

PENGARUH SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA

Ramdayani¹, Basri Massoeang², Syamsuria³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Bone

ramdayani14112004@gmail.com, Basrimassoeng1@gmail.com ,
Syamsuria1982@gmail.com

ABSTRACT

This study investigated the effect of smartphones as an economics learning medium on the learning interest of Grade X students at MA Yapit Taretta. A quantitative ex post facto design was applied to 43 students selected through saturated sampling. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation. The research instrument consisted of 20 Likert-scale statements covering smartphone use in economics learning and students' learning interest. Data analysis included descriptive statistics, item validity, reliability, normality, simple linear regression, and a partial t-test. All questionnaire items were valid because their item-total correlations exceeded the critical value of 0.3008. The instruments were reliable, with Cronbach's alpha coefficients of 0.782 for smartphone use and 0.756 for learning interest. The residuals were normally distributed (significance = 0.142). The regression coefficient was positive ($B = 0.462$), with $t = 3.254$ and $p = 0.002$. These results indicate that smartphones used as an economics learning medium have a positive and statistically significant effect on students' learning interest. Appropriate instructional guidance is therefore required so that smartphone use supports access to learning resources, interactive activities, concentration, participation, and curiosity rather than becoming a source of distraction.

Keywords: smartphone, economics learning media, learning interest

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh smartphone sebagai media pembelajaran ekonomi terhadap minat belajar siswa kelas X di MA Yapit Taretta. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain ex post facto. Populasi sekaligus sampel penelitian berjumlah 43 siswa yang ditentukan melalui teknik sampel jenuh. Data dikumpulkan melalui observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Instrumen penelitian terdiri atas 20 pernyataan berskala Likert yang mengukur penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran ekonomi dan minat belajar siswa. Analisis data meliputi statistik deskriptif, uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, regresi linear sederhana, dan uji t parsial. Seluruh butir instrumen dinyatakan valid karena nilai korelasinya melebihi r-tabel 0,3008. Instrumen juga reliabel dengan nilai alpha Cronbach 0,782 pada variabel penggunaan smartphone dan 0,756 pada variabel minat belajar. Nilai signifikansi uji normalitas sebesar 0,142 menunjukkan residual berdistribusi normal. Hasil regresi menunjukkan koefisien positif sebesar 0,462, nilai t-hitung 3,254, dan signifikansi 0,002. Dengan demikian, smartphone sebagai media pembelajaran ekonomi berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa. Pemanfaatannya perlu diarahkan agar mendukung akses materi, aktivitas interaktif, konsentrasi, partisipasi, dan rasa ingin tahu siswa.

Kata Kunci: smartphone, media pembelajaran ekonomi, minat belajar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara peserta didik memperoleh, mengolah, dan membagikan pengetahuan. Di lingkungan pendidikan, teknologi bukan lagi sekadar alat tambahan, tetapi telah menjadi bagian dari ekosistem pembelajaran. Salah satu perangkat yang paling dekat dengan kehidupan siswa ialah *smartphone*. Perangkat ini menggabungkan fungsi komunikasi, pencarian informasi, pemutar audio dan video, penyimpanan dokumen, serta akses terhadap berbagai aplikasi pembelajaran dalam satu alat yang mudah dibawa. Ketika digunakan secara terarah, *smartphone* memungkinkan siswa mengakses bahan ajar kapan saja dan di mana saja, berkomunikasi dengan guru dan teman, mengerjakan latihan, serta mengikuti kegiatan belajar yang lebih variatif (Putra et al., 2023).

Smartphone memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran yang fleksibel dan kontekstual. Materi yang semula hanya disampaikan melalui buku teks dapat dilengkapi dengan video edukasi, infografik, simulasi, kuis interaktif, *e-book*, dan forum

diskusi daring. Narda, Efendy, dan Herawaty (2022) menjelaskan bahwa perangkat seluler memudahkan siswa mencari informasi pembelajaran dan menyelesaikan tugas. Murni, Jamna, dan Handican (2023) juga menegaskan bahwa penggunaan *smartphone* dapat membuat pembelajaran lebih praktis karena sumber belajar tersedia secara cepat. Potensi tersebut relevan dengan karakteristik generasi yang terbiasa berinteraksi dengan konten digital dan membutuhkan pengalaman belajar yang responsif terhadap perkembangan teknologi.

Walaupun demikian, pemanfaatan *smartphone* dalam pembelajaran menghadirkan dua sisi yang perlu dikelola secara seimbang. Pada satu sisi, *smartphone* memperluas akses terhadap materi, mendukung komunikasi, menghemat waktu dan biaya, serta memberikan kesempatan belajar mandiri. Pada sisi lain, notifikasi media sosial, permainan daring, dan konten hiburan dapat mengalihkan perhatian siswa. Penggunaan yang tidak terkontrol berisiko menurunkan konsentrasi, membentuk ketergantungan terhadap pencarian instan, serta mengurangi kedisiplinan belajar. Zulfa dan Mujazi

(2022) menunjukkan bahwa pengaruh smartphone terhadap konsentrasi bersifat kontekstual: perangkat dapat memberi manfaat ketika digunakan untuk tujuan edukatif, tetapi dapat menghambat pembelajaran ketika penggunaannya berlebihan dan tidak terarah.

Persoalan penggunaan smartphone menjadi penting ketika dikaitkan dengan minat belajar. Minat belajar merupakan kecenderungan psikologis yang ditandai oleh rasa tertarik, perasaan senang, perhatian, dan partisipasi terhadap kegiatan pembelajaran. Minat mendorong siswa untuk memberikan perhatian yang lebih besar, terlibat secara aktif, dan bertahan ketika menghadapi kesulitan. Siswa yang memiliki minat tinggi tidak hanya hadir dalam pembelajaran, tetapi juga menunjukkan rasa ingin tahu, inisiatif mencari sumber tambahan, keberanian bertanya, dan kesungguhan menyelesaikan tugas. Sebaliknya, rendahnya minat dapat terlihat dari sikap pasif, mudah bosan, kurang fokus, dan rendahnya partisipasi.

Minat belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kondisi fisik,

perhatian, kebutuhan, pengalaman, dan dorongan pribadi. Faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, teman sebaya, guru, strategi mengajar, serta media pembelajaran. Media yang menarik dapat membantu menghubungkan materi dengan pengalaman siswa sehingga perhatian lebih mudah dipertahankan. Launin, Nugroho, dan Setiawan (2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan dan minat karena siswa memperoleh pengalaman yang menyenangkan. Dalam konteks ini, smartphone berfungsi sebagai faktor eksternal yang dapat memperkuat minat apabila digunakan untuk menyajikan materi yang relevan, interaktif, dan mudah dipahami.

Mata pelajaran ekonomi memiliki karakteristik yang menuntut kemampuan berpikir analitis. Siswa perlu memahami konsep seperti kelangkaan, kebutuhan, permintaan dan penawaran, inflasi, kebijakan fiskal, pasar, dan sistem keuangan. Sebagian konsep bersifat abstrak sehingga sulit dipahami apabila hanya disampaikan melalui penjelasan verbal. Smartphone dapat membantu memvisualisasikan konsep melalui

video, gambar, grafik, berita ekonomi aktual, dan simulasi. Melalui konten tersebut, siswa dapat menghubungkan teori dengan peristiwa ekonomi yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran menjadi lebih konkret dan bermakna karena materi tidak berhenti pada definisi, tetapi dipahami melalui contoh yang aktual.

Hubungan antara smartphone dan minat belajar dapat dijelaskan melalui beberapa perspektif teori. Teori pembelajaran multimedia menekankan bahwa peserta didik dapat belajar lebih efektif ketika informasi verbal dipadukan dengan representasi visual yang relevan. Smartphone menyediakan fasilitas untuk menampilkan teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu perangkat. Teori mobile learning menekankan fleksibilitas belajar tanpa dibatasi ruang dan waktu. Sementara itu, konstruktivisme memandang siswa sebagai pembangun pengetahuan secara aktif melalui interaksi dengan sumber belajar dan lingkungan sosial. Forum diskusi, aplikasi kelas, dan kegiatan kolaboratif melalui smartphone dapat memberi ruang bagi siswa untuk bertukar gagasan, menguji

pemahaman, dan membangun makna bersama.

Penelitian terdahulu menunjukkan hasil yang cenderung mendukung pemanfaatan smartphone untuk pembelajaran. Hutami dan Azizah (2023) menemukan bahwa smartphone memperluas akses terhadap informasi dan mendukung pembelajaran mandiri. Fitriani (2023) menyatakan bahwa intensitas penggunaan gadget berpengaruh terhadap minat belajar, tetapi arah pengaruhnya bergantung pada tujuan dan cara penggunaan. Utami dan Hadiprayitno (2024) melaporkan bahwa media pembelajaran berbasis smartphone dapat meningkatkan pemahaman konsep. Saragih, Undap, dan Mawikere (2021) memandang mobile learning sebagai salah satu fondasi pembelajaran modern yang dapat meningkatkan aksesibilitas materi dan mendorong kreativitas guru. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa teknologi mempunyai potensi positif, tetapi keberhasilannya memerlukan pendampingan, aturan, dan desain pembelajaran yang tepat.

Hasil observasi awal di MA Yapit Taretta memperlihatkan bahwa siswa menunjukkan antusiasme ketika

smartphone diizinkan sebagai media pembelajaran. Mereka dapat mengakses video edukatif, mencari materi, dan menyelesaikan tugas dengan lebih cepat. Dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan buku, penyajian digital dinilai lebih menarik oleh siswa. Namun, observasi juga menemukan adanya penggunaan yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran, seperti membuka media sosial, merespons notifikasi, atau bermain gim secara diam-diam. Kondisi ini menunjukkan bahwa keberadaan smartphone tidak otomatis meningkatkan kualitas belajar. Pengaruhnya perlu diuji secara empiris dengan memperhatikan persepsi penggunaan sebagai media pembelajaran dan minat belajar siswa.

Kesenjangan penelitian terletak pada masih terbatasnya kajian yang secara khusus menguji pengaruh smartphone sebagai media pembelajaran ekonomi terhadap minat belajar siswa madrasah aliyah. Banyak penelitian membahas hasil belajar, efektivitas aplikasi, atau konsentrasi, sedangkan minat belajar sebagai variabel utama belum selalu menjadi fokus. Selain itu, konteks pembelajaran ekonomi di madrasah

mempunyai kebutuhan tersendiri karena materi yang abstrak perlu dihubungkan dengan fenomena aktual. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh smartphone sebagai media pembelajaran ekonomi terhadap minat belajar siswa kelas X di MA Yapit Taretta. Hipotesis penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran ekonomi dan minat belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *ex post facto*. Desain tersebut dipilih karena peneliti tidak memberikan perlakuan atau memanipulasi variabel, melainkan mengamati kondisi penggunaan smartphone yang telah berlangsung dalam kegiatan pembelajaran dan menganalisis pengaruhnya terhadap minat belajar. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengubah respons siswa menjadi data numerik sehingga hubungan antarvariabel dapat diuji secara statistik (Creswell & Creswell, 2022; Sugiyono, 2025).

Penelitian dilaksanakan di MA Yapit Taretta, Kelurahan Mampotu, Kecamatan Amali, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan, pada Februari sampai April 2026. Populasi penelitian ialah seluruh siswa kelas X yang berjumlah 43 orang, terdiri atas 25 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Karena jumlah populasi kurang dari 100, seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Teknik tersebut disebut sampel jenuh atau total sampling, sehingga sampel penelitian berjumlah 43 siswa.

Variabel bebas penelitian adalah penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran ekonomi. Variabel ini dioperasionalkan melalui empat aspek, yaitu penggunaan smartphone untuk kegiatan akademik, ragam aktivitas pembelajaran digital, kemampuan memanfaatkan fitur edukatif, dan efektivitas smartphone dalam membantu pemahaman materi. Variabel terikat adalah minat belajar siswa yang diukur melalui perhatian dan konsentrasi, keaktifan dalam proses pembelajaran, ketekunan dan tanggung jawab, antusiasme dan kesenangan, serta inisiatif belajar.

Instrumen utama berupa kuesioner tertutup dengan skala Likert lima tingkat: sangat setuju, setuju,

netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Kuesioner terdiri atas 20 pernyataan, yaitu 10 pernyataan untuk variabel penggunaan smartphone dan 10 pernyataan untuk variabel minat belajar. Skor untuk pernyataan positif bergerak dari 5 hingga 1. Selain kuesioner, data pendukung diperoleh melalui observasi dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mencatat situasi penggunaan smartphone selama pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data jumlah siswa, profil sekolah, dan bukti kegiatan penelitian.

Kualitas instrumen diuji melalui validitas dan reliabilitas. Uji validitas menggunakan korelasi item-total. Suatu butir dinyatakan valid apabila r -hitung lebih besar daripada r -tabel pada taraf signifikansi 5%. Dengan jumlah responden 43 orang, nilai r -tabel yang digunakan adalah 0,3008. Reliabilitas diuji menggunakan koefisien alpha Cronbach. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai alpha melebihi 0,60.

Analisis data dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 30 dan Microsoft Excel. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik responden serta distribusi jawaban pada setiap

variabel. Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov digunakan untuk memastikan residual regresi berdistribusi normal. Pengujian hipotesis menggunakan regresi linear sederhana dengan persamaan $Y = a + bX$, di mana Y adalah minat belajar, X adalah penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran ekonomi, a adalah konstanta, dan b adalah koefisien regresi. Keputusan hipotesis ditentukan berdasarkan nilai signifikansi dan uji t parsial. H_0 ditolak apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 atau t -hitung lebih besar dari t -tabel.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian melibatkan 43 siswa kelas X MA Yapit Taretta. Responden laki-laki berjumlah 25 orang atau 58,1%, sedangkan responden perempuan berjumlah 18 orang atau 41,9%. Seluruh kuesioner dapat diolah sehingga tingkat respons mencapai 100%. Gambaran ini menunjukkan bahwa data mencakup seluruh populasi sasaran dan tidak mengalami kehilangan respons.

Secara deskriptif, respons terhadap penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran ekonomi

berada pada kategori positif. Seluruh siswa menyatakan setuju atau sangat setuju bahwa smartphone memudahkan pencarian materi kapan saja; 58,1% menyatakan sangat setuju dan 41,9% menyatakan setuju. Pada pernyataan tentang akses soal latihan atau ujian ekonomi, 97,6% memberikan jawaban setuju atau sangat setuju. Sebanyak 95,4% responden juga menyatakan bahwa smartphone membantu memahami konsep ekonomi dengan lebih baik. Temuan ini memperlihatkan bahwa aksesibilitas, kecepatan pencarian, dan dukungan multimedia merupakan manfaat yang paling dirasakan siswa.

Respons positif juga terlihat pada kenyamanan dan kemandirian belajar. Sebanyak 95,4% siswa menyatakan nyaman menggunakan smartphone untuk belajar, sedangkan 97,7% menyatakan menggunakan aplikasi belajar untuk mendukung pembelajaran ekonomi secara mandiri. Konten video dan animasi memperoleh respons setuju atau sangat setuju dari 97,7% siswa. Kuis dan permainan edukatif juga dipandang membantu latihan soal. Pada pernyataan penilaian keseluruhan, seluruh responden menyatakan bahwa smartphone

merupakan media yang efektif dalam pembelajaran ekonomi.

Minat belajar siswa menunjukkan kecenderungan serupa. Seluruh responden menyatakan senang dan antusias mengikuti pembelajaran ekonomi ketika dikemas secara digital. Sebanyak 97,7% siswa merasa lebih bersemangat dan berpartisipasi setelah menggunakan smartphone sebagai alat bantu. Keaktifan bertanya dan berdiskusi mendapat respons setuju atau sangat setuju dari 97,7% responden. Pada aspek konsentrasi, 86,0% siswa memberikan respons positif dan 14,0% bersikap netral. Persentase netral yang lebih besar pada indikator konsentrasi menunjukkan bahwa smartphone belum memberikan pengalaman yang sama bagi semua

siswa dan masih berpotensi menjadi sumber distraksi.

Pada indikator ketekunan, 97,6% siswa menyatakan berusaha memahami konsep ekonomi yang sulit karena tertarik dengan materinya. Sebanyak 97,7% termotivasi memperoleh nilai terbaik dan 97,6% tertarik mengikuti kegiatan pengembangan diri yang berkaitan dengan ekonomi. Selain itu, 95,3% siswa percaya bahwa smartphone dapat meningkatkan minat belajar dan 95,3% menyatakan bahwa perangkat tersebut meningkatkan rasa ingin tahu terhadap ekonomi. Secara keseluruhan, 97,7% responden menyatakan memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran ekonomi.

