

**PREDIKSI PENGARUH *HANDPHONE* TERHADAP AKTIVITAS
BELAJAR DENGAN METODE REGRESI LINIER
(STUDI KASUS SMP PGRI 1 CIBINONG)**

Nining Suryani

Program Studi Manajemen Informatika

AMIK BSI Karawang, Jl. Banten No.1, Karangpawitan, Karawang, Jabar

nining.nns@bsi.ac.id

ABSTRACT

Handphone can be used as a learning tool by teachers and students in the school if the use wisely so that learning activities can be optimally implemented, for example to search and dig information in a subject but there are some students who have not been able to use the phone with good so not optimal in its use. Besides being used as a learning tool, handphone can also have negative impact for teachers and students if not used wisely. The results of data calculation by linear regression method yield r value of 0.726 which means the relationship between two variables is strong and the direction of positive value close to the number 1 perfect positive correlation. Can also be explained annova table 0.000 where $0,000 < 0.005$ means there is a significant influence between the influence of mobile to student learning activities. Regression equation formed that is $Y = 7,372 + 0,795 X$ which indicate that without the influence of mobile phone at SMP PGRI 1 Cibinong hence student learning activity 7,372.

Keywords: *Regression. Linear. Mobile. SPSS.*

1. PENDAHULUAN

Penggunaan *handphone* sebagai alat komunikasi saat ini sudah lazim digunakan oleh semua orang, dari dewasa sampai anak-anak. Hal ini dapat berdampak positif dan negatif tidak hanya untuk usia dewasa namun juga untuk usia anak-anak, baik usia sekolah maupun usia balita.

Menurut Rahma (2015:2) *handphone* adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tinggi, yang hampir menyerupai dengan komputer. Pengguna *smartphone* seolah menjadi kebutuhan masyarakat. *Smartphone* telah banyak digunakan oleh semua kalangan termasuk dampak dari *smartphone* ada yang positif, namun juga ada yang negatif. Dikalangan remaja, seperti teknologi komunikasi *handphone* dan internet telah menjadi multifungsi. Tergantung cara remaja yang menggunakannya secara positif atau negatif. Contoh positifnya yaitu dapat mempermudah mereka dalam belajar. Contoh negatifnya yaitu melihat situs-situs yang tidak pantas dilihat oleh siswa. salah satu *handphone* yang sedang tengah maraknya yaitu *handphone* yang berjenis *smartphone*.

Menurut Kogoya (2015:4) perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini

sangat dirasakan manfaatnya oleh masyarakat. *Handphone* adalah salah satu produk dari teknologi ini yang telah mengubah perilaku komunikasi manusia dengan menembus ruang dan waktu. Orang yang berjarak ribuan kilometer bisa saling berkomunikasi sambil saling menatap lawan bicaranya dan hanya menggunakan media *handphone*. Masyarakat di desa piungan kecamatan gamelia kabupaten lanny jaya papua juga sudah merasakan dampak dari penggunaan *handphone* ini di dalam berkomunikasi dengan kerabat, sanak famili, atau orang-orang yang bahkan berada di daerah lainnya. Penggunaan *handphone* memang berdampak positif terhadap masyarakat desa terutama dalam rangka menjaga tetap terjalinnya hubungan komunikasi dengan orang-orang istimewa atau famili yang berada jauh di luar daerah. Namun di dalam kapasitas sebagai *smartphone* dengan fitur yang dimilikinya sebagai sumber informasi ternyata hal itu belum banyak diketahui pemanfaatannya oleh masyarakat desa.

Keberadaan *handphone* sebagai alat komunikasi tidak dapat dipungkiri karena adanya kemajuan teknologi dan informasi sehingga sebagian sekolah melarang siswa untuk membawa *handphone* pada saat bersekolah. Hal ini dilakukan untuk menghindari dampak negatif yang dapat

terjadi bagi siswa sekolah. Namun tidak sedikit sekolah yang mengizinkan siswanya membawa handphone saat bersekolah dengan aturan penggunaan yang diatur masing-masing sekolah seperti di smp 1 PGRI Cibinong. Baik guru maupun siswa diperbolehkan membawa handphone dengan aturan yang telah ditetapkan handphone tidak dipergunakan pada saat proses belajar dan mengajar.

