

Pengaruh Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Santri dan Santriwati Pondok Pesantren Pembangunan Muhammadiyah Tana Toraja

Andi saharuddin¹, Ihsan Guntur², Arya³

STIM LPI Makassar, Program Studi Manajemen

Aryabayuqurani13@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh smartphone terhadap prestasi belajar santri dan santriwati pondok pesantren pembangunan muhammadiyah tana toraja. Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Data primer dan data sekunder dan menggunakan prosedur pengumpulan data khususnya metode memakai teknik pengumpulan data dalam bentuk kuesioner. Data yang digunakan dalam penelitian ini Data kuantitatif dalam penelitian data kualitatif yang bersumber dari jawaban responden atas kuesioner.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa t hitung memiliki nilai sebesar 4.925 yang $>$ dari F table (2.009) dan signifikansi memiliki nilai 0.000. $<$ dari 0.05. Nilai tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan antara smartphone terhadap prestasi belajar santri/santriwati Pondok Pesantren Pembangunan Muhammadiyah Tana Toraja..jika penggunaan smartphone dalam proses pembelajaran meningkat, maka prestasi belajar santri/santriwati juga akan meningkat. Sebaliknya, jika penggunaan smartphone pada proses pembelajaran menurun maka tingkat prestasi belajar para santri/santriwati akan menurun pula. Dengan ini hipotesis yang dikemukakan sebelumnya H_a diterima dan H_0 ditolak.

Kata kunci : Smartphone, Prestasi Belajar.

PENDAHULUAN

Manusia yang menyangsang status sebagai makhluk sosial selalu tak terlepas dari berhubungan dengan manusia lainnya. Rasa yang ingin tahu tentang apa yang ada di sekitarnya terlebih yang ada dalam dirinya sendiri. Dengan itu, sangatlah diperlukan komunikasi yang baik. Didukung dengan segala kecanggihan teknologi yang terus berkembang mendukung komunikasi dan mendapatkan informasi tentang segala aspek kehidupan sangatlah mudah.

Teknologi menjadi salah satu kebutuhan yang sangat diperlukan dalam menjalankan keseharian. Penggunaan televisi, gadget dan internet adalah hal yang lumrah di era sekarang terutamanya di kota-kota besar. Teknologi informasi dan komunikasi berperan vital dalam kehidupan manusia di era sekarang ini. Kondisi ini menciptakan lahirnya generasi baru di dalam dunia yang sering disebut era global. Seperti yang dijabarkan oleh Ashadi Siregar sebagaimana dikutip oleh Didik M. Arief Mansur, yaitu dari kolaborasi komputer dengan telekomunikasi menciptakan suatu fenomena dengan kemudahan dan kecanggihan berkomunikasi serta cepatnya dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Tanpa disadari smartphone bukan saja diperuntukkan oleh orang dewasa sebagai alat komunikasi dan bekerja tetapi terlebih di kalangan anak-anak terlebih di kalangan remaja khususnya pelajar yang bahkan dijadikan ajang untuk bergaya serta sebagai hal utama dalam gaya hidup seseorang. Siswa yang membawa smartphone ke sekolah adalah bukan lagi hal yang sering terjadi hal ini sering digunakan chattingan dalam waktu singkat maupun waktu yang cukup lama selain dari efektivitas juga dengan biaya murah menjadi pemicunya. Padahal dalam proses penyerapan ilmu sangatlah dibutuhkan yang namanya fokus terhadap apa yang dipelajari. Ini bahkan yang menjadi hal utama yang gagal oleh seorang siswa memahami pelajaran akibat tidak fokus dalam belajar hal itu yang dikeluhkan banyak siswa.

Ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi konsentrasi diantaranya ada dua hal yakni gangguan yang berasal dari diri kita sendiri (internal) ataupun gangguan yang berasal dari lingkungan sekitar (eksternal). Karena hal itu siswa ini tidak benar-benar fokus untuk menjalankan proses belajar dengan berkonsentrasi akibat dari kebanyakan ngobrol bercanda dengan temannya dan membahas apa yang ada di dalam smartphone tersebut. Bisa juga disebabkan karena hal tersebut dapat berdampak pada prestasi belajar siswa. Tentunya kondisi seperti akan mengalihkan fokus siswa dan ketertarikan siswa dalam mencermati pembelajaran akan terganggu.