Tabel 1 Karakteristik Responden

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-laki	25	58,1%
Perempuan	18	41,9%
Total	43	100%

Sumber: Data diolah, 2026

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Alpha Cronbach	Jumlah Butir	Keterangan
Smartphone sebagai media pembelajaran ekonomi (X)	0,782	10	Reliabel
Minat belajar siswa (Y)	0,756	10	Reliabel

Sumber: Data diolah, 2026

Tabel 3 Ringkasan Uji Normalitas

Pengujian	Signifikansi	Keputusan
Kolmogorov-Smirnov pada residual	0,142	Residual berdistribusi normal

Sumber: Data diolah, 2026

Tabel 4 Hasil Regresi Linear Sederhana dan Uji t

Model	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
Konstanta	22,665	6,257	-	3,622	<0,001
Smartphone sebagai media pembelajaran ekonomi	0,462	0,142	0,453	3,254	0,002

Sumber: Hasil olah data SPSS, 2026

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh 20 butir kuesioner memiliki nilai korelasi yang lebih besar daripada r-tabel 0,3008. Dengan demikian, setiap butir mampu merepresentasikan konstruk yang diukur dan layak digunakan dalam analisis. Nilai alpha Cronbach sebesar 0,782 pada variabel penggunaan smartphone dan 0,756 pada variabel minat belajar menunjukkan konsistensi internal yang baik. Kedua nilai tersebut berada di atas batas 0,60 sehingga instrumen dinyatakan reliabel.

Uji normalitas menghasilkan nilai signifikansi 0,142. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga residual regresi dapat dinyatakan berdistribusi normal. Terpenuhinya asumsi normalitas memungkinkan analisis regresi linear sederhana dilanjutkan. Hasil regresi memberikan konstanta sebesar 22,665 dan koefisien regresi

sebesar 0,462. Persamaan regresi yang diperoleh adalah $Y = 22,665 + 0,462X$. Tanda positif pada koefisien menunjukkan bahwa peningkatan pemanfaatan smartphone sebagai media pembelajaran ekonomi diikuti oleh peningkatan minat belajar siswa.

Pengujian parsial menghasilkan t-hitung sebesar 3,254, lebih besar daripada t-tabel 1,683. Nilai signifikansi sebesar 0,002 juga lebih kecil daripada 0,05. Berdasarkan kedua kriteria tersebut, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran ekonomi berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa kelas X MA Yapit Taretta. Temuan statistik ini selaras dengan pola jawaban deskriptif yang memperlihatkan tingginya persetujuan siswa terhadap kemudahan akses, pemahaman konsep, motivasi, partisipasi, dan rasa ingin tahu.

Pengaruh positif dapat dijelaskan dari fungsi smartphone sebagai pintu masuk menuju sumber belajar yang beragam. Siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga dapat mengamati grafik, menonton video, mendengarkan penjelasan, mengikuti kuis, dan mencari contoh aktual. Kombinasi format tersebut membantu mengurangi sifat abstrak materi ekonomi. Ketika siswa lebih mudah memahami hubungan antara konsep dan fenomena sehari-hari, rasa tertarik terhadap pelajaran meningkat. Temuan ini sejalan dengan pandangan pembelajaran multimedia yang menekankan pentingnya integrasi informasi verbal dan visual yang relevan.

Fleksibilitas juga menjadi mekanisme penting. Smartphone memungkinkan proses belajar berlangsung di luar jadwal tatap muka. Siswa dapat mengulang materi, mencari definisi, membaca berita ekonomi, dan mengerjakan latihan sesuai kebutuhan. Hutami dan Azizah (2023) menyatakan bahwa akses yang cepat dan fleksibel mendukung pembelajaran mandiri. Murni et al. (2023) juga menunjukkan bahwa smartphone membuat kegiatan belajar lebih praktis. Dalam penelitian

ini, tingginya respons pada indikator akses materi dan aplikasi belajar mandiri memperkuat penjelasan tersebut.

Dari perspektif konstruktivisme, smartphone menyediakan lingkungan yang memungkinkan siswa membangun pengetahuan melalui aktivitas. Siswa dapat mencari informasi, membandingkan sumber, mendiskusikan jawaban, dan menghubungkan konsep ekonomi dengan kondisi sekitar. Aktivitas tersebut mengubah siswa dari penerima informasi menjadi peserta aktif. Tingginya respons pada indikator bertanya, berdiskusi, partisipasi, dan rasa ingin tahu menunjukkan bahwa media digital berpotensi memperluas keterlibatan kognitif maupun sosial.

Temuan penelitian juga mendukung Fitriani (2023), yang menyatakan bahwa penggunaan gadget dapat meningkatkan minat belajar ketika diarahkan untuk mencari informasi, mengakses materi edukatif, dan berkomunikasi dalam konteks pembelajaran. Hasil ini konsisten dengan Utami dan Hadiprayitno (2024) mengenai manfaat media berbasis smartphone terhadap pemahaman konsep. Fitri,

Saputra, dan Taufiq (2022) juga menemukan adanya hubungan antara penggunaan smartphome dan minat belajar. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa teknologi seluler dapat menjadi media pembelajaran yang relevan bagi siswa, khususnya ketika desain aktivitas sesuai dengan tujuan pelajaran.

Walaupun pengaruhnya positif, hasil pada indikator konsentrasi memerlukan perhatian. Sebanyak 14,0% siswa memilih jawaban netral terhadap kemudahan berkonsentrasi saat menggunakan smartphome. Proporsi ini lebih tinggi dibandingkan respons netral pada indikator lain. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa smartphome bukan media yang bebas risiko. Notifikasi, media sosial, permainan, dan kebiasaan berpindah aplikasi dapat membagi perhatian. Zulfa dan Mujazi (2022) menegaskan bahwa smartphome dapat memberi dampak positif maupun negatif bergantung pada kontrol penggunaan. Oleh karena itu, peningkatan minat perlu diikuti pengaturan agar perhatian tidak terpecah.

Peran guru menjadi sangat menentukan. Guru perlu merancang kegiatan yang jelas, menetapkan aplikasi dan sumber yang digunakan,

membatasi waktu akses, serta memberikan produk belajar yang dapat diamati. Penggunaan smartphome sebaiknya dikaitkan dengan tujuan yang spesifik, misalnya menonton video berdurasi pendek untuk mengidentifikasi konsep, mencari data harga untuk menganalisis inflasi, mengikuti kuis formatif, atau mendiskusikan berita ekonomi. Tugas yang terstruktur membantu siswa tetap fokus dan mengurangi peluang penggunaan di luar kepentingan pembelajaran.

Sekolah juga perlu mempunyai kebijakan yang proporsional. Larangan total berpotensi mengabaikan manfaat edukatif, sedangkan kebebasan tanpa aturan dapat meningkatkan distraksi. Kebijakan yang lebih sesuai adalah penggunaan terbatas dan terpantau berdasarkan izin guru, tujuan pembelajaran, waktu, dan jenis aplikasi. Literasi digital perlu diberikan agar siswa memahami etika, keamanan, kredibilitas sumber, dan pengelolaan waktu. Orang tua dapat mendukung melalui pengawasan di rumah dan kesepakatan mengenai durasi penggunaan.

Implikasi praktis penelitian adalah bahwa smartphome dapat

diposisikan sebagai media pendamping, bukan pengganti peran guru dan sumber belajar lain. Buku, diskusi langsung, latihan tertulis, dan pengalaman kontekstual tetap diperlukan. Smartphone berfungsi memperkaya penyajian materi dan membuka akses, sedangkan guru memastikan proses belajar tetap terarah. Pendekatan campuran tersebut dapat mempertahankan kelebihan teknologi sekaligus mengurangi dampaknya terhadap konsentrasi.

Penelitian ini mempunyai beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian dilaksanakan pada satu sekolah dengan jumlah sampel 43 siswa, sehingga generalisasi perlu dilakukan secara hati-hati. Kedua, data utama diperoleh melalui kuesioner yang bergantung pada persepsi dan kejujuran responden. Ketiga, desain *ex post facto* tidak memberikan perlakuan eksperimental sehingga hubungan sebab-akibat tidak dapat dijelaskan sekuat penelitian eksperimen. Keempat, penelitian hanya menguji satu variabel bebas, padahal minat belajar juga dipengaruhi oleh motivasi, lingkungan keluarga, kompetensi guru, metode pembelajaran, akses internet, dan