Tidak adanya peraturan baku dan standar ini dapat memberikan berbagai dampak pada siswa. Handphone dapat dimanfaatkan menjadi alat pembelajaran oleh guru dan siswa di sekolah jika di pergunakan dengan bijak sehingga aktivitas belajar dapat optimal dilaksanakan, misalnya untuk mencari dan menggali informasi dalam suatu mata pelajaran namun masih ada sebagian siswa yang belum dapat menggunakan pemanfaatan handphone dengan baik sehingga tidak optimal dalam penggunaannya. Selain dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran, handphone juga dapat berdampak negatif untuk guru dan siswa jika tidak digunakan dengan bijak. Karena hal inilah peneliti merasa perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui apakah handphone memiliki pengaruh terhadap aktivitas belajar atau tidak.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Menurut (Hamalik, 2010) pendidikan tradisional dengan "sekolah dengar"-nya tidak mengenal, bahkan sama sekali tidak menggunakan asas aktivitas dalam proses belajar mengajar. Para siswa hanya mendengarkan hal-hal yang dipompakan oleh guru. Pada waktu itu cara mengajar yang populer adalah metode imposisi. Para siswa menelan saja hal-hal yang direncanakan dan disampaikan oleh guru.

Kegiatan mandiri dianggap tidak ada maknanya, karena guru adalah orang yang serba tahu dan menentukan segala hal yang dianggap penting bagi siswa. Sistem penugasan lebih mudah pelaksanakannya bagi guru dan tidak ada masalah atau kesulitan; guru cukup mempelajari materi dari buku, lalu disampaikan kepada siswa. Di sisi lain, siswa hanya bertugas menerimakan menelan, mereka diam dan bersikap pasif atau tidak aktif.

Karena aktivitas belajar itu banyak sekali macamnya maka para ahli mengadakan klasifikasi, menurut Dierich dalam (Hamalik, 2010) membagi kegiatan belajar dalam 8 kelompok, ialah:

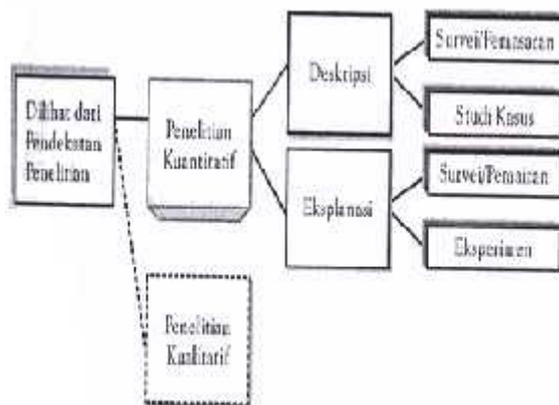
- a) Kegiatan visual
Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- b) Kegiatan-kegiatan lisan
Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
- c) Kegiatan-kegiatan mendengarkan
Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
- d) Kegiatan-kegiatan menulis
Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
- e) Kegiatan-kegiatan menggambar
Menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram peta, dan pola.
- f) Kegiatan-kegiatan metrik
Melakukan percobaan, memilih alat-alat melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.
- g) Kegiatan-kegiatan mental
Merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, faktor-faktor, melihat, hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
- h) Kegiatan-kegiatan emosional
Minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam semua jenis kegiatan dan overlap satu sama lain.

Menurut Sugiyono (2013) Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut dapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu, cara ilmiah, data tujuan, dan kegunaan. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis. Rasional berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Empiris berarti cara-cara yang dilakukan itu dapat diamati oleh indra manusia, sehingga orang lain dapat mengamati dan mengetahui cara-cara yang digunakan. Sistematis artinya, proses yang

digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.

Menurut Sugiyono (2013) metode kuantitatif dinamakan metode tradisional, karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian. Metode ini disebut sebagai metode positivistik karena berdasarkan pada filsafat positivisme. Metode ini sebagai metode ilmiah/*scientific* karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis. Metode ini juga disebut metode *discovery*, karena dengan metode ini dapat ditemukan dan dikembangkan berbagai iptek baru. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.

Menurut Bungin (2008:43) format penelitian kuantitatif dalam ilmu sosial tergantung pada permasalahan dan tujuan itu sendiri. Ada dua format penelitian kuantitatif berdasarkan paradigma dominan dalam metodologi penelitian kuantitatif, yaitu format deskriptif dan format eksplanasi. Kedua format ini dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 1 Format penelitian kuantitatif
Sumber : Bungin (2008)

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam. Meneliti dengan data yang sudah ada lebih tepat kalau dinamakan membuat laporan dari pada melakukan penelitian. Namun demikian dalam skala yang paling rendah laporan juga dapat dinyatakan sebagai bentuk penelitian menurut Emory dalam (Sugiyono, 2013:102).

Menurut Bungin (2008:116) metode sampling adalah pembicaraan bagaimana menata berbagai teknik dalam penarikan atau pengambilan sampel penelitian, bagaimana kita merancang tata cara pengambilan sampel agar menjadi sampel yang representatif

Suatu instrument penelitian dikatakan valid, menurut Siregar (2015:77) bila:

1. Koefisien korelasi *product moment* melebihi 0,3.
2. Koefisien korelasi *product moment* > r-tabel (; n - 2) n = jumlah sampel.
3. Nilai sig .

Rumus uji validitas konstruk dengan teknik korelasi *product moment*, yaitu:

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2][n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Menurut Siregar (2015:252) koefisien determinasi (KD) adalah angka yang menyatakan atau digunakan untuk mengetahui kontribusi atau sumbangan yang diberikan oleh sebuah variabel X (bebas) terhadap variabel Y (terikat).

Rumus yang dipakai adalah: $KD = (r)^2 \times 100\%$

Dimana : KD = Koefisien Determinasi

R = koefisien korelasi

Ridwan (2005) koefisien korelasi product moment adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n\sum X^2 - (\sum X)^2][n\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

- Keterangan
- : r_{xy} : Koefisien korelasi
 - n : Jumlah Sample
 - X : Jumlah nilai variabel independen
 - Y : Jumlah nilai variabel dependen

Secara umum nilai koefisien korelasi terletak antara -1 dan 1 atau $-1 \leq r \leq 1$. Koefisien korelasi mempunyai nilai paling kecil -1 dan paling besar 1, dengan kriteria sebagai berikut:

- a) Jika $r = 1$, korelasi antara X dan Y adalah sempurna positif yang berarti kenaikan atau penurunan X sangat mempengaruhi kenaikan atau penurunan Y.
- b) Jika $r = -1$, korelasi antar X dan Y sempurna negatif yang berarti kenaikan

- atau penurunan X tidak mempengaruhi atau penurunan Y.
- c) Jika $r = 0$, korelasi antara X dan Y lemah sekali (tidak ada hubungan).

Tabel 3.3 Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval koefisien	Tingkat hubungan
0,00-0,19	Sangat lemah
0,20-0,39	Lemah
0,40-0,59	Sedang
0,60-0,70	Kuat
0,80-1,00	Sangat kuat

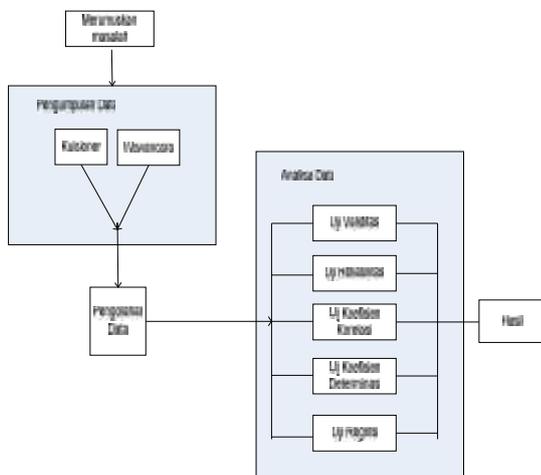
Sumber : Ridwan (2005)

Menurut Siregar (2015:39) pengumpulan data adalah suatu proses pengumpulan data primer dan sekunder dalam suatu penelitian. Pengumpulan data merupakan langkah yang amat penting, karena data yang dikumpulkan akan digunakan untuk pemecahan masalah yang sedang diteliti atau untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan

Menurut Sugiyono (2015:80) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

3. METODE PENELITIAN

Beberapa tahapan penelitian yang dilakukan digambarkan pada kerangka penelitian dibawah ini



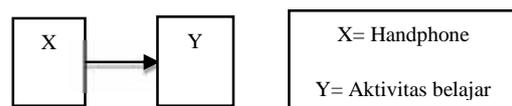
Gambar 2. Kerangka penelitian

- a. Merumuskan data
Tahap ini merupakan tahap persiapan yaitu dengan melakukan perumusan masalah terhadap objek yang akan diteliti dengan cara mengetahui dan memahami kejadian kejadian yang terjadi pada objek penelitian.
- b. Pengumpulan data
Tahapan pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara dan penyebaran kuisisioner pada objek penelitian
- c. Pengolahan data
Tahap perhitungan data berdasarkan hasil jawaban kuisisioner
- d. Analisa data
Tahap menganalisa data yang telah diolah dengan melakukan pengujian mulai dari pengujian validitas sampai dengan pengujian regresi.
- e. Hasil
Tahapan penelitian selanjutnya adalah menarik kesimpulan akhir.

4. PEMBAHASAN

Objek penelitian pengaruh *handphone* terhadap aktivitas belajar siswa dilakukan di SMP PGRI 1 CIBINONG dengan responden sebagai subyek analisisnya adalah siswa kelas dua. Adapun instrumen untuk mengukur ke dua variabel tersebut akan di jelaskan sebagai berikut:

- 1. Pengaruh *handphone* (X)
- 2. Aktivitas Belajar (Y)



Gambar 3. Paradigma Penelitian

Karakteristik responden untuk pengumpulan data sebagai berikut:

- 1. Jenis Kelamin

Tabel 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah (orang)	Presentase (%)
1	Laki-laki	68	68
2	Perempuan	32	32
	jumlah	100	100

Berdasarkan tabel karakteristik responden diatas dapat diketahui persentase jenis kelamin

responden yaitu; laki-laki 68% dan perempuan 32%.

2. Usia

Tabel 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

No	Usia	Jumlah (orang)	Presentase (%)
1	15 tahun	32	32
2	16 tahun	32	32
3	17 tahun	36	36
	Jumlah	100	100

Berdasarkan tabel karakteristik responden diatas dapat diketahui persentase usia responden yaitu, usia 15 tahun 32%, usia 16 tahun 32%, dan usia 17 tahun 36%.

Pada penelitian ini, penulis mengambil sampel 100 responden berdasarkan karakteristik yang sudah penulis kelompokkan untuk dijadikan tolak ukur dalam perhitungan korelasi *product moment*. Pengaruh *handphone* terdapat 3 (tiga) dimensi pokok utama, diantaranya kepemilikan, pemanfaatan secara positif, pemanfaatan secara negatif. Sedangkan aktivitas belajar dimensi pokok utama, diantaranya proses belajar di sekolah meliputi pernyataan-pernyataan ini yaitu menonaktifkan, membuka, bermain, metode, dan mencari dan proses belajar di rumah meliputi pernyataan-pernyataan ini yaitu malas, dampingi, kelompok, lupa, dinasehati. Berikut beberapa hasil jawaban responden, diantaranya :

Tabel 3. Hasil jawaban responden terhadap bermain *handphone*

Alternatif jawaban	Kuesioner	
	4	(%)
Sangat setuju	26	26
Setuju	53	53
Ragu-ragu	18	18
Tidak setuju	3	3
Sangat tidak setuju	-	-
Jumlah	100	100

Berdasarkan tabel diatas, jawaban responden terhadap bermain *handphone* dapat dilihat bahwa responden menjawab sangat setuju 26%, setuju 53%, ragu-ragu 18%, tidak setuju 3%.

Tabel 4. Hasil jawaban responden terhadap menambah teman dengan *handphone*

Alternatif jawaban	Kuesioner	
	1	(%)
Sangat setuju	20	20
Setuju	57	57
Ragu-ragu	16	16
Tidak setuju	3	3
Sangat tidak setuju	4	4
Jumlah	100	100

Berdasarkan tabel diatas, jawaban responden terhadap menambah teman dapat dilihat bahwa responden menjawab sangat setuju 20%, setuju 57%, ragu-ragu 16%, tidak setuju 3%, sangat tidak setuju 4%.

