

# **PENGARUH PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP KEPRIBADIAN DAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMK NEGERI 3 PALU**

**M. Iksan Kahar**  
**Universitas Muhammadiyah Palu**  
**(iksankahar952@gmail.com/085290306111)**

## **ABSTRACT**

This thesis contains a formulation of the problem is the influence of the use of smartphones against the personality of the students in the subjects of Islamic education in SMK Negeri 3 Palu and whether there influence the use of smartphones against learners learning activities on subjects of Islamic Education in SMK Negeri 3 Palu. Research data that has been collected with the help of computer programs using the Statistical Product and Service Solution (SPSS) and analyzed using simple linear regression formula. Research testing using the test of normality, linearity, multicollinearity, heteroskedastisitas, and test the hypothesis of the data.

The results showed that, the first significant difference between the use of smartphones on the personality of students in SMK Negeri 3 Palu. The results of this study indicate the contribution the influence of the independent variable (X) is the use of smartphones to the dependent variable (Y<sub>1</sub>) is the personality of students by 1.1% while the rest influenced by other variables. Secondly, a significant difference between the use of smartphones to the learning activities of students on the subjects of Islamic Religious Education at SMK Negeri 3 Palu. The results of this study indicate the contribution the influence of the independent variable (X) is the use of smartphones to the dependent variable (Y<sub>2</sub>) is the activity of learners in the subject of Islamic education by 7% while the rest influenced by other variables.

The implication of this research are expected to be beneficial and contribute to the world of education and the advancement of science in particular subjects of Islamic religious education in identifying the personality and learning activities students associated with the use of smartphones. as well as information materials for educators in the face of conditions of the learner already can not be separated from the smartphone device.

## **Pendahuluan**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ditandai dengan kemajuan di bidang media informasi, komunikasi dan teknologi pada saat ini telah berjalan begitu pesat, sehingga dalam menempatkan suatu bangsa pada kedudukan sejauh mana bangsa tersebut maju didasarkan atas seberapa jauh bangsa itu menguasai bidang tersebut. Kemajuan teknologi, informasi, dan komunikasi merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi teknologi, informasi, dan komunikasi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan.

Komunikasi merupakan kebutuhan manusia dan sangat dibutuhkan untuk memperoleh atau memberi informasi kepada orang lain. Kebutuhan untuk mendapatkan informasi semakin meningkat sehingga manusia membutuhkan alat perantara dalam melakukan komunikasi yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun mereka berada. Ada beberapa teori yang dapat digunakan berkaitan

dengan teori komunikasi dan media massa, namun pada hal ini peneliti hanya akan menggunakan teori *uses and gratifications* yang biasa disebut juga teori penggunaan dan pemenuhan kebutuhan. Teori *uses and gratifications* menunjukkan bahwa yang menjadi permasalahan utama bukanlah media mengubah sikap dan perilaku manusia, tetapi bagaimana media memenuhi kebutuhan pribadi dan sosial manusia. Manusia dianggap secara aktif dan sengaja menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan dan mempunyai tujuan.

Fenomena yang terjadi saat ini mulai menarik terkait dengan penggunaan *handphone* yaitu dengan inovasi dari beberapa perusahaan-perusahaan besar untuk melahirkan sebuah *handphone* yang *smart*. *Smartphone* (telepon cerdas) yang dianggap dapat mengerti kebutuhan-kebutuhan manusia. Kegunaan *smartphone* yang semula hanya berfungsi untuk membantu manusia dalam berkomunikasi dari jarak jauh kini telah bergeser. Saat ini, *smartphone* lebih cenderung bersifat sebagai *lifestyle*. Meskipun fungsi untuk membantu berkomunikasi dari jarak jauh masih berjalan, namun kegunaan *smartphone* berkembang jauh lebih pesat.

Berdasarkan survei, Indonesia menduduki peringkat kelima sebagai negara dengan pengguna *smartphone* terbanyak di dunia. Menurut Martin Niens, *digital specialist* dari Arcade mengatakan bahwa Jumlah pengguna ponsel pintar Indonesia terus meningkat setiap tahunnya seiring meningkatnya gaya hidup masyarakat modern. Martin melanjutkan, sekitar 80 persen dari masyarakat perkotaan di Indonesia memiliki perangkat ponsel khususnya *smartphone* atau ponsel pintar. Kondisi ini dalam pantauan Martin disebabkan kesadaran masyarakat di negara berkembang yang semakin meningkat akan akses informasi, juga sebagian besar menjadi sarana mengekspresikan diri di media sosial.<sup>1</sup>

Dewasa ini banyak remaja dikalangan peserta didik sudah hampir semua memiliki *smartphone*. *Smartphone* yang digunakan tidak hanya untuk berkomunikasi atau *Short Message Service* (SMS) saja, tetapi juga sudah meluas hingga penggunaan media sosial pada kalangan peserta didik. Penggunaan *smartphone* dalam dunia pendidikan merupakan sebuah permasalahan yang perlu dikaji secara mendalam. *Smartphone* juga dapat bermanfaat bagi kalangan pelajar jika digunakan untuk kepentingan belajar. *Smartphone* yang dapat terhubung dengan layanan internet akan membantu peserta didik menemukan informasi yang dapat menopang pengetahuannya di sekolah. Namun pada kenyataannya sangat sedikit pelajar yang memanfaatkan pada aspek ini, *smartphone* yang mereka miliki umumnya untuk sms-an, memainkan game, mendengarkan musik, menonton video serta media sosial lainnya, sehingga hal tersebut bisa saja akan mengganggu aktivitas belajar peserta didik.

Seiring berkembangnya *smartphone*, ternyata situasi psikologi peserta didik juga mengalami reaksi beranekaragam. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, Peneliti melihat bahwa peserta didik di SMK Negeri 3 Palu lebih memilih memainkan *smartphone* dibandingkan dengan belajar. Peserta didik tidak fokus dan tidak konsentrasi dalam proses belajar. Bahkan hal tersebut dilakukan ketika Pendidik sedang menjelaskan materi pelajaran di sekolah. Kegemaran memainkan *smartphone* dapat menyita waktu Peserta didik untuk belajar dan mengerjakan tugas di sekolah.

## **Landasan Teori**

### **Pengertian *Smartphone***

---

<sup>1</sup>Indira Rezkisari, "Pengguna *smartphone* Indonesia peringkat kelima dunia" *Republika Online*. 02 November 2014. <http://www.republika.co.id/berita/trendtek/gadget/neeafh> (11 februari 2016).

*Smartphone* adalah perangkat yang memiliki *hardware* dan *software* yang lebih baik berdasarkan definisi, *hardware* bermanfaat sebagai penunjang kerja *smartphone* itu sendiri ketika digunakan untuk berbagai macam kebutuhan oleh penggunanya. Dari segi *software* ponsel pintar *smartphone* adalah perangkat teknologi modern yang sudah diketahui dapat menjalankan *software* dengan lebih baik. Manfaat utama dari kemampuan menjalankan *software* ini tentu adalah sebagai pembeda *smartphone* dari ponsel biasa. Contoh manfaat *smartphone* dari sisi *software* adalah tersedianya layanan akses data. Layanan ini dapat dimanfaatkan oleh setiap *smartphone* untuk memungkinkan penggunanya terhubung dengan konektivitas internet setiap saat dimanapun mereka berada.

### **Kepribadian Peserta Didik**

Kepribadian sangat mencerminkan perilaku seseorang. Dalam banyak segi, setiap orang adalah unik atau khas. Oleh karena itu, perlu adanya kerangka acuan untuk memahami dan menjelaskan tingkah laku diri sendiri dan orang lain. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori *big five personality* sebagai indikator dalam mengukur kepribadian seseorang. *Big Five* merupakan salah satu pendekatan yang digunakan untuk melihat kepribadian manusia melalui *trait* yang tersusun dalam lima dimensi kepribadian yang telah dibentuk dengan menggunakan analisis faktor.

*Big Five Personality* atau yang juga disebut dengan *Five Factor Model* oleh Costa & McRae dibuat berdasarkan pendekatan yang lebih sederhana. Di sini, peneliti berusaha menemukan unit dasar kepribadian dengan menganalisa kata-kata yang digunakan orang pada umumnya, yang tidak hanya dimengerti oleh para psikolog, namun juga orang biasa.<sup>2</sup> Menurut Mc Crae & Costa dalam Iskandar menyatakan bahwa kelima sifat dasar tersebut yaitu *extraversion*, *agreeableness*, *conscientiousness*, *neuroticism*, dan *openness*.<sup>3</sup>

#### *a. Extraversion*

Dimensi ini berhubungan dengan tingkat kenyamanan dalam sebuah hubungan, seseorang dengan kepribadian *ekstrovet* cenderung suka berteman, tegas dan ramah, sedangkan orang yang *introvet* cenderung pendiam, pemalu dan tenang. *Extraversion* dicirikan untuk menjadi percaya diri, dominan, aktif dan menunjukkan emosi yang positif, selain itu juga dikaitkan dengan kecenderungan untuk bersikap optimis. Pada dimensi ini cenderung dikaitkan dengan cara seseorang dalam menggunakan rasionalnya dan cara mengatasi permasalahannya.<sup>4</sup>

*Extraversion* memiliki tingkat motivasi yang tinggi dalam bergaul, menjalin hubungan dengan sesama dan juga dominan dalam lingkungannya. Seseorang yang memiliki tingkat *extraversion* yang tinggi dapat lebih cepat berteman daripada seseorang yang memiliki tingkat *extraversion* yang rendah.

#### *b. Agreeableness*

*Agreeableness* dapat berkarateristik mampu beradaptasi sosial yang baik mengindikasikan individu yang ramah, memiliki kepribadian yang selalu mengalah, menghindari sebuah konflik dan memiliki kecenderungan untuk mengikuti orang lain, seseorang yang memiliki *agreeableness* yang tinggi digambarkan sebagai seseorang yang memiliki *value* suka membantu, *forgiving*, dan penyayang.

---

<sup>2</sup>Iskandar, Lila Mautia dan Zulkarnain, *Penyesalan Pasca Pembelian ditinjau dari Big Five Personality*, Jurnal Psikologi Vol. 40, No. 1 (2013), 53.

<sup>3</sup>Ibid.

<sup>4</sup>Dimas Andika Pratama dkk., *Pengaruh Kepribadian Berdasarkan Big Five Personality Terhadap Kepuasan Kerja Karyawan Hotel*, Jurnal Gema Aktualita Vol. 1, No. 1 (2012), 60.

Seseorang yang memiliki tingkat *agreeableness* yang tinggi memiliki tingkat interaksi yang lebih tinggi dengan keluarga dan jarang memiliki konflik dengan teman yang berlawanan jenis kelamin.

c. *Neuroticism*

*Neuroticism* dapat dicirikan dengan kepemilikan emosi yang negatif seperti rasa khawatir, cemas, rasa tidak aman, dan labil. Seseorang yang memiliki tingkat yang rendah dalam dimensi ini akan lebih gembira dan puas terhadap hidup dibandingkan dengan seseorang yang memiliki tingkat *neuroticism* yang tinggi.<sup>5</sup>

*Neuroticism* menggambarkan seseorang secara emosional yang sangat labil, seperti juga teman-temannya yang lain, mereka juga mengubah perhatian menjadi sesuatu yang berlawanan. Seseorang yang memiliki tingkat *neuroticism* yang rendah cenderung akan lebih gembira dan puas terhadap hidup dibandingkan dengan seseorang yang memiliki tingkat *neuroticism* yang tinggi. Selain memiliki kesulitan dalam menjalin hubungan dan berkomitmen, mereka juga memiliki tingkat *self esteem* yang rendah.

d. *Conscientiousness*

*Conscientiousness* disebut juga *Lack of Impulsivity* orang yang tinggi dalam dimensi *conscientiousness* umumnya berhati-hati, dapat diandalkan, teratur dan bertanggung jawab. Orang yang rendah dalam dimensi *conscientiousness* atau impulsif cenderung ceroboh, berantakan, dan tidak dapat diandalkan.<sup>6</sup>

*Conscientiousness* mendeskripsikan kontrol terhadap lingkungan sosial, berpikir sebelum bertindak, menunda kepuasan, mengikuti peraturan dan norma, terencana, terorganisir, dan memprioritaskan tugas. Di sisi negatifnya trait kepribadian ini menjadi sangat kompulsif, dan membosankan. Tingkat *conscientiousness* yang rendah menunjukkan sikap ceroboh, tidak terarah serta mudah teralih perhatiannya.

e. *Openness*

*Openness* dimensi ini erat kaitannya dengan keterbukaan wawasan dan orisinalitas ide, mereka senang dengan informasi baru, dan juga mengacu pada bagaimana individu bersedia melakukan penyesuaian pada suatu ide atau situasi yang baru, mudah bertoleransi, memiliki kapasitas untuk menyerap informasi, fokus dan kreatif dan artistik. Orang yang rendah dalam dimensi ini umumnya dangkal, membosankan atau sederhana.<sup>7</sup>

*Openness* dapat membangun pertumbuhan pribadi. Pencapaian kreatifitas lebih banyak pada orang yang memiliki tingkat *openness* yang tinggi. Peserta didik yang memiliki tingkat *openness* yang tinggi memiliki rasa ingin tahu, terbuka terhadap pengalaman, kreatif, dan lebih mudah untuk mendapatkan solusi untuk suatu masalah. Kemudian skor *openness* yang rendah juga menggambarkan pribadi yang mempunyai pemikiran yang sempit, konservatif dan tidak menyukai adanya perubahan.

### **Aktivitas Belajar Peserta Didik**

Paul B. Diedrich membuat kegiatan-kegiatan atau aktivitas jasmani dan rohani yang dilakukan peserta didik di sekolah, meliputi:

- a. *Visual activities* seperti membaca, memperhatikan, gambar, demonstrasi, percobaan, dan sebagainya.

---

<sup>5</sup>Iskandar dan Zulkarnain, *Penyesalan Pasca Pembelian*, 54.

<sup>6</sup>J. Feist dan G. J. Feist, *Theories of Personality*, Edisi keenam (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), 305.

<sup>7</sup>Naila Ramadhani, *Adaptasi Bahasa dan Budaya Inventory Big Five*, Jurnal Psikologi Vol. 39, No. 2 (2012), 9.

- b. *Oral activities* seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan sebagainya.
- c. *Listening activities* seperti mendengarkan uraian, percakapan diskusi, musik, pidato, ceramah, dan sebagainya.
- d. *Writing activities* seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin, dan sebagainya.
- e. *Drawing activities* seperti menggambar, membuat grafik, peta, patron, dan sebagainya.
- f. *Motor activities* seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, berternak, dan lain sebagainya.
- g. *Mental activities*, seperti menangkap, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan, dan sebagainya.
- h. *Emotional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, dan sebagainya.<sup>8</sup>

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas yang terdiri dari aktifitas jasmani maupun rohani menyangkut aktifitas atau kegiatan peserta didik dalam belajar sebagaimana kegiatan pada umumnya, yaitu *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, drawing activities, motor activities, mental activities, emotional activities*. Peranan dari aktifitas-aktifas tersebut sangat penting dalam proses belajar, karena proses belajar merupakan kegiatan yang aktif dari subyek untuk memperoleh sesuatu yang baru dan perubahan keseluruhan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman-pengalaman, dan belajar adalah suatu proses dan bukan suatu hasil.

## **Metode Penelitian**

### **Jenis dan Rancangan Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian kuantitatif melalui pendekatan asosiatif kausal. Data-data yang diperoleh dari hasil angket mengenai penggunaan *smartphone* terhadap kepribadian dan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMK Negeri 3 Palu diolah menggunakan bantuan program komputer *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) dan dianalisis menggunakan rumus regresi linier sederhana, Pengujian penelitian dengan menggunakan uji normalitas, uji linearitas, uji multikolinearitas, uji heterokedaktisitas, uji hipotesis dan uji koefisien determinasi.

### **Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X dan XI yang beragama Islam di SMK Negeri 3 Palu berjumlah 1255 peserta didik. Berdasarkan penentuan jumlah sampel dengan menggunakan rumus slovin diperoleh jumlah sampel sebesar 92,61 dan dibulatkan menjadi 93 Peserta didik. Kemudian untuk menarik sampel dari populasi digunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Dalam penelitian ini, sampel dipilih dengan batasan yaitu peserta didik yang menggunakan dan memiliki *smartphone*.

## **Instrumen Penelitian**

### **Uji Validitas**

Uji validitas item atau butir dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan IBM SPSS *for windows* 21. Dengan ketentuan jika nilai *r* hitung lebih besar dari nilai *r* tabel maka angket tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya, jika nilai *r* hitung lebih

---

<sup>8</sup>Zakiah Dradjat, Dkk., *Metode Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Cet. I; Jakarta: Bumi Aksara, 1995), 138.

kecil dari nilai  $r$  tabel maka angket tersebut dinyatakan tidak valid.<sup>9</sup> Uji validitas merupakan uji statistik yang digunakan untuk menentukan seberapa valid suatu item pertanyaan mengukur variabel yang diteliti.

### **Uji Reliabilitas**

Imam Ghozali berpendapat bahwa variabel dinyatakan reliabel apabila nilai *cronbach's alpha*  $> 0,6$ .<sup>10</sup> Uji reliabilitas merupakan uji statistik yang digunakan untuk menentukan reliabilitas serangkaian item pertanyaan dalam kehandalannya mengukur suatu variabel.

### **Teknik Pengumpulan Data**

*Field Research* (riset lapangan), yakni suatu metode yang digunakan dalam mengumpulkan data dengan mengadakan penelitian di lapangan atau lokasi yang telah ditentukan. Pengumpulan data lapangan ini dilakukan melalui teknik sebagai berikut:

- a. Observasi, digunakan untuk mengumpulkan data yang sudah diamati secara langsung yang berkenaan dengan sarana dan prasarana, letak geografis dan aktivitas belajar peserta didik di SMK Negeri 3 Palu.
- b. Angket, digunakan untuk mengumpulkan data variabel tentang penggunaan *smartphone* terhadap kepribadian dan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam yang ditujukan kepada peserta didik di SMK Negeri 3 Palu.
- c. Wawancara, digunakan untuk mewawancarai langsung Kepala SMK Negeri 3 Palu dalam hal memperoleh data tentang gambaran umum mengenai profil dan sejarah berdirinya SMK Negeri 3 Palu.
- d. Dokumentasi, digunakan untuk mendapatkan data lapangan dengan jalan mencatat dan mengambil data-data dokumentasi yang umumnya terdapat di Kantor SMK Negeri 3 Palu.

### **Teknik Analisis Data**

#### **Uji Asumsi Klasik**

Setelah melakukan tahap di atas yang telah dikumpulkan, kemudian diuji terlebih dahulu untuk dapat dianalisis. Persyaratan yang harus dipenuhi adalah uji normalitas, uji linearitas, dan uji heterokedastisitas.

##### a. Uji Normalitas

Asumsi yang utama jika menggunakan statistik parametris, data yang digunakan harus berdistributor normal. Dalam penelitian ini, data setiap variabel diuji normalitas sebelum pengujian hipotesis dilakukan. Uji normalitas dilakukan menggunakan Uji *kolmogorov smirnov* dengan bantuan IBM SPSS for windows 21. Taraf signifikansi yang ditetapkan sebesar 0,05 dengan ketentuan jika signifikansi kurang dari 0,05 berarti data tidak normal. Uji normalitas dapat juga menggunakan uji normal *probability plot*.

##### b. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan dengan melihat signifikansi dari hasil uji Anova menggunakan bantuan IBM SPSS for windows 21. Dengan ketentuan jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka terdapat hubungan signifikan antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka tidak terdapat hubungan yang linier antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y).

---

<sup>9</sup>David D. Vaus, *Analyzing Social Science Data: 50 Key Problems in Data Analysis*, (Thousand Oaks: Sage Publication, 2002), 31-39.

<sup>10</sup>Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 19*, (Semarang: BP Universitas Diponegoro, 2011), 56.

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan dengan melihat output scatterplot dan juga uji Glejser menggunakan bantuan IBM SPSS for windows 21. Dengan ketentuan, jika nilai signifikansi > 0,05 maka tidak terjadi heteroskedastisitas. Sebaliknya, jika nilai signifikansi < 0,05 maka terjadi heteroskedastisitas.

**Uji Analisis Lanjut**

a. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis yang digunakan adalah analisis regresi sederhana dengan bantuan program komputer Statistical Product and Service Solution (SPSS). Hasilnya kemudian dimasukkan ke dalam persamaan regresi linier sederhana:

$$Y = a + b_1x$$

Keterangan:

- Y = Nilai yang diprediksikan
- a = Konstanta atau bilangan harga X = 0
- b = Koefisien Regresi
- x = Nilai variabel independen.<sup>11</sup>

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen (X) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen (Y), pengujian dilakukan menggunakan bantuan IBM SPSS for windows 21 dengan melihat uji signifikansi dan uji t. yakni membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05 dan membandingkan nilai  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$ .

c. Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Pengujian dilakukan menggunakan bantuan IBM SPSS for windows 21 dengan melihat output *Model Summary* pada kolom *R Square*.

**Hasil Penelitian**

**Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Kepribadian Peserta Didik di SMK Negeri 3 Palu.**

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap kepribadian peserta didik di SMK Negeri 3 Palu, maka dalam penelitian ini digunakan analisis statistik regresi linear sederhana. Namun, pengujian analisis statistik regresi linear sederhana memerlukan analisis prasyarat uji asumsi klasik. Uji asumsi klasik yang digunakan dalam penelitian ini, meliputi uji normalitas, uji linearitas, dan uji heteroskedastisitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data yang digunakan yaitu uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan IBM *Statistical Product and Service Solution (SPSS) for windows 21*. Adapun hasil uji normalitas disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 6  
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		x	y <sub>1</sub>
N		93	93
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	38,51	32,91
	Std. Deviation	3,698	3,610

<sup>11</sup>Karnadi Hasan, *Dasar-Dasar Statistik Terapan Bahan Mata Kuliah Statistika Pendidikan*, (Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo, 2009), 37.

Most Extreme Differences	Absolute Positive	,067	,072
	Negative	,055	,066
Kolmogorov-Smirnov Z		-,067	-,072
Asymp. Sig. (2-tailed)		,648	,697
		,794	,717

Tabel di atas, hasil uji *kolmogorov smirnov* untuk penggunaan *smartphone* memberikan nilai 0,648 dengan probabilitas 0,794 jauh di atas  $\alpha = 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji *kolmogorov smirnov* untuk kepribadian peserta didik memberikan nilai 0,697 dengan probabilitas 0,717 jauh di atas  $\alpha = 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut juga berdistribusi normal.

## 2. Uji Linearitas

Tabel 7  
Uji Linearitas Regresi  
ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	13,274	1	13,274	1,019	,315 <sup>b</sup>
	Residual	1185,521	91	13,028		
	Total	1198,796	92			

Tabel di atas, digunakan untuk menentukan taraf signifikansi atau linearitas regresi, jika nilai sig. > 0,05 maka, model regresi adalah linier. Sebaliknya, jika nilai sig. < 0,05 maka, model regresi tidak linier. Hasil pengolahan data diperoleh bahwa pada kolom terakhir nilai signifikan 0,315 > 0,05, artinya nilai model regresi linear memenuhi kriteria linearitas. Sehingga, dapat dikatakan bahwa nilai signifikansi > 0,05 maka terdapat hubungan signifikan antara variabel independen dan variabel dependen.

## 3. Uji Heteroskedastisitas

Tabel 8  
Uji Glejser  
Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	28,954	3,937		7,355	,000
	x	,103	,102	,105	1,009	,315

Berdasarkan output di atas diketahui bahwa nilai signifikansi variabel independen (X) sebesar 0,315 lebih besar dari 0,05, artinya tidak terjadi heteroskedastisitas.

## 4. Analisis Regresi Linear sederhana

Tabel 9  
Hasil Perhitungan Regresi Menggunakan SPSS  
Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t
-------	-----------------------------	---------------------------	---



		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	28,954	3,937		7,355
	x	,103	,102	,105	1,009

Berdasarkan tabel di atas, hasil perhitungan dapat diketahui bahwa nilai  $\alpha = 28,954$  dan nilai  $b = 0,103$ . Nilai-nilai tersebut dimasukkan ke dalam persamaan regresi linear sederhana, yaitu:

$$Y = \alpha + b_1x$$

$$Y = 28,954 + (0,103) x$$

$$Y = 28,954 + 0,103 x$$

Persamaan regresi di atas dapat dijelaskan sebagai berikut :

- Konstanta regresi linear sebesar 28,954 artinya jika penggunaan *smartphone* ( $x$ ) nilainya adalah 0 (nol), maka hasil kepribadian peserta didik ( $y_1$ ) nilainya positif sebesar 28,954.
- Koefisien regresi linear sebesar 0,103 menunjukkan bahwa saat penggunaan *smartphone* mengalami kenaikan 1, maka kepribadian peserta didik mengalami kenaikan sebesar 0,103. Ini menunjukkan bahwa terdapat koefisien regresi yang positif antara penggunaan *smartphone* terhadap kepribadian peserta didik, semakin tinggi penggunaan *smartphone* maka semakin meningkatkan kepribadian peserta didik.

#### 5. Uji Hipotesis

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen (X) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen (Y). Pengujian menggunakan tingkat signifikansi 0,1 dan 2 sisi.

Berdasarkan output program SPSS, didapat nilai t-hitung sebesar 7,355 kemudian dibandingkan dengan nilai t-tabel uji dua sisi menggunakan rumus kebebasan:  $df = n - k$ ,  $df = 93 - 2 = 91$ , untuk melihat nilai t-tabel menggunakan microsoft excel dengan cara mengetik =TINV(0,1;91) kemudian Enter, maka hasilnya sebesar 1,661. Karena t-hitung bernilai positif jadi menggunakan uji t-statistik bernilai positif. Dari perhitungan t-tabel menggunakan microsoft excel diketahui bahwa nilai t-tabel sebesar 1,661 artinya Nilai t-hitung (7,355) > t-tabel (1,661), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

#### 6. Koefisien Determinasi

Tabel 10  
Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,314 <sup>a</sup>	,098	,089	2,516

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa nilai  $R^2$  pada tabel R Square sebesar 0,098, artinya persentase sumbangan pengaruh positif penggunaan *smartphone* terhadap kepribadian peserta didik sebesar 9,8%.

Tabel 11  
Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,257 <sup>a</sup>	,066	,056	2,470

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa nilai  $R^2$  pada tabel R Square sebesar 0,066, artinya persentase sumbangan pengaruh negatif penggunaan *smartphone* terhadap kepribadian peserta didik sebesar 6,6%.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengaruh positif penggunaan *smartphone* terhadap kepribadian peserta didik lebih besar daripada pengaruh negatifnya. Hal ini dapat dilihat pada hasil persentase pengaruh positif sebesar 9,8% sedangkan pengaruh negatif sebesar 6,6%.

**Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 3 Palu.**

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 3 Palu, maka dalam penelitian ini digunakan analisis statistik regresi linear sederhana. Namun, pengujian analisis statistik regresi linear sederhana memerlukan analisis prasyarat uji asumsi klasik.

