidikan Tinggi Terbuka Dan Jarak Jauh*. Bogor: Sekolah Pascasarjana Institut Pertanian Bogor

Syah, Muhibbin. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada

The Graphic, Visualization & Usability Center, the Georgia Institute of Technology. (2014). *The Augmented Reality Web Browser*. Diakses pada tanggal 20 Juli 2017 dari <http://gvu.gatech.edu/index.php?q=event/brown-bag-archive/gvu-brown-bag-blair-macintyre-1>

Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional