

---

# Pengaruh Konten Smartphone Terhadap Prestasi Anak SD Dengan Metode Technology Acceptance Model

**Delpiah Wahyuningsih<sup>1</sup>, Parlia Romadiana<sup>2</sup>**

STMIK Atma Luhur Pangkalpinang, Jl Jend Sudirman – Selindung Kec Gabek Pangkalpinang  
Teknik Informatika<sup>1</sup>, Manajemen Informatika<sup>2</sup>, STMIK Atma Luhur Pangkalpinang  
[delphibabel@atmaluhur.ac.id](mailto:delphibabel@atmaluhur.ac.id)<sup>1</sup>, [parliaromadiana@atmaluhur.ac.id](mailto:parliaromadiana@atmaluhur.ac.id)<sup>2</sup>

## **Abstrak**

*Pada zaman milenial saat ini anak-anak sekolah dasar sudah familiar dengan penggunaan smartphone bahkan sejak balita mereka sudah diberikan oleh orang tuanya. Smartphone memiliki sisi positif dan negatif, sekarang bagaimana orangtua mengawasi anak-anak dalam penggunaan smartphone. Penelitian ini menganalisa seberapa besar pengaruh smartphone terhadap prestasi anak-anak. Sampel kami mengambil anak yang berusia 10-13 tahun. Disini kami membagikan kuesioner ke sekolah modern yang anak pada sekolah tersebut telah banyak menggunakan smartphone. Hasil dari kuesioner yang kami bagikan kepada anak berusia 10-13 tahun ini yaitu smartphone mempengaruhi prestasi anak dalam belajar sebesar 50,7% dari pengaruh terhadap variabel manfaat dan kebutuhan penggunaan smartphone sehingga pengaruh terhadap manfaat penggunaan (X1) dan kemudahan pengguna (X2) terhadap prestasi anak (Y) secara simultan sebesar  $0,000 < 0,05$  dan nilai F hitung  $11,320 > F$  tabel 3,42.*

**Kata Kunci** – TAM, Smartphone, Prestasi Anak

## **Abstract**

*In millennial times elementary school children are familiar with smartphone use even though their toddlers have been given by their parents. Smartphones have a positive and negative side, now how parents oversee children in smartphone use. This study analyzes how much influence smartphones have on children's performance. Our sample takes children aged 10-13 years. Here we are distributing questionnaires to modern schools that children at the school have used a lot of smartphones. The results of the questionnaire that we shared with children aged 10-13 years, namely smartphones affect children's achievement in learning by 50.7% of the influence on the variable benefits and smartphone usage needs so that the influence on the use benefits (X1) and user convenience (X2) on Child achievement (Y) simultaneously is  $0,000 < 0,05$  and F count  $11,320 > F$  table 3.42.*

**Keywords** - TAM, Smartphone, Children's Achievement

---

## 1. PENDAHULUAN

Smartphone saat ini digunakan oleh semua kalangan, di zaman era Milenial ini tidak terlepas dari *smartphone*. *Smartphone* memiliki banyak pengaruh terhadap kehidupan bermasyarakat yang bernilai positif dan negatif, dengan adanya *smartphone* memudahkan yang jauh terasa dekat dan sebaliknya yang ada di dekat kita terasa jauh. Sekarang tergantung pada kita seperti apa menggunakan teknologi yang kita pakai setiap saat, apalagi untuk anak-anak harus dibatasi dalam penggunaan *smartphone*. Sekarang seolah-olah dunia di genggam di tangan apalagi untuk anak-anak. Mereka belum dewasa untuk menyerap mana yang positif dan mana yang negatif. Kita sebagai orang tua lah yang harus banyak mengawasi penggunaan *smartphone*.

Penelitian ini kami akan menganalisa penggunaan *smartphone* untuk anak-anak kalangan sekolah dasar khususnya di kalangan anak usia 10-13 tahun dimana mereka pada usia tersebut masih di bangku Sekolah Dasar (kelas 4-6). Kami memilih Sekolah Dasar yang modern untuk memaksimalkan penelitian ini. Ketika orangtua tidak mengawasi penggunaan *smartphone* pada anak-anak maka akan mempengaruhi perkembangan mereka. Jika orangtua memberikan *smartphone* yang berlebihan pada anak tanpa pengawasan membuat anak cenderung memiliki dunia sendiri sehingga mempengaruhi secara psikologi baik dalam komunikasi maupun sosialisasi dalam pergaulan anak itu sendiri. Tetapi ketika orangtua mengawasi dengan tepat maka *smartphone* ini sangat berguna dan bermanfaat untuk perkembangan anak-anak terkhusus anak usia 10-13 Tahun yang berada di kelas 4-6 Sekolah Dasar.

Anak yang berusia di umur tersebut sangat aktif dan rasa ingin tahu lebih besar apalagi dalam penggunaan *smartphone*. Pemanfaat *smartphone* yang tepat akan memberikan ilmu dan wawasan yang luas. Smartphone membantu anak-anak dalam pelajaran pada Sekolah Dasar. Sistem pembelajaran pada Sekolah Dasar sekarang anak-anak harus lebih aktif dan diberi kemandirian dalam mengetahui pelajaran yang diikuti di kelas maupun tugas untuk di kerjakan dirumah. Untuk mendukung Kurikulum tersebut para guru memberikan tugas kepada anak-anak yang dikerjakan dirumah melalui *internet*.

## 2. METODE PENELITIAN

### A. *Sampel dan Populasi*

Teknik penarikan sampel yang digunakan peneliti dalam penelitian ini dengan teknik kuota dimana sampel berdasarkan kuota pada sekolah dasar tersebut. yang merupakan teknik penelitian sampel dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai jumlah yang dikehendaki atau pengambilan sampel yang didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan tertentu. Anak-anak pada usia 10-13 Tahun yang menjadi sampelsejumlah 25 orang.

---

---

**B. Hipotesis**

Hipotesis dalam penelitian ini menggunakan tiga, yaitu

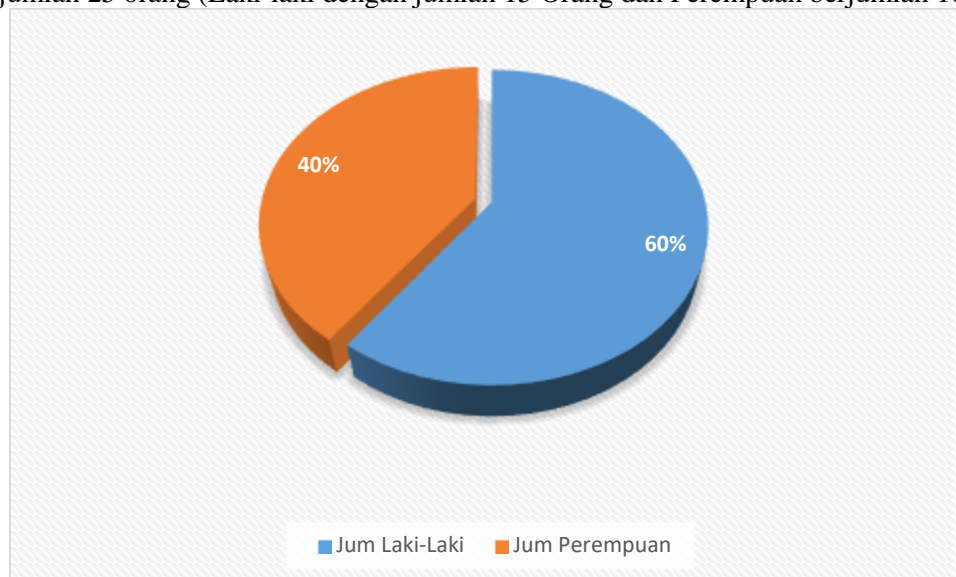
H1 = Terdapat pengaruh Manfaat penggunaan (X1) terhadap prestasi (Y)

H2 = Terdapat pengaruh kemudahan pengguna (X2) terhadap prestasi (Y)

H3 = Terdapat pengaruh Manfaat penggunaan (X1) dan Kemudahan pengguna (X2) secara simultan terhadap prestasi (Y)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Anak-anak yang dijadikan sampel yaitu anak Tingkat Sekolah Dasar usia 10-13 Tahun, sampel diambil sejumlah 25 orang (Laki-laki dengan jumlah 15 Orang dan Perempuan berjumlah 10 Orang)



Gambar 1. Responden Kuesioner

Kuesioner terbagi menjadi 3 variabel pertanyaan yaitu Persepsi pengguna terhadap manfaat, Persepsi pengguna terhadap penggunaan dan Persepsi sikap terhadap penggunaan) dimana ketiga variabel pertanyaan tersebut menggunakan metode *Technology Acceptance Model*. Masing-masing variabel ada tiga pertanyaan yang menyangkut konten smartphone, dari tiga variabel tersebut dengan jumlah pertanyaan yaitu 9 pertanyaan dengan range jawaban adalah 1-5 (1: Sangat Tidak Setuju, 2: Tidak Setuju, 3: Cukup, 4: Setuju, 5: Sangat Setuju).

---

Adapun hasil jawaban dari 25 anak dengan range 1-5 yaitu dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1: Jawaban Kuesioner

Kuesioner Ke	Variabel Persepsi Pengguna Terhadap Manfaat			Variabel Persepsi pengguna terhadap penggunaan			Variabel Persepsi sikap terhadap penggunaan		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	4	5	3	4	4	4	5	4	4
2	3	4	4	4	5	5	5	5	4
3	4	4	3	4	5	4	5	4	4
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	3	3	2	2	2	4	5	1	3
6	4	4	4	3	4	5	5	5	5
7	3	5	4	5	3	4	5	3	5
8	4	3	4	3	2	5	4	4	4
9	3	5	2	3	3	4	5	3	5
10	4	5	4	5	5	5	3	5	3
11	4	4	4	5	4	5	4	4	3
12	3	4	5	4	5	5	4	4	5
13	4	5	4	2	5	5	3	4	5
14	2	5	5	5	5	5	3	5	5
15	4	4	5	5	5	5	5	4	5
16	2	4	4	5	4	5	5	4	4
17	3	4	3	4	2	5	4	4	4
18	4	3	4	3	3	5	4	3	4
19	3	4	2	2	2	5	4	1	2
20	3	3	3	3	4	4	3	3	2
21	3	4	2	4	3	5	4	3	4
22	3	5	4	4	5	5	5	2	5
23	4	5	5	4	5	5	4	5	5
24	4	5	4	3	4	5	5	4	5
25	5	5	4	3	5	5	4	5	5

Dari hasil jawaban kuesioner pada tabel 1 maka didapatkan Uji Validitas, dimana  $R_{tabel}$  didapatkan dari sampel (N). Dari 25 sampel tersebut maka didapatkan  $r_{tabel}$  0,396. Hasil uji validitas ada pada tabel 2.

Tabel 2: Uji Validitas

		Correlations						
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	SUM _X
X1	Pearson Correlation	1	.173	.256	-.101	.263	.139	.412

	Sig. (2-tailed)		.408	.216	.633	.204	.508	.041
	N	25	25	25	25	25	25	25
X2	Pearson Correlation	.173	.1	.286	.317	.512	.088	.612
	Sig. (2-tailed)	.408		.166	.122	.009	.675	.001
	N	25	25	25	25	25	25	25
X3	Pearson Correlation	.256	.286	.1	.518	.663	.519	.847
	Sig. (2-tailed)	.216	.166		.008	.000	.008	.000
	N	25	25	25	25	25	25	25
X4	Pearson Correlation	-.101	.317	.518	.1	.426	.147	.651
	Sig. (2-tailed)	.633	.122	.008		.034	.482	.000
	N	25	25	25	25	25	25	25
X5	Pearson Correlation	.263	.512	.663	.426	.1	.232	.848
	Sig. (2-tailed)	.204	.009	.000	.034		.264	.000
	N	25	25	25	25	25	25	25
X6	Pearson Correlation	.139	.088	.519	.147	.232	.1	.448
	Sig. (2-tailed)	.508	.675	.008	.482	.264		.025
	N	25	25	25	25	25	25	25
SUM_X	Pearson Correlation	.412	.612	.847	.651	.848	.448	.1
	Sig. (2-tailed)	.041	.001	.000	.000	.000	.025	
	N	25	25	25	25	25	25	25

Dari tabel 2 dinyatakan valid jika  $r_{\text{tabel}} > 0,396$  dan dinyatakan tidak valid jika  $r_{\text{tabel}} < 0,396$ . Dari tabel 2 di atas dari variabel  $x_1-x_6 > 0,396$  maka variabel  $x_1-x_6$  dinyatakan **valid**.

### 1. UJI REABILITAS

Uji reabilitas dinyatakan reabilitas jika  $r_{\text{tabel}} > 0,396$  dan jika  $r_{\text{tabel}} < 0,396$  maka dinyatakan tidak reabilitas. Berikut ini hasil dari pengolahan kuesionar untuk uji reabilitas.

Tabel 3: Reability Statistics

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items

.727	6
------	---

Hasil dari uji reabilitas pada table 3 yaitu dimana **Cronbach alpha**  $0,727 > 0,396$ , maka dinyatakan **Reliabel**.

**2. REGRESI BERGANDA**

Regresi berganda merupakan hubungan secara linear dua variabel (x1,x2) dengan variabel dependen (y). Analisis dari regresi berganda ada uji f, uji t

Tabel 4: Hasil Uji t

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.373	2.138		1.110	.279
	perceived usefulness (X1)	.655	.235	.573	2.784	.011
	Perceived ease of use (X2)	.190	.211	.185	.898	.379

a. Dependent Variable: attitude toward using (Y)

Dari pengujian t, hipotesis 1 (H1) diketahui

1. Pengujian Hipotesis Pertama (H1)

Diketahui nilai Sig. Untuk pengaruh X1 terhadap Y adalah sebesar  $0,011 < 0,05$  dan nilai t hitung  $2,784 > t$  tabel  $2,074$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa H1 diterima yang berarti terdapat pengaruh X1 terhadap Y.

2. Pengujian Hipotesis Kedua (H2)

Diketahui nilai Sig untuk pengaruh X2 terhadap Y adalah sebesar  $0,379 > 0,05$  dan nilai t hitung  $0,898 < t$  tabel  $2,074$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa H2 ditolak yang berarti tidak terdapat pengaruh X2 terhadap Y.

3. Pengujian Hipotesis Ketiga (H3)

Tabel 4: Hasil Uji F

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	49.217	2	24.608	11.320	.000 <sup>b</sup>
	Residual	47.823	22	2.174		
	Total	97.040	24			

a. Dependent Variable: attitude toward using (Y)  
 b. Predictors: (Constant), Perceived ease of use (X2), perceived usefulness (X1)

---

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Terdapat pengaruh Manfaat penggunaan (X1) dan Kemudahan pengguna (X2) secara simultan terhadap prestasi (Y). Sesuai dengan hasil kuesioner yang menyatakan pengaruh X1 dan X2 secara simultan terhadap Y adalah sebesar  $0,000 < 0,05$  dan nilai F hitung  $11,320 > F$  tabel 3,42 sehingga H3 diterima.
- b. Variabel manfaat dan kemudahan penggunaan smartphone terhadap prestasi belajar anak sebesar 50,7%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan smartphone mampu meningkatkan prestasi anak dalam belajar .

#### 5. SARAN

Saran dari penulis untuk penelitian ini yaitu penggunaan *smartphone* pada anak harus diawasi oleh orang tua karena pada *smartphone* memberi pengaruh positif dan negatif. Jika hanya untuk mencari referensi untuk materi pelajaran maka tidak masalah tetapi jika hanya untuk melihat *youtube*, *games* efek terhadap anak.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah atas Rahmat Allah SWT dan penuh rasa syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT dan shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW, keluarga dan para sahabat rasullah. Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Yayasan dan Ketua STMIK Atma Luhur serta seluruh bagian penting jajaran pejabat yang telah mendukung dalam penelitian ini. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aviana, Ria dan Hidayah, Fatichatul Fitria, "Pengaruh Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Daya Pemahaman Materi Dalam Pembelajaran Kimia di SMA Negeri 2 Batang". Vol. 3, No. 1, Maret 2015.
  - [2] Djamarah, Syaiful Bahri. 2012. Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru. Surabaya: Usaha Nasional.
  - [3] Istiyanto, Jazi Eko. 2013. Pemrograman Smartphone Dengan SDK Android dan Hacking. Yogyakarta: Graha Ilmu.
  - [4] Harfiyanto, Doni, Budi Utomo, Cahyo dan Budi, Tjaturahono. Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA N 1 Semarang, Journal of Education Social Studies, Prodi Ilmu Pengetahuan Sosial, Program Pascasarjana, UMS, No. 4, Tahun 2015.
-

- [5] Kamus Besar Bahasa Indonesia. Pengertian Prestasi. Diakses tanggal 6 Desember 2018, (<http://www.kbbi.web.id/prestasi>)
- [6] Purwanto, Ngalim. 2006. Dalam Psikologi Pendidikan. Bandung: PT RemajaRosdakarya Offset.
- [7] Sugiyono. 2012, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta, Bandung
- [8] Satrianawati, “Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SD”, Vol. 4, No. 1, Juli 2017.
-