

ANALYSIS OF THE SMARTPHONE USAGE AS A LEARNING MEDIA AND ITS EFFECT ON THE LEARNING CREATIVITY OF ECONOMIC EDUCATION STUDENTS

Eka Elvira Ramadhani¹, Gimin², Hardisem Syabus³

Email: eka.elvira4688@student.unri.ac.id¹, gimin@lecturer.unri.ac.id², hardisem.syabus@gmail.com³

Phone number: 081372175882

*Economic Education Studies Program
Department of Social Science Education
Faculty of Teacher Training and Education
Riau University*

Abstract: *This research was conducted based on a phenomenon that occurs today, namely students often use smartphones, especially as a learning media. This study aims to analyze smartphones as learning media carried out by FKIP UNRI education students and also to see whether there is an effect on learning creativity. The research was conducted at the Economic Education Study Program, FKIP UNRI. This type of research is a quantitative study with a population of 344 people and a sample of 78 people taken using probability sampling techniques (random sampling) and using the Slovin formula. Data analysis used descriptive analysis and simple linear regression analysis. The results of this study indicate that the use of smartphones as a learning medium by students of economic education is good so that the use of smartphones as a learning medium can have an influence on the learning creativity of students of Economic Education FKIP UNRI as much as 24.6%.*

Keywords: *Smartphone, Learning Media, Learning Creativity*

ANALISIS PEMANFAATAN SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA BELAJAR DAN PENGARUHNYA TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI

Eka Elvira Ramadhani¹, Gimin², Hardisem Syabrus³

Email: eka.elvira4688@student.unri.ac.id¹, gimin@lecturer.unri.ac.id², hardisem.syabrus@gmail.com³
No. Hp 081372175882

Program Studi Pendidikan Ekonomi
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini dilakukan berdasarkan fenomena yang terjadi saat ini yaitu mahasiswa sering sekali memanfaatkan *smartphone* terutama sebagai media belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan *smartphone* sebagai media belajar yang dilakukan oleh mahasiswa pendidikan ekonomi FKIP UNRI dan juga untuk mengetahui apakah terdapat pengaruhnya terhadap kreativitas belajar. Penelitian ini dilakukan di Prodi Pendidikan Ekonomi FKIP UNRI. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan populasi sebanyak 344 orang dan sampel yang diambil sebanyak 78 orang dengan menggunakan teknik probability sampling (*random sampling*) dan menggunakan rumus Slovin. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis regresi linear sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *smartphone* sebagai media belajar yang dilakukan oleh mahasiswa pendidikan ekonomi sudah baik sehingga pemanfaatan *smartphone* sebagai media belajar tersebut dapat memberikan pengaruh terhadap kreativitas belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP UNRI sebanyak 24,6%.

Kata Kunci: *Smartphone*, Media Belajar, Kreativitas Belajar

PENDAHULUAN

Smartphone adalah salah satu alat komunikasi yang sangat digemari semua kalangan termasuk juga kalangan mahasiswa. Berdasarkan fenomena yang terjadi, mahasiswa pendidikan ekonomi umumnya menggunakan *smartphone*. Dalam penelitian ini, didapat sebesar 50% mahasiswa pendidikan ekonomi membutuhkan waktu >8 jam untuk menggunakan *smartphone* dalam sehari, ini artinya lebih dari $\frac{1}{3}$ hari mahasiswa pendidikan ekonomi FKIP UNRI dihabiskan untuk menggunakan *smartphone*. *Smartphone* dapat mempermudah mahasiswa pendidikan ekonomi dalam mengakses edukasi dan juga dunia luar. Maka hal ini menjadikan *smartphone* sebagai media belajar mahasiswa. Dalam hal penggunaan *smartphone* sebagai media belajar mahasiswa juga dituntut untuk menjadi kreatif. Karena pada dasarnya penggunaan *smartphone* memerlukan kreativitas untuk menggunakannya. Dalam hal pemanfaatan *smartphone* sebagai media belajar pada mahasiswa FKIP Pendidikan Ekonomi UNRI sudah dilakukan dengan baik. Namun, terdapat beberapa mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP UNRI yang kurang kreativitasnya dalam belajar dilihat dari bagaimana keluasan berpikir mahasiswa Pendidikan Ekonomi dalam belajar dan bagaimana cara mahasiswa tersebut berkembang dalam belajar seperti memberikan ide-ide baru yang berbeda dari teman saat diskusi.

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu mengajar yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran secara efektif. Menurut Hamidjojo dalam Permana (2015) yang dimaksud media ialah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga gagasan itu sampai kepada penerima. Nurrita (2018) berpendapat bahwa media belajar adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Susanti (2018) menyebutkan terdapat tiga jenis media belajar yaitu media visual, audio dan audio visual. Salah satu contoh media belajar audio visual yang digemari mahasiswa pada saat ini adalah *smartphone*.

Menurut Supardi (2012) *Smartphone* berasal dari kata *smart* yang artinya pintar dan *phone* berarti telepon. *Smartphone* adalah “suatu alat *mobile* atau telepon genggam yang dapat menjalankan fitur modern, seperti internet dengan cepat mengirim data tanpa kontak secara langsung (*wireless*), dapat menggunakan jaringan internet gratis (*hotspot*), memiliki fitur multimedia yang banyak, dan memori yang besar. Dalam penelitian Daeng (2017), manfaat *smartphone* yang dapat kita rasakan dalam kehidupan sehari-hari diantaranya (1) sebagai alat komunikasi; (2) sebagai media pembelajaran; (3) sebagai sumber informasi.

Pada masa kini, kebutuhan alat teknologi modern sangat dibutuhkan oleh manusia guna mempermudah pekerjaan sehari-hari. Menurut penelitian Sundusiyah (2012), terdapat dampak positif dalam pengembangan teknologi di bidang pendidikan yaitu informasi yang diperlukan untuk kepentingan pendidikan akan semakin cepat dan semakin mudah di akses. Oleh karena itu praktek-praktek pembelajaran dan pendidikan di sekolah maupun universitas perlu untuk mengikuti perkembangan teknologi yang digunakan di masa sekarang, termasuk perkembangan tersebut adalah *smartphone*.

Smartphone merupakan alat yang baik sebagai wadah untuk menyampaikan informasi dari berbagai sumber. *Smartphone* diharapkan dapat menjadi media belajar yang baik untuk membantu mahasiswa mengikuti kegiatan pembelajaran dan dapat mendukung proses komunikasi interaktif antara dosen dan mahasiswa menjadi lebih menarik.

Menurut Rachmawati (2017), mahasiswa merupakan peserta didik yang banyak menggunakan *smartphone* dalam proses pembelajarannya terutama pada saat proses diskusi di dalam kelas. *Smartphone* juga dapat mempermudah mahasiswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dosen. *Smartphone* digunakan karena lebih praktis dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Menurut hasil pengamatan, mahasiswa di lingkungan FKIP Pendidikan Ekonomi hampir semua mahasiswa memiliki *smartphone* dan mereka terlihat tidak bisa lepas dari *smartphone*. Kegiatan mahasiswa pendidikan ekonomi dalam menggunakan *smartphone* dalam dunia pendidikan seperti memanfaatkannya sebagai media pembelajaran, mengakses informasi edukasi seperti portal akademik yang digunakan untuk mengecek Kartu Hasil Studi (KHS) dan juga mengisi Kartu Rencana Studi (KRS). Peranan *smartphone* sebagai media pembelajaran yaitu untuk mencari materi tambahan yang berkaitan dengan mata kuliah yang diajarkan. Materi tambahan yang mahasiswa butuhkan dapat diperoleh melalui artikel, blog dan jurnal-jurnal *online* yang terdapat di internet dengan menggunakan *smartphone*. Pemanfaatan *smartphone* dalam mengakses informasi edukasi dapat mempermudah mahasiswa dalam menunjang studi dibangku kuliah (Juraman, 2014).

Menurut Hamzah dan Nurdin (2011), kreativitas sering digambarkan dengan kemampuan berpikir kritis, mempunyai banyak ide, mampu menggabungkan sesuatu gagasan yang belum pernah tergabung sebelumnya dan kemampuan untuk menemukan ide untuk memecahkan permasalahan. Kreativitas belajar mahasiswa juga dapat dilihat bagaimana cara mahasiswa tersebut menyelesaikan masalah belajarnya dan menemukan alternatif penyelesaian masalah belajarnya

Menurut Rohani (2017), salah satu faktor pendukung kreativitas berasal dari kebudayaan. Saat ini, kebudayaan masyarakat adalah memainkan *smartphone*. Jadi dengan intensitas pemanfaatan *smartphone* yang semakin sering dilakukan oleh mahasiswa dalam pembelajaran akan menumbuhkan ide-ide menarik dan dapat memberikan inovasi pada mahasiswa untuk berkreasi sehingga kreativitas belajar mahasiswa didapatkan. Selain itu terdapat juga faktor penghambat kreativitas seperti yang dikatakan Hamzah (2011) yaitu faktor malas berpikir. Jika kita kaitkan dengan pemanfaatan *smartphone* sebagai media belajar, faktor tersebut sangat mudah dijumpai karena dengan kecanggihan yang dimiliki oleh *smartphone* mahasiswa bisa mengakses materi belajar dengan mudah tanpa harus membaca atau pun memahami materi yang telah dicarinya melalui *smartphone*. Sehingga, mahasiswa tersebut langsung saja menyalin materi tersebut tanpa mengubahnya dengan hasil pemikirannya sendiri sehingga kreativitas belajarnya tidak ditemukan.

Kehadiran *smartphone* diharapkan akan menumbuhkan semangat belajar mahasiswa. Apabila *smartphone* dianggap sebagai media yang lebih mudah dan menyenangkan untuk menjadi media belajar maka *smartphone* tentunya bisa dimanfaatkan sebagai media untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di lingkungan Prodi Pendidikan Ekonomi FKIP UNRI pada bulan Januari 2021. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa pendidikan ekonomi FKIP UNRI sebanyak 344 orang. Untuk menentukan ukuran atau jumlah sampel dari populasi pendekatan rumus Slovin dan didapat sampel sejumlah 78 orang. Didalam penelitian ini penetapan sampel menggunakan teknik sampel probability sampling (*random sampling*).

Metode pengumpulan data menggunakan kuisioner yang dibagikan melalui bantuan *google form*. Data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif. Analisis yang dilakukan pada penelitian ini adalah analisis regresi linear sederhana.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dan juga uji prasyarat analisis seperti dibawah ini:

A. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif merupakan metode yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang sudah terkumpul tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiyono, 2017).

1) Pemanfaatan Smartphone Sebagai Media Belajar

Pemanfaatan *smartphone* merupakan suatu kegiatan atau perbuatan yang dilakukan oleh mahasiswa pendidikan ekonomi yang memiliki manfaat dalam belajar saat mereka menggunakan *smartphone*-nya. Adapun distribusi frekuensi pemanfaatan *smartphone* sebagai media belajar yang dilakukan oleh mahasiswa pendidikan ekonomi tersaji dalam tabel dibawah ini.

Tabel. 1. Distribusi Frekuensi Pemanfaatan *smartphone* sebagai Media Belajar oleh Mahasiswa Pendidikan Ekonomi.

| Kategori | Klasifikasi | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------|--------------|-----------|----------------|
| Sangat Tinggi | >29,4 – 35,0 | 27 | 34,62 |
| Tinggi | >23,8 – 29,4 | 37 | 47,43 |
| Sedang | >18,2 – 23,8 | 13 | 16,67 |
| Rendah | >12,6 – 18,2 | 1 | 1,28 |
| Sangat Rendah | 7,0 – 12,6 | 0 | 0 |
| Jumlah | | 78 | 100 |

Sumber: Data olahan 2021

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa sebagian besar responden yaitu sebanyak 37 orang (47,43%) menyatakan bahwa pemanfaatan *smartphone* yang dilakukan mahasiswa pendidikan ekonomi sebagai media belajar tergolong tinggi, bahkan 27 orang diantaranya (34,62%) menyatakan sangat tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mahasiswa pendidikan ekonomi FKIP Universitas Riau telah memanfaatkan *smartphone*-nya dengan baik dalam pembelajaran khususnya sebagai media pembelajaran.

Pemanfaatan *Smartphone* sebagai Media Belajar penelitian ini, diukur dengan 3 indikator. Adapun hasil analisis deskriptif dari masing-masing indikator pada penelitian ini adalah:

1.1. Belajar Sendiri Secara Cepat dan Meningkatkan Pengetahuan.

Adapun distribusi frekuensi dari indikator belajar sendiri secara cepat dan meningkatkan pengetahuan tersaji dalam tabel berikut ini.

Tabel. 2. Distribusi frekuensi pemanfaatan *smartphone* sebagai media belajar dilihat dari indikator belajar sendiri secara cepat dan meningkatkan pengetahuan.

| Kategori | Klasifikasi | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------|-------------|-----------|----------------|
| Sangat Tinggi | >8,4 – 10 | 23 | 29,49 |
| Tinggi | >6,8 – 8,4 | 42 | 53,85 |
| Sedang | >5,2 – 6,8 | 12 | 15,38 |
| Rendah | >3,6 – 5,2 | 1 | 1,28 |
| Sangat Rendah | 2,0 – 3,6 | 0 | 0 |
| Jumlah | | 78 | 100 |

Sumber: Data olahan 2021

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa 42 tanggapan responden termasuk dalam kategori **tinggi** dengan persentase yang didapat sebesar (53,85%) bahkan 23 responden (29,49%) menyatakan sangat tinggi. Kesimpulannya sebagian besar responden menyatakan pemanfaatan *smartphone* sebagai media belajar oleh mahasiswa pendidikan ekonomi ternyata dapat mempercepat mereka dalam belajar mandiri, meningkatkan pengetahuannya dan juga dapat mengembangkan kemampuannya dalam belajar.

1.2. Meningkatkan komunikasi dengan mahasiswa lain dan meningkatkan kepekaan.

Adapun distribusi frekuensi dari indikator belajar sendiri secara cepat dan meningkatkan pengetahuan tersaji dalam tabel berikut ini.

Tabel. 3. Distribusi frekuensi pemanfaatan *smartphone* sebagai media belajar dilihat dari indikator meningkatkan komunikasi dengan mahasiswa lain.

| Kategori | Klasifikasi | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------|-------------|-----------|----------------|
| Sangat Tinggi | >8,4 – 10 | 41 | 52,56 |
| Tinggi | >6,8 – 8,4 | 29 | 37,18 |
| Sedang | >5,2 – 6,8 | 7 | 8,98 |
| Rendah | >3,6 – 5,2 | 1 | 1,28 |
| Sangat Rendah | 2,0 – 3,6 | 0 | 0 |
| Jumlah | | 78 | 100 |

Sumber: Data olahan 2021

Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui bahwa sebagian besar yaitu 41 tanggapan responden termasuk dalam kategori **sangat tinggi** dengan persentase yang didapat sebesar 52,56% bahkan 29 tanggapan responden (37,18%) termasuk dalam kategori tinggi. Kesimpulannya adalah sebagian besar responden menyatakan pemanfaatan *smartphone* sebagai media belajar oleh mahasiswa pendidikan ekonomi ternyata dapat meningkatkan komunikasi dengan mahasiswa lain dan juga dengan memanfaatkan *smartphone* dapat meningkatkan kepekaan akan permasalahan yang ada di lingkungan.

1.3. Sebagai pusat pembelajaran dan pendidikan.

Adapun distribusi frekuensi dari indikator belajar sendiri secara cepat dan meningkatkan pengetahuan tersaji dalam tabel berikut ini.

Tabel. 4. Distribusi frekuensi pemanfaatan *smartphone* sebagai media belajar dilihat dari indikator sebagai pusat pembelajaran dan pendidikan.

| Kategori | Klasifikasi | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------|--------------|-----------|----------------|
| Sangat Tinggi | >12,6 – 15 | 20 | 25,64 |
| Tinggi | >10,2 – 12,6 | 39 | 50,00 |
| Sedang | >7,8 – 10,2 | 17 | 21,80 |
| Rendah | >5,4 – 7,8 | 2 | 2,56 |
| Sangat Rendah | 3,0 – 5,4 | 0 | 0 |
| Jumlah | | 78 | 100 |

Sumber: Data olahan 2021

Berdasarkan Tabel 4 dapat diketahui bahwa sebagian besar yaitu 39 tanggapan responden termasuk dalam kategori **tinggi** dengan persentase yang didapat sebesar 50,00% bahkan 20 tanggapan responden (25,64%) termasuk dalam kategori sangat tinggi. Kesimpulannya adalah sebagian besar responden menyatakan pemanfaatan *smartphone* sebagai media belajar oleh mahasiswa pendidikan ekonomi ternyata dimanfaatkan sebagai pusat pembelajaran dan pendidikan serta *smartphone* juga dimanfaatkan untuk mendapatkan informasi.

2) Kreativitas Belajar

Kreativitas belajar merupakan kemampuan mahasiswa dalam menjalani proses belajar secara kreatif sehingga apabila terdapat permasalahan atau kesulitan belajar, mahasiswa dapat menemukan solusi penyelesaiannya. Adapun distribusi frekuensi kreativitas oleh mahasiswa pendidikan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Distribusi frekuensi kreativitas belajar oleh mahasiswa pendidikan ekonomi.

| Kategori | Klasifikasi | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------|-------------|-----------|----------------|
| Sangat Tinggi | >42 – 50 | 14 | 17,95 |
| Tinggi | >34 – 42 | 29 | 37,18 |
| Sedang | >26 – 34 | 27 | 34,61 |
| Rendah | >18 – 26 | 6 | 7,70 |
| Sangat Rendah | 10 – 18 | 2 | 2,56 |
| Jumlah | | 78 | 100 |

Sumber: Data olahan 2021

Berdasarkan Tabel 5 dapat diketahui bahwa sebagian besar responden yaitu sebanyak 29 orang (37,18%) menyatakan bahwa kreativitas belajar yang dilakukan oleh mahasiswa pendidikan ekonomi tergolong tinggi. Hal ini berarti bahwa mahasiswa pendidikan ekonomi FKIP UNRI sudah memiliki kreativitas yang tinggi dalam belajar. Tetapi, kreativitas belajar mahasiswa pendidikan ekonomi hampir berada pada kategori sedang dengan persentase yang didapat sebesar 34,61%, hal ini berarti bahwa kreativitas belajar mahasiswa pendidikan ekonomi yang berada dibawah kategori “tinggi” perlu ditingkatkan lagi.

Pada variabel Kreativitas Belajar penelitian ini, diukur menggunakan 4 indikator. Adapun hasil analisis deskriptif dari masing-masing indikator pada penelitian ini adalah:

2.1. Kemampuan Menghadapi Masalah Belajar

Tabel. 6. Distribusi frekuensi kreativitas belajar dilihat dari indikator kemampuan menghadapi masalah belajar.

| Kategori | Klasifikasi | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------|--------------|-----------|----------------|
| Sangat Tinggi | >12,6 – 15 | 21 | 26,93 |
| Tinggi | >10,2 – 12,6 | 32 | 41,02 |
| Sedang | >7,8 – 10,2 | 23 | 29,49 |
| Rendah | >5,4 – 7,8 | 2 | 2,56 |
| Sangat Rendah | 3,0 – 5,4 | 0 | 0 |
| Jumlah | | 78 | 100 |

Sumber: Data olahan 2021

Berdasarkan Tabel. 6 diketahui bahwa 32 tanggapan responden termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase yang didapat sebesar 41,02% bahkan 21 orang (26,93%) termasuk dalam kategori sangat tinggi. Kesimpulannya adalah sebagian besar responden menyatakan bahwa kreativitas belajar oleh mahasiswa pendidikan ekonomi ternyata dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menghadapi masalah belajarnya.

2.2. Kemampuan untuk Berkembang dalam Belajar

Tabel. 7. Distribusi frekuensi kreativitas belajar dilihat dari indikator kemampuan untuk berkembang dalam belajar.

| Kategori | Klasifikasi | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------|--------------|-----------|----------------|
| Sangat Tinggi | >12,6 – 15 | 4 | 5,12 |
| Tinggi | >10,2 – 12,6 | 17 | 21,80 |
| Sedang | >7,8 – 10,2 | 37 | 47,44 |
| Rendah | >5,4 – 7,8 | 16 | 20,52 |
| Sangat Rendah | 3,0 – 5,4 | 4 | 5,12 |
| Jumlah | | 78 | 100 |

Sumber: Data olahan 2021

Berdasarkan Tabel. 7 diketahui bahwa 37 tanggapan responden termasuk dalam kategori **sedang** dengan persentase yang didapat sebesar 47,44%. Kesimpulannya adalah sebagian besar responden menyatakan bahwa kreativitas belajar mahasiswa pendidikan ekonomi dalam berkembang untuk belajar masih rata-rata sehingga perlu ditingkatkan lagi.

2.3. Keluasan Berpikir dalam Belajar

Tabel. 8. Distribusi frekuensi kreativitas belajar dilihat dari indikator keluasan berpikir dalam belajar.

| Kategori | Klasifikasi | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------|-------------|-----------|----------------|
| Sangat Tinggi | >4,2 – 5,0 | 5 | 6,41 |
| Tinggi | >3,4 – 4,2 | 24 | 30,77 |
| Sedang | >2,6 – 3,4 | 42 | 53,84 |
| Rendah | >1,8 – 2,6 | 6 | 7,70 |
| Sangat Rendah | 1,0 – 1,8 | 1 | 1,28 |
| Jumlah | | 78 | 100 |

Sumber: Data olahan 2021

Berdasarkan Tabel 8 diketahui bahwa 42 tanggapan responden termasuk dalam kategori **sedang** dengan persentase yang didapat sebesar 53,84% dan 24 orang (30,77) termasuk dalam kategori **tinggi**. Kesimpulannya adalah sebagian besar responden menyatakan bahwa kreativitas belajar mahasiswa pendidikan ekonomi dalam hal keluasan berpikir dalam belajar masih rata-rata sehingga kreativitas belajar dalam hal keluasan berpikir perlu ditingkat lagi.

