

**PENGARUH PENGGUNAAN *HANDPHONE* TERHADAP KREATIVITAS
BELAJAR SISWA SD ISLAMİYAH DI MASA COVID-19
KABUPATEN DELI SERDANG**

¹Nurul Hasanah, ²Muhajir, ³Dewi Rulia Sitepu

[¹nurul.psiologi07@gmail.com](mailto:nurul.psiologi07@gmail.com)

[²dedekmuhajir2@gmail.com](mailto:dedekmuhajir2@gmail.com)

[³dewiruliasitepu@gmail.com](mailto:dewiruliasitepu@gmail.com)

^{1,2,3}Dosen STKIP Budidaya Binjai

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan handphone (HP) terhadap kreativitas belajar dan pengaruh yang dimaksud di sini adalah pengaruh negatif dari penggunaan alat komunikasi handphone. Populasi yang ada di SD Islamiyah Kabupaten Deli Serdang ini terdapat 228 siswa, sehingga untuk menyederhanakannya peneliti menggunakan teknik sampling sehingga sampel yang diambil oleh peneliti berjumlah 38 siswa. Jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan “metode product moment yaitu metode yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, Teknik pengumpulan data diantaranya observasi, dan angket atau kuesioner. Dari hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan rumus korelasi product moment didapat r hitung, sehingga ada pengaruh yang signifikan antara Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Kreativitas Belajar Siswa SD Islamiyah Kabupaten Deli Serdang Tahun 2021, dan dari hasil perhitungan di peroleh bahwa thitung lebih besar dari r tabel atau $2,26 > 2,17$ sehingga hipotesis alternative $H_a = \text{“diterima”}$ dan hipotesis nihil $H_o = \text{“ditolak”}$.

Kata kunci : *Pengaruh penggunaan handphone, Kreativitas belajar siswa*

ABSTRACT

This research aims to determine how much influence the use of cellphones (HP) has on learning creativity and the influence referred to here is the negative influence of using cellphone communication tools. The population in SD Islamiyah, Deli Serdang Regency, there are 228 students, so to simplify it the researcher uses a sampling technique so that the sample taken by the researcher is 38 students. This type of quantitative research uses the "product moment method, which is a method aimed at describing existing phenomena. Data collection techniques include observation, and questionnaires or questionnaires. From the results of the calculation of the hypothesis test using the product moment correlation formula, rcount is obtained, so that there is a significant influence between the Effect of Cellphone Use on Student Creativity at SD Islamiyah Deli Serdang Regency in 2021, and from the calculation results it is obtained that tcount is greater than r table or $2,26 > 2,17$ so that the alternative hypothesis $H_a = \text{"accepted"}$ and the null hypothesis $H_o = \text{"rejected"}$.

Keywords: *The effect of using mobile phones, students' learning creativity.*

I. PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang harus secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya,

sedangkan dalam perspektif psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku, dan ini

bisa terjadi karena cara pikir manusia juga terus berubah dan berkembang, untuk memenuhi dan mencapai segala kebutuhannya. Menurut Sitepu (2021:142) dalam hal belajar, masing-masing siswa memiliki kelebihan dan kekurangan dalam menyerap pelajaran yang diberikan, sehingga kita tidak bisa memaksakan seorang siswa harus belajar dengan suasana dan cara yang kita inginkan karena masing-masing anak mempunyai tipe atau gaya belajarnya sendiri. Dari sini, akan muncul segala macam manusiadan secara tak sadar manusia sudah memunculkan jiwa kreativitasnya.

Di situasi pandemi kita ketahui tidak ada kebijakan kemendikbud mengenai regulasi dan mekanisme pembelajaran daring secara terperinci, hanya saja kementerian pendidikan menyarankan pengoptimalan pembelajaran melalui internet, dari sinilah muncul kebijakan sekolah untuk menggunakan HP sebagai sarana atau alat bantu pembelajaran secara daring, baik itu melalui WA, Google Class Room dan Mencari sumber materi pembelajaran di internet melalui Google, hanya saja kemendikbud memberikan kemudahan dan bantuan pemberian kuota internet kepada pihak sekolah, guru, maupun siswa, hal ini sangat membantu guru dan siswa dalam berlangsungnya pembelajaran dimasa pandemi saat covid-19 saat ini.

