
PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI SMARTPHONE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA D3 KEBIDANAN SEMESTER 5 DI STIKES SURYA MITRA HUSADA KEDIRI

Dika Yanuar Fraitasari¹

Universitas Sebelas Maret Surakarta, Indonesia Dikayanmar@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL:

Riwayat Artikel:
Tanggal di Publikasi:

Kata kunci:

Aplikasi

Smartphone

Motivasi Belajar

ABSTRAK

Diera globalisasi seperti sekarang ini penggunaan alat komunikasi ataupun *gadget* yang multifungsi dan terhubung dengan internet sangat diperlukan, salah satunya adalah *smartphone*. Selain digunakan sebagai alat komunikasi *smartphone* juga digunakan sebagai penunjang kebutuhan sosial dan pekerjaan. Penggunaan *smartphone* yang tidak pada waktu dan tempatnya akan memberikan pengaruh negatif, salah satu dampak yang terjadi akibat terlalu seringnya mahasiswa menggunakan *smartphone* adalah terganggunya konsentrasi mahasiswa terhadap proses kegiatan pembelajaran, aktivitas belajar menurun, dan motivasi belajar menjadi rendah. Tujuan penelitian ini adalah hubungan Penggunaan Aplikasi *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa D3 Kebidanan Semester 5 Di Stikes Surya Mitra Husada Kediri. Penelitian ini menggunakan penelitian *kuantitatif* dengan menggunakan desain penelitian observasional dengan pendekatan studi *cross sectional* menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data menggunakan kuisioner. Data dianalisis dengan menggunakan uji statistik Korelasi *Rank Spearman* untuk mengetahui hubungan Penggunaan Aplikasi *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa D3 Kebidanan Semester 5 Di Stikes Surya Mitra Husada Kediri. Hasil penelitian diketahui bahwa penggunaan aplikasi *smartphone* adalah sedang yaitu sebesar 48,15%, serta motivasi belajar adalah tinggi yaitu sebesar 66,67%. Dari hasil uji statistik *Rank Spearman* terdapat hubungan Penggunaan Aplikasi *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa D3 Kebidanan Semester 5 Di Stikes Surya Mitra Husada Kediri dengan diperoleh nilai ($r = 0,403$). Penggunaan *smartphone* sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar dirasa kurang, karena kecenderungan penggunaan *smartphone* pada mahasiswa kebidanan semester 5 lebih kepada untuk berkomunikasi dan hiburan. Tetapi sudah ada mahasiswa yang memanfaatkan aplikasi yang ada pada *smartphone* untuk membantunya dalam belajar.

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri dan senantiasa berhubungan dengan orang lain. Manusia juga memiliki sifat ingin tahu terhadap apa yang terjadi pada lingkungan, orang lain, bahkan terhadap dirinya sendiri. Sifat ingin tahu inilah yang membuat manusia perlu untuk berkomunikasi (Waluyo, 2008). Di era globalisasi seperti sekarang ini penggunaan alat komunikasi ataupun *gadget* yang multifungsi dan terhubung dengan internet sangat diperlukan, salah satunya adalah *smartphone*. Selain digunakan sebagai alat komunikasi *smartphone* juga digunakan sebagai penunjang kebutuhan sosial dan pekerjaan. Segala macam fitur ditawarkan mulai dari yang paling sederhana seperti menelfon dan berkirim pesan dengan layanan *short message service* (sms) sampai pada fitur yang paling canggih sekalipun seperti akses internet, *email*, *Global Positioning System* (GPS), *Wi-Fi*, *Geo Tagging*, dan lain sebagainya (Backer, 2010).

Menurut hasil riset yang telah dilakukan oleh Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) dan bekerjasama dengan pihak Pusat Kajian Komunikasi (PUSKAKOM) FISIP Universitas Indonesia pada tahun 2014 disebutkan bahwa pengguna internet di Indonesia kini telah mencapai angka 88,1 juta. Dengan demikian jika disesuaikan dengan jumlah populasi penduduk di Indonesia menurut Badan Pusat Statistik (BPS) mencapai 252,5 juta jiwa, maka pengguna internet di Indonesia mengalami pertumbuhan 16,2 juta jiwa dari total 71,9 juta pengguna di tahun 2013 lalu. Pertumbuhan pengguna internet di Indonesia meningkat 34,9% dibandingkan tahun 2013.

Selain itu pertumbuhan pengguna internet di tahun 2014 kemarin sangat didukung oleh pertumbuhan pengguna perangkat *mobile*, khususnya *smartphone*. APJII mencatat, di tahun 2014 akses internet melalui *smartphone mobile* mencapai 85%, sedangkan di

tahun 2013 lalu baru mencapai 65%. Lebih rinci dijelaskan, 32% pengguna mengakses internet via laptop, 13% menggunakan tablet, sementara *personal computer* (PC) 14% (FISIP UI, 2014). Selain *gadget* dan internet mempunyai banyak pengaruh positif akan tetapi di sisi lain apabila kecanggihan teknologi tersebut dibiarkan tanpa adanya pengawasan maka bukan tidak mungkin kecanggihan tersebut juga membawa pengaruh negatif yang lebih besar dibandingkan dengan manfaat yang diberikan. Belakangan ini dapat dilihat bahwa dari penggunaan *smartphone* atau *gadget* telah mempengaruhi hidup masyarakat, tidak terkecuali dengan mahasiswa.

Tidak jarang dijumpai mahasiswa menggunakan *smartphone* saat proses perkuliahan berlangsung, tidak jarang pula *smartphone* juga digunakan pada saat mahasiswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen. Selain itu penggunaan *smartphone* juga sering disalahgunakan oleh mahasiswa salah satunya adalah untuk mencontek pada saat ujian, hal-hal tersebut dapat mengganggu motivasi belajar. Penggunaan *smartphone* yang tidak pada waktu dan tempatnya akan memberikan pengaruh negatif, salah satu dampak yang terjadi akibat terlalu seringnya mahasiswa menggunakan *smartphone* adalah terganggunya konsentrasi mahasiswa terhadap proses kegiatan pembelajaran, aktivitas belajar menurun, dan motivasi belajar menjadi rendah (Hakim, 2010).

Motivasi belajar menentukan ketekunan siswa dalam belajar. Menurut Hakim (2010) dalam bukunya Belajar secara Efektif dijelaskan bahwa peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang diperlihatkan dalam bentuk bertambahnya kualitas dan kuantitas kemampuan orang itu dalam berbagai bidang. Jika di dalam suatu proses belajar seseorang tidak mendapatkan suatu peningkatan kualitas dan kuantitas kemampuan, dapat dikatakan orang tersebut sebenarnya belum mengalami proses belajar atau

dengan kata lain ia mengalami kegagalan di dalam proses belajar.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Adapun dalam penulisan penelitian ini menggunakan penelitian *kuantitatif* dengan menggunakan desain penelitian observasional dengan pendekatan studi *cross sectional*, pada desain penelitian ini peneliti hanya melakukan observasi dan pengukuran variabel pada satu saat tertentu saja. Pengukuran variabel tidak terbatas harus tepat pada satu waktu bersamaan, namun mempunyai makna bahwa setiap subyek hanya dikenai satu kali pengukuran, tanpa dilakukan tindak lanjut atau pengulangan pengukuran (Saryono, 2011).

Populasi, Sampel dan Sampling

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Mahasiswa Kebidanan Semester 5 di Stikes Surya Mitra Husada Kediri, dengan teknik *purposive sampling* diperoleh sampel berjumlah 54 responden.

Variabel Penelitian

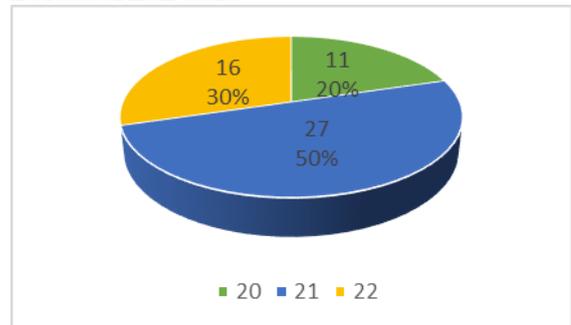
Variabel Independen dalam penelitian ini penggunaan aplikasi *smartphone*, sedangkan variabel dependen dalam penelitian ini adalah motivasi belajar. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar Kuesioner.

Analisa Data

Analisis data dilakukan dengan menggunakan tabel dan menggunakan uji statistik korelasi Rank Spearman. Pemrosesan data dilakukan dengan mengentri data dari kuesioner ke program *SPSS* versi 20.0 *for window*. pada taraf kesalahan $\alpha = 0,05$.

HASIL PENELITIAN

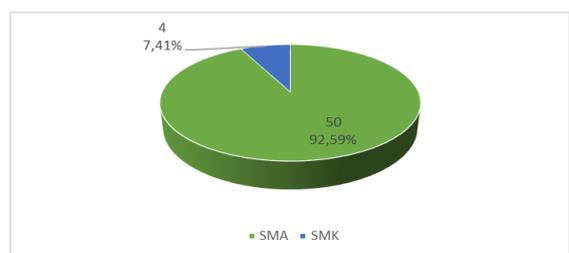
Karakteristik Responden Berdasarkan Usia



Gambar 1. Diagram Pie Karakteristik Reponden Berdasarkan Usia pada Mahasiswa Kebidanan Semester 5 di Stikes Surya Mitra Husada Kediri

Berdasarkan gambar 4.1 menunjukkan bahwa setengah responden berusia 21 tahun yaitu sebanyak 27 orang (50%).

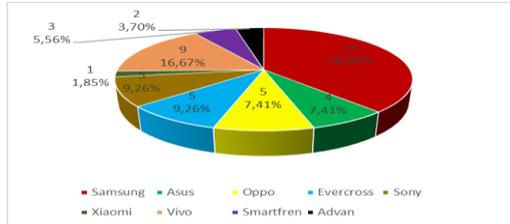
Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan



Gambar 2. Diagram Pie Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Berdasarkan Pendidikan pada Mahasiswa Kebidanan Semester 5 di Stikes Surya Mitra Husada Kediri

Berdasarkan gambar 2 menunjukkan bahwa hampir seluruh responden yang memiliki pendidikan terakhir SMA yaitu sebanyak 50 orang (92,59%).

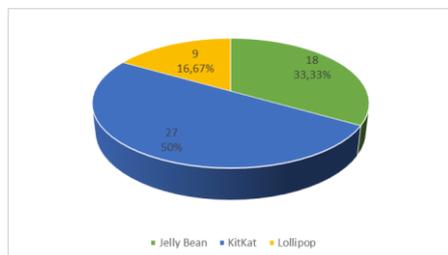
Karakteristik Responden Berdasarkan Merek Smartphone



Gambar 3. Diagram Pie Karakteristik Responden Berdasarkan Merek Smartphone pada Mahasiswa Kebidanan Semester 5 di Stikes Surya Mitra Husada Kediri

Berdasarkan Tabel 4.3 menunjukkan bahwa hampir setengah responden yang memiliki smartphone dengan merek samsung yaitu sebanyak 21 orang (38,89%).

Karakteristik Responden Berdasarkan Tipe Android



Gambar 3. Diagram Pie Karakteristik Responden Berdasarkan Tipe Android pada Mahasiswa Kebidanan Semester 5 di Stikes Surya Mitra Husada Kediri

Berdasarkan gambar 4 menunjukkan bahwa setengah responden yang memiliki smartphone dengan tipe android KitKat yaitu sebanyak 27 orang (50%).

No	Pengguna an Smartphone	Motivasi Belajar			Jumlah
		Rendah	Sedang	Tinggi	
1	Rendah	0	6	1	7
2	Sedang	0	9	17	26
3	Tinggi	1	2	18	21
Jumlah		1	17	36	54

Penggunaan Aplikasi Smartphone

Tabel 1. Distribusi Responden menurut Penggunaan Aplikasi Smartphone

No	Penggunaan Aplikasi Smartphone	Frekuensi	Persentase (%)
1	Rendah	7	12,96
2	Sedang	26	48,15
3	Tinggi	21	38,89
Total		54	100

No	Motivasi Belajar	Frekuensi	Persentase (%)
1	Rendah	1	1,85
2	Sedang	17	31,48
3	Tinggi	36	66,67
Total		54	100

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa hampir setengah responden dalam penggunaan aplikasi pada smartphone berada pada kategori sedang yaitu sebanyak 26 orang (48,15%).

Motivasi Belajar

Tabel 2. Distribusi Responden menurut Motivasi Belajar

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki motivasi belajar pada kategori tinggi yaitu sebanyak 36 orang (66,67%).

motivasi	Correlation	.403**	1.000
	Coefficient		
	Sig. (2-tailed)	.003	.
	N	54	54

ANALISIS DATA

Analisis bivariat pengaruh penggunaan aplikasi *smartphone* terhadap motivasi belajar mahasiswa kebidanan semester 5 di Stikes Surya Mitra Husada Kediri diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Tabulasi Silang antara Penggunaan Aplikasi *Smartphone* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Kebidanan Semester 5 di Stikes Surya Mitra Husada Kediri

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa responden yang memiliki motivasi belajar sedang dengan jumlah paling banyak pada penggunaan aplikasi *smartphone* rendah yaitu sebanyak 6. Sedangkan responden yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan jumlah paling banyak pada penggunaan aplikasi *smartphone* sedang yaitu 17 responden, dan responden yang memiliki motivasi belajar tinggi pada penggunaan aplikasi *smartphone* tinggi yaitu 21 responden.

Correlations

	smartphone	motivasi
Spearman's rho	1.000	.403**
Correlation Coefficient		
Sig. (2-tailed)	.	.003
N	54	54

Hasil uji Spearman Row Test diperoleh hasil Sig = 0,03, $\alpha = 0,05$, $r = 0,403$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan penggunaan aplikasi *smartphone* terhadap motivasi belajar mahasiswa kebidanan semester 5 di Stikes Surya Mitra Husada Kediri dengan nilai korelasi rendah yang positif yaitu $r = 0,403$.

PEMBAHASAN

A. Penggunaan Aplikasi Smartphone pada Mahasiswa Kebidanan Semester 5 di Stikes Surya Mitra Husada Kediri

Dari data penelitian hasil dari kuesioner yang dibagikan kepada responden diketahui bahwa sebagian besar responden dalam penggunaan aplikasi browser pada *smartphone* berada pada kategori sedang yaitu sebanyak 26 responden (48,15%). Dari data hasil kuesioner diketahui bahwa mahasiswa sering menggunakan aplikasi browser dan mereka menggunakannya untuk mencari materi perkuliahan yang belum diketahui.

Selain digunakan untuk mencari materi perkuliahan penggunaan aplikasi browser juga digunakan untuk membantu dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen. Meskipun penggunaan browser sangat membantu responden, tetapi responden hanya menggunakan aplikasi browser hanya pada waktu

tertentu dikala mereka membutuhkannya saja. Untuk mencari tahu informasi tertentu mahasiswa dapat dengan mudah menggunakan aplikasi browser yang ada dalam smartphonanya.

Banyaknya aplikasi yang ditawarkan oleh smartphone salah satunya adalah penggunaan aplikasi browser cukup memotivasi mahasiswa untuk belajar. Salah satunya adalah dengan kemudahannya

Dari data penelitian hasil dari kuesioner yang dibagikan kepada responden diketahui bahwa sebagian besar responden dalam penggunaan aplikasi *ebook* pada smartphone berada pada kategori rendah yaitu sebanyak 33 responden (61,11%). Dari hasil kuesioner didapatkan data bahwa hampir semua responden kurang berminat dengan penggunaan aplikasi *ebook* diantaranya adalah penggunaan *ebook* untuk membaca materi perkuliahan maupun untuk membantu mahasiswa dalam mengerjakan tugas.

Penggunaan aplikasi *ebook* kurang digemari oleh mahasiswa dikarenakan sebagian besar buku yang ditawarkan dalam aplikasi merupakan buku berbayar. Selain itu mahasiswa lebih suka membaca buku secara langsung dari pada membaca buku lewat smartphone, alasannya adalah ketika membaca buku lewat smartphone ataupun gadget mata lebih cepat lelah.

Ebook memang menawarkan banyak kelebihan diantaranya adalah tersedianya buku elektronik gratis, tidak perlu repot membawa buku yang berat kemana-mana cukup dengan mendownload atau mengunduh lalu secara otomatis buku akan disimpan dalam memori penyimpanan smartphone lalu dikala kita ingin membaca tinggal membuka aplikasi *ebook*, tidak perlu repot

harus ke perpustakaan, dan kita bisa membaca kapanpun dan dimanapun kita berada. Tetapi selain banyak kelebihan yang ditawarkan oleh *ebook* pastinya ada juga kekurangannya diantara adalah tidak semua buku yang ditawarkan oleh aplikasi *ebook* merupakan buku gratis tetapi juga berbayar, selain itu mata lebih cepat lelah atau jenuh dikarenakan terlalu lama menatap layar monitor smartphone ataupun gadget.

Dari data penelitian hasil dari kuesioner yang dibagikan kepada responden diketahui bahwa sebagian besar responden dalam penggunaan aplikasi sosial media pada smartphone berada pada kategori tinggi yaitu sebanyak 48 responden (88,89%).

Penggunaan aplikasi sosial media selain digunakan untuk sarana komunikasi tetapi juga dimanfaatkan untuk berdiskusi tentang tugas ataupun materi perkuliahan antar sesama teman. Mahasiswa juga membuat *discussion group* sebagai media dalam berdiskusi.

Smartphone memang diciptakan untuk lebih mempermudah pekerjaan dan komunikasi. Oleh karena itu aplikasi sosial media menjadi aplikasi yang selalu digunakan oleh mahasiswa. Beberapa kelebihan yang ditawarkan oleh aplikasi sosial media adalah komunikasi bisa terjadi sangat cepat karena adanya fitur chat dengan bantuan koneksi internet yang memadai sehingga memberikan kemudahan dalam berkomunikasi, pengguna dapat membuat *discussion group* yang memungkinkan pembagian informasi lebih spesifik, mudah, dan tepat sasaran.

Selain manfaat positif yang didapatkan dari penggunaan aplikasi sosial media terdapat sisi negatifnya yaitu dapat menimbulkan sifat candu,

media sosial juga dapat menimbulkan candu yang dapat mengakibatkan sifat penggunaannya menjadi acuh dan menutup diri terhadap lingkungan sekitar.

Dari data penelitian hasil dari kuesioner yang dibagikan kepada responden diketahui bahwa sebagian besar responden dalam penggunaan aplikasi MP3 dan MP4 player pada smartphone berada pada kategori sedang yaitu sebanyak 29 responden (53,70%).

Mahasiswa menggunakan aplikasi MP3 dan MP4 playernya untuk tujuan hiburan dan belajar. Selain digunakan untuk memutar musik atau video hiburan. Aplikasi itu juga digunakan untuk memutar video pembelajaran praktikum.

Aplikasi MP3 dan MP4 player memang merupakan salah satu aplikasi hiburan yang paling sering digunakan. Musik sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia sehari-hari. Musik bisa menjadikan hidup lebih berwarna dan dapat menjadikan pendorong semangat. Selain itu musik juga dapat dinikmati dimana saja dan kapan saja.

Tidak hanya sebagai hiburan semata tetapi ternyata musik dapat digunakan sebagai salah satu modifikasi strategi dalam pembelajaran, misalkan menciptakan suasana menjadi rileks dan menyenangkan dengan memutar musik ataupun lagu yang sedang populer sehingga mahasiswa terpancing konsentrasinya dan tanpa sadar motorik dan otak mereka mulai bekerja tanpa paksaan.

Belajar dengan iringan musik menyebabkan rasa santai sehingga belajar mereka tidak terasa terlalu menjenuhkan. Tetapi kembali lagi kepada masing-masing individu, cara belajar antara orang satu dan lainnya tidaklah sama. Ada yang belajar dengan iringan musik menambah

konsentrasi dan daya serap terhadap apa yang sedang dipelajari, ada pula yang belajar dengan iringan musik dapat memecah konsentrasi belajar sehingga mengacaukan materi yang sedang dipelajari.

Dari data penelitian hasil dari kuesioner yang dibagikan kepada responden diketahui bahwa sebagian besar responden dalam penggunaan aplikasi kamera pada smartphone berada pada kategori sedang yaitu sebanyak 33 responden (61,11%).

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi kamera digunakan hampir sebagian besar mahasiswa. Fenomena selfie (berfoto sendiri) dan juga groupie (berfoto berkelompok) sedang banyak dilakukan. Selain itu ada beberapa mahasiswa yang menggunakan fungsi kamera untuk merekam kegiatan pada saat praktikum.

Kamera merupakan salah satu aplikasi utama yang harus ada dalam smartphone. Kamera merupakan alat yang berfungsi dan mampu untuk menangkap dan mengabadikan gambar atau image. Dari segi pembelajaran kamera dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran, karena dengan kamera dapat memberikan adanya persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu materi pembelajaran atau obyek.

Selain itu juga dapat menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkret nyata. Dengan materi yang lebih mudah dipelajari dan dipahami motivasi belajar akan timbul. Karena fungsi kamera yang lebih condong sifatnya untuk hiburan maka pemanfaatan aplikasi kamera untuk menunjang kegiatan belajar kursang bergitu maksimal.

B. Motivasi Belajar pada Mahasiswa Kebidanan Semester

5 di Stikes Surya Mitra Husada Kediri

Menurut Uno : 2008 motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Dalam penelitian ini motivasi belajar yang diteliti pada mahasiswa kebidanan semester 5 di Stikes Surya Mitra Husada Kediri antara lain :

Menurut Makmun (2009) durasi kegiatan adalah lamanya kemampuan penggunaan waktu untuk melakukan kegiatan dalam hal ini adalah belajar. Dari data penelitian hasil dari kuesioner yang dibagikan kepada responden diketahui bahwa sebagian besar responden dalam pengukuran motivasi belajar pada durasi kegiatan berada pada kategori sedang yaitu sebanyak 27 responden (50%).

Setiap orang mempunyai cara sendiri dalam belajar dan hasilnya pun berbeda-beda. Durasi belajar yang lama tidak menjamin materi pembelajaran dapat dipahami dengan baik. Pun dengan durasi belajar yang sebentar belum tentu materi pembelajaran tidak dipahami dengan baik. Belajar secara rutin dengan durasi minimal 15 menit tiap mata pelajaran tersebut lebih efektif dibandingkan belajar hanya jika akan ujian dengan durasi belajar 3 jam nonstop untuk satu mata pelajaran.

Menurut Makmun (2009) frekuensi belajar adalah seberapa sering kegiatan (belajar) tersebut dilakukan dalam periode waktu tertentu. Dari data penelitian hasil dari kuesioner yang dibagikan kepada responden diketahui bahwa sebagian besar responden dalam

pengukuran motivasi belajar pada frekuensi belajar berada pada kategori sedang yaitu sebanyak 35 responden (64,81%).

Belajar bukan hanya mengacu pada lama tidaknya durasi belajar tetapi efektifitas belajar tergantung pada frekuensi belajar yang rutin. Belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, materi yang telah didapatkan pada saat proses perkuliahan di kampus dapat di ulang dan di pelajari lagi di rumah ataupun di tempat kos.

Menurut Makmun (2009) persistensi belajar adalah ketetapan dan keuletannya pada tujuan kegiatan dalam hal ini adalah belajar. Dari data penelitian hasil dari kuesioner yang dibagikan kepada responden diketahui bahwa sebagian besar responden dalam pengukuran motivasi belajar pada persistensi belajar berada pada kategori tinggi yaitu sebanyak 39 responden (72,22%).

Tujuan yang jelas dapat membuat siswa paham kearah mana ia ingin dibawa. Pemahaman siswa terhadap tujuan pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Semakin jelas tujuan yang ingin dicapai, maka akan semakin kuat motivasi belajar siswa.

Menurut Makmun (2009) ketabahan dan keuletan adalah kemampuan dalam menghadapi rintangan dan kesulitan untuk mencapai tujuan. Dari data penelitian hasil dari kuesioner yang dibagikan kepada responden diketahui bahwa sebagian besar responden dalam pengukuran motivasi belajar pada ketabahan dan keuletan berada pada kategori tinggi yaitu sebanyak 38 responden (70,37%).

Sikap yang tabah, ulet, dan gigih diperlukan dalam belajar. Yang

memulai suatu pelajaran itu banyak, tetapi yang dapat bertahan dan mencapai hasil yang optimal pada akhirnya hanyalah sedikit.

Begitu pula dalam belajar, banyak mahasiswa yang kuliah tetapi yang dapat mencapai hasil yang maksimal hanyalah beberapa siswa saja, untuk itulah dibutuhkan keuletan, karena dengan keuletan seorang siswa akan berani menghadapi segala permasalahan dan tidak mudah putus asa. Untuk memupuk keuletan, seorang siswa hendaknya selalu menganggap setiap persoalan atau permasalahan yang muncul sebagai suatu tantangan yang harus diatasi.

Menurut Makmun (2009) pengabdian dan pengorbanan adalah keikhlasan menyumbangkan tenaga, uang, pikiran, bahkan jiwa atau nyawana untuk mencapai tujuan. Dari data penelitian hasil dari kuesioner yang dibagikan kepada responden diketahui bahwa sebagian besar responden dalam pengukuran motivasi belajar pada pengabdian dan pengorbanan berada pada kategori tinggi yaitu sebanyak 38 responden (70,37%).