Menurut hasil penelitian dari (Alifzal et al., 2018), dinyatakan bahwasannya penggunaan handphone pada proses belajar siswa cukup baik jika diterapkan dengan baik untuk meningkatkan prestasinya. Dengan demikian handphone/smartphone memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Adapun hasil penelitian dari (Sobon et al., 2020), bahwa penggunaan smartphone pada siswa dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Dan menurut hasil penelitian dari (Utara & Sumendap, 2022) bahwa penggunaan smartphone memiliki pengaruh positif dan negatif tergantung bagaimana siswa dalam menggunakannya.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka penulis mengajukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Santri dan Santriwati Tingkat MA Pondok Pesantren Pembangunan Muhammadiyah Tana Toraja”.

Masalah

Apakah smartphone berpengaruh pada prestasi belajar santri dan santriwati tingkat Madrasah aliyah pesantren pembangunan Muhammadiyah Tana Toraja.

Tujuan

Untuk mengetahui apakah smarthphone memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar santri dan santriwati tingkat Madrasah aliah yang bernama pesantren pembangunan muhammadiyah Tana Toraja.

LANDASAN TEORI

Pengertian *Smartphone*

Definisi dari Penggunaan *Smartphone* yang diambil dari Kamus Besar bahasa Indonesia dari segi penggunaan maka dapat bermakna suatu proses, tahapan dalam melakukan sesuatu, dengann kata lain biasa di sebut pemakaian. Penggunaan ialah proses dalam pemakaian atau sperti contohnya sarana dan prasarana serta barang tertentu. Backer (Etnanta & Irhandayaningsih, 2017) menyebut bahwa “*smartphone* merupakan telepon yang didalam terdapat tekhnologi canggi dan modern dari segi fungsi serta cara penggunaannya telepon yang menyatukan kemampuan-kemampuan terdepan, yang menjadi kecanggihan dari *smartphone* yang memiliki fitur-fitur yang sangat memudahkan dalam mengakses apapun.(Sridanti, 2018) mengatakan “*smartphone* ialah telepon yang memiliki fitur-fitur yang melebihi atau diluar kemampuan dasar manusia dalam melakukan komunikasi atau panggilan. Dengan itu dapat digunakan untuk semua jenis telepon yang dapat terkoneksi dengan baik.

Manfaat *Smartphone*

Hadirnya kecanggihan teknologi berupa *smartphone* ini diyakini dapat mempunyai manfaat dengan kemudahan yang ditawarkan bagi si pengguna..Menurut Dedi (Sobry, 2017) manfaat yang dimaksud yakni :

- a. Komunikasi yang dilakukan orang sekitar bahkan yang terbentang jarak. *Smartphone* adalah merupakan tekhnologi modern yang dikembangkan dengan tekhnologi telepon tanpa kabel dengan menggunakan pesan suara, teks, dan layanan data.
- b. *Searching* pengetahuan. Mengetahui berbagai macam informasi serta ilmu dapat sangat mudah untuk diakses melalui akses internet serta efisiensi yang ditawarkan *smartphone* dengan begitu pula kecepatan proses yang hadir dalam tekhnologi ini. Didukung oleh ;inl atau internet dengan segala kemudahan yang menadi daya tarik.
- c. Hiburan . *Smartphone* dilengkapi dengan fitur hiburan yang bahkan merangkum hampir semua fitur tekhnologi. Terdapat banyak tayangan film video, foto, serta games dan memutar musik sesuai yang diinginkan dan dapat dengan mudah didapat di internet.
- d. Aplikasi. Pengaplikasian *smartphone* yang didukung banyaknya aplikasi yang dapat di buka baik internet maupun aplikasi yang notabene offline sesuang apa sistem yang dibutuhkan.
- e. O-posmartphone yang besar bisa berfungsi sebagai media penyimpanan data file merupakan salah satu kelebihan yang ditawarkan *smartphone* dengan fisik yang kecil dapat menyimpan file serta data yang banyak.
- f. Petunjuk arah. Atau biasa dikenal dengan gps dapat dengan mudah bagi pengguna dalam menemukan alamat yang sedang dicari memalui *smartphone*.