Tabel 5. Hasil jawaban responden terhadap memberikan dampak radiasi

Alternatif jawaban	Kuesioner	
	2	(%)
Sangat setuju	-	-
Setuju	10	10
Ragu-ragu	23	23
Tidak setuju	47	47
Sangat tidak setuju	20	20
Jumlah	100	100

Berdasarkan tabel diatas, jawaban responden terhadap dampak radiasi dapat dilihat bahwa responden menjawab setuju 10%, ragu-ragu 23%, tidak setuju 47%, sangat tidak setuju 20%.

Tabel 6. Hasil jawaban responden terhadap membuka sosial media di kelas

Alternatif jawaban	Kuesioner	
	2	(%)
Sangat setuju	16	16
Setuju	52	52
Ragu-ragu	28	28
Tidak setuju	3	3
Sangat tidak setuju	1	1
Jumlah	100	100

Berdasarkan tabel diatas, jawaban responden terhadap membuka sosial media di kelas dapat dilihat bahwa responden menjawab sangat setuju 16%, setuju 52%, ragu-ragu 28%, tidak setuju 3%, sangat tidak setuju 1%.

Tabel 7. Hasil jawaban responden terhadap didampingi orang tua

Alternatif jawaban	Kuesioner	
	2	(%)
Sangat setuju	21	21
Setuju	64	64
Ragu-ragu	13	13
Tidak setuju	2	2
Sangat tidak setuju	-	-
Jumlah	100	100

Berdasarkan tabel diatas, jawaban responden terhadap didampingi dapat dilihat bahwa responden menjawab sangat setuju 21%, setuju 64%, ragu-ragu 13%, tidak setuju 2%.

Tabel 8. Hasil jawaban responden terhadap dinasehati orang tua

Alternatif jawaban	Kuesioner	
	5	(%)
Sangat setuju	26	26
Setuju	54	54
Ragu-ragu	15	15
Tidak setuju	5	5
Sangat tidak setuju	-	-
Jumlah	100	100

Berdasarkan tabel diatas, jawaban responden terhadap lupa mengerjakan PR dapat dilihat bahwa responden menjawab sangat setuju 26%, setuju 54%, ragu-ragu 15%, tidak setuju 5%.

Tabel 9. Hasil jawaban responden terhadap belajar bersama

Alternatif jawaban	Kuesioner	
	3	(%)
Sangat setuju	20	20
Setuju	65	65
Ragu-ragu	13	13
Tidak setuju	2	2
Sangat tidak setuju	-	-
Jumlah	100	100

Berdasarkan tabel diatas, jawaban responden terhadap belajar bersama dapat dilihat bahwa responden menjawab sangat setuju 20%, setuju 65%, ragu-ragu 13%, tidak setuju 2%.

A. Uji validitas

Dilakukan dua Pengujian validitas, yaitu validitas terhadap pengaruh handphone dan validitas terhadap aktivitas belajar.

1. Uji validitas pengaruh *Handphone*.

Tabel 1. Uji Validitas Pengaruh *Handphone*

Butir pernyataan	R hitung	R tabel	keterangan
X1	0,687605	0.195	Valid
X2	0,668127	0.195	Valid
X3	0,545871	0.195	Valid
X4	0,533451	0.195	Valid
X5	0,70381	0.195	Valid
X6	0,714137	0.195	Valid
X7	0,690332	0.195	Valid
X8	0,720276	0.195	Valid
X9	0,679931	0.195	Valid
X10	0,676214	0.195	Valid

Berdasarkan tabel di atas butir pernyataan ke 1 (satu) sampai dengan pernyataan ke 10 (sepuluh) dengan nilai masing-masing total pernyataan adalah signifikan, dengan r tabel dicari signifikan

5% sebesar 0,195 maka kesimpulan yang dapat diambil adalah kuesioner pengaruh *handphone* (X) ini memiliki instrumen yang valid.

2. Uji Validitas Aktivitas Belajar

Tabel 2.Uji Validitas Aktivitas Belajar

Butir pernyataan	R hitung	R tabel	keterangan
Y1	0,564136	0.195	Valid
Y2	0,547111	0.195	Valid
Y3	0,673767	0.195	Valid
Y4	0,704644	0.195	Valid
Y5	0,643873	0.195	Valid
Y6	0,734996	0.195	Valid
Y7	0,743348	0.195	Valid
Y8	0,703428	0.195	Valid
Y9	0,625117	0.195	Valid
Y10	0,721198	0.195	valid

Berdasarkan tabel di atas butir pernyataan ke 1 (satu) sampai dengan pernyataan ke 10 (sepuluh) dengan nilai masing-masing total pernyataan adalah signifikan, dengan r tabel dicari signifikan 5% sebesar 0,195 maka kesimpulan yang di dapat diambil adalah kuesioner aktivitas belajar (Y) ini memiliki instrumen yang valid.

2. Uji Reabilitas Aktivitas Belajar

Tabel 4.Uji Reabilitas Aktivitas Belajar

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,858	10

B. Uji Reliabilitas.

Tahapan perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan teknik *alpha cronbach* dengan spss.

Berdasarkan tabel uji reabilitas variabel aktivitas belajar hasil *cronvach's Alpha* sebesar 0,858 dengan interpretasi reabilitas 0,80-1,00 sangat tinggi yang berarti *realibel*.

1. Uji Reabilitas Pengaruh *Handphone*

Tabel 3.Uji Reabilitas Pengaruh *handphone*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,856	10

Berdasarkan tabel hasil uji reabilitas variabel pengaruh *handphone cronbach's Alpha* sebesar 0,856 dengan interpretesi reabilitas 0,80-1,00 sangat tinggi yang berarti *realibel*.

C. Uji Koefisien Korelasi

Untuk mengetahui berapa besar hitungan dan interpretasi antara variabel pengaruh *handphone* terhadap aktivitas belajar. Berdasarkan perhitunga koefisien korelasi menggunakan SPSS adalah:

Tabel 5. Hasil Uji Koefisien Korelasi

Correlations		pengaruh_handphone	aktivitas_belajar
pengaruh_handphone	Pearson Correlation	1	,726**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	100	100
aktivitas_belajar	Pearson Correlation	,726**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai koefisien korelasi sebesar 0,726. Dapat diartikan bahwa hubungan pengaruh *handphone* terhadap aktivitas belajar siswa memiliki hubungan yang kuat dan searah karena bernilai positif dan mendekati angka 1 korelasi positif sempurna.

D. Uji Koefisien Determinasi

- H0: Tidak ada pengaruh *handphone* terhadap aktivitas belajar siswa pada SMP PGRI 1 CIBINONG.
- H1: Ada pengaruh *handphone* terhadap aktivitas belajar siswa pada SMP PGRI 1 CIBINONG.

Tabel 6. Tabel Annova ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1549,17	1	1549,17	109,480	,000 ^b
	Residual	1386,673	98	14,150		
	Total	2935,790	99			

- a. Dependent Variable: pengaruh
 b. Predictors: (Constant), aktivitas

Berdasarkan tabel Annova diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikan sebesar 0,000 < dari 0,05 maka keputusan H1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh *handphone* terhadap aktivitas belajar siswa.

Tabel 7. Tabel summary

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,726 ^a	,528	,523	3,762

a. Predictors: (Constant), aktivitas

Berdasarkan tabel model summary diatas dapat diketahui nilai R square sebesar 0,528 atau 52,8%. Artinya aktivitas belajar dipengaruhi oleh *handphone* sebesar 52,8% sisanya 47,2% (100% - 52,8%) dipengaruhi faktor lain.

3. Uji Persamaan Regresi

- H0 : Persamaan regresi tidak signifikan
 H1 : Persamaan regresi signifikan

Tabel 8. Hasil Uji Persamaan Regresi

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	7,372	3,083		2,391	,019
belajar	,795	,076	,726	10,463	,000

a. Dependent Variable: handphone

Dalam uji persamaan regresi di dalamnya terdapat uji t yang digunakan untuk menguji signifikan konstanta dari variabel pengaruh *handphone* yang digunakan sebagai *predictor* untuk aktivitas belajar.

Keputusan :

- Jika t hitung < t tabel, maka H0 ditolak.
 Jika t hitung > t tabel, maka H1 diterima.

- a. t hitung: 10,463(dari tabel)
 b. tingkat kesalahan: 0,05
 c. Degree of freedom (DF): (jumlah data - 2) atau 100-2= 98
 d. t tabel 2,000

Karena t hitung (10,463) > t tabel (2,000), maka H_0 ditolak, dan H_1 diterima, yang artinya koefisien regresi signifikan.

Berdasarkan tabel persamaan regresi diatas, tingkat signifikan sebesar 0,000 maka keputusan H_1 diterima. Kesimpulannya adalah persamaan regresi signifikan, sehingga persamaan regresi yang dapat dibentuk yaitu: $Y = 7,372 + 0,795 X$.

Dimana : Y = aktivitas belajar siswa dan X = pengaruh *handphone*

Berdasarkan persamaan regresi $Y = 7,372 + 0,795 X$. Yang dibentuk dapat dianalisa sebagai berikut:

Konstanta 7,372 menyatakan bahwa jika tidak ada pengaruh *handphone* di SMP PGRI 1 Cibinong maka aktivitas belajar 7,372 satuan.

Koefisien regresi X sebesar 0,795 menyatakan bahwa setiap penambahan (karena tanda +) 1 satuan pengaruh *handphone*, maka sekolah akan meningkatkan aktivitas belajar sebesar 0,795 satuan.

5. SIMPULAN

Simpulan hasil penelitian mengenai pengaruh *handphone* terhadap aktivitas belajar siswa pada SMP PGRI 1 Cibinong sebagai berikut:

1. Berdasarkan uji koefisien korelasi nilai R sebesar 0,726. Dapat diartikan bahwa hubungan antara pengaruh *handphone* dengan aktivitas belajar memiliki hubungan yang kuat dan searah karena bernilai positif dan mendekati angka 1 korelasi positif sempurna.
2. Berdasarkan uji koefisien determinasi menghasilkan tingkat signifikan sebesar 0,000 < 0,05 dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara pengaruh *handphone* terhadap aktivitas belajar siswa diperoleh hasil 0,528 atau 52,8% artinya aktivitas belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan *handphone* sebesar 52,8% sisanya 47,2% dipengaruhi faktor lain.
3. Berdasarkan uji persamaan diperoleh hasil t hitung (10,463) > t table (2,000), maka H_0

ditolak H_1 diterima. Persamaan regresi yaitu $Y = 7,372 + 0,795 X$ yang menunjukkan bahwa tanpa adanya pengaruh *handphone* pada SMP PGRI 1 Cibinong maka aktivitas belajar siswa 7,372 satuan, koefisien regresi X sebesar 0,795 menyatakan bahwa setiap penambahan (karena +) 1 satuan pengaruh *handphone*, maka sekolah akan meningkatkan aktivitas belajar 0,795 satuan.

6. REKOMENDASI

Penjabaran kesimpulan diatas menyatakan adanya pengaruh *handphone* terhadap aktivitas belajar sehingga peneliti merekomendasikan untuk penelitian atau pengembangan selanjutnya adalah melakukan penelitian yaitu pengaruh *handphone* terhadap perilaku dan prestasi siswa.

7. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Burhan, Bungin. 2008. Metode Penelitian Kuantitatif. Kencana: Jakarta
- [2] Rahma. 2015. Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Aktivitas Kehidupan Siswa. Riau: Jom Fisip Vol.2 No.2 oktober 2015. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/view/7449>.
- [3] Kogoya 2015. Dampak Penggunaan Handphone Pada masyarakat. *e-journal "Acta Diurna" Volume IV. No.4. Tahun 2015.* <https://media.neliti.com>
- [4] Oemar Hamalik. 2010. **Proses Belajar Mengajar**. Jakarta: Bumi Aksara
- [5] Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [6] Siregar, Syofian. 2015. Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17. Jakarta: Bumi Aksara.
- [7] Veronika 2013. Pengaruh Penggunaan Telepon Selular sebagai media komunikasi terhadap sikap siswa SMP Negeri 30 Samarinda. <https://ejournal.ilko.fisip-unmul.ac.id/site/?p=79>