Pada dasarnya belajar merupakan proses dimana seseorang memiliki tujuan untuk mengetahui sesuatu sehingga mahasiswa memahami sesuatu tersebut dan mampu mempraktikkan apa yang telah dipahami dalam kehidupannya. Sehingga dalam proses belajar manusia butuh semangat dan keinginan teguh untuk dapat mengetahui apa yang sedang menjadi tujuannya sehingga mahasiswa mampu memahami dan mempraktikkan apa yang telah ia pahami tersebut. Tentu untuk tahu dan memahami sesuatu butuh usaha keras dan pengorbanan.

Usaha dan pengorbanan inilah yang terkadang kita lupa dan enggan

melakukannya. Salah bila kita katakan belajar bisa dengan gratis dan tanpa pengorbanan. Untuk mendapatkan konsentrasi belajar yang baik tentu fisik harus siap. Untuk dapat memahami dengan baik tentu butuh praktik. Untuk praktik tentu butuh alat pendukung. Yang itu semua harus diusahakan dan kita harus mengorbankan waktu, pikiran, biaya, dan lain sebagainya sehingga tujuan belajar tercapai.

Menurut Makmun (2009) tingkatan aspirasi adalah maksud, rencana, cita-cita, sasaran, atau target, dan idolanya yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan. Dari data penelitian hasil dari kuesioner yang dibagikan kepada responden diketahui bahwa sebagian besar responden dalam pengukuran motivasi belajar pada tingkatan aspirasi berada pada kategori tinggi yaitu sebanyak 47 responden (87,04%).

Cita-cita atau tujuan hidup hanya bisa diraih jika kita memiliki motivasi yang kuat dalam diri kita. Tanpa motivasi apapun, sulit sekali kita menggapai apa yang kita cita-citakan. Motivasi dapat menumbuhkan semangat dalam mencapai tujuan. Motivasi yang kuat di dalam diri, kita akan memiliki apresiasi dan penghargaan yang tinggi terhadap diri dan hidup ini. Sehingga kita tidak akan ragu untuk melangkah ke depan, yaitu mencapai visi hidup kita.

Menurut Makmun (2009) tingkatan kualifikasi prestasi adalah produk atau output yang dicapai dari kegiatannya. Dari data penelitian hasil dari kuesioner yang dibagikan kepada responden diketahui bahwa sebagian besar responden dalam pengukuran motivasi belajar pada tingkatan kualifikasi prestasi berada pada kategori tinggi yaitu sebanyak 46 responden (85,19%).

Prestasi belajar tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan prestasi belajar merupakan hasil belajar yang dicapai setelah melalui proses kegiatan belajar mengajar. Jika proses kegiatan belajar mengajar dapat dilalui dengan baik bukan tidak mungkin nantinya hasil yang diperoleh juga baik.

Menurut Makmun (2009) arah sikap terhadap sasaran kegiatan adalah antara suka atau tidak suka dan juga kegiatannya positif atau negatif. Dari data penelitian hasil dari kuesioner yang dibagikan kepada responden diketahui bahwa sebagian besar responden dalam pengukuran motivasi belajar pada arah sikap terhadap sasaran kegiatan berada pada kategori sedang yaitu sebanyak 47 responden (87,04%).

Kegiatan belajar memang tidak bisa dipaksakan, semangat dan motivasi belajar timbul dari diri sendiri. Sesuatu yang belum diketahui dapat mendorong seseorang untuk berusaha dengan cara apapun agar keingintahuannya terwujud. Siswa mempunyai keyakinan dan pendirian tentang apa yang seharusnya dilakukan. Sikap itulah yang mendasari dan mendorong ke arah perbuatan belajar. Jadi, sikap siswa dapat dipengaruhi motivasi sehingga ia dapat menentukan sikap belajar.

C. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Smartphone terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Kebidanan Semester 5 di Stikes Surya Mitra Husada Kediri

Hasil uji *Spearman row test* pada penelitian ini diperoleh hasil $\text{Sig} = 0,003$, $\alpha = 0,05$, $r = 0,403$. Dengan nilai $r = 0,403$ hal ini berarti terdapat hubungan antara

penggunaan aplikasi *smartphone* dengan motivasi belajar pada mahasiswa kebidanan semester 5 di Stikes Surya Mitra Husada Kediri dengan nilai korelasi sedang dan arah korelasi positif.