karakteristik individu. Keterbatasan tersebut membuka peluang bagi penelitian lanjutan dengan sampel lebih luas, desain eksperimen, observasi penggunaan secara langsung, dan variabel yang lebih beragam.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, smartphone sebagai media pembelajaran ekonomi berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa kelas X MA Yapit Taretta. Seluruh butir instrumen dinyatakan valid dengan nilai korelasi di atas *r*-tabel 0,3008. Instrumen memiliki reliabilitas yang baik, ditunjukkan oleh nilai *alpha* Cronbach 0,782 pada variabel penggunaan smartphone dan 0,756 pada variabel minat belajar. Residual regresi berdistribusi normal dengan nilai signifikansi 0,142. Persamaan regresi $Y = 22,665 + 0,462X$ menunjukkan arah hubungan positif. Nilai *t*-hitung 3,254 yang lebih besar daripada *t*-tabel 1,683 dan signifikansi 0,002 yang lebih kecil daripada 0,05 membuktikan bahwa hipotesis penelitian diterima.

Secara deskriptif, siswa merasakan manfaat smartphone

dalam mengakses materi, memahami konsep, mengikuti aktivitas multimedia, berlatih soal, dan belajar mandiri. Manfaat tersebut berkaitan dengan peningkatan antusiasme, partisipasi, rasa ingin tahu, dan ketertarikan terhadap pembelajaran ekonomi. Meskipun demikian, penggunaan smartphone perlu disertai arahan karena sebagian siswa belum sepenuhnya merasakan peningkatan konsentrasi. Guru dan sekolah disarankan menerapkan aturan penggunaan yang jelas, memilih aplikasi dan konten yang relevan, serta merancang tugas yang terstruktur. Siswa perlu menggunakan smartphone secara bertanggung jawab dan membatasi aktivitas nonakademik selama pembelajaran. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan sekolah yang lebih beragam, menguji variabel lain yang memengaruhi minat belajar, dan menggunakan desain eksperimen untuk menilai efektivitas strategi pembelajaran berbasis smartphone secara lebih kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arbah, N., & Wilson, A. B. (2023). Korelasi media sosial dan smartphone terhadap minat belajar siswa. 30-38.
- Ardiansyah, A. A. (2020). Peran mobile learning sebagai inovasi dalam pembelajaran di sekolah. 3(1), 47-56.
- Arifin, N., & Mahmud, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android pada pembelajaran electronic fuel injection (EFI). 20(2), 107-116.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2022). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (6th ed.). SAGE Publications.
- Dewi, R. (2021). Pengaruh penggunaan media digital dalam pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fitri, S., Saputra, F. D., & Taufiq, M. (2022). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap minat belajar siswa SMK Negeri 1 Tasikmalaya. 1(3).
- Fitriani, F. (2023). Pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa MI/SD. 5, 125-129.
- Hutami, A., & Azizah, N. A. (2023). Kecanggihan smartphone sebagai media pembelajaran di era modern. 3(1), 65-73.
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh media game online Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV. 1(3).
- Mesra, P., Kuntarto, E., & Chan, F. (2021). Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 7(3). <https://doi.org/10.5281/zenodo.5037881>
- Murni, D., Jamna, J., & Handican, R. (2023). Pemanfaatan smartphone dalam pembelajaran matematika: Bagaimana persepsi mahasiswa? 7(1), 590-603.
- Narda, T., Efendy, R., & Herawaty, H. (2022). Pengaruh penggunaan handphone terhadap minat siswa

- dalam belajar matematika di UPTD SMP Negeri 1 Barru. *Jurnal Edumath*, 13(2), 7-15.
- Putra, L. D., Zhinta, S., & Pratama, A. (2023). Pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. 4(8), 310-317.
- Ratnaya, I. G. (2020). Pengembangan media pembelajaran menggunakan smartphone berbasis Android untuk pembelajaran teknologi jaringan berbasis luas (WAN). 9(3), 232-242.
- Saragih, J., Undap, A. P. P., & Mawikere, M. C. S. (2021). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.4659033>
- Sugiyono. (2025). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahpitri, S. A., Tanjung, I. F., & Nasution, H. A. (2021). Analisis pemanfaatan smartphone sebagai media pembelajaran biologi pada masa pandemi COVID-19. 8(2).
- Utami, C. N., & Hadiprayitno, G. (2024). Pengaruh media pembelajaran berbasis Android terhadap pemahaman konsep siswa. 6(2).
- Zulfa, N. A., & Mujazi, M. (2022). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap konsentrasi belajar siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(3), 574. <https://doi.org/10.29210/30032126000>