

## Pengaruh penggunaan *smartphone* dan *e-learning* terhadap motivasi belajar dalam masa pelatihan kerja

*(the effect of smart phone use and e-learning on learning motivation in on the job training)*

Larasati<sup>1</sup>, Choirul Nikmah<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran,  
Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya  
Jl. Ketintang No. 2, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

### ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk (1) mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar pada pelaksanaan *On The Job Training*; (2) mengetahui pengaruh pemanfaatan *e-learning* terhadap motivasi belajar pada pelaksanaan *On The Job Training*; (3) mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* dan pemanfaatan *e-learning* terhadap motivasi belajar pada pelaksanaan *On The Job Training*. teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *probability sampling* menggunakan rumus Slovin dengan responden sejumlah 84 siswa. Selanjutnya, teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dan menyebarkan angket skala likert. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif. Hasil dari penelitian menunjukkan (1) pengaruh signifikan penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar; (2) terdapat pengaruh pemanfaatan *e-learning* yang signifikan terhadap motivasi belajar; (3) adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan *smartphone* dan pemanfaatan *e-learning* terhadap motivasi belajar.

**Kata Kunci:** penggunaan *smartphone*; pemanfaatan *e-learning*; motivasi belajar.

### ABSTRACT

*This study aims to (1) to determine the effect of the use of smartphones on learning motivation in the implementation of On The Job Training; (2) determine the effect of e-learning on learning motivation in the implementation of On The Job Training; (3) determine the effect of using a smartphone and e-learning platform on learning motivation in the implementation of On The Job Training. The sampling technique in this study is probability sampling using the Slovin formula with 84 students. Furthermore, data collection techniques were carried out through*

---

\*Corresponding author  
Email: [choirulnikmah@unesa.ac.id](mailto:choirulnikmah@unesa.ac.id)

*documentation and distributing Likert Scale questionnaires. This research is included in quantitative research. The results of this study indicate (1) the significant influence of smartphone usage on learning motivation; (2) there is a significant influence of the use of e-learning on learning motivation; (3) there is a significant influence between the use of smartphones and the use of e-learning on learning motivation*

**Keywords:** *smartphone usage; e-learning utilization; learning motivation*

## PENDAHULUAN

Pada masa kini perkembangan teknologi semakin pesat, banyak hal-hal baru yang akan terus berubah menjadi lebih baik, lebih canggih, lebih mudah, lebih cepat, dan lebih instan. Salah satunya adalah *smartphone*, dimana aspek-aspek yang telah disebutkan sudah mencakup di dalamnya. Dalam hitungan menit teknologi terbaru dapat diciptakan jauh lebih canggih dari kemampuan teknologi sebelumnya.

*Smartphone* merupakan salah satu teknologi yang cukup mutakhir masa kini. Pengguna *smartphone* sendiri sudah cukup tersebar secara luas di Indonesia. Dilansir dari (Databoks, 2019) berdasarkan data dari portal online Jerman untuk data statistik yaitu Statista pada tahun 2019, menunjukkan bahwa pengguna *smartphone* dari total secara keseluruhan penduduk Indonesia diproyeksikan baru mencapai 28 %. Dimana angka ini menunjukkan kenaikan sebesar 2% dari tahun sebelumnya.

Penggunaan *smartphone* sangat ditunjang oleh kemudahan dalam mengakses fitur-fitur yang ada. Salah satu penunjang utama dari penggunaan *smartphone* sendiri yaitu dengan adanya akses internet. Pada ranah pendidikan internet digunakan sebagai alat serta terobosan yang sangat membantu kegiatan belajar mengajar atau disebut dengan e-learning. Menurut Hartley (2001), Rosenberg (2001), dan Kamarga (2002) (dalam Wahyuningsih & Makmur, 2017) *e-learning* diartikan sebagai kegiatan penggunaan dari teknologi berbasis internet dan komputer dengan jaringan guna membantu proses maupun kegiatan belajar manusia. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia menyajikan info grafik 2018 mengenai penetrasi pengguna internet di Indonesia berdasarkan umur, yakni peringkat tertinggi pertama di peroleh anak-anak usia sekolah yakni 15-19 tahun dengan presentasi 91%.

SMK Negeri 10 Surabaya termasuk sekolah yang terkenal di Surabaya dengan predikat akreditasi A, dengan keunggulannya di bidang bisnis manajemen dan pariwisata. Berdasarkan hasil dari kegiatan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di sekolah tersebut, SMK Negeri 10 Surabaya sedang menggencarkan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sesuai dengan salah satu tujuan dari SMK Negeri 10 Surabaya yaitu, menjadi suatu lembaga yang memuaskan konsumen atau pelanggan pada bidang Bisnis Manajemen dan Pariwisata, serta bidang Teknologi Informasi yang dapat diakui oleh dunia usaha/dunia industri. Selain itu berdasarkan hasil wawancara dengan seluruh ketua kelas XI dan juga ketua kompetensi keahlian jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran diketahui bahwa, seluruh siswa di kelas mereka masing-masing atau 90% siswa kelas XI jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran dari tiga kelas yang ada

telah memiliki *smartphone*. Sehingga salah satu implementasi yang dilakukan oleh sekolah yaitu dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan *smartphone* dan memanfaatkan beberapa aplikasi belajar jarak jauh sebagai platform yang dapat mendukung fitur *e-learning*. Dengan demikian diharapkan siswa akan lebih bijak dalam menggunakannya, terutama dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan platform *e-learning* seperti quizizz, google classroom, dan aplikasi jejaring sosial Whatsapp sebagai media belajar jarak jauh di SMK Negeri 10 Surabaya khususnya pada jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran baru gencar digunakan dalam kurun waktu satu tahun belakangan sejak tahun 2018, dimana salah satu penerapannya dilakukan pada saat siswa melakukan *On The Job Training* (OJT). Pada hakikatnya siswa akan tetap menerima pembelajaran meskipun dengan intensitas yang berbeda dengan pembelajaran di kelas. Hal ini bertujuan untuk tercapainya kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa pada kelas XI khususnya. Hanya saja, menurut ketua kompetensi keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran terkadang siswa merasa jenuh dan cenderung malas dalam menerima materi maupun tugas yang diberikan selama pelaksanaan *On The Job Training*, sehingga dirasa motivasi belajar siswa lebih rendah dibandingkan dengan saat pembelajaran di kelas.

Tercapainya motivasi dalam belajar sendiri dapat diketahui dari beberapa indikator, dimana menurut Keller (dalam Huang & Hew, 2016) indikator tersebut antara lain adalah, pertama perhatian (*Attention*) berupa penyusunan strategi dalam belajar untuk memperkuat perhatian siswa, dalam hal ini SMK Negeri 10 Surabaya berupaya untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi yakni menggunakan *smartphone* dan menerapkan penggunaan aplikasi belajar daring. Kedua relevansi (*Relevance*), pada pelaksanaan awal pembelajaran perlu adanya relevansi antara tujuan dengan suatu pengalaman belajar siswa, menurut narasumber yaitu Ketua Kompetensi keahlian Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran sebelum siswa melaksanakan *On The Job Training*, terlebih dahulu siswa diberikan pengarahan terkait dengan tujuan pelaksanaan kegiatan tersebut, hingga teknis pelaksanaan pembelajaran selama pelaksanaan *On The Job Training*. Ketiga kepercayaan (*Confident*), lingkungan belajar perlu berperan untuk membangun jiwa positif siswa, dengan belajar melalui *smartphone* dan *e-learning* selama *On The Job Training*. Keempat kepuasan (*Satisfaction*), perlunya sikap bantu dan bangun siswa untuk mencapai kepuasan belajar, menurut Ketua Kompetensi Keahlian Otomomatisasi Tata Kelola Perkantoran, SMK Negeri 10 Surabaya menekankan pada para guru untuk menentukan tugas serta kriteria penilaian yang disesuaikan dengan kondisi belajar siswa selama *On The Job Training*, sehingga siswa dapat merasakan kesesuaian antara pengerjaan tugas yang diberikan dan hasil yang diperoleh.

Selain itu berdasarkan beberapa penelitian terdahulu intensitas penggunaan *smartphone* terhadap motivasi dalam belajar cukup berpengaruh, diantaranya penelitian dari Backer (2010) yang menyatakan penggunaan *smartphone* dapat meningkatkan motivasi. Selain itu Ardyansyah (2015) menyatakan hasil daripadanya penelitiannya menunjukkan penggunaan daripada *smartphone* memiliki pengaruh yang paling dominan terhadap motivasi belajar mahasiswa. Penelitian dari Smith, Blackburn, Stair, & Burnett (2019) juga menyatakan bahwa *smartphone* tidak mengurangi motivasi dalam kelas pendidikan pertanian. Terdapat

---

pula pendapat Luo, Kao, & Liao (2019) yang menyatakan bahwa mahasiswa dengan tingkat penggunaan *smartphone* yang tinggi secara signifikan memiliki motivasi belajar yang rendah.

Penggunaan platform *e-learning* maupun akses internet sebagai penunjang pembelajaran terhadap motivasi belajar memiliki pendapat dari penelitian sebelumnya dikemukakan oleh Lin et al. (2017) yang menyatakan pembelajaran digital mempunyai efek positif pada motivasi belajar dibandingkan dengan pembelajaran secara tradisional. Terdapat pula penelitian Backer (2010) yang menyatakan bahwa penggunaan facebook sebagai salah satu alat untuk pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar. Penelitian oleh Hikmawan & Sarino (2018) juga menunjukkan hasil yaitu adanya pengaruh signifikan antara penerapan belajar dengan Edmodo terhadap motivasi saat belajar. Penelitian dari Mahmud & Iqbal (2019) yang menyatakan adanya pengaruh yang signifikan dari pembelajaran Edmodo terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu juga penelitian dari Aurora & Effendi (2019) menunjukkan adanya hubungan diantara penggunaan *e-learning* dengan tingkat motivasi belajar mahasiswa. Dari beberapa terdapat hasil penghitungan berkaitan dengan pengaruh daripada penggunaan akses *e-learning* terhadap motivasi siswa dalam belajar yang berbeda-beda.

Penelitian lain juga menyebutkan terdapat pengaruh dari penggunaan *smartphone* dan pemanfaatan dari *e-learning* pada motivasi belajar siswa. Backer (2010) menyatakan, penggunaan *smartphone* dan Facebook sebagai alat pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dalam belajar siswa. Penelitian lain dari Khaeriyah & Mahmud (2017) menyebutkan hasil analisis data yang dilakukan menunjukkan pengaruh penggunaan teknologi *smartphone* terhadap motivasi saat belajar serta pemanfaatan akses internet sebagai sumber dari pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa dengan presentase yang berbeda. Penelitian Moh (2015) menjelaskan bahwa terdapat pengaruh positif dari pembelajaran dengan ponsel dan m-learning terhadap motivasi dalam literasi komputer. Kusumastuti (2017) dari hasil penelitiannya menunjukkan penggunaan dari perangkat seluler dan fitur yang di akses siswa dalam belajar memiliki pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar. Penelitian Darko-adjie (2019) menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* sangat memiliki pengaruh dalam aktivitas dan semangat belajar mahasiswa sedangkan terdapat faktor penghambat dari pembelajaran jarak jauh dengan pemanfaatan platform, sehingga cukup menyulitkan mahasiswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis akan mencoba melihat pengaruh penggunaan *smartphone* serta pemanfaatan *e-learning* terhadap motivasi belajar siswa pada pelaksanaan *On The Job Training* kelas XI OTKP di SMKN 10 Surabaya. Pada penelitian ini peneliti mencoba untuk dapat mengetahui beberapa masalah seperti, ada atau tidaknya pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar pada pelaksanaan *On The Job Training*, pengaruh pemanfaatan *e-learning* terhadap motivasi belajar pada *On The Job Training* kelas XI OTKP di SMKN 10 Surabaya serta, pengaruh penggunaan *smartphone* dan pemanfaatan platform *e-learning* terhadap motivasi belajar pada pelaksanaan *On The Job Training* siswa kelas XI OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya.

## KAJIAN PUSTAKA

### Penggunaan *Smartphone*

Penggunaan teknologi, serta informasi dan juga komunikasi di masa modern ini dianggap sebagai kebutuhan primer, hampir setiap kegiatan saat ini sudah dapat dilakukan di dalam satu genggamannya saja.

Menurut survey yang dilakukan Kominfo pada tahun 2017 dimana penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di masyarakat menuju kearah digitalisasi baik masyarakat kota maupun desa dapat dipengaruhi oleh 3 hal yaitu, kesejahteraan sosial (*Social welfare*), ikatan sosial (*Social Bonding*), dan budaya sosial (*Social Culture*). Dan berdasarkan hasil survey tersebut 66,3% individu sudah memiliki *smartphone* dimana angka tersebut menunjukkan hampir lebih dari separuh masyarakat Indonesia sudah menggunakan *smartphone* (Dimas, 2017).

Selanjutnya hasil survey tersebut juga menyebutkan bahwa rentang usia pengguna *smartphone* di usia anak-anak hingga lansia memiliki persentase yang berbeda-beda. Untuk anak usia sekolah sendiri yakni 9-19 tahun menempati posisi terbesar kedua sebagai pengguna *smartphone* sebesar 65,34%. Selain itu berdasarkan pendidikan, siswa SMA/SMK menduduki peringkat tertinggi ketiga setelah jenjang S2/S3, serta diploma/S1 dengan persentase pengguna sebesar 79,56%. Frekuensi penggunaan *smartphone* dalam satu hari sendiri masih dalam taraf yang wajar, dikutip dari detikinet.com. berdasarkan hasil penelitian oleh Oxford University dengan ketua tim peneliti Andrew Przybylski menegaskan bahwa durasi ideal penggunaan gadget atau *smartphone* adalah selama 257 menit sehari (Sativa, 2017).

Data dari survey Kominfo juga menunjukkan bahwa durasi penggunaan *smartphone* oleh masyarakat Indonesia sendiri cenderung cukup ideal dengan lama penggunaan tertinggi hanya sekitar 1 sampai 3 jam saja sehari dengan dan jika di persentasekan yakni sebesar 34,51%.

Manfaat yang cukup banyak dan beragam, membuat masyarakat sangat tertarik untuk menggunakan *smartphone*. Dimana dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 11 Tahun 2008 dapat dijelaskan guna mencerdaskan kehidupan anak-anak bangsa sebagai masyarakat informasi dunia, mengembangkan sektor perdagangan dan sektor perekonomian nasional dalam meningkatkan kesejahteraan, meningkatkan efektivitas dan juga efisiensi pelayanan publik, membuka kesempatan yang luas kepada setiap individu untuk menjauhkan pola pikir dan kemampuan dalam menggunakan dan juga memanfaatkan Teknologi Informasi dengan optimal serta bertanggungjawab, dan menciptakan rasa aman, adil, dan kepastian hukum untuk pengguna dan para penyelenggara Teknologi Informasi. Dari tujuan tersebut dapat dikatakan bahwa, banyak kegiatan positif yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi masa kini salah satunya menggunakan *smartphone* serta memanfaatkan akses internet untuk dapat melakukan kegiatan pembelajaran, pemenuhan kebutuhan hidup, hingga perdagangan.

Dilansir dari liputan 6.com bahwa penelitian yang dilakukan oleh Cambridge International dari *Global Education Census* tahun 2018 menunjukkan bahwa para siswa di Indonesia dianggap sangat akrab dan dekat dengan kecanggihan teknologi, tidak hanya seperti bentuk interaksi sosial melalui media yang ada tetapi sebagai kebutuhan dalam

kegiatan belajar pula (Iskandar, 2019). Penelitian ini juga mengatakan siswa di Indonesia juga menduduki peringkat yang tinggi di tingkat global sebagai pengguna ruang komputer di sekolah senilai 40%, sebesar 67% memakai *smartphone* saat berada di kelas, dan 81% untuk mengerjakan tugas sekolah maupun rumah.

Indikator dari Huang & Hew (2016) berkaitan dengan penggunaan *smartphone* khususnya dalam pembelajaran secara *e-learning* diantaranya adalah kompetensi interaksi, dimana pada saat ini siswa lebih memilih interaksi yang lebih komunikatif serta memperoleh feedback yang cepat, seperti halnya interaksi dalam pembelajaran, siswa membutuhkan kecepatan dalam memperoleh pengetahuan serta keterampilan dalam teknologi seperti penggunaan *smartphone*. Berikutnya, kemandirian dalam menggunakan *smartphone*, dimana hal ini diartikan sebagai penilaian seseorang yang memengaruhi untuk melakukan sesuatu, dalam penggunaan *smartphone* kondisi tersebut dihubungkan dengan kemampuan untuk mengontrol serta membangun kenyamanan saat menggunakan teknologi. Tujuan perilaku menggunakan *smartphone* didefinisikan sebagai persepsi kemungkinan seseorang bahwa akan terlibat dalam perilaku tertentu, kemandirian dalam menggunakan *smartphone* diidentifikasi sebagai salah satu pandangan penting terhadap niat perilaku untuk menggunakan teknologi seperti *smartphone*. Terakhir, prestasi akademik yang diartikan sebagai bentuk penghargaan pada siswa atas tugas yang diberikan, dan kesesuaian penggunaan teknologi dengan tugas tertentu yang mempengaruhi kemampuan siswa dengan diukur dari kualitas tugas yang diselesaikan dan produktivitas siswa itu sendiri.

### **Pemanfaatan *E-Learning***

Terobosan media bentuk cyber yang dikembangkan dalam dunia Pendidikan adalah *e-learning*. *E-Learning* menunjukkan suatu bentuk upaya guna menciptakan suatu transformasi atau perubahan proses dari kegiatan pembelajaran di sekolah secara digital dengan dihubungkan oleh teknologi internet (Tim Pengembang Pendidikan, 2007).

Terdapat pengertian lain yang dikemukakan oleh Woollard (2011:2) *E-learning* adalah berbagai cara pegajaran, pelatihan, serta bimbingan dalam belajar yang dirancang untuk dapat memenuhi kebutuhan seorang pelajar yang diidentifikasi dari berbagai usia juga kemampuan dengan penerapan yang terjadwal atau berkelanjutan melalui akses internet atau telepon seluler, menggunakan sumber daya berbasis multimedia elektronik, serta komputer. Secara singkat dapat dijelaskan bahwa *e-learning* merupakan berbagai bentuk pengajaran, pelatihan atau bimbingan belajar yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan siswa yang dapat diidentifikasi dari berbagai usia dan kemampuan berkelanjutan melalui internet, atau telepon seluler, dan perangkat komputer yang ada.

Menurut wahyuningsih dan Makmur setidaknya terdapat tiga fungsi pembelajaran secara elektronik terhadap kegiatan belajar, yaitu sebagai *Suplement* (tambahan), *e-learning* dikatakan memiliki fungsi sebagai *suplement* (tambahan) jika diterapkan sebagai kegiatan tambahan dari kegiatan belajar secara tatap. *Complement* (pelengkap), Fungsi *e-learning* dikatakan sebagai komplemen jika diterapkan guna memberikan kelengkapan pada pembelajaran tatap muka secara langsung. *Replacement* (pengganti), Fungsi *e-learning* sebagai pengganti, yang berkaitan dengan aktivitas belajar sehingga dapat dijadikan sebagai akses pengganti kegiatan dari kegiatan belajar secara langsung.

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, terdapat beberapa platform untuk mengakses *e-learning*, diantaranya adalah Quizizz. sebagai suatu web tool yang dapat digunakan seorang guru guna membuat kuis online dalam pembelajaran serta dapat memanfaatkan fitur lainnya yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja (Ariyanti, 2019). Google Classroom, salah satu platform pembelajaran yang dikembangkan google untuk sekolah atau instansi pendidikan lainnya dengan tujuan memudahkan pembuatan, pendistribusian, serta penetapan tugas tanpa kertas dan dapat terkoneksi secara langsung dengan google drive dan gmail (Imaduddin, 2018). Whatsapp Messenger, suatu aplikasi lintas platform yang dapat memudahkan dalam mengirim pesan tanpa biaya sms dan hanya memanfaatkan paket data internet. Aplikasi ini sangat umum digunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan fitur whatsapp grup dimana guru dan siswa dimungkinkan untuk melakukan diskusi, pemberian materi, serta pengumpulan tugas (Harianto, 2019).

Indikator yang dapat dilihat dari penggunaan *e-learning* pada pembelajaran menurut Lee, Song, & Hong (2019) yaitu yang pertama adalah motivasi psikologis, dalam hal ini segi psikologis dalam memotivasi siswa khususnya pada penggunaan *e-learning* harus mewakili pemikiran setiap siswa, seperti minat belajar, harapan dari kegiatan belajar, dan juga motivasi yang tentu berkaitan dengan pembelajaran. Kedua, kolaborasi dengan teman sebaya dimana hal ini mengacu pada kegiatan yang dilakukan siswa dengan mendiskusikan pengetahuan yang dimiliki secara kolaboratif atau dapat mengetahui serta memahami dengan teman sebaya. Ketiga, pemecahan masalah kognitif dalam menyelesaikan beberapa proses untuk mendapatkan, memahami, dan memanfaatkan ilmu pengetahuan yang dimiliki. Keempat, interaksi dengan guru dalam lingkungan *e-learning*, dimana siswa dinyatakan berhasil mengikuti kegiatan belajar Ketika mereka merasa adanya interaksi yang cukup intensif yang merujuk pada kegiatan berkomunikasi, seperti meminta bantuan tambahan dari guru atau dapat juga mengajukan pertanyaan mengenai isi pelajaran, sehingga dapat dianggap sebagai penentu yang cukup penting dari keterlibatan siswa dalam pembelajaran *e-learning*. Kelima, dukungan masyarakat terutama berkaitan dengan keadaan psikologis siswa itu sendiri, umumnya berupa suatu ikatan atau rasa dari kelompok yang terbentuk dalam lingkungan siswa yang tergabung dalam kegiatan pembelajaran *e-learning* yang sama. Terakhir, manajemen pembelajaran yang menekankan pada perilaku pengelolaan belajar secara mandiri dalam pelaksanaan *e-learning* yang difokuskan dengan kegiatan belajar yang aktif dan mandiri untuk siswa.

### **Motivasi Belajar**

Menurut Sarinah dan Mardalena motivasi merupakan suatu perasaan dimana adanya kekuatan yang berubah dari dalam manusia dengan tanda adanya afektif (perasaan) serta reaksi yang muncul untuk dapat mencapai suatu tujuan. Selanjutnya menurut James O. Wittaker, belajar dimaknai sebagai proses dari suatu tingkah laku yang dimunculkan atau diubah dengan latihan atau melalui pengalaman. Makna belajar juga dikatakan proses pengeksploasian pada sebuah obyek yang dapat disintesis untuk mencapai sempurna. Dari beberapa teori tersebut dapat dijelaskan secara singkat bahwa motivasi dalam belajar merupakan salah satu upaya dan usaha dengan adanya dukungan atau suatu dorongan yang

---

seseorang memiliki dimana terdapat pengaruh dari dalam serta luar diri untuk merubah perilaku maupun sikap kearah lebih baik dari keadaan sebelumnya.

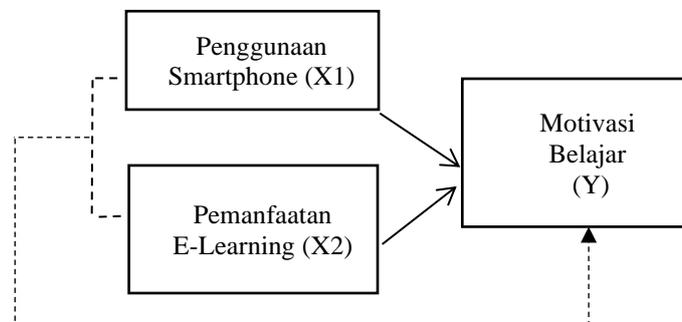
Motivasi belajar dapat tercapai apabila dapat menacapai beberapa komponen indikator. Menurut Keller (dalam Huang & Hew, 2016) terdapat empat komponen tercapainya indikator motivasi belajar, pertama perhatian (*Attention*). Dalam pembelajaran perlu adanya taktik atau strategi yang harus dimasukkan untuk mendapatkan dan mempertahankan perhatian peserta didik, kedua relevansi (*Relevance*). Pada awal pembelajaran tujuan yang jelas harus ditetapkan, dan konten pengarahannya harus relevan dengan pengalaman masa lalu peserta didik, persyaratan akademik, atau suatu pekerjaan, ketiga kepercayaan (*Confident*). Lingkungan belajar harus membantu peserta didik membangun sikap dan juga harapan yang positif menuju kesuksesan, keempat kepuasan (*Satisfaction*). Bantu dan bangun peserta didik untuk mencapai perasaan yang memuaskan dalam belajar.

### **On The Job Training**

Arti dari *On The Job Training* dari Swasto (dalam Ragawanti, 2014) merupakan suatu pelatihan di tempat kerja atau instansi, dimana seseorang dapat mengambil pembelajaran dari pekerjaan dengan melakukannya secara nyata dan langsung dalam menjalankan pekerjaan tersebut.

Bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan yang umumnya telah menempuh semester 3 dan 4 atau setara dengan kelas XI, pelaksanaan *On The Job Training* ini lebih cenderung pada metode penugasan sementara. Sedangkan tujuan dari pelaksanaan Praktek Kerja Industri atau saat ini disebut *On the Job Training*, berdasarkan Direktorat Pembinaan SMK tahun 2017 adalah memberikan pengalaman dalam kerja secara langsung dan nyata (*real*) pada siswa guna menanamkan (*internalize*) serta lingkungan kerja yang positif serta berorientasi dengan kepedulian mutu, proses kerja dan juga hasil kerja, menanamkan sikap etos dalam kerja tinggi siswa agar siap memasuki dunia bekerja sesungguhnya saat menghadapi tuntutan pasar kerja dunia, memenuhi beberapa hal-hal yang masih belum dapat dipenuhi pihak sekolah agar mampu mencapai keutuhan dari standar kompetensi kelulusan, mengaktualisasikan kegiatan dalam terselenggaranya model pendidikan dengan Sistem Ganda (PSG) dari SMK dan juga relasi institusi Dunia Usaha / Dunia Industri yang dipadukan dengan sistematis dan sistematis.

Berdasarkan kajian teori yang telah dijabarkan, maka dapat digambarkan hubungan antar variabel-variabel yang ada seperti pada model penelitian berikut :



Keterangan

—— : parsial

----- : simultan

Sumber : data diolah peneliti dari Sugiyono, 2019

**Gambar 1. Hubungan Variabel**

Variabel independen pada penelitian ini adalah penggunaan *smartphone* (X1) dengan indikator dari Huang & Hew (2016) yaitu kompetensi interaksi, kemandirian menggunakan *smartphone*, tujuan perilaku menggunakan *smartphone*, prestasi akademik. Serta variabel pemanfaatan *e-learning* (X2) dengan indikator dari Lee, Song, & Hong (2019) yaitu motivasi psikologis, kolaborasi dengan teman sebaya, pemecahan masalah kognitif, interaksi dengan guru, dukungan masyarakat, manajemen pembelajaran. Kemudian variabel terikat (dependen) yaitu motivasi belajar (Y) dengan indikator dari Han (2019) yaitu perhatian, relevansi, kepercayaan diri, kepuasan.

Berdasarkan model penelitian diatas, dapat dirumuskan hipotesis seperti berikut:

Hipotesis 1. Terdapat pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar pada pelaksanaan *On The Job Training* kelas XI OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya.

Hipotesis 2. Terdapat pengaruh pemanfaatan *e-learning* terhadap motivasi belajar saat pelaksanaan *On The Job Training* kelas XI OTKP di SMKN 10 Surabaya.

Hipotesis 3. Terdapat pengaruh penggunaan *smartphone* dan pemanfaatan *e-learning* terhadap motivasi belajar pada pelaksanaan *On The Job Training* siswa kelas XI OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian kuantitatif merupakan metode yang digunakan pada penelitian ini, menurut Sugiyono metode ini merupakan metode yang dilandasi dengan filsafat positif dan dapat meneliti populasi hingga beberapa sampel, dimana pengumpulan beberapa data menggunakan suatu instrumen yang disesuaikan dengan penelitian, serta analisa dari data memiliki sifat kuantitatif, yang bertujuan menggambarkan dan menguji dugaan yang ditentukan. Dimana akan terlihat ada atau tidaknya pengaruh variabel penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar, variabel pemanfaatan *e-learning* terhadap variable

motivasi belajar, dan variabel penggunaan *smartphone* serta pemanfaatan platform *e-learning* terhadap variabel motivasi belajar pada pelaksanaan *On The Job Training*.

Menurut Sugiyono (2019:19) sumber data yang digunakan pada suatu penelitian adalah data primer adalah data yang didapatkan secara langsung oleh peneliti di lapangan. Dalam penelitian ini data primer diambil langsung oleh peneliti dari hasil angket siswa. Data sekunder adalah data yang didapatkan oleh peneliti dari sumber yang sudah ada sebelumnya. Dalam penelitian ini data sekunder berupa dokumentasi yaitu data tentang nilai tugas siswa menggunakan *e-learning* di SMK Negeri 10 Surabaya.

Pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi, yaitu guna memperoleh data terkait kegiatan pembelajaran siswa, penggunaan aplikasi pembelajaran, serta hasil belajar yang diperoleh dari guru, berupa penilaian tugas selama pelaksanaan *On The Job Training* siswa tahun ajaran 2019/2020 di SMK Negeri 10 Surabaya. dan penyebaran kuisisioner angket Skala Likert) dengan opsi jawaban dari sangat setuju sampai sangat tidak setuju mengenai pengaruh penggunaan *smartphone* dan pemanfaatan *e-learning* terhadap motivasi belajar pada pelaksanaan *On The Job Training* siswa SMK Negeri 10 Surabaya

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMKN 10 Surabaya sejumlah 107 siswa dengan jumlah sampel 84 siswa menggunakan teknik *simple random sampling* dengan perhitungan rumus Slovin berikut ini :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

n : Jumlah sampel

N : Total populasi

e : Batas toleransi

Pada penelitian ini menerapkan statistik deskriptif guna menganalisis berbagai data yang ada dengan menggambarkan data-data yang dikumpulkan sebenar-benarnya tanpa ada tujuan membuat simpulan sendiri yang dapat berlaku baik secara umum ataupun general (Sugiyono, 2019:241).

Uji yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji validitas menurut Nurhasanah (2016:62) menyatakan bahwa uji validitas mempunyai arti seberapa jauh ketepatan dan kecermatan alat ukur melakukan tugas sebagai fungsi ukurnya. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas yang dilakukan untuk mengetahui ketepatan suatu alat ukur yang digunakan untuk mengukur konsep dan menunjukkan sejauh mana suatu hasil pengukuran relatif konsisten apabila dilakukan berulang.

Berikutnya uji asumsi klasik diantaranya uji normalitas yang dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi sebuah data mengikuti atau mendekati distribusi normal. Uji multikolinearitas yaitu uji yang digunakan untuk mengukur tingkat asosiasi (keeratan) hubungan/pengaruh antar variabel bebas tersebut melalui besaran koefisien korelasi. Uji heteroskedastisitas digunakan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi suatu ketidaksamaan varian dari residual pengamatan yang satu pada pengamatan yang lainnya. Analisis regresi linear berganda berganda yang digunakan untuk menganalisis besarnya hubungan dan pengaruh variable independent yang jumlahnya lebih dari dua.

---

Terakhir dilakukan uji hipotesis diantaranya uji t digunakan untuk menguji koefisien regresi secara parsial dari variable independennya dan uji F digunakan untuk mengetahui apakah variabel-variabel independen secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Koefisien determinasi R-square untuk mengetahui dan menunjukkan presentase pengaruh dari variable bebas yaitu penggunaan *smartphone* dan pemanfaatan *e-learning*, terhadap variable terikat yaitu motivasi belajar. Seluruh proses pengoahan data dari uji tersebut dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS versi 22.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Seluruh siswa kelas XI jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMKN 10 Surabaya dilibatkan sebagai objek dari penelitian ini. Jumlah angket yang di distribusikan sebanyak 107 angket dengan jumlah angket kembali sesuai dengan jumlah sampel yaitu 84 angket.

### Uji Validitas

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan program SPSS 22 dapat dinyatakan bahwa instrumen kuisisioner pada penelitian ini valid. Terdapat 44 item pernyataan yang terdiri dari 14 item berkaitan dengan penggunaan *smartphone*, (X1) 17 item pernyataan berkaitan dengan pemanfaatan *e-learning* (X2), dan 13 item pernyataan tentang motivasi belajar (Y). Data akan dikatakan valid apabila nilai signifikan  $< 0,0$ . Dari hasil pengujian, terdapat 40 item pernyataan kuisisioner yang dinyatakan valid, sedangkan 4 item lainnya dinyatakan masih tidak valid.

### Uji Reliabilitas

Dari uji ini dapat diketahui apakah alat ukur yang digunakan tepat untuk memperlihatkan sejauh mana perolehan hasil dari pengukuran yang relatif konsisten. Reliabelnya suatu instrumen dilihat melalui nilai cronbach's alpha  $> 0,6$ .

**Tabel 1**  
**Hasil Uji Reliabilitas**

Cronbach's Alpha	N	Keputusan
,773	3	Reliabel

Sumber : diolah oleh peneliti dari SPSS 22

Berdasarkan tabel 1 tersebut menunjukkan bahwa instrumen pernyataan kuisisioner dinyatakan reliabel dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,773. Artinya instrumen penelitian ini dapat dinyatakan konsisten walaupun diujikan berulang kali dengan situasi yang berbeda.

### Uji Asumsi Klasik Uji Normalitas

Uji ini diterapkan guna mengetahui apakah dari pendistribusian data telah atau mendekati distribusi normal. Metode *Kolmogorov Smirnov* digunakan dalam uji normalitas ini.

Landasan dari pengambilan keputusan pengujian ini dapat diketahui berdasarkan nilai *Asymp. Sig (2-tailed)*. Apabila hasil dari *Asymp. Sig (2-tailed)* bernilai  $> 0,05$  maka data dinyatakan berdistribusi secara normal.

**Tabel 2**  
**Hasil Uji Normalitas**

Asymp. Sig	Kriteria	Kesimpulan
0.97	Asymp. Sig. $>(0.05)$	Data berdistribusi normal

Sumber : diolah peneliti dari SPSS 22

Dari tabel di atas nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* 0,097 yang artinya data dari sampel tersebut dinyatakan berdistribusi normal dengan nilai taraf signifikan 0,05.

### Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas dilakukan dengan tujuan untuk mengukur besarnya tingkat keeratan dari variabel bebas, nilai toleransi dan VIF melalui besaran koefisien korelasi. Dasar pengambilan keputusan uji multikolinieritas yaitu apabila nilai *tolerance* kurang dari 0,10 maka terjadi multikolinieritas. Apabila nilai VIF lebih dari angka 10 maka dapat dikatakan terjadi multikolinieritas.

**Tabel 3.**  
**Hasil Uji Multikolinieritas**

	Toleransi	VIF	Simpulan
X1	0.790	1.266	Tidak ada multikolinieritas
X2	0.790	1.266	Tidak ada multikolinieritas

Sumber : diolah oleh peneliti dari SPSS 22

Berdasarkan pengolahan data tabel 3 menunjukkan bahwa hasil perhitungan tersebut tidak terjadi multikolinieritas. Hal tersebut dibuktikan dari hasil nilai dari toleransi  $0,790 > 0,10$  dan dari VIF  $1,266 < 10$ . Sehingga penelitian ini dinyatakan tidak multikolinieritas atau dikatakan tidak terdapat korelasi variabel bebas pada model regresi.

### Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas berguna untuk melihat apakah pada model regresi memiliki perbedaan variance residual dari pengamatan yang satu pada pengamatan lainnya. Uji heteroskedastisitas dapat diputuskan apabila nilai *Sig (2-tailed) rank spearman*  $> 0,05$  maka

tidak terdapat heteroskedastisitas, dan sebaliknya apabila nilai *Sig (2-tailed) rank spearman* < 0,05 maka terdapat heteroskedastisitas.

**Tabel 4.**  
**Hasil Uji Heteroskedastisitas**

	<b>Sig.</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Keterangan</b>
X <sub>1</sub>	.895	<i>Sig (2-tailed) rank spearman</i> > 0.05	Tidak terdapat heteroskedastisitas
X <sub>2</sub>	.533	<i>Sig (2-tailed) rank spearman</i> > 0.05	Tidak terdapat heteroskedastisitas

Sumber : diolah peneliti dari SPSS 22

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa penelitian ini tidak terdapat heteroskedastisitas, karena *Sig (2-tailed) rank spearman* 0,533 > 0,05 atau pada penelitian ini terjadi homoskedastisitas dalam analisis regresi.

#### **Analisis Regresi Linear Berganda**

Analisis ini dilakukan guna menganalisis seberapa besar hubungan dan pengaruh variabel yang mempengaruhi yaitu penggunaan *smartphone* dan pemanfaatan *e-learning*.

**Tabel 5.**  
**Hasil Analisis Regresi Linear Berganda**

<b>Variabel</b>	<b>B</b>
(Constant)	5.309
Penggunaan Smartphone (X <sub>1</sub> )	.369
Pemanfaatan E-Learning (X <sub>2</sub> )	.289

Sumber : diolah oleh peneliti dari SPSS 22

Berdasarkan output tabel 5, dapat dituliskan model persamaan sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2$$

$$Y = 5,309 + 0,369X_1 + 0,289X_2$$

Persamaan tersebut memiliki makna, nilai konstanta sebesar 5,309 hal ini menunjukkan apabila penggunaan *smartphone* dan pemanfaatan *e-learning* tidak ada maka motivasi belajar mengalami kenaikan 5,309. Lebih lanjut, koefisien regresi  $\beta_1$  bersifat positif maka dapat dinyatakan bahwa nilai penggunaan *smartphone* memiliki pengaruh yang positif terhadap motivasi dalam belajar artinya setiap penambahan 1% daripada *smartphone* maka, motivasi saat belajar mengalami peningkatan 0,369. Sedangkan nilai koefisien regresi  $\beta_2$  bersifat positif, maka dapat dikatakan bahwa pemanfaatan *e-learning* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar, artinya setiap penambahan 1% pemanfaatan *e-learning* maka motivasi belajar siswa akan mengalami peningkatan sebesar 0,289.

#### **Uji Hipotesis**

Uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan melakukan uji t (hubungan parsial) dan uji F (hubungan simultan). Uji t digunakan untuk menguji koefisien regresi secara parsial. Landasan pengambilan keputusan uji ini apabila t hitung > t tabel, maka hipotesis diterima.

**Tabel 6.**  
**Hasil Uji t**

	<b>Kriteria</b>	<b>Kesimpulan</b>
Penggunaan Smartphone (X1)	t hitung (3.803) > t tabel (1.989)	Diterima
Pemanfaatan E-Learning (X2)	t hitung (4.614) > t tabel (1.989)	Ditolak

Sumber : diolah oleh peneliti dari SPSS 22

### Hipotesis Pertama

Berdasarkan tabel 6 t hitung untuk X1 menunjukkan bahwa  $3,803 > 1,989$ , maka dapat dinyatakan bahwa H1 diterima yaitu terdapat pengaruh yang cukup signifikan dari penggunaan teknologi *smartphone* terhadap motivasi siswa dalam belajar.

Hasil uji t ini mendukung hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan dari variabel penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar, diantaranya penelitian oleh Backer (2010) yang menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* dapat meningkatkan motivasi. Terdapat pula penelitian yang dikemukakan Ardyansyah (2015) hasil daripadanya menunjukkan variabel *smartphone* yang paling dominan memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa. Selanjutnya penelitian oleh Smith et al. (2019) juga menyatakan *smartphone* tidak mengurangi motivasi dan harus dipertimbangkan dalam kelas pendidikan pertanian.

Tetapi, penelitian ini tidak sama halnya seperti Luo et al. (2019) yang menyatakan, mahasiswa dengan tingkat penggunaan *smartphone* yang tinggi secara signifikan memiliki motivasi belajar yang rendah.

Berdasarkan hasil penyebaran angket kuisioner dengan Indikator dari Huang & Hew (2016) berkaitan dengan penggunaan *smartphone* khususnya dalam pembelajaran secara *e-learning* diantaranya adalah kompetensi interaksi dengan total 4 butir pertanyaan, dimana pada saat ini siswa lebih memilih interaksi yang lebih komunikatif serta memperoleh feedback yang cepat, dari persentase indikator pertama menunjukkan pilihan jawaban responden setuju sebesar 55,57% dan tidak setuju sebesar 6,5% sehingga dapat dinyatakan siswa merasakan interaksi dalam pembelajaran, serta siswa memperoleh kecepatan dalam pengetahuan serta keterampilan dalam teknologi pada penggunaan *smartphone*.

Indikator kedua merupakan kemandirian dalam menggunakan *smartphone* sejumlah 2 butir pertanyaan, dimana dapat diartikan sebagai penilaian seseorang yang mampu memengaruhi untuk melakukan suatu hal. Hasil dari respon siswa dengan pernyataan setuju sebesar 67,6% dan tidak setuju sebesar 1,85% sehingga dapat dijelaskan bahwa dalam penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran khususnya pada pelaksanaan *On The Job Training* memiliki kemampuan untuk mengontrol serta membangun kenyamanan dalam belajar.

Indikator ketiga adalah tujuan perilaku menggunakan *smartphone* dimaknai sebagai persepsi kemungkinan seseorang bahwa akan terlibat dalam perilaku tertentu, berdasarkan hasil jawaban respon siswa pada indikator ini diketahui jawaban setuju sebesar 57,4% dan tidak setuju sebesar 2,8%, sehingga dapat dikatakan kemandirian dalam menggunakan *smartphone* cukup penting terhadap keinginan siswa untuk menggunakan teknologi seperti *smartphone*.

Indikator terakhir, prestasi akademik dimana persentase jawaban responden menunjukkan pilihan jawaban setuju sebesar 51,7% dan jawaban tidak setuju sebesar 4,15%. Sehingga dapat diartikan siswa berhasil memperoleh penghargaan atas tugas yang diberikan, dan kesesuaian penggunaan *smartphone* dengan tugas tertentu yang diberikan dan dapat mempengaruhi kemampuan siswa dengan berdasarkan kualitas tugas yang mampu diselesaikan dan produktivitas siswa itu sendiri dalam belajar.

Sehingga, berdasarkan hasil tersebut, maka pemakaian *smartphone* sebagai penunjang pembelajaran selama pelaksanaan *On The Job Training* tersebut dapat diterima dan dilakukan dengan baik oleh siswa.

Didukung pula dengan hasil uji t yang menunjukkan hasil bahwa H1 diterima yang artinya penggunaan *smartphone* berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam *On The Job Training*

### Hipotesis Kedua

Dari angka t hitung pada X2 memiliki nilai  $4,614 > 1,989$ , maka H2 juga dinyatakan diterima yaitu adanya pengaruh signifikan dari pemanfaatan *e-learning* terhadap motivasi siswa dalam belajar.

Hasil pengolahan data uji t untuk X2 ini sejalan dengan hasil penelitian Lin et al. (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran digital menunjukkan efek yang positif pada motivasi belajar dibandingkan dengan pembelajaran secara tradisional. Selain itu terdapat pula penelitian Backer (2010) yang menyatakan bahwa penggunaan facebook sebagai salah satu alat untuk pembelajaran dapat meningkatkan motivasi. Penelitian oleh Hikmawan & Sarino (2018) memiliki hasil yang cukup sama, dimana adanya pengaruh signifikan dari penggunaan media pembelajaran dengan platform Edmodo terhadap motivasi dalam siswa baik simultan serta parsial. Didukung juga dengan penelitian dari Mahmud & Iqbal (2019) yang menyebutkan adanya pengaruh signifikan pembelajaran Edmodo terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu juga penelitian dari Aurora & Effendi (2019) menunjukkan adanya hubungan diantara penggunaan *e-learning* dengan motivasi belajar para mahasiswa.

Berdasar dukungan data dari angket kuisioner berkaitan dengan pemanfaatan *e-learning* dalam kegiatan belajar siswa selama pelaksanaan *On The Job Training* dari Indikator penggunaan *e-learning* pada pembelajaran menurut Lee, Song, & Hong (2019) yaitu yang pertama adalah motivasi psikologis dengan jumlah pertanyaan 4 butir soal dan hasil jawaban setuju sebesar 54,4% sedangkan jawaban tidak setuju 4,17%. Sehingga dalam hal ini segi psikologis dalam memotivasi siswa khususnya pada penggunaan *e-learning* sudah mewakili pemikiran setiap siswa.

Indikator kedua, kolaborasi dengan teman sebaya dengan jumlah pertanyaan 2 butir soal dengan persentase angka setuju 54,2% dan tidak setuju 1,85%. Sehingga dapat dijelaskan siswa mampu mendiskusikan pengetahuan yang dimiliki secara kolaboratif atau dapat mengetahui serta memahami dengan teman sebaya.

Indikator ketiga, pemecahan masalah kognitif dengan 3 butir soal menunjukkan persentase responden dengan jawaban setuju sebesar 68,2% dan tidak setuju 2,2%. Sehingga dapat dinyatakan siswa mampu dalam menyelesaikan beberapa proses untuk mendapatkan, memahami, dan memanfaatkan ilmu pengetahuan yang dimiliki.

Indikator keempat, interaksi dengan guru dalam lingkungan *e-learning*, dari 2 butir soal yang diberikan hasil respon siswa yang menyatakan setuju sebesar 65,3% dan tidak setuju

---

sebesar 1,8%. Dimana siswa dinyatakan berhasil mengikuti kegiatan belajar karena merasa adanya interaksi yang cukup intensif yang merujuk pada kegiatan berkomunikasi. sehingga cukup terlibat aktif dengan pembelajaran melalui *e-learning*.

Indikator kelima, dukungan masyarakat terutama berkaitan dengan keadaan psikologis siswa itu sendiri, terdapat 3 butir soal dengan jawaban setuju senilai 62,33% sedangkan jawaban tidak setuju sebesar 4,97%. Sehingga dapat dikatakan siswa mampu membangun rasa dari kelompok dalam lingkungan siswa yang tergabung dalam kegiatan pembelajaran *e-learning* yang sama.

Indikator terakhir, manajemen pembelajaran dengan 3 butir soal dan menunjukkan jawaban setuju sebesar 59,57% sedangkan pernyataan tidak setuju sebesar 4,97%, sehingga dapat dijelaskan manajemen pembelajaran ini mampu menekankan pada perilaku pengelolaan belajar secara mandiri dalam pelaksanaan *e-learning* yang difokuskan dengan kegiatan belajar yang aktif dan mandiri untuk siswa.

Berdasarkan hasil tersebut, maka pemanfaatan *e-learning* sebagai platform yang digunakan pembelajaran selama pelaksanaan *On The Job Training* tersebut dapat digunakan dengan cukup maksimal oleh siswa.

Didukung pula dengan hasil uji t yang menunjukkan hasil bahwa H2 diterima yang artinya pemanfaatan *e-learning* juga memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam pelaksanaan *On The Job Training*.

Selanjutnya, dilakukan uji F agar diketahui apakah variabel independen yaitu penggunaan *smartphone* dan pemanfaatan *e-learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel yang dipengaruhi yaitu motivasi belajar secara simultan. Pengambilan putusan pada uji F yaitu apabila nilai F hitung > F tabel, maka hipotesis diterima. Sebaliknya, apabila F hitung < F tabel, maka hipotesis ditolak. Selain itu, dapat diketahui pula dari nilai signifikan. Apabila, nilai signifikan < 0,05 maka hipotesis diterima. Sebaliknya, apabila nilai signifikan > 0,05 maka hipotesis ditolak.

**Tabel 7.**  
**Hasil Uji F**

Kriteria	Kesimpulan
F hitung (32,805) > F tabel (3,11)	Diterima

Sumber : diolah oleh peneliti dari SPSS 22

### Hipotesis Ketiga

Berdasar pada tabel 7 nilai F hitung 32,805 > 3,11 maka dapat dinyatakan bahwa H3 diterima. Sedangkan, dilihat dari nilai signifikan menunjukkan 0,000 < 0,05 maka dapat diperoleh hasil yang sama yaitu H3 diterima. Dari hasil diterimanya H, maka dapat dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *smartphone* dan pemanfaatan *e-learning* terhadap motivasi siswa kelas XI OTKP SMKN 10 Surabaya pada pelaksanaan *On The Job Training*.

Sejalan dengan hasil uji F tersebut, terdapat dukungan penelitian dari Backer (2010) dengan hasil bahwa penggunaan *smartphone* dan Facebook dapat meningkatkan motivasi, dan kemandirian belajar dan rasa tanggung jawab siswa. Selain itu penelitian sebelumnya yang juga mendukung yaitu Khaeriyah (2017) dari hasil analisis data menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan *smartphone* serta pemanfaatan internet sebagai sumber belajar

terhadap motivasi belajar. Penelitian dari Moh (2015) juga menjelaskan bahwa terdapat pengaruh positif dari pembelajaran dengan ponsel dan m-learning terhadap motivasi dalam literasi komputer. Kusumastuti (2017) dari hasil penelitiannya menunjukkan penggunaan dari perangkat seluler dan fitur yang di akses siswa dalam belajar memiliki pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar siswa. Selanjutnya, penelitian Darko-adjie (2019) menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* sangat memiliki pengaruh dalam aktivitas dan semangat belajar mahasiswa sedangkan terdapat faktor penghambat dari pembelajaran jarak jauh dengan pemanfaatan platform, sehingga cukup menyulitkan mahasiswa.

Hasil pengisian angket kuisioner indikator tercapainya motivasi belajar dari Keller (dalam Huang & Hew, 2016) diantaranya menunjukkan, pertama perhatian (*Attention*), dengan 2 butir soal menunjukkan persentase jawaban setuju 50,9% dan jawaban tidak setuju 7,4%. Sehingga taktik atau strategi yang yang digunakan oleh guru mampu untuk mendapatkan dan mempertahankan perhatian siswa dalam belajar.

Indikator kedua relevansi (*Relevance*) dengan jumlah pertanyaan 3 butir soal dengan angka persentase setuju 62,33% dan tidak setuju 2,7%. Dari hasil tersebut dapat dikatakan tujuan pembelajaran dengan materi telah relevan pengalaman masa siswa, persyaratan akademik, atau suatu tugas.

Indikator ketiga kepercayaan (*Confident*) dari 3 butir pertanyaan yang diberikan 56,8% menjawab setuju dan 1,87% menjawab tidak setuju. Sehingga dapat dinyatakan lingkungan belajar mampu membantu siswa membangun sikap dan juga harapan yang positif.

Indikator keempat kepuasan (*Satisfaction*), dari 3 pernyataan yang diberikan pada responden 60,8% memilih setuju, dan 2,5% tidak setuju. sehingga proses bantu dan bangun siswa mampu mencapai perasaan yang memuaskan dalam belajar.

Berdasarkan hasil tersebut, maka penggunaan *smartphone* dan pemanfaatan *e-learning* sebagai platform yang digunakan pembelajaran selama pelaksanaan *On The Job Training* tersebut serta mampu memberi motivasi pada siswa dalam belajar.

Dukungan dari hasil uji F menunjukkan pula hasil bahwa H3 diterima yang artinya penggunaan *smartphone* dan pemanfaatan *e-learning* memiliki pengaruh signifikan secara simultan terhadap motivasi belajar siswa dalam pelaksanaan *On The Job Training*.