Dampak Positif *Smartphone*

Ada banyak hal yang dapat menjadi hal positif yang ditimbulkan bukan hanya hal negatif yang ditimbulkan dari *smartphone* ini, hal positif tersebut Menurut (Sobry,

2017) dampak penggunaan *smartphone* yaitu :

- a. Meningkatkan ketajaman penglihatan, dengan penggunaan *smartphone* yang baik dan tidak berlebihan dapat merangsang penglihatan anak melalui game action.
- b. Mendorong anak untuk mengikuti perkembangan teknologi terbaru. Seorang anak yang menjadi pengguna *smartphone* dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi modern.
- c. Mendukung aspek akademis. Dengan adanya teknologi anak dapat dengan menggunakan gadget untuk mencari tahu tentang pembelajaran apapun itu melalui internet. Jadi tidak perlu lagi mencari didalam buku atau harus membeli buku baru lagi atau harus mendatangi guru atau menunggu waktu sekolah untuk mengetahui sesuatu.
- d. Meningkatkan kemampuan berbahasa. Dapat menambah dialektika berbahasa dengan terbiasa mendengar, membaca atau mendengar bahasa yang ada didalam gadget baik dalam game ataupun didalam situs internet.

Dampak Buruk Smartphone

Dengan penggunaan gadget yang berlebihan dan tanpa pengawasan dari orang tua dapat menimbulkan hal negatif dari segi kesehatan maupun soal aspek sosial. Menurut Iswidharmanjaya (2014,16) dampak buruk penggunaan *smartphone* sebagai berikut:

Menjadi *introvert*, anak yang mulai ketrgantungan *smartphone* akan menyita hampir seluruh fokusnya dalam menggunakan *smartphone*. Ketergantungan pada gadget akan merasa lebih nyaman dengan gadget dibanding manusia.

- a. Kesehatan terganggu, Penggunaan yang tidak dalam batas normal dapat mengganggu kesehatan pengguna khususnya kesehatan mata. Efek dari terlalu lama didepan layar dapat mengalami kelelahan mata hingga menyebabkan mata minus.
- b. Insomnia atau susah sekali untuk tidur ketika malam hari. Hal ini sering terjadi lantaran terlalu asyik dengan bermain gadget. Dengan itu sengal untuk meninggalkan gadgetnya serta lupa akan waktu karena terlalu asyik bermain gadget.

Indikator Penggunaan Smartphone

Ada beberapa faktor- faktor dari penggunaan *smartphone* dapat dilihat dari aspek fungsi dan ragam aplikasi yang terdapat pada *smartphone*, memaksimalkan dari tujuan dari fitur yang ditawarkan, serta kapasitas pengaplikasian *smartphone* tersebut (Dewanti, 2016, hlm. 129)

Berikut dimensi dan ukuran pada penggunaan *smartphone* :

- a. Menguasai dari aspek kegunaan serta ragam *smartphone*
- b. Tentunya pintar dalam memakai *smartphone*
- c. Total jumlah dari pemakaian *smartphone* tersebut
- d. Dapat dengan baik memaksimalkan fungsi dari aplikasi yang ada bahkan dalam hal mendapatkan uang.

Pengertian Prestasi

Kata prestasi sendiri itu muncul atau diambil turunan bahasa belanda yaitu “prestatie” yang dapat dijabarkan sebagai hasil dari apa yang telah dilakukan. Tetapi hasil yang dimaksud itu ada batasan standar indikator yang harus di penuhi untuk dikatakan

prestasi.

Dari banyaknya penjabaran di atas serta banyak lagi lainnya maka kita dapat menyimpulkan suatu hal bahwasannya prestasi itu sendiri yakni efek dari apa yang diraih yang merupakan tujuan kita dan membuat kita merasakan puas terhadap apa yang diraih setelah melewati banyak proses. Dalam hal ini pencapaian yang dimaksud tidak terlepas dari intelektualitas sebagai masyarakat ilmiah dalam meraih apa yang menjadi tuntutan ketika menyandang status siswa dalam sekolah sesuai apa yang di rancang dalam kurikulum yang diterapkan pada sekolah atau satuan pendidikan yang bersangkutan.

Pengertian Prestasi Belajar

Dalam (Suparyanto dan Rosad, 2020) Prestasi belajar dapat dijelaskan dengan menjelaskan dari kedua kata yang terkait. Makna dari masing-masing kata tersebut yang memiliki makna berbeda namun saling berkaitan dalam hal pendidikan.