Dari hasil arah korelasi tersebut dapat disimpulkan bahwa jika penggunaan aplikasi *smartphone* naik, maka motivasi belajar akan naik pula dan sebaliknya jika penggunaan aplikasi *smartphone* menurun maka motivasi belajar juga akan turun.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Penggunaan Aplikasi Smartphone pada mahasiswa kebidanan semester 5 di Stikes Surya Mitra Husada Kediri berada di kategori sedang. Penggunaan aplikasi berdasarkan indikator penggunaan aplikasi *ebook* berada pada kategori rendah. Penggunaan aplikasi browser, aplikasi kamera, dan aplikasi MP3 dan MP4 berada pada kategori sedang. Dan penggunaan aplikasi sosial media berada pada kategori tinggi.
2. Motivasi belajar pada mahasiswa kebidanan semester 5 di Stikes Surya Mitra Husada Kediri berada di kategori tinggi. Motivasi belajar berdasarkan indikator durasi kegiatan, frekuensi belajar, dan arah sikap terhadap sasaran kegiatan berada pada kategori sedang. Sedangkan untuk persistensi kegiatan, ketabahan dan keuletan, pengabdian dan pengorbanan, tingkatan aspirasi, dan tingkatan kualifikasi prestasi berada pada kategori tinggi.
3. Berdasarkan uji korelasi rank spearman diketahui bahwa ada hubungan pengaruh penggunaan aplikasi *smartphone* terhadap motivasi belajar mahasiswa kebidanan semester 5 di Stikes Surya

Mitra Husada Kediri dengan nilai korelasi sedang dan arah korelasi positif

SARAN

1. Bagi Tempat Penelitian

Dengan berkembangnya kemajuan teknologi terutama smartphone diharapkan kampus atau institusi pendidikan turut mendukung kemajuan teknologi dengan menerapkan penggunaan smartphone sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif.

2. Bagi Responden

Diharapkan sebaiknya mahasiswa lebih bijak dalam menggunakan smartphone. Kecanggihan smartphone tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi dan hiburan semata, melainkan juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan agar dapat mengembangkan pengetahuan penelitian yang berkaitan tidak hanya smartphone tetapi gadget dan motivasi belajar untuk memperkaya khasanah keilmuan dan merespon perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Brata, Vincent Bayu Tapa. 2008. *Tip Membuat Handphone Pintar Menjadi lebih Pintar*. Jakarta : PT. TransMedia.
- Ferdiana, Ridi. 2008. *Membangun Aplikasi Smart Client pada Platform Windows Mobile*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo. Gayatri. 2011. *Women's Guide : Buku Cerdas untuk Perempuan Aktif*. Jakarta : Gagas Media.

Gintings, Abdorrahman. 2008. *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran Disiapkan untuk Pendidikan Profesi dan Sertifikasi Guru Dosen*. Bandung : Humaniora.

Gunarsa, Singgih D. 2008. *Psikologi Olahraga Prestasi*. Jakarta : PT. BPK Gunung Mulia.

Hakim, Thursan. 2012. *Belajar secara Efektif*. Yogyakarta : Niaga Swadaya.

Irianto, Anton. 2005. *Born to Win*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.

Iswidharmanjaya, Derry. 2014. *Bila si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta : Bisakimia.

Jubilee. 2010. *Step by Step Ponsel Android*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.

Makmun, Abin Syamsudin. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Maulana. 2009. *Promosi Kesehatan*. Jakarta : Buku Kedokteran EGC.

Nana, Syaodih Sukmadinata. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Ngalim. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Pratama, Helen Chou. 2012. *Cyber Smart Parenting*. Bandung : PT. Visi Anugrah Indonesia.

Salbino, Sherief. 2014. *Buku Pintar Gadget Android untuk Pemula*. Jakarta : Kunci Komunikasi.

Sardiman, A.M. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Grafindo.

Suci, Afred. 2014. *121 Indonesia's Scandals*. Jakarta : Loveable.

- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian dan Administrasi*. Bandung : Alfabeta
- Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Suryabrata, Sumadi. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo.
- Uno. 2008. *Teori Motivasi dan Penghargaan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Waluyo, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sulistiyawati, dkk, 2013. *Asuhan Kebidanan Pada Ibu Bersalin*. Jakarta: Penerbit Salemba Medika
- Suririnah. 2007. *Buku Pintar Kehamilan dan Persalinan*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama