



Hubungan Kecanduan Smartphone dan Hasil Belajar Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar di Kota Kupang

Asni Bessie*, Pasifikus Ch. Wijaya, Dian L. Anakaka, Indra Y. Kiling
Universitas Nusa Cendana, Indonesia
Email: asnibessie07@gmail.com*

Keywords	Abstract
Smartphone Learning Elementary Students; Achievement; Digital Era	<i>Addiction; The rapid development of digital technology has significantly increased smartphone usage among elementary school students. Although smartphones provide various benefits for information access and learning activities, excessive use may lead to smartphone addiction that potentially affects students' academic performance. This study aimed to identify the level of smartphone addiction among sixth-grade elementary school students in Kupang City and to examine the relationship between smartphone addiction and students' learning outcomes. A quantitative approach with a cross-sectional and ex post facto design was employed. The study involved 140 sixth-grade students from two elementary schools in Kupang City. Data on smartphone addiction were collected using a questionnaire adapted from the Smartphone Addiction Scale-Short Version (SAS-SV), while learning outcomes were obtained from students' Mathematics achievement scores. Data were analyzed using descriptive statistics, normality tests, linearity tests, and Spearman Rank correlation analysis. The findings revealed that most students were categorized as having a moderate level of smartphone addiction (32.14%), followed by high (27.14%), low (19.29%), very high (12.86%), and very low (8.57%) levels. The Spearman Rank correlation test produced a correlation coefficient of 0.069 with a significance value of 0.416 ($p > 0.05$). These results indicate that there is no significant relationship between smartphone addiction and learning outcomes among sixth-grade elementary school students in Kupang City. The findings suggest that academic achievement is more strongly influenced by other factors, including learning motivation, family support, academic ability, and a conducive learning environment. This study contributes to a better understanding of smartphone use and its</i>

Kata Kunci

Kecanduan Smartphone; Hasil Belajar; Siswa Sekolah Dasar; Prestasi Akademik; Era Digital

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah meningkatkan penggunaan smartphone pada anak usia sekolah dasar. Meskipun smartphone memberikan berbagai manfaat dalam akses informasi dan pembelajaran, penggunaan yang berlebihan berpotensi menimbulkan kecanduan yang dapat memengaruhi aktivitas akademik siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat kecanduan smartphone pada siswa kelas VI sekolah dasar di Kota Kupang serta menganalisis hubungan antara kecanduan smartphone dan hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain cross-sectional dan metode ex post facto. Sampel penelitian berjumlah 140 siswa kelas VI yang berasal dari dua sekolah dasar di Kota Kupang. Data kecanduan smartphone dikumpulkan menggunakan kuesioner yang diadaptasi dari Smartphone Addiction Scale-Short Version (SAS-SV), sedangkan data hasil belajar diperoleh dari nilai mata pelajaran Matematika. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji linearitas, dan uji korelasi Spearman Rank. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori kecanduan smartphone sedang (32,14%), diikuti kategori tinggi (27,14%), rendah (19,29%), sangat tinggi (12,86%), dan sangat rendah (8,57%). Uji korelasi Spearman Rank menghasilkan koefisien korelasi sebesar 0,069 dengan nilai signifikansi 0,416 ($p > 0,05$). Temuan ini menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan smartphone dan hasil belajar siswa kelas VI sekolah dasar di Kota Kupang. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa lebih dipengaruhi oleh berbagai faktor lain, seperti motivasi belajar, dukungan keluarga, kemampuan akademik, serta lingkungan belajar yang kondusif. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam memahami dampak penggunaan smartphone pada siswa sekolah dasar di era digital.

PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, penggunaan smartphone bukan hal baru tapi telah menjadi hal yang umum dikalangan masyarakat, baik itu orang tua, remaja bahkan anak – anak. Selain digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi bisa juga sebagai alat untuk mengakses informasi, bermain game dan bahkan dapat digunakan untuk belajar (Daeng dkk, 2017).

Dilihat dari Survey yang dilakukan oleh Rapid Value pada tahun 2014 tercatat bahwa Indonesia berada pada peringkat pertama pengguna *smartphone* terbesar di Asia Tenggara dengan jumlah pengguna 57,7 juta dan meningkat setiap tahunnya, dengan peningkatan tersebut dapat memicu adanya kecanduan pada *smartphone*. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan bisa membawa dampak yang cukup besar bagi tumbuh kembang anak (Anggreani, 2019). Menurut Nasution dkk, (2023) penggunaan gadget atau *smartphone* yang berlebihan dapat memberikan dampak yang buruk bagi kesehatan dan membuat minat belajar siswa semakin menurun, yang mengakibatkan penurunan prestasi akademik karena kurangnya perhatian terhadap mata pelajaran maupun tugas. Hal tersebut mengakibatkan tidak hanya konsentrasi belajar yang terganggu, tetapi juga kesehatan fisik seperti masalah tidur, dan gangguan penglihatan (Afandi, 2020).

Pada usia anak – anak otak mereka mampu berkembang dengan cepat, sehingga mempengaruhi kemampuan mereka dalam berpikir. Sejak kecil penerapan pengetahuan pada anak diperlukan untuk mengembangkan cara mereka dalam berpikir. Perkembangan mental anak juga bisa memberikan peningkatan motivasi dalam belajar untuk penunjang pembelajaran yang tepat (Nursan Muallif, 2020). Berdasarkan data dari Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), sekitar 5-25% anak usia sekolah mengalami gangguan perkembangan kognitif. Menurut Rahmadyanti & Jamilah, (2023) di Indonesia prevalensi gangguan perkembangan pada anak berkisar antara 13% hingga 18%. Selain itu, menurut Fitriansyah, (2024) terdapat sebuah penelitian Johns Hopkins University School of Medicine yang menunjukkan bahwa anak – anak menghabiskan waktu didepan layar kurang lebih dua jam dalam sehari memiliki risiko lebih tinggi mengalami keterlambatan dalam keterampilan membaca, menulis, serta berkurangnya minat untuk belajar.

Menurut Hye & Yang, (2015) *smartphone addiction* pada siswa tidak terlepas dari faktor – faktor yang mempengaruhinya seperti kuantitas mereka dalam membaca, jumlah teman disekeliling mereka, kelompok yang terlibat, prestasi mereka dalam bidang akademik, dan yang terpenting ialah berapa lama waktu yang mereka habiskan dalam sehari untuk menggunakan *smartphone*. Dalam bidang akademik, hasil belajar siswa merupakan puncak dari tujuan pembelajaran, semakin baik hasil belajar seorang siswa maka tercapailah tujuan pembelajaran tersebut.

Selain itu menurut Slameto, (2010) & Mulyani, (2013) keberhasilan siswa dalam belajar tentunya tidak terlepas dari faktor – faktor yang mempengaruhinya, seperti faktor internal dan faktor eksternal. Dalam faktor internal dibagi lagi menjadi beberapa bagian ada faktor kelelahan dalam hal jasmani maupun rohani, selain itu ada faktor jasmaniah, dan faktor psikologis yang meliputi perhatian, minat, bakat, kematangan, motif, keterampilan, kesiapan belajar, dan intelegensi. Sedangkan untuk faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.

Seiring berjalannya perkembangan teknologi, penggunaan *smartphone* dikalangan siswa sekolah dasar telah menjadi fenomena yang tidak dapat dihindari. Namun penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat menimbulkan kecanduan yang kemudian mempengaruhi hasil belajar siswa melalui beberapa mekanisme yang telah dijelaskan diatas, seperti gangguan konsentrasi dan kualitas belajar, penurunan prestasi akademik, gangguan perkembangan kognitif, dan pengaruh terhadap perilaku sosial. Secara umum, siswa akan mendapatkan prestasi yang baik tergantung pada berhasil atau tidaknya proses pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh peneliti terhadap sepuluh siswa sekolah dasar kelas 6 di kota kupang dengan metode wawancara, dimana peneliti mewawancarai sepuluh siswa tersebut dengan pertanyaan – pertanyaan berdasarkan aspek yang dikemukakan oleh Kwon, dkk (2013) kemudian diperoleh informasi bahwa siswa- siswa tersebut benar mengalami kurang lebih lima aspek dari enam aspek yang ada, mereka sering lupa mengerjakan tugas (PR) dikarenakan sibuk bermain *smartphone* sehingga lupa mengerjakan tugas, selain itu mereka juga merasa bahagia ketika menggunakan *smartphone* secara terus menerus, dan terkadang ada perasaan kesepian jika tidak menggunakan *smartphone* mereka berkeinginan untuk terus menggunakan *smartphone*, seringkali juga mereka ketika berhenti menggunakan *smartphone* untuk mengerjakan sesuatu, ada keinginan untuk cepat – cepat menyelesaikan pekerjaan tersebut untuk kembali menggunakan *smartphone*.

Berdasarkan konteks tersebut maka, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengkaji hubungan antara kecanduan *smartphone* dengan hasil belajar siswa sekolah dasar dengan judul “Hubungan Kecanduan *Smartphone* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 6 Sekolah

Dasar di Kota Kupang”mBerdasarkan uraian latar belakang diatas maka pokok permasalahannya yang dihadapi yaitu, apakah terdapat hubungan antara kecanduan *smartphone* dengan penurunan hasil belajar siswa kelas 6 sekolah dasar dan bagaimana tingkat kecanduan *smartphone* di kalangan siswa kelas 6 sekolah dasar.

Dengan melihat pokok permasalahan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi tingkat kecanduan *smartphone* pada siswa kelas 6 sekolah dasar, dan menganalisis hubungan antara tingkat kecanduan *smartphone* dengan hasil belajar siswa kelas 6 Sekolah Dasar. Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru dan sekolah sebagai bahan pertimbangan pengembangan strategi pembelajaran adaptif dan program edukasi penggunaan *smartphone* yang bijak, bagi orang tua sebagai pemahaman tentang pentingnya pengawasan dan pendampingan anak dalam menggunakan *smartphone*, bagi siswa sebagai refleksi untuk lebih bijak mengelola waktu penggunaan *smartphone* dan memprioritaskan belajar, serta bagi peneliti selanjutnya sebagai landasan mengkaji lebih dalam faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa di era digital dan mengembangkan instrumen pengukuran kecanduan *smartphone* yang lebih komprehensif.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan yang bersifat kuantitatif yang menggunakan desain *cross-sectional* bertujuan untuk mengukur tingkat kecanduan *smartphone* dan hasil belajar siswa secara objektif. Penelitian kuantitatif adalah pendekatan – pendekatan terhadap kajian empiris untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menampilkan data dalam bentuk numeric (angka) daripada naratif (Norjanah, 2014).

Menurut Sutja *dkk*, (2017) berpendapat bahwa pendekatan kuantitatif biasanya bersifat menguji teori, menggunakan instrument, mengolah data sberdasarkan angka – angka atau penjumlahan untuk mengambil kesimpulan secara deduktif atau dari umum ke khusus. Data kuantitatif penelitian ini diperoleh melalui kuesioner dan hasil belajar didapatkan dari nilai akademik siswa semester terakhir, yang kemudian akan dianalisis secara statistik untuk melihat pengaruh antara ketergantungan *smartphone* dan hasil belajar.

Berdasarkan judul yang dibuat oleh penulis mengenai “Hubungan Kecanduan *Smartphone* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar

di Kota Kupang” maka metode penelitian yang digunakan ialah *expostfacto* karena hanya mengungkap data mengenai peristiwa yang telah berlangsung pada responden yang tidak ada perlakuan dan kontrol. Penelitian ini dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi, dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas yaitu kecanduan *smartphone* dan variabel terikat yaitu Hasil Belajar Siswa terkhususnya pada bidang atau mata pelajaran matematika.

Populasi/Sampel

Populasi

Menurut Margono (2014) populasi adalah data secara keseluruhan yang dijadikan perhatian kita di dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan. Jadi populasi berhubungan dengan data, maka ukuran populasi akan sama dengan banyaknya manusia.

Populasi memiliki ciri – ciri yang kemudian dijadikan parameter diantaranya rata – rata, bentangan, rata – rata simpangan, variasi, simpangan baku sebagai parameter populasi. Penelitian lain juga menyebutkan jika populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda – benda, hewan, tumbuh – tumbuhan, gejala – gejala, nilai tes, atau peristiwa – peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu didalam suatu penelitian.

Berdasarkan data, maka jumlah populasi yang dibutuhkan peneliti berjumlah 6.875 siswa kelas 6 dari total 148 Sekolah Dasar yang ada di Kota Kupang yang kemudian dibagi 6 yakni kelas yang dibutuhkan, sehingga mendapatkan total populasi sebanyak 1.145 siswa.

Sampel

Menurut Sugiyono (2010) sampel adalah bagian dari jumlah atau karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Selanjutnya menurut Tiro (2015) sampel adalah sejumlah anggota yang diambil dari suatu populasi.

Pada penelitian ini yang menjadi karakteristik sampel penelitian antara lain, yaitu 1) remaja kelas 6 SD dengan usia 11-12 tahun, 2) aktif menggunakan *smartphone* dalam kesehariannya, dan 3) tinggal menetap di Kota Kupang. Total sampel yang diambil oleh peneliti yaitu didapatkan dari jumlah populasi yang sebesar 1.145 siswa yang kemudian diambil dengan teknik sampling yaitu *krejcie morgan* dengan kesalahan 10% dan tingkat kepercayaan 90%. Rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$s = \frac{X^2 NP(1-P)}{d^2(N-1)+X^2P(1-P)}$$

Dengan keterangan :

s = Ukuran sampel yang dibutuhkan

N = Ukuran Populasi yakni 1.145

X^2 = Nilai Chi-square, taraf kepercayaan 90% dengan df = 1 yakni 2,706

P = Proporsi Populasi yang ditetapkan sebesar 0,5

d = taraf kesalahan sebesar 0,10

Berdasarkan rumus tersebut, perhitungan dilakukan sebagai berikut :

Pembilang dihitung terlebih dahulu yakni :

$$X^2 \times N \times P (1-P) = 2,706 \times 1.145 \times 0,5 \times 0,5 = 774,82$$

Kemudian penyebut dihitung yakni :

$$d^2 \times (N-1) + X^2 \times P \times (1-P) = 0,10^2 \times (1.144) + 2,706 \times 0,25 = 11,44 + 0,6765 = 12,1165, \text{ sehingga diperoleh } s = 774,82 \div 12,1165 = 63,95, \text{ yang kemudian dibulatkan menjadi } \mathbf{64} \text{ siswa sebagai jumlah sampel minimum yang dibutuhkan.}$$

Teknik pengambilan sampel yang direncanakan adalah *Cluster Random Sampling*, yakni teknik sampling yang digunakan untuk menentukan sampel bila objek penelitian sangat luas dengan mengambil kelompok atau area (*cluster*) sebagai unit sampling, bukan individu (Sugiyono, 2012).

Berdasarkan perhitungan, jumlah *cluster* yang dibutuhkan diperoleh dari jumlah sampel minimum yakni 64 siswa dibagi estimasi jumlah siswa per kelas yakni sekitar 28 – 30 siswa, sehingga menghasilkan sekitar 2 – 3 Sekolah sebagai *cluster* minimum.

Dalam perencanaan awal, peneliti menargetkan sebanyak 6 Sekolah Dasar sebagai *cluster* yang dipilih melalui mekanisme *randomizer* secara daring (*random result pick items*), dan diperoleh nama – nama Sekolah yakni SD Inpres Oetete 2, SD Inpres Oepura 2, SD Inpres Kuanino 3, SD Negeri Batuplat 2, SD Negeri Bonipoi 2, dan SD Bertingkat Kelapa Lima 1. Namun demikian, pada saat pelaksanaan pengambilan data di lapangan, peneliti hanya berhasil memperoleh izin dan dukungan dari **2 sekolah** yakni **SD Negeri Bonipoi 2** dan **SD Negeri Batuplat 2**. Keterbatasan ini terjadi karena keterlambatan Peneliti mengantarkan surat penelitian, sehingga waktu pengantaran surat tersebut bertepatan dengan jadwal Ujian Sekolah Kelas 6 ditentukan diminggu berikutnya, sehingga dengan keterbatasan waktu yang ada dan hasil diskusi dengan pihak sekolah, Peneliti berhasil mendapatkan izin dari 2 sekolah untuk melakukan penelitian.

Meskipun demikian, dari kedua sekolah tersebut Peneliti berhasil mengumpulkan data dari seluruh siswa kelas 6 yang memenuhi kriteria sampel, sehingga total responden yang terkumpul adalah sebanyak **140 siswa**. Jumlah ini secara signifikan melampaui batas minimum sampel yang disyaratkan oleh rumus Krejcie & Morgan, yakni 64 siswa pada taraf kesalahan 10%, maupun apabila dibandingkan dengan taraf kesalahan 5% yang mensyaratkan minimal 291 siswa dari populasi 1.145 – dimana 140 siswa tetap merupakan ukuran sampel yang proposional dan representatif untuk penelitian korelasional.

Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur pada bulan Maret Tahun 2026.

Instrument Pengumpulan Data

Dalam penelitian kuantitatif, peneliti menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Dengan demikian jumlah instrumen yang akan digunakan untuk penelitian tergantung dari jumlah variabel yang diteliti Sugiyono (2022). Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui metode penyebaran skala pengukuran.

Skala Pengukuran

Ada dua skala psikologi yang dirumuskan secara *favorable* dan *unfavorable* tentang variabel yang diteliti, yaitu skala Kecanduan Smartphone dan skala Hasil Belajar. Skala merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada di dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif Sugiyono (2022).

Jenis skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Likert, yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu objek atau fenomena tertentu Sugiyono (2022). Skala yang sudah digunakan akan diberikan kepada partisipan melalui teknik pengumpulan data yaitu angket/kuesioner. Pembagian dan pengisian angket dilakukan secara *online* atau *google form*. Terdapat dua skala yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

Skala Kecanduan Smartphone

Penelitian ini menggunakan alat ukur skala yang diadaptasi dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Arthy (2019) pada siswa SMP dari

dua sekolah di Kota Medan. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Arthy, skala Kecanduan Smartphone memiliki nilai reliabilitas sebesar 0,740 sedangkan uji validitas menunjukkan semua pernyataannya valid. Skala Kecanduan Smartphone terdiri dari pilihan jawaban berdasarkan model skala yang akan dipilih oleh subjek tersebut. Skala Kecanduan Smartphone menggunakan kategori pilihan jawaban 1-5.

2). Skala Hasil Belajar

Penelitian ini menggunakan alat ukur yang dimana diambil dari soal – soal Ujian Tengah Semester Tahun Ajaran 2025/2026, yang tervalidasi dari pihak ketiga atau expert judgement yaitu guru mata pelajaran Matematika, yang menilai kualitas dari soalnya adalah dua guru Mata Pelajaran Matematika.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini mencakup uji instrumen, uji asumsi, dan uji hipotesis. Uji instrumen dilakukan untuk menguji validitas dan reliabilitas alat ukur dengan melibatkan 30 responden yang diambil secara acak dari sampel penelitian, di mana uji validitas bertujuan untuk memastikan instrumen dapat mengukur apa yang seharusnya diukur dengan nilai r tabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 0,361, sedangkan uji reliabilitas menggunakan standar Cronbach's Alpha $> 0,60$ dan hasil uji coba menunjukkan nilai sebesar 0,69 sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Pada uji coba Skala Kecanduan Smartphone, nilai corrected item-total correlation berada pada rentang 0,144-0,250 dengan Cronbach's Alpha 0,664, sedangkan pada Skala Hasil Belajar nilai corrected item-total correlation berada pada rentang 0,62-0,47 dengan satu item yang tidak valid diganti sebelum digunakan. Selanjutnya, uji asumsi dilakukan untuk mengetahui apakah data memenuhi syarat analisis, meliputi uji normalitas yang bertujuan mengetahui distribusi data dengan kriteria data normal jika nilai signifikansi $> 0,05$, serta uji linearitas yang bertujuan mengetahui hubungan linear antara variabel bebas dan terikat dengan kriteria hubungan linear jika nilai signifikansi pada deviation from linearity $> 0,05$.

Uji Hipotesis

Dalam menganalisis hipotesis pada penelitian ini digunakan uji korelasi dengan teknik *Korelasi Product Moment* (Sugiyono,2022). Dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikan < 0.05 maka terdapat hubungan (H_a diterima), sebaliknya jika nilai signifikan > 0.05 maka dapat dikatakan

tidak memiliki hubungan (H_0 ditolak). Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan software komputer.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Partisipan

Penelitian ini dilakukan di 2 Sekolah Dasar yang berada di Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur yang dipilih melalui teknik Cluster Random Sampling, yang awalnya peneliti menargetkan pengambilan data dari 6 sekolah yang terdiri dari setiap Kecamatan di Kota Kupang dengan total keseluruhan yakni sebanyak 148 Sekolah Dasar di Kota Kupang, namun pada saat pelaksanaan di lapangan, hanya 2 sekolah yang berhasil diambil datanya, dan kedua Sekolah Dasar tersebut adalah SD Negeri 2 Bonipoi Kecamatan Kota Lama Kota Kupang dan SD Negeri 2 Batuplat Kecamatan Alak Kota Kupang.

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas 6 sekolah dasar yang berdomisili di kota Kupang yang berusia 12-13 tahun. Total sampel dalam penelitian ini berjumlah 140 responden.

Deskripsi Variabel Penelitian

Gambaran Perilaku Kecanduan Smartphone siswa kelas 6 sekolah dasar di Kota Kupang

Berdasarkan hasil penyebaran instrumen perilaku Kecanduan Smartphone terhadap 140 responden, diperoleh pernyataan diukur dengan skor 1-5, skor tertinggi untuk variabel Kecanduan Smartphone adalah 50 dan skor terendah adalah 10. Skor tertinggi diperoleh dari jumlah item pernyataan dikali dengan skor tinggi (10×5) sedangkan skor terendah diperoleh dari jumlah item dikali skor terendah (10×1). Dari skor tersebut dibuat panjang kelas interval yaitu 8. Dari panjang kelas tersebut, skor angket dapat diklasifikasikan presentase gambaran umum kecanduan smartphone sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Tingkat Kecanduan Smartphone Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar di Kota Kupang

No	Klasifikasi	Frekuensi	Presentase
1	Sangat tinggi	18	12,86%
2	Tinggi	38	27,14%
3	Sendang	45	32,14%
4	Rendah	27	19,29%

No	Klasifikasi	Frekuensi	Presentase
5	Sangat rendah	12	8,57%
	Jumlah	140	100%

Sumber: Data primer diolah dari kuesioner Skala Kecanduan Smartphone

Berdasarkan hasil analisis data kecanduan smartpohne yang diperoleh melalui 5 kategori yaitu sangat tinggi dengan 12,86% dengan jumlah siswa 18 orang, kategori tinggi 27,14% dengan jumlah siswa 38 orang, kategori sedang 32,14% dengan jumlah siswa 45 orang, angka ini merupakan yang terbesar diantara kategori yang lain, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat kecanduan smartphone sedang, kategori rendah 19,29% dengan jumlah siswa 27 orang, dan kategori sangat rendah dengan jumlah siswa 12 orang, ini menunjukkan bahwa sebagian kecil siswa sangat rendah mengalami kecanduan smartphone.

Uji Asumsi Klasik

Sebelum melakukan uji hubungan antara perilaku kecanduan smartphone dengan hasil belajar, dilakukan uji asumsi klasik terhadap data dua variabel. Uji asumsi klasik dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji linearitas. Uji normalitas dan linearitas digunakan untuk uji korelasi dan regresi.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan terhadap residual untuk melihat apakah data memenuhi asumsi distribusi normal. Berdasarkan hasil *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* diperoleh nilai Asymp. Sig (2-tailed) < 0,001. Karena nilai sigfikansinya lebih kecil dari taraf kesalahan 5% (0,05), maka residual dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Jika nilai signifikan > 0,005 maka data berdistribusi normal. Pemeriksaan grafik Histogram dan Normal Q-Q Plot menunjukkan adanya beberapa penyimpangan dari garis normal. Oleh karena itu, analisis hubungan dilanjutkan dengan menggunakan uji korelasi Spearman Rank yang tidak mensyaratkan data berdistribusi normal.

Karena hasil uji normalitas menunjukkan data tidak normal dan tujuan penelitian adalah mengetahui hubungan antara dua variabel, maka digunakan uji korelasi Spearman Rank. Hasil uji korelasi Spearman menunjukkan nilai Correlation Coeffiient sebesar 0,069 dengan nilai Sig. (2 tailed) sebesar 0,416 dan jumlah sampel (N) sebanyak 140 responden. Nilai koefisien korelasi 0,069 menunjukkan bahwa hubungan antara kecanduan smartphone dan hasil

belajar berada pada kategori sangat lemah. Nilai koefisien bernilai positif, yang berarti arah hubungan positif, namun hubungan tersebut sangat kecil.

Berdasarkan taraf signifikansi 10%, nilai Sig. 0,416 lebih besar dari 0,10, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan smartphone dengan hasil belajar.

Uji Linearitas

Uji Linearitas dilakukan untuk mengetahui pola hubungan antara Kecanduan Smartphone dan Hasil Belajar. Hasil ANOVA Table menunjukkan nilai Deviation from Linearity sebesar 0,960. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,960 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat penyimpangan dari linearitas dan hubungan kedua variabel dapat dianggap linear.

Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan Korelasi Spearman Rank untuk menguji hubungan antara variabel X (Kecanduan Smartphone) dan variabel Y (Hasil Belajar Matematika). Uji Spearman dipilih karena hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Uji Spearman digunakan untuk mengetahui kekuatan dan arah hubungan antara dua variabel.

Hipotesis yang diuji adalah :

Ha : Terdapat hubungan negatif antara kecanduan smartphone terhadap hasil belajar siswa kelas 6 Sekolah Dasar di Kota Kupang

Ho : Tidak terdapat hubungan antara kecanduan smartphone terhadap hasil belajar siswa kelas 6 Sekolah Dasar di Kota Kupang.

Berdasarkan hasil uji korelasi Spearman Rank diperoleh nilai koefisiensi korelasi sebesar 0,069 dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,416 dan jumlah sampel sebanyak 140 responden. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,069 menunjukkan bahwa hubungan antara kecanduan smartphone dan hasil belajar berada pada kategori sangat lemah dengan arah hubungan positif.

Karena nilai Sig. (2-tailed) = 0,416 $>$ 0,05, maka Ha ditolak dan H0 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan smartphone dengan hasil belajar siswa kelas 6 Sekolah Dasar di Kota Kupang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan smartphone dengan hasil belajar siswa kelas 6 Sekolah Dasar di Kota Kupang. Hal ini berdasarkan hasil uji korelasi Spearman Rank yang memperoleh nilai koefisiensi korelasi sebesar 0,069

dengan nilai signifikansi 0,416. Pada taraf kesalahan 5% ($\alpha = 0,05$), nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,416 > 0,05$), sehingga H_a ditolak dan H_0 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecanduan smartphone tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan hasil belajar siswa kelas 6 Sekolah Dasar di Kota Kupang. Selain itu, nilai koefisien korelasi sebesar 0,069 menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel berada pada kategori sangat lemah.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kecanduan smartphone yang dimiliki siswa tidak berhubungan secara nyata dengan tinggi rendahnya hasil belajar yang diperoleh. Meskipun smartphone sering dianggap sebagai salah satu faktor yang dapat mengganggu proses belajar, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan smartphone yang mengarah pada kecanduan belum tentu berdampak langsung terhadap pencapaian akademik siswa. Dengan kata lain, siswa yang memiliki tingkat kecanduan smartphone lebih tinggi tidak selalu memperoleh hasil belajar yang lebih rendah dibandingkan siswa yang memiliki tingkat kecanduan smartphone yang lebih rendah.

Temuan penelitian ini berbeda dengan beberapa penelitian terdahulu yang menemukan adanya hubungan negatif antara penggunaan smartphone dan hasil belajar. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Harmain dkk. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian Manurung dkk. (2024) juga menemukan bahwa penggunaan smartphone secara berlebihan berkorelasi negatif dengan prestasi akademik siswa. Selain itu, penelitian Zulfa dan Mujazi (2022) menunjukkan bahwa penggunaan smartphone dapat mempengaruhi konsentrasi belajar yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar. Perbedaan hasil penelitian ini dapat disebabkan oleh karakteristik responden, kondisi lingkungan belajar, perbedaan instrumen penelitian, serta perbedaan cara mengukur hasil belajar dan tingkat penggunaan smartphone.

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat dijelaskan melalui pandangan bahwa hasil belajar merupakan suatu kondisi yang dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi. Menurut Slameto (2015), hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi intelegensi, minat, motivasi, bakat, kesiapan belajar, kondisi kesehatan, dan perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, metode

pembelajaran guru, fasilitas belajar, serta lingkungan masyarakat. Oleh karena itu, kecanduan smartphone bukan satu – satunya faktor yang menentukan keberhasilan belajar siswa. Meskipun seorang siswa menunjukkan kecenderungan penggunaan smartphone yang tinggi, hasil belajarnya masih dapat tetap baik apabila didukung oleh motivasi belajar yang tinggi, kemampuan akademik yang baik, serta lingkungan belajar yang kondusif.

Dari perspektif Teori Kecanduan Teknologi yang dikemukakan oleh Mark Griffiths (1995), kecanduan teknologi dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan individu, termasuk aktivitas belajar. Salah satu komponen dalam teori tersebut adalah *conflict*, yaitu kondisi ketika penggunaan teknologi mengganggu aktivitas penting lainnya. Namun demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gangguan yang muncul akibat penggunaan smartphone belum menapai tingkat yang cukup besar untuk mempengaruhi hasil belajar secara signifikan. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun beberapa siswa mengalami keenderungan kecanduan smartphone, mereka masih mampu menyesuaikan penggunaan smartphone dengan kewajiban akademiknya sehingga tidak berdampak nyata pada nilai hasil belajar.

Tidak ditemukan hubungan yang signifikan antara kecanduan smartphone dan hasil belajar dalam penelitian ini dapat dijelaskan oleh beberapa alasan, salah satunya smartphone saat ini tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga digunakan sebagai sarana belajar. Banyak siswa memanfaatkan smartphone untuk mencari informasi pelajaran, mengakses video pembelajaran, menggunakan aplikasi pendidikan, serta berkomunikasi dengan guru maupun teman terkait tugas sekolah. Dengan demikian, penggunaan smartphone yang tinggi tidak selalu berdampak negatif terhadap proses belajar siswa. Selain itu, karakteristik responden yang merupakan siswa kelas 6 Sekolah Dasar juga dapat menjadi penyebab tidak ditemukannya hubungan yang signifikan. Pada jenjang sekolah dasar, orang tua dan guru masih memiliki peran yang cukup dominan dalam mengatur aktivitas belajar siswa. Kondisi tersebut dapat mengurangi dampak negatif penggunaan smartphone terhadap prestasi akademik karena siswa masih memperoleh bimbingan dan pengawasan yang intensif.

Selain itu, nilai koefisien korelasi sebesar 0,069 menunjukkan bahwa hubungan antara kecanduan smartphone dan hasil belajar berada pada kategori sangat lemah. Hal ini mengindikasikan bahwa perubahan tingkat kecanduan smartphone hampir tidak diikuti oleh perubahan hasil belajar siswa. Dengan

demikian, kecanduan smartphone bukan merupakan faktor yang memiliki kontribusi besar terhadap variasi hasil belajar siswa kelas VI Sekolah Dasar di Kota Kupang.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa kecanduan smartphone tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan hasil belajar siswa kelas VI Sekolah Dasar di Kota Kupang. Temuan ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa lebih mungkin dipengaruhi oleh berbagai faktor lain yang lebih dominan dibandingkan kecanduan smartphone. Oleh karena itu, upaya peningkatan hasil belajar siswa tidak hanya perlu difokuskan pada pengendalian penggunaan smartphone, tetapi juga pada peningkatan motivasi belajar, dukungan keluarga, kualitas pembelajaran di sekolah, serta penciptaan lingkungan belajar yang kondusif. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah, orang tua, dan peneliti selanjutnya dalam memahami faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa pada era digital saat ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada 140 siswa kelas 6 Sekolah Dasar di Kota Kupang serta pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Hasil uji normalitas menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$, yang mengindikasikan bahwa data tidak berdistribusi normal, sehingga analisis hubungan dilakukan menggunakan uji korelasi Spearman Rank. Hasil uji linearitas memperoleh nilai Deviation from Linearity sebesar $0,960 > 0,05$, yang berarti hubungan antara kecanduan smartphone dan hasil belajar memenuhi asumsi linearitas. Berdasarkan uji korelasi Spearman Rank, diperoleh koefisien korelasi sebesar $0,069$ dengan nilai signifikansi $0,416 > 0,05$, yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dengan tingkat hubungan sangat lemah antara kecanduan smartphone dan hasil belajar, namun hubungan tersebut tidak signifikan secara statistik. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak, yang berarti tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan smartphone dengan hasil belajar siswa kelas 6 Sekolah Dasar di Kota Kupang. Temuan ini mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa lebih dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar kecanduan smartphone, seperti motivasi belajar, dukungan keluarga, kualitas pembelajaran, dan lingkungan belajar yang kondusif. Dari

sisi metodologis, jumlah sampel yang berhasil terkumpul sebanyak 140 siswa telah memenuhi syarat kecukupan statistik berdasarkan rumus Krejcie & Morgan dengan taraf kesalahan 10% yang menetapkan batas minimum 64 siswa, meskipun pada pelaksanaannya jumlah cluster sekolah berkurang dari 5 menjadi 2 sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. A. (2020). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap prestasi belajar siswa kelas XI MIPA SMAN 10 Semarang. *Jurnal Pendidikan*, 8(1), 43–51.
- Ariston, Frahasini. (2018). Dampak Penggunaan Gadget bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Educational Review And Research*, 1(2), 86 – 91.
- Arthy C. C., Effendy, E., Amin, M. M., Loebis, B., Camellia, V., & Husada, M. S. (2019). Indonesian version of addiction rating scale of smartphone usage adapted from smartphone addiction scale-short version (SAS-SV) in junior high school. *Open Acces Macedonian Journal of Medical Sciences*, 7(19), 3235-3239. <https://doi.org/10.3889/oamjms.2019.691>.
- Darmawan, Deni. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif. PT Remaja Rosdakarya, 37.
- Haikal, M. F., Thohari, M. I., & Mustafidah, F. (2018). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa MTS Hasyim Asyari Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3, 196-202.
- Han, S., Yi, Y. J. (2019). How Does The Smartphone Usage Of Collage Students Affect Academic Performance. *Journal Of Computer Assisted Learning*, 35(1), 13-22.
- Harmain, H., Posangi, S., & Datunsolang, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Educator : Directory of Elementary Education Journal*, 3(1), 20-35.
- Hidayat, Hernisawati, Maba. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kepribadian Anak Sekolah Dasar (Studi Kasus pada Siswa ‘X’). *Jurnal Humaniora dan Ilmu Pendidikan (Jahidik)*, 1(1), 1-13.
- Khaeriyah., Amir Mahmud. (2017). Pengaruh Intesitas Penggunaan Smartphone dan Pemanfaatan Internet Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi. *Economic Education Analysis Journal*, 6(1). 140-149.
- Kwon, M., Kim, D., Cho, H., & Yang, S. (2013). The Smartphone Addiction Scale: Development and Validation of a Short Version for Adolescents. *PloS One*, 8(12), e83558.
- Lestari, M. J. D., Novianti, L. E. (2022). Smartphone Addiciton In Early Adolescents During Covid-19 Pandemic. *Journal of Humanities and*

- Social Sciences Inovation, 2(5), 618-625. ISSN: 2775-616.
<https://doi.org/10.35877/454RI.daengku1158>
- Manurung, F. A. R., Padriansyah, A., Sitorus, E. R.A., Hasanah, M., & Saleh, K. (2024). Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Prestasi Akademik dan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar: Studi Kasus di UPTD SDN 10 Desa Bangun Sari. *Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat*, 4(1), 25-37.
- Marini, L., Hendriani, W., & Wulandari, P.Y. (2024). Gambaran Problematic Smartphone Use Pada Remaja. *Artikel Psiko Buletin Psikologi*, 5(1), 43-55. e-ISSN: 2720-8958. <https://doi.org/10.24014/pib.v4i1.26477>.
- Mutiaramses., Neviyarni, S., & Murni, I. (2021). Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(01), 43-48.
- Naffesa. (2021). Pengaruh Penggunaan Handphone (Android) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 1 Lingtongnihuta. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi dan Kesehatan*, 2(2), 206 – 214.
- Palupi, D., Sarjana, W., & Hadiati, T. (2018). Hubungan Ketergantungan Smartphone Terhadap Kecemasan Pada Mahasiswa Fakultas Diponegoro. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 7(1), 140-145.
- Purnawingsih. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, 2(4).
- Puspa, A. K., Loebis, R., & Nuswantoro, D. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Penurunan Kualitas Penglihatan Siswa Sekolah Dasar. *Artikel Penelitian, Global Medical and Health Communication*, 6(1), 28-33.
- Ramaita., Armaita., & Vandelis, P. (2019). Hubungan Ketergantungan Smartphone Dengan Kecemasan (Nomophobia). *Jurnal Kesehatan*, 10(2), 89-93.
- Sani, Adiansha. (2021). Smartphone : Bagaimana Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(2), 175-181.
- Sani, K., Adiansha, A. A. (2021). Smartphone : Bagaimana Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(2), 175-182.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132-2140.
- Sari, & Jalius. (2021). The Relationship Between The Use Of Smartphone and Student Achievement In Class VIII. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 9(4), 601 – 612.

- Selan, D. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah (Studi Kasus : Siswa Kelas V SDN 03 Salatiga)*.
- Sobon, K., Jelvi, M., & Mangundap. (2019). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Mapanget, Kota Manado. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 52-64.
- Sobon, Mangundap. (2019). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 3(2), 92 – 101.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 27-533.
- Tampubolon, R., Sumarni, W., & Utomo, U. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3125-3133.
- Ula, W. R. R. (2021). Dampak Kecanduan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 290-298.
- Yuliati, I., & Tsabit, Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Keislaman*, 13(2), 221-230.
- Yusuf, A. M., & Novebri. (2024). Pelajar Masa Depan Kini : Antara Gadget dan Belajar. *JIPE : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 51-60.
- Zulfa, N., Mujazi, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, 7(3), 467-475.