Makna prestasi sebenarnya berasal dari bahasa asing dari negara yang pernah menjajah kita yang kemudian diambil dari salah satu kata yaitu *Prestatie*, yang berarti hasil usaha. Secara harfiah prestasi diartikan sebagai hasil yang dapat dicapai (dilakukan, dikerjakan)

Belajar mendapatkan pengertian bahwasannya dimana proses yang membagikan ilmu apa yang di ketahui serta yang dimiliki untuk disalurkan kepada muridnya dimana murid tersebut bertugas menyerap ilmu dari apa yang telah diberikan oleh sang guru sesuai kurikulum yang di jalankan oleh sekolah atau instansi tersebut

Dari beberapa penjabaran diatas maka dapat dirangkum prestasi belajar adalah apa yang telah digapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Menurut Nana Sudjana dalam (Suparyanto dan Rosad, 2020) prestasi belajar harus mencakup aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Macam-Macam Prestasi Belajar

Macam-macam prestasi belajar didefinisikan sebagai tahapan kemampuan siswa dalam belajar yang ditandai dengan tingkat pencapaian prestasi. Nana sujana dalam (Suparyanto dan Rosad, 2020) mengemukakan bahwa: “pada prinsipnya, indikasi dari belajar yang relevan meliputi dalam bentuk aspek psikologis yang menjadi efek dari pengalaman dan proses belajar siswa”. berdasar hal tersebut maka:

a. Prestasi yang bersifat kognitif (ranah cipta)

Prestasi yang bersifat kognitif yaitu: bagaimana seseorang dapat melakukan analisa terhadap segala sudut pandang baik dari segi pengamatan dan pandangan yang universal.

Hipotesis

Dari teori dan penelitian relevan, penulis merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

- a. Hipotesa alternatif (Ha) ;** Diduga *smartphone* itu ada pengaruhnya yang signifikan dengan prestasi belajar santri dan santriwati pada tempat penelitian
- b. Hioposa Nol (Ho) :** Diduga *smartphone* tidak berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar santri dan santriwati pada sekolah tersebut.

METODELOGI

Kebenaran informasi tersebut tergantung dari baik atau tidaknya alat pengikhtisar data atau pengukuran objek variabel penelitian. Uji validitas mengukur keabsahan atau keberadaan kuesioner.

Adapun rumus yang dapat digunakan dalam memperoleh hasil sesuai yang

diinginkan adalah sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum x \cdot y - (\sum x) \cdot (\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

R_{xy} : hubungan x dan y

N : Total responden

$\sum xy$: Total perkalian skor x dan y

$\sum x$: Keseluruhan skor x

$\sum x^2$: Total seluruh kuadrat skor x

$\sum y$: skor y

$\sum y^2$: Keseluruhan kuadrat skor y

Setelah di konversikan kedalam formula yang ada selanjutnya di sesuaikan dengan dasar acuan yang ada pada tabel yang menggunakan tingkat signifikan 5%. apabila nilai yang diperoleh lebih besar dari tabel, berarti dari pertanyaan atau pernyataan yang ada di kuesioner memiliki sangkutan signifikan dengan nilai keseluruhan (item kuesioner dinyatakan valid). Jika r-hitung lebih kecil dari r-tabel, maka *item* pertanyaan dalam kuesioner tidak bersangkutan signifikan terhadap total keseluruhan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bagian ini penulis akan menjabarkan serta mendefinisikan hasil penelitian yang telah dilakukan. Maksud dari karya ilmiah ini yakni untuk melihat efek dari *smartphone* terhadap kualitas intelektual santri dan MA Santriwati Muhammadiyah Tanah Toraja. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan cara angket sering juga disebut dengan kuesioner selanjutnya dievaluasi melalui skala Likert, kemudian data keluaran dari kuesioner tersebut akan diolah oleh aplikasi SPSS 25.0. Namun sebelum membahas hasil pengolahan data SPSS 25.0, alangkah baiknya mengetahui terlebih dahulu karakteristik subjek (responden) penelitian ini.

Karakteristik Responden

a. Umur

Tabel 3. Umur Responden

		Umur			
		Frekuensi	Persentase	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	15 tahun	15	29.4	29.4	29.4
	16 tahun	23	45.1	45.1	74.5
	17 Tahun	13	25.5	25.5	100.0
	Total	51	100.0	100.0	

Sumber data : SPSS 25.

Dari table 3 yang terlampir sebelumnya, dapat kita amati bersama para responden pada penelitian ini ialah siswa yang berumur 15 tahun sejumlah 15 orang, dan yang berumur 16 tahun sejumlah 23 orang, serta yang berusia 17 tahun total 13 orang.

a. Kelas

Tabel 4. Kelas Responden

Kelas					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	X	15	29.4	29.4	29.4
	XI	23	45.1	45.1	74.5
	XII	13	25.5	25.5	100.0
	Total	51	100.0	100.0	

Sumber data : SPSS 25.0

Pada tabel yang terlampir 4 diatas, dapat dicermati bahwa kelas responden pada penelitian ini untuk kelas X sebanyak 15 orang, kelas XI sebanyak 23 orang, XII sebanyak 13 orang.

b. Jenis Kelamin

Tabel 5. Jenis Kelamin Responden

Kelamin					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-Laki	31	60.8	60.8	60.8
	Perempuan	20	39.2	39.2	100.0
	Total	51	100.0	100.0	

Sumber data : SPSS 25.0

Pada Tabel 5 diatas, dapat dilihat bahwa jenis kelamin para responden pada penelitian ini ialah laki – laki sebanyak 31 orang dan perempuan sebanyak 20 orang.

c. Jenis Kelamin

Tabel 6. Jenis Smartphone

JenisHP					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Xiomi/Redmi	7	13.7	13.7	13.7
	Realmi	4	7.8	7.8	21.6
	Oppo	14	27.5	27.5	49.0
	Vivo	15	29.4	29.4	78.4
	Samsung	11	21.6	21.6	100.0
	Total	51	100.0	100.0	

Sumber data : SPSS 25.0

Pada Tabel 6 diatas, dapat dilihat bahwa jenis smartphone para responden pada penelitian ini ialah Xiomi/Redmi sebanyak 7 orang, Realmi sebanyak 4 orang, Oppo sebanyak 14 orang, Vivo sebanyak 15 orang, Samsung sebanyak 11 orang.

B. Uji Validitas

Validitas adalah melihat kebenaran tepat atau tidaknya apa yang menjadi fokus kajian penelitian peneliti. Uji validitas ini biasa dipakai untuk mengetahui kebenaran keabsahan bagian pernyataan dalam menjabarkan variabel yang diangkat. Misal dalam hitung diatas dari r-tabel/r-kritis (0,239), berarti bagian atau kuesioner berhubungan signifikan dengan nilai total (item pertanyaan yang dinyatakan wajar). Jika r-hitung kurang dari r-tabel/r-kritis (0,239), maka pertanyaan dalam kuesioner tidak berkorelasi signifikan dengan skor total (pertanyaan dalam kuesioner dinyatakan valid).

C. Uji Validitas Variabel Smartphone (X)

Tabel 7. Uji Validitas Smartphone (X)

Smartphone	r-kritis	Keofisien Validitas	Keterangan
XP1	0.239	0.292	Valid
XP2	0.239	0.281	Valid
XP3	0.239	0.342	Valid
XP4	0.239	0.335	Valid
XP5	0.239	0.306	Valid
XP6	0.239	1	Valid
XP7	0.239	0.584	Valid
XP8	0.239	0.749	Valid

Dapat dilihat pada tabel diatas, seluruh opsi pernyataan pada variabels (X) dinyatakan valid. Hal tersebut didukung oleh teori yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa Ketika r -hitung lebih besar dari pada r -table maka opsi pernyataan tersebut dinyatakan valid.

a. Uji Validitas Prestasi Belajar (Y)

Tabel 8. Uji Validitas Prestasi Belajar (Y)

Smartphone	r-kritis	Keofisien Validitas	Keterangan
YP1	0.239	0.294	Valid
YP2	0.239	0.319	Valid
YP3	0.239	0.428	Valid
YP4	0.239	0.554	Valid
YP5	0.239	0.470	Valid
YP6	0.239	1	Valid

Dapat dilihat pada tabel diatas, seluruh opsi pernyataan pada variabels (Y) dinyatakan valid. Hal tersebut didukung oleh teori yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa Ketika r -hitung lebih besar dari pada r -table maka opsi pernyataan tersebut dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Dalam mengukur reliabel, kalau nilai yang didapatkan adalah 0,6 maka nilai tersebut dapat dipastikan konsisten ataupun reliabel secara perhitungan statistik. suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai cronbach Alpha $>0,6$.

a. Uji Reliabilitas Variabel Smartphone (X)

Tabel 9. Uji Reliabilitas Smartphone (X)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.703	8

Sumber data : SPSS 25.0

Dilihat dari table diatas, variable *smartphone* (X) memiliki nilai *cronbach's alpha* sebesar 0.702 dimana nilai tersebut lebih besar daripada 0.6. maka dapat dikatakan variable (X) adalah reliabel.

b. Uji Reliabilitas Variabel Prestasi Belajar (Y)

Tabel 10. Uji Reliabilitas Prestasi Belajar (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.835	6

Sumber data : SPSS 25.0

Dilihat dari table diatas, variable Prestasi Blajar (Y) memiliki nilai *cronbach's alpha* sebesar 0.835 nilai tersebut lebih besar daripada 0.6. maka dapat dikatakan variable (Y) adalah reliabel.

Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis ini dipakai dalam mengukur apakah terdapat pengaruh antara *Smartphone* (X) Terhadap Prestasi Belajar (Y). persamaan regresinya ialah $Y = a + bX + e$. Dimana Y = variable terikat prestasi belajar, a = kostanta, b= koefisien regresi, dan e = standar error.

Tabel 11. Analisis Regresi Linier Sederhana

Coefficients ^a							
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics
		B	Std. Error	Beta			Tolerance
1	(Constant)	8.969	3.126		2.869	.006	
	Smartphone (x)	.492	.100	.575	4.925	.000	1.000

Sumber data : SPSS 25.0

Dari tabel *coefficient* korelasi menunjukkan bahwa persamaan regresi linier sederhana untuk memperkirakan prestasi belajar dipengaruhi oleh *smartphone* adalah sebagai berikut :

$$Y = 8.969 + 0.492X + 0.100$$

Berdasarkan persamaan diatas maka dapat disimpulkan bahwa , jika penggunaan *Smartphone* (X) menignkat 1 poin / 1% maka diprediksi prestasi belajar (Y) akan meningkat sebesar 0.492 dan hal ini juga menggambarkan bahwa *smartphone* berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa.

Uji Hipotesis Simultan (Uji t)

Uji ini digunakan dalam membuktikan berpengaruh parsial *smartphone* (X) dengan prestasi akademik (Y). indikasi pengujian menggunakan uji ini ialah menyandingkan taraf signifikannya nilai sigma t dengan ($\alpha = 0,05$) serta menyandingkan nilai t dalam tabel ketetapan . Aturan ini dalam memperoleh angka dalam tabel adalah dengan memakai rumus $t_{tabel} = t_{\alpha/2}$:

n-k-1). Dari hasil perhitungan dengan memperhatikan distribusi ttabel diperoleh nilai ttabel sebesar 2,009.

Tabel 12. Uji t (Parsial)

Coefficients ^a							
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics
		B	Std. Error	Beta			Tolerance
1	(Constant)	8.969	3.126		2.869	.006	
	Smartphone (x)	.492	.100	.575	4.925	.000	1.000

Sumber data : SPSS 25.0

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa t hitung memiliki nilai sebesar 4.925 yang > dari F table (2.009) dan signifikansi memiliki nilai 0.000. < dari 0.05. Nilai tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan antara *smartphone* terhadap prestasi belajar santri/santriwati. Dengan ini Ha diterima dan Ho ditolak.

Pembahasan

Smartphone atau yang lebih sering disebut dengan telepon pintar merupakan evolusi dari telepon genggam biasa menjadi telepon genggam yang memiliki banyak fungsi lebih dari sekedar menelepon dan mengirim pesan singkat ke pengguna telepon lainnya. Smartphone atau telepon pintar saat ini sudah menjadi barang yang tidak terpisahkan dan menjadi milik hampir semua orang saat ini, mulai dari orang tua, remaja bahkan anak-anak yang baru mulai terbiasa dengan smartphone.