### Koefisien Determinasi R-Square

Uji ini dilakukan untuk dapat mengetahui dan menunjukkan berapa persen pengaruh dari variable bebas yaitu penggunaan *smartphone* dan pemanfaatan *e-learning*, terhadap variable terikat yaitu motivasi belajar. Berikut tabel hasil uji koefisien determinasi:

**Tabel 8.**  
**Hasil Uji Koefisien Determinasi**

R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
,669 <sup>a</sup>	,448	,434	3,916

Sumber : diolah peneliti dari SPSS 22

Dari tabel 8 dapat diketahui pada kolom *R Square* menunjukkan nilai 0,448 = 44,8%. Sehingga, dalam hal ini dapat diartikan bahwa variabel independen penggunaan *smartphone* dan pemanfaatan *e-learning* terhadap motivasi belajar sebesar 44,8 %. Sedangkan sisa

penghitungan senilai 55,2% merupakan factor yang dipengaruhi oleh variabel diluar yang tidak turut diteliti.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa : (1) Penggunaan *smartphone* secara parsial berpengaruh positif terhadap motivasi belajar pada pelaksanaan *On The Job Training* Siswa kelas XI OTKP SMKN10 Surabaya. Hal tersebut dilihat dari uji t sebesar  $3,803 > 1,989$ . Sehingga hipotesis pertama diterima. (2) Pemanfaatan *e-learning* secara parsial memiliki pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar saat *On The Job Training* kelas XI OTKP SMKN10 Surabaya. Terlihat dari hasil uji t yang bernilai  $4,614 > 1,989$ . Sehingga hipotesis kedua diterima. (3) Penggunaan *smartphone* dan pemanfaatan *e-learning* secara simultan berpengaruh positif terhadap motivasi belajar pada pelaksanaan *On The Job Training* Siswa kelas XI OTKP SMKN 10 Surabaya. Hal tersebut dilihat dari uji F sebesar  $32,805 > 3,11$ . Sehingga hipotesis ketiga diterima.

Adapun saran dari peneliti yaitu (1) guru dan siswa harus bersinergi dengan baik dan bijak dalam penggunaan *smartphone* dan pemanfaatan *e-learning* agar motivasi belajar siswa terus meningkat baik pada pelaksanaan *On The Job Training* maupun dalam kegiatan belajar lainnya. (2) pada penelitian setelah ini disarankan untuk dapat memperluas populasi dan juga sampel penelitian. Agar tidak terbatas hanya pada siswa SMKN 10 Surabaya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardyansyah, S. S. (2015). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Bagi Mahasiswa Program Studi Teknik*. 160–165.
- Ariyanti, D. (2019). *Be A Smart Teacher With Smartphone* (1st ed.). Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Aurora, A., & Effendi, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang. *Jurnal Teknik Elektro Vokasional*, 5(2), 11–16. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jtev/index>
- Backer, E. (2010). Using smartphones and Facebook in a major assessment: the student experience. *E-Journal of Business Education & Scholarship of Teaching*, 4(1), 19–31. <https://doi.org/1835-9132>
- Darko-adjei, N., & Darko-adjei, N. (2019). *The Use And Effect Of Smartphones In Students ' Learning Activities : Evidence From The University Of Ghana, Legon*.
- Databoks. (2019). Pengguna Smartphone di Indonesia 2016-2019. *Katadata.Co.Id*, 2019. Retrieved from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/08/pengguna-smartphone-di-indonesia-2016-2019>
- Dimas, M. (2017). Survey Penggunaan Tik. *Infografis Oleh IndonesiaBaik.Id*, 1–30.
- Han, S. (2019). *How does the smartphone usage of college students affect academic performance ?* (July 2018), 13–22. <https://doi.org/10.1111/jcal.12306>
- Harianto, A. (2019). *Guru di Antara Kompleksitas dan Kontroversi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hikmawan, T., & Sarino, A. (2018). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (The Impact of
-

- Electronic Media Base Edmodo on Student' Motivation Learning at Vocational High School). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 78–85. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper78>
- Huang, B., & Hew, K. F. (2016). *Measuring Learners' Motivation Level in Massive Open Online Courses*. 6(10). <https://doi.org/10.7763/IJNET.2016.V6.788>
- Imaduddin, M. (2018). *Membuat Kelas Online Berbasis Android dengan Google Classroom* (1st ed.). Yogyakarta: Garudhawacana.
- Iskandar. (2019). Pemanfaatan Teknologi dalam Dunia Pendidikan Adalah sebuah Keharusan. *Liputan6.Com*. Retrieved from <https://www.liputan6.com/teknologi/read/4088641/pemanfaatan-teknologi-dalam-dunia-pendidikan-adalah-sebuah-keharusan>
- Khaeriyah, & Mahmud, A. (n.d.). Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Dan Pemanfaatan Internet Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Ekonomi. *Economic Education Analysis Journal*, 6(1), 140–149.
- Kusumastuti, D. L. (2017). *The Role of Mobile Devices to Improve Student Learning Motivation on Distance Learning*. 325–329.
- Lee, J., Song, H., & Hong, A. J. (2019). *Exploring Factors, and Indicators for Measuring Students' Sustainable Engagement in e-Learning*. <https://doi.org/10.3390/su11040985>
- Lin, M. H., Chen, H. C., & Liu, K. S. (2017). A study of the effects of digital learning on learning motivation and learning outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7), 3553–3564. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00744a>
- Luo, Y., Kao, C., & Liao, C. (2019). *Impact of Smartphone Usage on Physical Education Scores and Learning Motivation*. 5(1), 50–53. <https://doi.org/10.18178/ijlt.5.1.50-53>
- Mahmud, H., & Iqbal. (2019). Pembelajaran Berbasis Edmodo Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Smkn 2 Palopo. *Journal of Islamic Education Management*, 4(1), 49–60.
- Moh, C. (2015). *Students' acceptance of using smartphone in a mobile learning context*. 10(14), 1937–1942. <https://doi.org/10.5897/ERR2015.2229>
- Nurhasanah, S. (2016). *Praktikum statistika 2 untuk Ekonomi dan Bisnis*. Jakarta: Salemba Empat.
- Pedoman PKL SMK*. (2017).
- Pendidikan, T. P. I. (2007). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: PT. Imperial Bhakti Utama.
- Ragawanti, E. (2014). Pengaruh On The Job Training Dan Off The Job Training Terhadap Kinerja Karyawan (Studi pada Karyawan Tetap PR. Sejahtera Abadi). *Jurnal Administrasi Bisnis*, 8(2), 1–9.
- RI. (2008). Uu-2008-11 Informasi Dan Transaksi Elektronik. *Undang-Undang*, 11, 1–18. Retrieved from [papers3://publication/uuid/8C845E4E-CD67-4476-BB4F-7123C56F0449](https://publication.undang-undang.go.id/publication/uuid/8C845E4E-CD67-4476-BB4F-7123C56F0449)
- Sativa, R. L. (2017). Berapa Lama Waktu Ideal Menggunakan Gadget. *Detiinet*. Retrieved from <https://inet.detik.com/cyberlife/d-3398914/berapa-lama-waktu-ideal-gunakan-gadget>
- Smith, H. E., Blackburn, J. J., Stair, K. S., & Burnett, M. F. (2019). *Determining the*
-

*Effects of the Smartphone as a Learning Tool on the Motivation of School-Based Agricultural Education Students in Louisiana. 60(3), 141–154.*

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.

Wahyuningsih, D., & Makmur, R. (2017). *E-Learning Teori dan Aplikasi*. Bandung: Informatika.

Woollard, J. (2011). *Psychology for the classroom: E-Learning* (1st ed.). New York: Routledge.