2.4. Memiliki minat terhadap kreasi dalam belajar.

Tabel. 9. Distribusi frekuensi kreativitas belajar dilihat dari indikator memiliki minat terhadap kreasi dalam belajar.

| Kategori | Klasifikasi | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------|--------------|-----------|----------------|
| Sangat Tinggi | >12,6 – 15 | 21 | 26,92 |
| Tinggi | >10,2 – 12,6 | 39 | 50,00 |
| Sedang | >7,8 – 10,2 | 16 | 20,52 |
| Rendah | >5,4 – 7,8 | 2 | 2,56 |
| Sangat Rendah | 3,0 – 5,4 | 0 | 0 |
| Jumlah | | 78 | 100 |

Sumber: Data olahan 2021

Berdasarkan Tabel 9 diketahui bahwa tanggapan responden yaitu sebanyak 39 orang (50,00%) termasuk dalam kategori **tinggi** bahkan 21 orang (26,92%) termasuk dalam kategori sangat tinggi. Kesimpulannya adalah sebagian besar mahasiswa pendidikan ekonomi menyatakan bahwa kreativitas belajar dapat memberikan minat untuk berkreasi dalam belajar.

B. Hasil Penelitian

1) Uji Prasyarat Analisis

1.1. Hasil Uji Normalitas Data

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah variabel-variabel dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov.

Tabel 10. Hasil Uji Normalitas Data

| One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test | | Unstandardized Residual |
|------------------------------------|----------------|-------------------------|
| N | | 78 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | ,0000000 |
| | Std. Deviation | 4,72205757 |
| Most Extreme Differences | Absolute | ,054 |
| | Positive | ,054 |
| | Negative | -,048 |
| Test Statistic | | ,054 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | ,200 ^{c,d} |

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Data Olahan SPSS, 2021

Berdasarkan data dari tabel 10 yang diperoleh diatas, nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200 artinya nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Hal ini dapat diartikan asumsi atau persyaratan normalitas dalam model regresi terpenuhi.

1.2. Hasil Uji Linearitas

Uji linearitas dimaksudkan untuk mengetahui spesifikasi model yang digunakan sudah benar atau tidak. Uji linearitas ini dilakukan dengan menggunakan garis regresi dengan taraf signifikansi 0,05 (5%). Apabila taraf signifikansi data tersebut kurang dari 0,05 (5%) artinya hubungan data tersebut tidak bersifat linear, sebaliknya apabila taraf signifikansi tersebut lebih dari 5% artinya hubungan data tersebut bersifat linear.

Tabel 11. Hasil Uji Linearitas

| | | | ANOVA Table | | | | |
|------------------------|----------------|--------------------------|----------------|----|-------------|--------|------|
| | | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
| Kreativitas Belajar * | Between Groups | (Combined) Linearity | 1995,810 | 63 | 31,680 | 1,572 | ,175 |
| Pemanfaatan Smartphone | | Deviation from Linearity | 560,955 | 1 | 560,955 | 27,841 | ,000 |
| | Within Groups | | 1434,855 | 62 | 23,143 | 1,149 | ,407 |
| | Total | | 282,078 | 14 | 20,148 | | |
| | | | 2277,888 | 77 | | | |

Sumber: Data olahan SPSS, 2021

Untuk mengetahui hasil uji linearitas pada data penelitian, dapat dilihat dari output “Anova Table” pada hasil data olahan SPSS diatas. Diketahui bahwa nilai *Sig. Deviation from Linearity* yang didapat adalah sebesar 0,407. Artinya nilai sig. 0,407 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a yang diterima. Jadi, terdapat hubungan linear variabel pemanfaatan smartphone sebagai media belajar dengan variabel kreativitas belajar.

2) Uji Anova

Tabel 12. Hasil Uji Anova

| ANOVA ^a | | | | | | |
|--------------------|------------|----------------|----|-------------|--------|-------------------|
| Model | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
| 1 | Regression | 560,955 | 1 | 560,955 | 24,831 | ,000 ^b |
| | Residual | 1716,933 | 76 | 22,591 | | |
| | Total | 2277,888 | 77 | | | |

a. Dependent Variable: Kreativitas Belajar

b. Predictors: (Constant), Pemanfaatan Smartphone

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa $F_{hitung} = 24,831$ dan $F_{tabel} (1,76) = 3,97$ dan nilai signifikan dalam tabel ANOVA diatas sebesar 0,000. Jadi, $f_{hitung} > f_{tabel}$ yaitu $24,831 > 3,97$ dan $sig < 0,05$ artinya terdapat perbedaan peningkatan kreativitas belajar mahasiswa pendidikan ekonomi setelah memanfaatkan *smartphone* sebagai media belajar.

3) Koefisien Regresi

Tabel 13. Koefisien Regresi

| Model | Coefficients ^a | | | | |
|------------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
| | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. |
| | B | Std. Error | Beta | | |
| 1 (Constant) | 18,602 | 2,800 | | 6,643 | ,000 |
| Pemanfaatan Smartphone | ,654 | ,131 | ,496 | 4,983 | ,000 |

a. Dependent Variable: Kreativitas Belajar

Sumber: Data olahan SPSS, 2021

Berdasarkan hasil olahan tabel 13 diatas, diketahui bahwa angka konstan dari unstandardized coefficients sebesar 18,602 dan angka koefisien regresinya sebesar 0,654. Angka ini diartikan bahwa setiap penambahan 1% pemanfaatan smartphone maka kreativitas belajar akan meningkat sebesar 0,654. Sehingga persamaan regresi linear sederhananya adalah:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 18,602 + 0,654X$$

Jika X = 0 maka Y = 18,602 + 0,654(0) = 18,602

Jika X = 1 maka Y = 18,602 + 0,654(1) = 19,256

4) Koefisien Determinasi (R²)

Setiap tambahan satu variabel bebas, maka R² pasti akan meningkat tanpa melihat apakah variabel tersebut berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat. Analisis ini digunakan untuk menghitung besarnya persentase (sumbangan) dari pengaruh variabel pemanfaatan *smartphone* sebagai media belajar (bebas) terhadap variabel kreativitas belajar (terikat). Semakin besar koefisien determinannya artinya semakin tinggi variabel bebas mempengaruhi variabel terikat.

Tabel 14 Hasil uji koefisien determinasi (R²)

| Model Summary | | | | |
|---------------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
| 1 | ,496 ^a | ,246 | ,236 | 4,75302 |

a. Predictors: (Constant), Pemanfaatan Smartphone

Sumber: Data olahan SPSS, 2021

Berdasarkan hasil olahan tabel 14 diatas, dapat diketahui nilai koefisien determinasi (R²) pada penelitian ini sebesar 0,246. Hal ini dimaksudkan bahwa persentase pengaruh pemanfaatan *smartphone* sebagai media belajar adalah sebesar 24,6% sedangkan sisanya 75,4 % dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model regresi ini.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian analisis deskriptif yang sudah dilakukan pada variabel pemanfaatan *smartphone* sebagai media belajar yang diukur dengan 3 indikator, diketahui bahwa sebanyak 37 orang (47,43%) menyatakan pemanfaatan *smartphone* sebagai media belajar tergolong **tinggi**. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa pendidikan ekonomi FKIP UNRI memanfaatkan *smartphon*nya sebagai

media belajar dengan baik dan dapat dikatakan bahwa *smartphone* berperan penting dalam menunjang pembelajaran. Sedangkan untuk variabel kreativitas belajar yang diukur dengan 4 indikator juga termasuk kedalam kategori **tinggi** dengan persentase yang didapat sebesar 37,18%. Hal ini berarti bahwa mahasiswa pendidikan ekonomi FKIP UNRI sudah memiliki kreativitas belajar yang cukup tinggi dalam belajar.

Pada penelitian ini diketahui bahwa angka konstan dari unstandardized coefficients sebesar 18,602 dan angka koefisien regresinya sebesar 0,654. Angka ini diartikan bahwa setiap penambahan 1% pemanfaatan *smartphone* maka kreativitas belajar akan meningkat sebesar 0,654.

Untuk mengetahui apakah variabel bebas berpengaruh pada variabel terikat, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 4,983 dan t_{tabel} sebesar 1,991 artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang menunjukkan bahwa pemanfaatan *smartphone* sebagai media belajar berpengaruh signifikan terhadap kreativitas belajar.

Pada penelitian ini, nilai koefisien determinasi (R^2) didapat sebesar 0,246. Hal ini dimaksudkan bahwa persentase pengaruh pemanfaatan *smartphone* sebagai media belajar adalah sebesar 24,6% sedangkan sisanya 75,4 % dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model regresi ini seperti yang disebutkan oleh Hamzah (2011) yaitu komitmen kuat untuk maju, faktor lingkungan, hadapi masalah sebagai tantangan, dan cara pola pikir mahasiswa.

Hasil penelitian ini selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Kitchenham (2011) bahwa pemanfaatan *smartphone* sebagai media belajar dapat menjadikan *smartphone* sebagai salah satu bentuk perangkat alternatif dalam pengembangan media. Gonzalez (2015) juga berpendapat bahwa *smartphone* dapat memberikan kontribusi yang positif kepada mahasiswa untuk mengakses bahan belajar ataupun sebagai media pembelajaran. Rohani (2017) juga mengatakan bahwa terdapat faktor pendorong kreativitas yang berasal dari faktor eksternal yaitu kebudayaan. Kebudayaan menggunakan *smartphone* setiap saat akan meningkatkan intensitas pemanfaatan *smartphone* yang dilakukan oleh mahasiswa. Semakin sering mahasiswa memanfaatkan *smartphone* dalam pembelajaran maka akan menumbuhkan ide-ide menarik dan dapat memberikan inovasi pada mahasiswa untuk berkreasi sehingga kreativitas belajar mahasiswa muncul.

Hasil penelitian ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sundari Hindriani (2018), beliau mengemukakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gadget sebagai media belajar terhadap kreativitas dan prestasi belajar. Pada penelitiannya juga ia mengatakan bahwa kreativitas belajar memiliki pengaruh yang signifikan secara parsial terhadap prestasi belajar korespondensi siswa. Hal ini berarti pemanfaatan *smartphone* sebagai media belajar berdampak terhadap kreativitas belajar. Maka, ini artinya semakin tinggi pemanfaatan *smartphone* sebagai media belajar mahasiswa maka semakin tinggi pula kreativitas belajar mahasiswa.

SIMPULAN

1. Pada penelitian ini, tingkat pemanfaatan *smartphone* sebagai media belajar yang dilakukan oleh mahasiswa pendidikan ekonomi FKIP UNRI sudah tergolong baik. Pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran memberikan kesempatan belajar yang lebih mendalam bagi mahasiswa karena dengan menggunakan *smartphone* sebagai media belajar, mahasiswa mendapat manfaat yaitu dapat mengembangkan pembelajaran melalui penelusuran informasi dari internet, serta

smartphone bermanfaat untuk menunjang kegiatan pembelajaran walaupun terkadang mendapat kendala saat menggunakannya.

2. Kreativitas belajar yang dimiliki oleh mahasiswa pendidikan ekonomi tergolong sudah baik, tetapi masih terdapat beberapa indikator yang berada dibawah kategori baik, sehingga kreativitas belajar mahasiswa pendidikan ekonomi perlu ditingkatkan lagi.
3. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa variabel Pemanfaatan *Smartphone* sebagai Media Belajar berpengaruh signifikan terhadap Kreativitas Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi dengan sumbangan sebesar 24,6%. Hal ini berarti pemanfaatan *smartphone* sebagai media belajar dimanfaatkan dengan baik sehingga dapat meningkatkan kreativitas belajar.

REKOMENDASI

1. Bagi mahasiswa

Bagi mahasiswa diharapkan dapat memanfaatkan *smartphone* dengan bijak sebagai media belajar sehingga dapat meningkatkan kreativitas belajar. Bagi mahasiswa yang kreativitas belajarnya masih tergolong rendah khususnya dalam indikator kemampuan untuk berkembang dalam belajar dan keluasan berpikir dalam belajar agar dimaksimalkan lagi dengan cara memanfaatkan *smartphone* dengan baik sebagai media belajar agar kreativitas belajarnya dapat meningkat.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian lanjutan tentang pemanfaatan *smartphone* sebagai media belajar dan menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk membuat penelitian yang relevan dengan menambahkan variabel yang lebih beragam lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Daeng, I. T. M., Mewengkang, N. ., & Kalesaran, edmon R. 2017. *Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado. E-Journal Acta Diurna*, 6(1)
- Gonzalez, M.A., Martin, M.E., Liamas, C., et al. 2015. *Teaching and learning physics with smartphones*. *Journal of Cases on Information Technology*, 17, 31-50.
- Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Indeks.
- Hindriani, Sundari. 2018. Skripsi. *Pengaruh Penggunaan Gadget Sebagai Media Belajar Dan Kreativitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Korespondensi Kelas X Smk Swasta Prayatna 1 Medan T.P 2018/2019*. Medan: Universitas Negeri Medan

- Juraman, STEFANUS RODRICK. 2014. *Pemanfaatan Smartphone Android Oleh Mahasiswa Ilmu Komunikasi dalam Mengakses Informasi Edukasi*. Journal Volume III. No.1
- Kitchenham, A. 2011. *Models for interdisciplinary mobile learning: delivering information to students*. Hersey PA: IGI Global.
- Nurrita, Teni. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Misykat, Vol. 03. No 1
- Permana, Erwin Putera. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar*. Jurnal PGSD Vo. 2 No 2
- Rachmawati, Putri, dkk. 2017. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD Pada Mata Kuliah Desain Media Pembelajaran*. E-JIP BIOL Vol.5 (1): 35-40
- Rohani. 2017. *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas*. UIN Sumatera Utara. Jurnal Vo. 05, No. 02
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sundusiyah, A. (2012). *Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Supardi. 2012. *Kiat Memiliki PC Tablet*. Jakarta: PT Elek Media Komputindo
- Susanti. 2018. *Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Sidoarjo