Di era modern saat ini, banyak tantangan bagi siapa saja, terutama siswa, untuk mencapai kesuksesan dan prestasi akademik. Salah satu tantangan besar adalah dampak penggunaan *smartphone*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan, t ini memiliki nilai 4925 > dari tabel F(2009) dan memiliki nilai signifikan 0000. < dari 0,05. Nilai tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara *smartphone* terhadap prestasi akademik santri di Pesantren Muhammadiyah Tana Toraja. Jika penggunaan *smartphone* dalam proses pembelajaran meningkat maka prestasi akademik siswa juga akan meningkat.

meningkatkan. Sebaliknya jika penggunaan *smartphone* dalam proses pembelajaran berkurang maka tingkat prestasi belajar siswa juga akan menurun. Dengan demikian hipotesis yang telah dikemukakan sebelumnya, Ha diterima dan H0 ditolak. Hal ini didukung dan sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya oleh (Alifzal et al., 2018), bahwa 70% aplikasi handphone sebagai media pembelajaran sejarah sangat baik dan menggunakan mobile active dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan prestasinya. Dengan demikian, handphone/smartphone berdampak pada hasil belajar siswa. Hasil penelitian (Sobon et al., 2020) bahwa penggunaan *smartphone* siswa dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dan menurut hasil penelitian (Utara & Sumendap, 2022) bahwa penggunaan *smartphone* memiliki pengaruh yang positif. dan efek negatif tergantung pada bagaimana siswa menggunakan.

Kesimpulan

Dari hasil analisa data dalam data penelitian yang telah dilaksanakan, memperoleh kesimpulan bahwasannya smartphone berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi akademik santri di Pesantren Muhammadiyah Tana Toraja. Hal ini dibuktikan dengan nilai t hitung dengan nilai 4925 > dari tabel F(2009) dan nilai signifikan 0000.< dari 0,05. Jika penggunaan smartphone dalam proses pembelajaran meningkat maka prestasi akademik siswa juga akan meningkat. Sebaliknya jika penggunaan smartphone dalam proses pembelajaran berkurang maka tingkat prestasi belajar siswa juga akan menurun. Dengan demikian hipotesis yang telah dikemukakan sebelumnya, H_a diterima dan H_0 ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifzal, F., Drs. Budi Purnomo, M. Hum., M. P., & Nelly Indrayani, S. Hum., M. H. (2018). Pengaruh penggunaan handphone terhadap prestasi belajar sejarah siswa kelas X IPS SMA PGRI 2 Kota Jambi. 1–15.
- Arif, M. (2015). *Individualisme Global Di Indonesia (Studi Tentang Gaya Hidup Individualis Masyarakat Indonesia di Era Global)*. IAIN Kediri Press.
- Dewanti, Tania Clara, Widada Widada, and Triyono Triyono. "Hubungan antara keterampilan sosial dan penggunaan gadget smartphone terhadap prestasi belajar siswa SMA Negeri 9 Malang." *Jurnal kajian bimbingan dan konseling* 1.3 (2016): 126-131.
- Etnanta, Y., & Irhandayaningsih, A. (2017). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap minat baca siswa sma negeri 1 semarang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 6(1), 371–380.
<https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/23095>
- Imron, Riyanti. "Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan." *Jurnal Ilmiah Keperawatan Sai Betik* 13.2 (2018): 148-154.
- Pasulu, M., Irfan, A., Pahmi, A. A., & Thalib, L. (2023). The Effect of Job Satisfaction and Work Motivation on Employee Performance through Work Discipline at the Regional Secretariat of East Luwu Regency
- Sobon, K., Mangundap, J. M., & Walewangko, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Mapanget Kota Manado. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 3(2), 97–106.
<https://doi.org/10.36379/autentik.v3i2.38>
- Sobry, M. G. (2017). Peran Smartphone Terhadap Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak. M.Gustian Sobry, 2(2), 24–29. <http://jurnal.iicet.org/index.php/jpgi/article/view/222>
- Sridanti. (2018). apa pengertian smartphone dan sejarah.
- Syam, A. H., & Irfan, A. (2023). Pengaruh Kedisiplinan dan Kompetensi Terhadap Peningkatan Kinerja Guru Pada Madrasah Ibtidaiyah (MI) DDI Kabupaten Mamasa. *Jurnal Online Manajemen ELPEI*, 3(1), 521-532.
- Utara, N. H., & Sumendap, F. (2022). Pengaruh Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeeri 5 Halmahera Utara Flora Sumendap Guru SMA Negeri 5 Halmahera Utara. 8(July), 390–395.