Menurut Ferismayanti (2020:3) pada pembelajaran daring, siswa dapat menjadi kurang aktif. Kualitas belajar akan menurun apabila guru tidak mampu menemukan strategi atau metode yang tepat dalam proses pembelajarannya. Proses pembelajaran yang lebih menekankan pada aspek kognitif, menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dalam aspek lainnya. Hal ini perlu menjadi perhatian bagi guru, untuk lebih mengembangkan cara mengajarnya, agar siswa lebih kreatif dalam mencari dan memahami suatu materi pembelajaran.

Kreativitas anak dalam belajar akan terlihat dalam berbagai hal, seperti rajin bertanya hingga mendapatkan jawaban yang benar-benar pas menurutnya, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, tidak menerima begitu saja apa yang dijelaskan guru, dan sering mencari referensi lain untuk menguatkan jawaban dari guru. Sikap kreatif dioperasionalisasi dalam dimensi keterbukaan kelenturan, minat terhadap kegiatan kreatif (Munandar, 2013:34). Ini menunjukkan bahwa efek dari kreativitas siswa itu sangat kuat dan membantu siswa dalam menyelesaikan masalahnya dalam belajar.

"Kreativitas merupakan hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya, yang mana seseorang akan mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana berada berada dengan demikian baik, berubah di dalam individu maupun di dalam lingkungan yang dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif" (Slameto : 2003).

Perkembangan zaman, juga memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap kreativitas siswa dalam belajar. Penggunaan multimedia dan Digital bahkan dalam proses pembelajaran sudah menjadi hal yang biasa bagi guru. Media-media massa seperti televisi, internet, *handphone*, komputer, laptop, dan lain-lain, kini sudah masuk ke dalam dunia pendidikan. Hal ini memunculkan satu sisi positif dalam pembelajaran, yang mana guru tidak lagi monoton dalam memberikan materi, dan siswa juga banyak mendapatkan informasi yang bukan dari guru dengan mudah. Salah satu media yang banyak digunakan pada masa sekarang adalah media komunikasi *handphone*, yang mana hampir semua orang memilikinya sekarang.

Handphone memiliki banyak sekali layanan yang masuk melalui program atau aplikasi tertentu di dalamnya. Fungsi utama dari *handphone* adalah sebagai alat komunikasi melalui suara dan pesan singkat (SMS).

Selanjutnya *handphone* berfungsi untuk menangkap siaran radio, televisi.

Tidak jarang kita jumpai, anak-anak sekolah menggunakan *handphone* hanya untuk bermain *game*, mencari teman, What Shap, telpon-telponan dengan teman-temannya. Siswa tidak segan-segan dalam melakukan hal tersebut ketika proses belajar berlangsung. Mereka bahkan mendengarkan musik dengan menggunakan *handseat* agar suara musik tersebut tidak terdengar oleh guru, mereka dengan santainya bermain *game*, bahkan tidak sedikit siswa sambil WA atau fitur yang lain nya di dalam kelas. Mereka tidak sedikitpun memperdulikan ketika guru menerangkan pelajaran secara daring.

Oleh sebab itu siswa akan lebih mudah dalam mengembangkan kreativitas yang di milikinya. Terutama jika siswa lebih fokus dan lebih konsentrasi dalam proses belajar ketika berlangsung. Siswa juga akan lebih aktif dalam bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dan dapat mengerjakan pertanyaan yang diajukan oleh guru. Serta dapat bertanggung jawab atas tugas yang di berikan oleh guru dengan baik.