1. Uji Normalitas

Model regresi yang baik adalah memiliki distribusi data normal. Uji normalitas data yang digunakan yaitu uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan IBM SPSS *for windows* 21. Adapun hasil uji normalitas disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 12  
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		x	y <sub>2</sub>
N		93	93
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	38,51	36,65
	Std. Deviation	3,698	5,389
Most Extreme Differences	Absolute	,067	,067
	Positive	,055	,047
	Negative	-,067	-,067
Kolmogorov-Smirnov Z		,648	,643
Asymp. Sig. (2-tailed)		,794	,803

Dari tabel di atas, hasil uji *kolmogorov smirnov* untuk penggunaan *smartphone* memberikan nilai 0,648 dengan probabilitas 0,794 jauh di atas  $\alpha = 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji *kolmogorov smirnov* untuk aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan nilai 0,643 dengan probabilitas 0,803 jauh di atas  $\alpha = 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut juga berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Tabel 13  
Uji Linearitas Regresi  
ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	186,906	1	186,906	6,844	,010 <sup>b</sup>
	Residual	2485,194	91	27,310		
	Total	2672,100	92			

Tabel di atas, digunakan untuk menentukan taraf signifikansi atau linearitas regresi, jika nilai sig. > 0,05 maka, model regresi adalah linear. Sebaliknya, jika nilai

sig. < 0,05 maka, model regresi tidak linier. Hasil pengolahan data diperoleh bahwa pada kolom terakhir nilai signifikan 0,010 > 0,05, artinya nilai model regresi linear memenuhi kriteria linearitas. Sehingga, dapat dikatakan bahwa nilai signifikansi > 0,05 maka terdapat hubungan signifikan antara variabel independen dan variabel dependen.

### 3. Uji Heteroskedastisitas

Tabel 14  
Uji Glejser

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	21,805	5,700		3,826	,000
	x	,385	,147	,264	2,616	,010

Berdasarkan output di atas diketahui bahwa nilai signifikansi variabel independen (X) sebesar 0,010 lebih besar dari 0,05, artinya tidak terjadi heteroskedastisitas.

### 4. Analisis Regresi Linear sederhana

Tabel 15  
Hasil Perhitungan Regresi Menggunakan SPSS

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	21,805	5,700		3,826	
	x	,385	,147	,264	2,616	

Berdasarkan tabel di atas, hasil perhitungan dapat diketahui bahwa nilai  $\alpha$  = 21,805 dan nilai  $b$  = 0,385. Nilai-nilai tersebut dimasukkan ke dalam persamaan regresi linear sederhana, yaitu:

$$Y = \alpha + b_1x$$

$$Y = 21,805 + (0,385) x$$

$$Y = 21,805 + 0,385 x$$

Persamaan regresi di atas dapat dijelaskan sebagai berikut :

- Konstanta regresi linear sebesar 21,805 artinya jika penggunaan *smartphone* (x) nilainya adalah 0 (nol), maka hasil aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ( $y_2$ ) nilainya positif sebesar 21,805.
- Koefisien regresi linear sebesar 0,385 menunjukkan bahwa saat penggunaan *smartphone* mengalami kenaikan 1, maka aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mengalami kenaikan sebesar 0,385. Ini menunjukkan bahwa terdapat koefisien regresi yang positif antara penggunaan *smartphone* terhadap aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, semakin tinggi penggunaan *smartphone* maka semakin meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

### 5. Uji Hipotesis

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen (X) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen (Y). Pengujian menggunakan tingkat signifikansi 0,1 dan 2 sisi.

Berdasarkan output program SPSS, didapat nilai t-hitung sebesar 3,826 kemudian dibandingkan dengan nilai t-tabel uji dua sisi menggunakan rumus kebebasan:  $df = n - k$ ,  $df = 93 - 2 = 91$ , untuk melihat nilai t-tabel menggunakan microsoft excel dengan cara mengetik =TINV(0,1;91) kemudian Enter, maka hasilnya sebesar 1,661. Karena t-hitung bernilai positif jadi menggunakan uji t-statistik bernilai positif. Dari perhitungan t-tabel menggunakan microsoft excel diketahui bahwa nilai t-tabel sebesar 1,661 artinya Nilai t-hitung (3,826) > t-tabel (1,661), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

#### 6. Koefisien Determinasi

Tabel 16  
Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,237 <sup>a</sup>	,056	,046	3,523

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai  $R^2$  pada tabel R Square sebesar 0,056, artinya persentase sumbangan pengaruh positif penggunaan *smartphone* terhadap aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebesar 5,6%.

Tabel 17  
Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,309 <sup>a</sup>	,096	,086	2,932

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai  $R^2$  pada tabel R Square sebesar 0,096, artinya persentase sumbangan pengaruh negatif penggunaan *smartphone* terhadap aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebesar 9,6%.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengaruh negatif penggunaan *smartphone* terhadap aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam lebih besar daripada pengaruh positifnya. Hal ini dapat dilihat pada hasil persentase pengaruh positif sebesar 5,6% sedangkan pengaruh negatif sebesar 9,6%.

## Penutup

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan oleh peneliti tentang "Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Kepribadian dan Aktivitas Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 3 Palu", maka dapat diambil beberapa poin penting untuk dijadikan kesimpulan penelitian, yaitu:

1. Terdapat pengaruh antara penggunaan *smartphone* terhadap kepribadian peserta didik di SMK Negeri 3 Palu. Hal ini terlihat dari nilai t-hitung 7,355 > t-tabel 1,661. Hasil penelitian ini menunjukkan kontribusi pengaruh variabel bebas

(X) yaitu penggunaan *smartphone* terhadap variabel terikat ( $Y_1$ ) yaitu kepribadian peserta didik sebesar 1,1% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

2. Terdapat pengaruh antara penggunaan *smartphone* terhadap aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 3 Palu. Hal ini terlihat dari nilai t-hitung  $3,826 > t\text{-tabel } 1,661$ . Hasil penelitian ini menunjukkan kontribusi pengaruh variabel bebas (X) yaitu penggunaan *smartphone* terhadap variabel terikat ( $Y_2$ ) yaitu aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebesar 7% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

### **Implikasi Penelitian**

Adapun beberapa saran yang dapat peneliti berikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan antara lain:

1. Kepada pihak sekolah agar senantiasa memberikan arahan dan bimbingan berupa sosialisasi kepada peserta didik tentang pengaruh penggunaan *smartphone* baik itu pengaruh positif terlebih lagi pengaruh negatifnya. Sebagai salah satu cara meminimalisir penyalahgunaan *smartphone* tersebut, kepada pihak sekolah agar membuat aturan-aturan yang terkait larangan menggunakan *smartphone* di sekolah terutama pada saat proses belajar mengajar berlangsung.
2. Kepada para pendidik agar lebih memperhatikan para peserta didik yang membawa *smartphone* dalam lingkungan sekolah terlebih lagi di dalam kelas jangan sampai peserta didik menyalahgunakan fungsi *smartphone* kepada fungsi negatif seperti memainkan *smartphone* saat pelajaran berlangsung yang dapat dipastikan hal tersebut akan mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik yang dapat menyebabkan tidak berhasilnya proses belajar mengajar di dalam kelas. Di samping itu untuk para pendidik agar memberi peringatan keras pada peserta didik yang ketahuan memainkan *smartphone* di dalam kelas saat pelajaran berlangsung.
3. Kepada peserta didik agar mematuhi aturan-aturan atau kebijakan sekolah dan lebih bijaksana menyikapi kemajuan teknologi seperti perkembangan *smartphone* dengan memanfaatkan sebagaimana fungsinya sehingga dampak negatif dari penggunaan *smartphone* dapat diminimalisir.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- B, S., Gary. Thomas J, C., & Misty E, V., *Discovering Computers: Fundamentals, 3th ed. (Terjemahan)*. Jakarta: Salemba Infotek, 2007.
- Dradjat, Zakiah. dkk., *Metode Khusus Pengajaran Agama Islam*. Cet. I; Jakarta: Bumi Aksara, 1995.
- Feist, J. dan Feist, G. J. *Theories of Personality*, Edisi keenam. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008.
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 19*. Semarang: BP Universitas Diponegoro, 2011.
- Hasan, Karnadi. *Dasar-Dasar Statistik Terapan Bahan Mata Kuliah Statistika Pendidikan*. Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo, 2009.
- Iskandar, Lila Mautia dan Zulkarnain, *Penyesalan Pasca Pembelian ditinjau dari Big Five Personality*, Jurnal Psikologi Vol. 40, No. 1 Tahun 2013.
- littaurer, Florence. *Personality Plus*. Jakarta : PT. Remaja Rosdakarya, 2006.
- McQuail, Denis. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Erlangga, 1991.

- Nasution, S. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2000.
- Pratama, Dimas Andika. dkk., *Pengaruh Kepribadian Berdasarkan Big Five Personality Terhadap Kepuasan Kerja Karyawan Hotel*, Jurnal Gema Aktualita Vol. 1, No. 1 Tahun 2012.
- Ramadhani, Naila. *Adaptasi Bahasa dan Budaya Inventory Big Five*, Jurnal Psikologi Vol. 39, No. 2 Tahun 2012.
- Rezkisari, Indira. "Pengguna *smartphone* Indonesia peringkat kelima dunia" *Republika Online*. 02 November 2014. <http://www.republika.co.id/berita/trendtek/gadget/neeafh> diakses tanggal 11 februari 2016.
- Riduwan. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta, 2005.
- Vaus, David D. *Analyzing Social Science Data: 50 Key Problems in Data Analysis*. Thousand Oaks: Sage Publication, 2002.
- Wikipedia, *Ponsel Cerdas*, <http://id.m.wikipedia.org/wiki/Ponselcerdas> diakses tanggal 22 maret 2016.