

# PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL DAN MINAT BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN IPS

*by* Hendra Rustantono

---

**Submission date:** 03-Apr-2024 01:10PM (UTC+0900)

**Submission ID:** 2338585024

**File name:** i.\_Jurnal\_Nasional\_terakreditasi.pdf (275.42K)

**Word count:** 3829

**Character count:** 24393

## PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL DAN MINAT BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN IPS

Hendra Rustantono<sup>1</sup>, Elsa Dwi Puspita<sup>2</sup>, Hamidi Rasyid<sup>3</sup>  
 Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial<sup>1,2,3</sup>  
 Universitas Islam Raden Rahmat Malang<sup>1,2,3</sup>  
 Email: [hendrarus09@yahoo.com](mailto:hendrarus09@yahoo.com)

### Corresponding author:

Hendra Rustantono  
 Universitas Islam Raden Rahmat Malang  
[hendrarus09@yahoo.com](mailto:hendrarus09@yahoo.com)

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh berkurangnya interaksi sosial mahasiswa program studi pendidikan IPS juga rendahnya minat belajar dalam lingkungan perkuliahan. Satu diantara faktor yang memberikan pengaruh rendahnya interaksi sosial dan minat belajar yakni penggunaan *smartphone*. Tujuan dari riset ini, yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial mahasiswa dan untuk mengetahui penggunaan *smartphone* terhadap minat belajar mahasiswa program studi pendidikan IPS. Jenis riset ini termasuk dalam penelitian kuantitatif serta dilakukan di Universitas Islam Raden Rahmat Malang pada prodi Pendidikan IPS. Teknik pengambilan data pada penelitian ini yakni mempergunakan observasi serta angket, sebagai alat ukurnya menggunakan *skala likert*. Hasil dari riset ini memperlihatkan bahwasanya, terdapat pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial dibuktikan melalui  $t\text{-hitung} = 4,820 > t\text{-tabel} = 1,669$  dan signifikan  $= 0,000 < 0,05$ . Terdapat pengaruh penggunaan *smartphone* pada minat belajar dibuktikan dengan  $t\text{-hitung} = 2,779 > t\text{-tabel} = 1,669$  juga signifikan  $= 0,007 < 0,05$ . Terdapat pengaruh linear penggunaan *smartphone* pada interaksi sosial dan minat belajar. Hal ini dapat dibuktikan dengan  $f\text{-hitung} = 21,545 > f\text{-tabel} = 3,984$ . Pengaruh penggunaan *smartphone* pada interaksi sosial dan minat belajar yakni sebesar 37,4%.

**Kata kunci:** Penggunaan Smartphone, Interaksi Sosial, Minat Belajar

**Abstract:** *The Influence of Smartphone Use on Social Interaction and Learning Interest in Students of Society Education Study Program.* This research is motivated by the reduced social interaction of social studies program students as well as the low interest in learning in the lecture environment. One of the factors that influence the low social interaction and interest in learning is the use of smartphones. While the purpose of this research is to determine the effect of smartphone use on student social interaction and to determine smartphone use on student learning interest in social studies education programs. This type of research is included in quantitative research and was carried out at Raden Rahmat Islamic University Malang in the Social Sciences Education Study Program. The results of this research show that there is an effect of smartphone use on social interaction as evidenced by  $t\text{-count} = 4.820 > t\text{-table} = 1.669$  and significant  $= 0.000 < 0.05$ . There is an effect of smartphone use on learning interest as evidenced by  $t\text{-count} = 2.779 > t\text{-table} = 1.669$  also significant  $= 0.007 < 0.05$ . There is a linear effect of smartphone use on social interaction and learning interest. This can be proven by  $f\text{-count} = 21.545 > f\text{-table} = 3.984$ . The influence of smartphone use on social interaction and learning interest is 37.4%.

**Keywords:** Smartphone Use, Social Interaction, Interest in Learning

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong semakin banyak upaya inovatif dalam pemanfaatan pencapaian teknologi. Teknologi memiliki dampak besar pada globalisasi. Menurut etimologi, globalisasi diambil dari kata global yang berarti dunia. Globalisasi adalah penyempitan batas negara karena negara dan masyarakat di seluruh dunia menjadi tergantung melalui perdagangan, investasi, perjalanan, budaya populer, dan bentuk interaksi lainnya. Globalisasi menimbulkan berbagai tantangan dan permasalahan yang harus dilalui masyarakat dalam rangka memanfaatkan era globalisasi untuk kepentingan kehidupan. Era globalisasi tentunya membawa dampak positif dan negatif. Globalisasi memiliki beberapa efek positif, salah satu efek positif tersebut yakni komunikasi yang lebih kompleks (Nurhaidah & Musa, 2015)

Seseorang dapat berkomunikasi dan terhubung dengan seseorang atau sekelompok orang tanpa

dibatasi oleh waktu, jarak, dan kecepatan di era saat ini. Contoh media komunikasi yang kompleks saat ini adalah *Smartphone*. Menurut Daeng, dkk (2017) ponsel cerdas atau *smartphone* disebut juga ponsel dengan kemampuan pengoperasian dan fungsionalitas seperti komputer. Dapat disimpulkan, *smartphone* adalah sebuah telepon yang memiliki kemampuan seperti komputer kecil. *Smartphone* bukan sekedar alat komunikasi, tetapi *smartphone* juga merupakan alat untuk menciptakan dan menghibur dengan suara, tulisan, gambar dan video.

Perkembangan pesat teknologi komunikasi *smartphone* dan sarana pendukung lainnya seperti internet telah berhasil mempengaruhi masyarakat. Masyarakat dapat mengakses jejaring sosial dengan menggunakan internet. Jejaring sosial ini dapat membuat setiap manusia untuk berkomunikasi dengan orang lain di wilayah lain atau di negara lain. Selain alat komunikasi *smartphone* yang membawa manfaat, *smartphone* juga memiliki sisi merugikan bagi kehidupan masyarakat. Banyak dijumpai kalangan orang yang membawa *smartphone* ketika bepergian ke suatu tempat dan terlihat berbincang dan mengobrol menggunakan *smartphone*. Namun tanpa disadari, hal seperti ini justru mempengaruhi kemampuan interaksi sosial bagi semua orang.

Interaksi sosial adalah hubungan dinamis antara dua orang atau lebih yang saling mempengaruhi kemudian mengubah perilaku setiap individu lainnya (Hanik, 2019). Setiap manusia merupakan makhluk sosial sehingga setiap manusia perlu berinteraksi dengan satu sama lain agar manusia dapat bertahan hidup. Ketika dua orang bertemu, interaksi sosial dimulai sejak saat itu mereka saling menyapa, berjabat tangan, berbicara satu sama lain atau bahkan berdebat. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi sosial sesuai dengan kehidupan sehari-hari, dimana manusia akan saling membutuhkan untuk berinteraksi dengan orang lain agar proses kehidupan selanjutnya dapat terjadi.

Sesuai dengan berbagai fenomena yang penulis amati bahwa kita sering menjumpai masyarakat yang selalu “memandang” *smartphone* nya, baik sedang berjalan atau makan bahkan saat sedang bersama orang lain dalam suatu kegiatan. Selain itu, di dalam lingkungan perkuliahan mahasiswa menghabiskan sekian banyak waktunya menggunakan *smartphone*, sehingga banyak waktu terbuang sia-sia jika penggunaannya tidak memikirkan efektifitas dan efisiensi dalam penggunaannya (Jamun & Ntelok, 2022). Selama kegiatan perkuliahan kita akan menemui mahasiswa ketika berada di kelas selalu memegang *smartphone* dan asyik mengutak-atik isinya meskipun dosen sedang mengajar di depan kelas, entah itu digunakan untuk proses perkuliahan atau untuk bermain *game*. Oleh karena itu, penggunaan *smartphone* di kalangan mahasiswa juga dapat memungkinkan perubahan minat belajar seorang mahasiswa.

Minat belajar merupakan rasa suka dan rasa semangat yang tumbuh dalam diri seseorang saat melakukan kegiatan belajar (Fitriantini & Winata, 2019). Mahasiswa yang memiliki minat belajar sikapnya akan senang dan terus termotivasi untuk belajar keras. Minat juga menjadi faktor yang berperan dalam menunjang keberhasilan mahasiswa yang awalnya tidak berminat belajar, biasanya akan menunjukkan sikap malas dan tidak antusias mengikuti proses belajar mengajar, hal tersebut dapat mengakibatkan kurangnya pemahaman pengetahuan ketika menyerap pelajaran yang diberikan. Mahasiswa yang berminat belajar akan cenderung lebih giat belajar serta berinisiatif mencari pengetahuan atau ilmu-ilmu baru (Rustantono & Laely, 2022).

Minat belajar mempengaruhi prestasi hasil belajar siswa. Hasil belajar seseorang tersebut tentu akan dipengaruhi dengan adanya kemauan dalam diri seseorang untuk belajar (Fitriastuti, 2013). Faktor interaksi sosial juga mempengaruhi minat belajar siswa. Faktor interaksi sosial bisa melalui lingkungan keluarga, teman, sekolah atau masyarakat. Seperti contoh dalam lingkungan keluarga antara anak dan orang tua harus terjalin interaksi sosial yang baik agar tercapai suatu situasi

keluarga yang harmonis yang berakibat mendukung pendidikan anak sehingga anak tersebut menjadi lebih semangat dalam belajar. Contoh tersebut merupakan contoh positif interaksi sosial dalam lingkungan keluarga (Rustantono & Arissatul, 2021). Terdapat pula interaksi sosial yang berpengaruh buruk terhadap minat belajar seseorang. Seperti dalam lingkungan teman sebaya, seseorang ketika berteman tentunya akan ada pengaruh baik dan buruk, melalui interaksi sosial ini biasanya teman akan mempengaruhi untuk tidak belajar dan menciptakan rasa malas untuk belajar sehingga minat belajar tersebut akan menurun.

Berdasarkan permasalahan serta fenomena yang penulis amati terdapat mahasiswa Program Studi Pendidikan IPS Universitas Islam Raden Rahmat Malang yang menghabiskan waktu mereka untuk terpacu terhadap *smartphone* sehingga interaksi sosial mereka dengan orang disekitar menjadi terbatas dan juga membuat minat belajar menurun ketika bermain *smartphone*. Sedangkan tujuan dari risert ini yakni, untuk mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial mahasiswa program studi pendidikan IPS serta untuk mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap minat belajar mahasiswa program studi pendidikan IPS.

## METODE

Penelitian ini mempergunakan jenis penelitian kuantitatif beserta mempergunakan metode kuantitatif deskriptif sehingga memberikan jawaban terhadap suatu masalah atau mendapatkan informasi lebih mendalam dan luas terhadap suatu masalah dengan menggunakan tahap-tahap penelitian.

Populasi dalam penelitian ialah semua mahasiswa program studi pendidikan IPS yang berjumlah 75 mahasiswa. Adapun dalam penentuan besarnya sampel oleh peneliti yaitu dengan metode sampling total Sensus/Sampling total merupakan metode atau cara mengambil sampel, yang mana anggota sampel merupakan anggota populasi (Sugiyono, 2018). Jika anggota sampel tidak mencapai 100 orang alangkah baiknya untuk menyertakan semua, tetapi jika anggota sampel lebih dari 100, sebaiknya hanya menyertakan 10-15% , 20-25% atau bahkan lebih (Arikunto, 2010).

Teknik pengambilan data pada penelitian ini yakni mempergunakan observasi serta angket, sebagai alat ukurnya menggunakan *skala likert*. Untuk bobot penskoran dapat dilihat pada Tabel. 1 sedangkan untuk Kisi-kisi angket dapat dilihat pada Tabel 2 dibawah ini.

**Tabel 1. Bobot Penskoran**

Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Sugiyono (2018: 134)

**Tabel 2. Kisi-Kisi Angket**

Variabel	Indikator
Penggunaan <i>Smartphone</i> (Musdalifah & Indriani, N.(2017)	Frekuensi penggunaan <i>smartphone</i> Durasi penggunaan <i>smartphone</i> Isi penggunaan <i>smartphone</i>
Interaksi Sosial (Mulya, dkk. (2019)	Kerjasama Persaingan
Minat Belajar Fitriantini, R.N & Winata, R. (2019)	Rasa suka ketika belajar Rasa semangat ketika belajar Kemauan untuk belajar

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji validitas instrumen diujikan kepada 12 responden yakni mahasiswa program studi pendidikan IPS UNIRA Malang, kemudian dianalisis dengan menggunakan program SPSS 25. Adapun kaidah keputusan: 1) Apabila  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel (pada taras signifikansi 5%) maka dapat dikatakan item kuisioner atau angket tersebut valid. 2) Apabila  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel ( pada taras signifikansi 5%), maka dapat dikatakan item kusioner atau angket tersebut adalah tidak valid.

Sedangkan untuk butir pertanyaan yang tidak valid dibuang atau tidak dipakai sebagai instrumen pertanyaan, sehingga peneliti tidak harus dipaksakan bahwa seluruh item instrumen yang disusun harus valid semua.

Dalam pengujian reliabilitas instrumen digunakan menggunakan rumus *cronbach alpha*. Adapun kriteria pengujian reliabilitas dalam penelitian ini adalah, apabila nilai *cronbach alpha*  $\geq$  tingkat signifikan 0,05 maka instrumen dikatakan reliable dan apabila nilai *cronbach alpha*  $\leq$  tingkat signifikan 0,05 maka instrumen dikatakan tidak reliable. Hasil uji reliabilitas variabel penggunaan *smart phone* dapat dilihat pada Tabel 3, sedangkan untuk variabel interaksi sosial dapat dilihat pada Tabel 4 dan variabel minat belajar dapat dilihat pada Tabel 5 dibawah ini.

**Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Penggunaan Smartphone**

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.950	15

Sumber: Hasil Olah Data Tahun 2023

**Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Interaksi Sosial**

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.843	9

Sumber: Hasil Olah Data Tahun 2023

**Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Minat Belajar**

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.855	14

Sumber: Hasil Olah Data Tahun 2023

Berdasarkan data pada tabel 3, tabel 4 dan tabel 5 terlihat bahwa nilai *cronbach alpha*  $\geq$  tingkat signifikan 0,05, maka instrumen dikatakan reliable. Maka dari itu, data yang telah reliabel bisa digunakan sebagai bahan pengumpulan data untuk langkah selanjutnya.

**Tabel 6. Uji Normalitas Variabel Penggunaan Smartphone dan Interaksi Sosial**

N		63
Normal	Mean	.0000000
Parameters A <sup>b</sup>	Std.	6.736853
	Deviation	26
Most Extreme	Absolute	.093
Differences	Positive	.078
	Negative	-.093
Test Statistic		.093
Asymp. Sig. (2-tailed)		.173 <sup>c</sup>

Sumber: Hasil Olah Data Tahun 2023

Penggunaan metode dalam menguji normalitas data dengan Kolmogorov-Smirnov. Metode ini dipilih peneliti karena keumumannya dalam menguji normalitas data. Hasil yang di dapat dalam analisis Kolmogorov-Smirnov variabel penggunaan *smarthone* terhadap interaksi sosial bernilai 0,173. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 6. Sedangkan untuk variabel penggunaan *smartphone* terhadap minat belajar bernilai 0,200. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 7. Kesimpulan yang dapat diambil, bahwa nilai semua variabel lebih besar dari 0,05. Hal ini dapat

diketahui bahwasanya data berdistribusi normal.

**Tabel 7. Uji Normalitas Variabel Penggunaan Smartphone dan Minat Belajar**

N		63
Normal Parameters A <sup>b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	11.11986
Most Extreme Differences	Absolute	.085
	Positive	.066
	Negative	-.085
Test Statistic		.085
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

Sumber: Hasil Olah Data Tahun 2023

Penelitian ini untuk melihat gejala multikolinearitas dengan melihat nilai Variance Inflation Factor (VIF) dan Tolerance nya. Dengan prasyarat sebagai berikut, jika nilai VIF < 10,00 dan Tolerance > 0,10 maka dinyatakan tidak terjadi multikolinearitas dan jika nilai VIF > 10,00 dan Tolerance < 0,10 maka dinyatakan terjadi multikolinearitas. Hasil uji multikolinearitas dapat dilihat pada Tabel 8 dibawah ini.

**Tabel 8. Uji Multikolinearitas**

Model	Tolerance	VIF
1 (Constant)		
interaksi sosial	.908	1.102
minat belajar	.908	1.102

Sumber: Hasil Olah Data Tahun 2023

Berdasarkan hasil uji diatas, diperoleh dinilai tolerance 0,908 > 0,10 dapat disimpulkan tidak terjadi multikolinearitas. Kemudian diperoleh nilai VIF 1,102 < 10,00 maka dapat disimpulkan tidak terjadi multikolinearitas.

Pengujian dilakukan dengan meregresikan variabel-variabel bebas terhadap nilai absolut residual yakni nilai mutlak selisih variabel Y dengan variabel Y yang diprediksi. Dengan prasyarat sebagai berikut, jika nilai signifikansi > 0,05 maka tidak terjadi heteroskedastisitas dan jika nilai signifikansi < 0,05 maka terjadi heteroskedastisitas. Hasil uji heteroskedastisitas dapat dilihat pada Tabel 9 dibawah ini.

**Tabel 9. Uji Heteroskedastisitas**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.
	B	Std. Error	Beta	t	
1 (Constant)	.827	6.064		.136	.892
Interaksi Sosial	.047	.075	.077	.629	.531
Minat Belajar	.043	.050	.106	.866	.389

Sumber: Hasil Olah Data Tahun 2023

Berdasarkan uji diatas, dihasilkan nilai signifikansi variabel interaksi sosial sebesar 0,531 > 0,05 yang berarti tidak terjadi heteroskedastisitas. Begitu pula dengan variabel minat belajar dihasilkan nilai signifikansi sebesar 0,389 > 0,05 yang berarti tidak terjadi heteroskedastisitas.

Berdasarkan hasil pengamatan, pengumpulan, dan pengolahan data yang ditentukan oleh peneliti di Universitas Islam Raden Rahmat Malang yang berlokasi di Kecamatan Kepanjen, Kabupaten Malang dan instrumen penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial dan minat belajar adalah angket. Angket ini berjumlah 54 pernyataan dengan nilai maksimal 5 dan nilai minimal 1. Data yang diperoleh diuji

terlebih dahulu normalitasnya untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan uji normalitas yang dilakukan pada program SPSS 25 for windows diperoleh bahwa data berdistribusi normal. Perhitungan data dengan menggunakan program SPSS 25 for windows yakni variabel Penggunaan *Smartphone* (X) dan Interaksi Sosial (Y1) dihasilkan signifikansi 0,173 maka pada sampel ini data berdistribusi normal dimana signifikansi atau nilai probabilitas lebih besar dari nilai taraf signifikansi yakni  $0,173 > 0,05$ .

Setelah data diketahui berdistribusi normal, langkah selanjutnya dalam penelitian ini untuk mencari adanya pengaruh antara satu variabel bebas dan variabel terikat, peneliti menggunakan uji regresi linear berganda dengan bantuan program SPSS 25 for windows. Berdasarkan perhitungan dengan program SPSS 25 for windows pengaruh variabel bebas (Penggunaan *Smartphone*) terhadap variabel terikat (Interaksi Sosial) dihasilkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 dimana nilai tersebut lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa Penggunaan *Smartphone* (x) berpengaruh terhadap Interaksi Sosial (y1). Selanjutnya untuk mengetahui besar pengaruh variabel x dan variabel Y1 sesuai dengan tabel model summary diperoleh nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,374 yang berarti bahwa pengaruh variabel bebas (Penggunaan *Smartphone*) dan variabel terikat (Interaksi Sosial) adalah sebesar 37,4%, sedangkan sisanya 62,6% ( $100\% - 37,4\%$ ) dipengaruhi oleh faktor-faktor penyebab lainnya yang berasal dari luar seperti adanya sifat individualisme yang lebih mengutamakan kepentingan pribadi dibandingkan kepentingan kelompok, adanya sikap anti sosial, adanya sikap berprasangka terhadap orang lain, adanya sikap egois, timbul rasa takut ketika akan berkomunikasi dengan orang lain, adanya konflik antara dua orang atau lebih.

Dapat diambil kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh dan hubungan yang signifikan antara Penggunaan *Smartphone* terhadap Interaksi Sosial mahasiswa Program Studi Pendidikan IPS. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* dapat memudahkan penggunaannya untuk berinteraksi dengan orang lain tanpa harus bertatap muka dan tanpa perlu berpindah dari satu tempat ke tempat lain. Terkhusus mahasiswa Prodi Pendidikan IPS hampir semua menggunakan *smartphone* baik dirumah, dikampus ataupun ditempat-tempat umum. Dalam penggunaan *smartphone* dapat membatasi komunikasi ataupun interaksi yang dahulunya lebih banyak dilakukan secara langsung atau bertatap muka namun sekarang ini lebih banyak dilakukan menggunakan *smartphone*. Dalam penggunaan *smartphone* dikalangan mahasiswa terdapat dampak positif dan juga dampak negatif.

Hal ini sesuai dengan pendapat Hanika (2015) *smartphone* menjadikan segala sesuatu lebih praktis. Selain sebagai alat menyampaikan pesan dalam waktu cepat, *smartphone* juga mempermudah penggunaannya dapat melakukan banyak hal seperti berinteraksi melalui sosial media, menelepon, mendengarkan musik, membaca buku digital hingga belanja secara *online* dalam satu waktu. Namun selain itu penggunaan *smartphone* juga mempunyai dampak negatif yakni telah hilangnya budaya tatap muka, yang memiliki arti lebih menyenangkan berinteraksi menggunakan *smartphone* dari pada bertemu secara langsung dan bertatap muka.

Penggunaan *smartphone* dikalangan mahasiswa diharapkan menjadi sumber belajar alternatif yang dapat meningkatkan proses belajar secara efektif dan efisien, maka sebagai mahasiswa harus dapat memanfaatkan berbagai fitur dan aplikasi yang ada didalam *smartphone* dengan bijak dan bisa digunakan untuk menunjang proses perkuliahan (Jamun & Ntelok, 2022).

Berdasarkan uji normalitas yang dilakukan pada program SPSS 25 for windows diperoleh bahwa data berdistribusi normal. Pada perhitungan dengan menggunakan program SPSS 25 for windows yakni hubungan variabel Penggunaan *Smartphone* dan Minat Belajar dihasilkan

signifikansi 0,200 maka pada sampel ini data berdistribusi normal, dimana signifikansi atau nilai probabilitas lebih besar dari nilai taraf signifikansi yakni  $0,200 > 0,05$ . Setelah data diketahui berdistribusi normal, langkah berikutnya adalah peneliti mencari adanya pengaruh antara satu variabel bebas dengan satu variabel terikat. Dalam penelitian ini untuk mencari adanya pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat, peneliti menggunakan uji regresi linear berganda dengan bantuan program SPSS 25 for windows. Berdasarkan perhitungan dengan program SPSS 25 for windows menghasilkan variabel bebas (Penggunaan *Smartphone*) dan variabel terikat (Minat Belajar) dihasilkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,007 dimana nilai tersebut lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa Penggunaan *Smartphone* berpengaruh terhadap Minat Belajar.

Besar pengaruh variabel penggunaan *smartphone* terhadap minat belajar sesuai dengan tabel model *summary* diperoleh nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,374 yang berarti bahwa pengaruh variabel bebas (Penggunaan *Smartphone*) dan variabel terikat (Minat Belajar) adalah sebesar 37,4%. sedangkan sisanya 62,6% ( $100\% - 37,4\%$ ) dipengaruhi oleh faktor-faktor penyebab lainnya yang berasal dari luar seperti kurangnya motivasi dalam diri dalam belajar, suasana hati mahasiswa yang kurang baik sehingga menurunkan minat belajar, kurangnya kemauan dan keinginan mahasiswa dalam belajar.

Maka dapat diambil kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh dan hubungan yang signifikan antara penggunaan *smartphone* terhadap minat belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan IPS. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* memiliki pengaruh penting terhadap minat belajar mahasiswa. Kebanyakan mahasiswa akan merasa nyaman disaat menggunakan *smartphone* sehingga minat belajar menjadi berkurang. jika sudah menggunakan *smartphone* mereka akan menggunakannya setiap saat bahkan sampai lupa waktu maka minat belajar akan menjadi hilang. Intinya dengan penggunaan *smartphone* membuat minat belajar mahasiswa berkurang bahkan tidak ada.

Hal tersebut sesuai pendapat Trygu (2021) yang menyatakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar yakni faktor internal yang merupakan faktor yang berasal dari dalam diri seseorang seperti kecerdasan otak, bakat yang dimiliki, hobi dan lain sebagainya. Berikutnya faktor eksternal yang merupakan faktor yang berasal dari luar diri seseorang seperti keluarga, teman, lingkungan tempat tinggal dan lain sebagainya. Diperkuat oleh pendapat Diniaty (2017) terdapat beberapa cara untuk meningkatkan minat belajar yakni dapat melalui dukungan sosial orangtua, maksud dari dukungan sosial orangtua adalah suatu pemberian dorongan dari orangtua untuk anaknya sehingga merasa senang, diperhatikan, lebih terarah. Kemudian selain dukungan sosial dari orangtua, dukungan dari seorang dosen juga dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa. Seorang dosen harus berfikir kreatif agar proses perkuliahan dalam kelas agar tidak membuat mahasiswa merasa bosan dan agar minat belajar mahasiswa menjadi meningkat.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial. Hal ini dapat dibuktikan dengan  $t\text{-hitung} = 4,820 > t\text{-tabel} = 1,669$  dan  $\text{sig.} = 0,000 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* dapat memudahkan penggunaannya untuk berinteraksi dengan orang lain tanpa harus bertatap muka dan tanpa perlu berpindah dari satu tempat ke tempat lain. Terkhusus mahasiswa Prodi Pendidikan IPS hampir semua menggunakan *smartphone* baik di rumah, dikampus ataupun ditempat-tempat umum. Dalam penggunaan *smartphone* dapat membatasi komunikasi ataupun interaksi yang



dahulunya lebih banyak dilakukan secara langsung atau bertatap muka namun sekarang ini lebih banyak dilakukan menggunakan *smartphone*. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *smartphone* terhadap minat belajar. Hal ini dapat dibuktikan dengan  $t\text{-hitung} = 2,779 > t\text{-tabel} = 1,669$  dan  $\text{sig.} = 0,007 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* memiliki pengaruh penting terhadap minat belajar mahasiswa. Kebanyakan mahasiswa akan merasa nyaman disaat menggunakan *smartphone* sehingga minat belajar menjadi berkurang. Jika sudah menggunakan *smartphone* mereka akan menggunakannya setiap saat bahkan sampai lupa waktu maka minat belajar akan menjadi hilang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ani, H. M., Rustantono, H., Rofiah, L., & Al Maida, N. (2023). Pengaruh Kualitas Layanan dan Harga Terhadap Loyalitas Pelanggan Melalui Kepuasan Member Frans Studio Dance Company Malang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 17(1), 79-87. DOI: <https://doi.org/10.19184/jpe.v17i1.35997>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Daeng, I.T.M., Mewengkang, N.N., & Kalesaran, E.R. (2017). Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado. *e-journal "Acta Diurna"*, 6 (1) : 1-15
- Diniaty, A. (2017). Dukungan Orangtua terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, 3(1), 90-100.
- Fitriantini, R.N & Winata, R. (2019). Analisis Belajar pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal pendidikan matematika Indonesia*, 4 (1) : 6-11.
- Fitriastuti, F. (2013). Pengaruh Interaksi Sosial Dalam Keluarga Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *OIKONOMIA-Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 2(3): 183-188
- Hanik, Umi. (2019). Interaksi Sosial Masyarakat Plural Agama. Yogyakarta: CV Penerbit Kutub.
- Hanika, I. M. (2015). Fenomena Phubbing di Era Milenia (Ketergantungan Seseorang pada Smartphone Terhadap Lingkungannya). *Jurnal Ilmu Ekonomi*, 4 (1): 42-50
- Jamun, Y.M & Ntelok, Z.R.E. (2022). Dampak Penggunaan Smartphone di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4 (3): 3796-3803.
- Jamun, Y.M & Ntelok, Z.R.E. (2022). Dampak Penggunaan Smartphone di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4 (3): 3796-3803
- Mulya, dkk. (2019). *Explore ilmu pengetahuan sosial jilid 1 untuk SMP/ MTS kelas VII*. Jakarta: Penerbit Duta
- Musdalifah & Indriani, N.(2017). Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda. Skripsi. Samarinda: Politeknik Negeri Samarinda
- Nurhaidah & Musa, M.I. (2015). Dampak Pengaruh Globalisasi Bagi Kehidupan Bangsa Indonesia. *Jurnal Pesona Dasar*, 3 (3) : 1-14
- Rustantono, Hendra Hendra, and Laely Fatimatuzzahro. "Pengaruh penggunaan handphone terhadap interaksi sosial santri putri di pondok pesantren Miftahul Huda IV Mojosari Kabupaten Malang." *Jurnal Pendidikan Edutama* 9.1 (2022): 183-192. DOI: <http://dx.doi.org/10.30734/jpe.v9i1.2047>
- Rustantono, Hendra, and Arissatul Ma'rifah. "Penerapan Metode Reward Sebagai Upaya

Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Nu Sunan Giri Kepanjen Malang." *e-Jurnal Mitra Pendidikan* 5.7 (2021): 527-539.

Sugiyono, (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta

Trygu. (2021). *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika*. Jakarta: Guepedia

# PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL DAN MINAT BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN IPS

## ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

17%

PUBLICATIONS

13%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://ejournal.ikipgribojonegoro.ac.id">ejournal.ikipgribojonegoro.ac.id</a> Internet Source	2%
2	<a href="http://ejournal.uniramalang.ac.id">ejournal.uniramalang.ac.id</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://jurnal.poltekba.ac.id">jurnal.poltekba.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://id.123dok.com">id.123dok.com</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://eprints.unm.ac.id">eprints.unm.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://soj.umrah.ac.id">soj.umrah.ac.id</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://idr.uin-antasari.ac.id">idr.uin-antasari.ac.id</a> Internet Source	1%

9	Internet Source	1 %
10	<a href="https://repository.uinsu.ac.id">repository.uinsu.ac.id</a> Internet Source	1 %
11	<a href="https://e-journal.sari-mutiara.ac.id">e-journal.sari-mutiara.ac.id</a> Internet Source	1 %
12	<a href="https://jurnal.radenfatah.ac.id">jurnal.radenfatah.ac.id</a> Internet Source	1 %
13	<a href="https://ojs.unm.ac.id">ojs.unm.ac.id</a> Internet Source	1 %
14	<a href="https://eprints.iain-surakarta.ac.id">eprints.iain-surakarta.ac.id</a> Internet Source	1 %
15	<a href="https://riset.unisma.ac.id">riset.unisma.ac.id</a> Internet Source	1 %
16	<a href="http://www.kompasiana.com">www.kompasiana.com</a> Internet Source	1 %
17	Submitted to Neosho County Community College Student Paper	1 %
18	Submitted to Universitas Sanata Dharma Student Paper	1 %
19	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1 %

20

Submitted to Universitas Negeri Surabaya  
The State University of Surabaya

Student Paper

1 %

---

21

docplayer.info

Internet Source

1 %

---

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

# PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL DAN MINAT BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN IPS

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---

PAGE 9

---