Apabila siswa menggunakan *handphone* tersebut dengan hal yang positif. maka dapat menambah pemahaman dan pengetahuannya dalam mengembangkan kreativitasnya. Karena dengan menggunakan *handphone* tersebut siswa dapat mengetahui cara-cara atau langkah-langkah dalam mengembangkan kreativitas yang benar.

Dari uraian di atas, penulis merasa tertarik untuk membuat satu penelitian dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Kreativitas Belajar Siswa SD Islamiyah Kabupaten Deli Serdang*”.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif.

Penelitian kuantitatif memandang bahwa segala sesuatu dapat diramal dan realitas sosial; objektif dan dapat diukur (Yusuf, 2017:58). Penelitian dilakukan di SD Islamiyah Kabupaten Deli Serdang beralamat di Jalan. Medan Binjai Km 16 Dusun 1 Desa Sumber Melati Diski Kec. Sunggal. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas 2, 3, 4, 5, dan 6 yang berjumlah 228 siswa. “Sampel harus memiliki seluruh kriteria dari populasi oleh karena beberapa pertimbangan dalam pengambilan sampel” (Sugiono:2013). Sampel sebanyak 38 siswa, pengambilan sampel dengan teknik metode *random sampling*. Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan adalah : *Kuesioner* (angket). Metode angket adalah suatu metode yang menggunakan daftar yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab/ dikerjakan oleh orang yang akan diselidiki (Saifuddin: 2007). dan dokumentasi. Dalam penelitian ini analisis data yang di gunakan adalah : uji normalitas, uji homogenitas, uji asosiatif (pengaruh) dan uji hipotesis.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Data Angket Siswa Pengaruh Penggunaan *Handphone* (X)

Berdasarkan hasil angket tentang pengaruh penggunaan *handphone* di SD Islamiyah Kab. Deli Serdang, sebanyak 38 orang dengan jumlah 10 item. Distribusi frekuensi variabel X dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Variabel X

No	Kelas interval	F	Xi	Xi ²	fXi	fXi ²
1	2-4	4	2	4	8	32
2	5-7	29	4	8	16	3364
3	8-10	5	9	81	45	2 25
5	N = 38		15	93	69	3621

Dari hasil perhitungan tabel tersebut, didapat nilai $F = 38$, nilai $X_i = 15$, nilai $X_i^2 = 93$, nilai $fX_i = 169$, sedangkan nilai $fX_i^2 = 3621$.

2. Deskripsi Angket Kreativitas Belajar Siswa (Y)

Berdasarkan hasil angket tentang kreativitas belajar siswa di SD Islamiyah Kab. Deli Serdang 2021, sebanyak 38 orang dengan jumlah 10 item. Distribusi frekuensi variabel Y dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Frekuensi Variabel Y

No	Kelas interval	F	X _i	X _i ²	fX _i	X _i ²
1	0-2	2	1	1	1	1
2	3-5	20	4	16	80	256
3	6-8	18	7	49	126	2401
5	N = 38		12	66	207	2658

Dari hasil perhitungan pada tabel tersebut, didapat nilai $F = 38$, nilai $X_i = 12$, nilai $X_i^2 = 66$, nilai $fX_i = 207$, sedangkan nilai $fX_i^2 = 2658$.

B. Analisis Data

1. Uji normalitas

Untuk menguji normalnya suatu distribusi data penulis menggunakan uji normalitas dengan uji liliefors.

Tabel 3. Deskriptif variabel X

No	Y _i	F _i	F _i .Y _i	(Y _i .Y) ²	F _i . (Y _i .Y) ²
1	0	0	0	34,10	0
2	1	0	1	23,42	23,42
3	2	1	2	14,74	14,74
4	3	1	3	8,06	8,06
5	4	2	8	3,38	6,76
6	5	13	65	0,70	9,1
7	6	9	54	3,38	30,42
8	7	7	49	8,06	56,42
9	8	4	32	14,74	58,96
10	9	1	9	23,42	23,42
Σ				134	231,3

Dari hasil perhitungan pada tabel deskriptif variabel X tersebut dimana nilai $Y_i =$

38, nilai $f_i = 38$, nilai $Y_i \cdot f_i = 223$, nilai $(Y_i \cdot Y)^2 = 134$, sedangkan nilai $F_i \cdot (Y_i \cdot Y)^2 = 207,88$.

Kemudian setelah mengetahui tabel deskriptif variabel X, maka langkah selanjutnya mencari tabel uji liliefors variabel X.

Tabel 4. Uji liliefors variabel X

No	Y _i	f _i	f _{kum}	z _i	F(Z _i)	S(Z _i)	F(Z _i).S(Z _i)
1	0	0	0	0,92	0,1840	0	0
2	1	0	0	-0,76	0,2404	0	0
3	2	1	1	-0,60	0,2742	0,0263	0,0072
4	3	1	2	-0,45	0,3427	0,0526	6,5152
5	4	2	4	-0,29	0,4168	0,1052	0,0438
6	5	13	17	0,13	0,4601	0,4473	0,2058
7	6	9	26	0,29	0,4168	0,6842	0,2851
8	7	7	33	0,45	0,3427	0,8684	0,2976
9	8	4	37	0,60	0,2742	0,9730	0,2667
10	9	1	38	0,76	0,2388	1,0000	0,2388

Dari hasil perhitungan dalam tabel tersebut, didapat nilai $L_o = 6,5152$, sedangkan tabel liliefors untuk $\alpha = 0,05$ dan $n = 38$ didapat nilai $L_{tabel} = 0,1526$, karena itu nilai $L_o > L_{tabel}$, maka H_o di tolak, dapat disimpulkan data atau sampel berdistribusi tidak normal.

Setelah mengetahui hasil deskriptif variabel X, maka selanjutnya mencari deskriptif nilai variabel Y.

Tabel 5. Deskriptif variabel Y

No	Y _i	F _i	F _i .Y _i	(Y _i .Y) ²	F _i . (Y _i .Y) ²
1	0	1	1	24,20	24,20
2	1	1	2	24,20	24,20
3	2	1	3	8,52	24,20
4	3	1	4	3,68	24,20
5	4	8	12	0,84	6,72
6	5	10	22	3,68	36,8
7	6	13	35	8,52	110,76
8	7	3	38	15,36	46,08
Σ				89	297,16

Dari hasil perhitungan pada tabel deskriptif variabel Y tersebut dimana nilai $Y_i = 38$, nilai $f_i = 38$, nilai $Y_i \cdot f_i = 117$, nilai $(Y_i \cdot Y)^2 = 89$, sedangkan nilai $F_i \cdot (Y_i \cdot Y)^2 = 297,16$.

Kemudian setelah mengetahui tabel deskriptif variabel Y, maka selanjutnya mencari uji liliefors variabel Y.

Tabel6. Uji liliefors fariabel Y

No	Y _i	f _i	f _{kum}	z _i	F(Z _i)	S(Z _i)	F(Z _i). S(Z _i)
1	0	1	1	0,63	0,2742	0,0263	0,0072
2	1	1	2	-0,50	0,3820	0,0526	0,0172
3	2	1	3	-0,19	0,4562	0,789	0,3599
4	3	1	4	-0,36	0,3782	0,1052	0,0397
5	4	8	12	-0,11	0,4601	0,3157	0,1452
6	5	10	22	0,24	0,4187	0,5789	0,2423
7	6	13	35	0,37	0,3782	0,9210	0,3483
8	7	3	38	0,32	0,3820	1,0000	0,3820

Dari hasil perhitungan dalam tabel tersebut, didapat nilai $L_o = 0,3820$, sedangkan tabel liliefors untuk $\alpha = 0,05$ dan $n = 38$ didapat nilai $L_{tabel} = 0,1526$, karena itu nilai $L_o > L_{tabel}$, maka H_o di terima, dapat disimpulkan data atau sampel berdistribusi normal.

2. Uji asosiatif (pengaruh)

Untuk mengetahui pengaruh sebuah data menggunakan rumus korelasi *product moment*:

Hasil skor angket variabel x dan y (tabel 3 dan 4) dimana nilai $x = 222$, nilai $y = 187$, $x^2 = 1374$, nilai $y^2 = 983$, sedangkan nilai $xy = 1110$.

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

$$r_{xy} = \frac{(38)(1110) - (222)(187)}{\sqrt{(38)(1374) - (49284)} \sqrt{(38)(983) - (34969)}}$$

$$r_{xy} = \frac{42180 - 41514}{\sqrt{(52212) - 49284} \sqrt{(37354) - 34969}}$$

$$r_{xy} = \frac{666}{\sqrt{(2928)(2385)}}$$

$$r_{xy} = \frac{666}{\sqrt{(6983280)}} = \frac{666}{2642,58}$$

$$r_{xy} = 0,25$$

Berdasarkan hasil dari koefisien korelasi yang di temukan dan lihat dari tabel interpretasi yaitu sebesar 0,25, sehingga dapat di ketahui bahwa terdapat tingkat hubungan atau pengaruh yang rendah.

Kemudian berdasarkan r_{hitung} tersebut di bandingkan dengan harga r_{tabel} , dan taraf signifikan 0,05 dan $n = 38$, maka $r_{tabel} = 2,64$,

sedangkan $r_{hitung} = 2,17$. Hal tersebut dapat penulis simpulkan bahwasan nya t_{tabel} , lebih besar dari t_{hitung} atau $2,64 > 2,17$. Berarti hasil tersebut ada hubungan antara variabel X dan variabel Y.

3. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui signifikan tidak nya ke dua hubungan antara variabel x dan variabel Y maka di lakukan pengujian dengan uji hipotesis sebagai berikut :

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t = \frac{0,25\sqrt{38-2}}{\sqrt{1-(0,25)^2}}$$

$$t = \frac{0,25.6}{\sqrt{1-0,6}}$$

$$t = \frac{0,04}{0,94} = t = 0,03$$

Dari hasil di atas, dapat di ketahui bahwa t_{tabel} jumlah yang lebih di tetap kan dengan 0,05 $t_{tabel} = 2,26$. Selanjut nya H_a diterima apabila perhitungan dari jumlah r_{hitung} lebih besar dari pada perhitungan $t_{hitung} = 0,03$

Sehingga Dari hasil yang didapat antara r_{hitung} dan t_{hitung} dapat dilihat bahwa r_{hitung} lebih besar dari t_{hitung} atau $0,23 > 0,03$ sehingga terdapat pengaruh yang signifikan antara r_{hitung} dan t_{hitung} . Sehingga dapat di simpulkan bahwa hipotesis dari penelitian ini signifikan, yaitu terdapat "Pengaruh Penggunaan *Handphone* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa SD Islamiyah Kabupaten Deli Serdang".

IV. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian maka diperoleh hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan rumus korelasi product moment didapat $t_{hitung} 2,26$, sehingga ada pengaruh yang signifikan antara Pengaruh Penggunaan *Handphone* (HP) Terhadap Kreativitas Belajar Siswa SD Islamiyah Kabupaten Deli Serdang

Tahun 2021, dan dari hasil perhitungan di peroleh bahwa t_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} atau $2,26 > 2,17$ sehingga hipotesis alternative $H_a =$ “diterima” dan hipotesis nihil $H_o =$ “ditolak

Saifuddin, Azwar . 2017. *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar. Cet. Ke-8.

Yusuf, A. Muri. 2017. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.

DAFTAR PUSTAKA

Ferismayanti. 2020. *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Online Akibat Pandemi COVID-19*. Lampung: LPMP Lampung.

Munandar, Utami. 2013. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta,. Rineka Cipta.

Sitepu, Dewi Rulia. 2021. Motivasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa Kelas X SMA YPIS Maju Binjai Pada Pembelajaran Daring Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Serunai Matematika, Vol 13 No. 2*.

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.