

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kehidupan masyarakat di era globalisasi ini sudah semakin canggih. Hal ini juga merupakan akibat dari perkembangan teknologi yang sangat pesat. Perkembangan ini ditandai dengan munculnya alat komunikasi canggih salah satunya seperti *smartphone* yang merupakan perangkat elektronik kecil yang bisa di genggam yang memiliki banyak fungsi khusus. Hal ini mempunyai arti yang jelas bahwa masyarakat akan memiliki ketergantungan terhadap teknologi yang tidak mengenal usia, dari balita hingga manula. Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini juga mempengaruhi dunia pendidikan di Indonesia. Sebagai manusia yang hidup di jaman modern kita tidak dapat menolak adanya sebuah perkembangan termasuk perkembangan teknologi yang dapat dilakukan adalah dengan membatasi efek-efek negatif dari perkembangan teknologi tersebut terutama untuk anak-anak.

Hal ini menjadi sebuah problem bagi guru dan sekolah, ketika siswa membawa barang elektronik serta teknologi informasi dan digunakan pada saat proses pembelajaran khususnya di dalam kelas. Guru tidak dapat memungkiri bahwa teknologi informasi saat ini sudah sangat pesat dan seringkali memudahkan dan membantu siswa untuk belajar lebih efektif. Bukan hanya *laptop* yang bisa di jinjing dan dibawa kemana-mana tapi juga *smartphone* sekarang telah menjadi barang parang konsumsi para siswa. Hal ini menjadi tugas tersendiri bagi masyarakat, orang tua, guru, dan sekolah untuk menyaring atau mengawasi para siswa dari konten-konten yang tidak mendidik dan merusak perkembangan remaja siswa. Darmawan (2015, hlm. 59) mengatakan, Perkembangan teknologi informasi yang mampu mengolah, mengemas dan menampilkan serta menyebarkan informasi pembelajaran baik dalam medium audio, visual, audiovisual bahkan multimedia, dan ini telah mampu mewujudkan apa yang disebut dengan *Virtual learning*.

Selama ini teknologi telah menjadi kebutuhan primer karena hampir setiap saat masyarakat tidak terlepas dengan teknologi dalam berbagai macam untuk memudahkan pekerjaan sehari-hari. Finn (dalam Maswan, 2017, hlm. 24) mengatakan teknologi selain diartikan sebagai mesin, teknologi bisa mencakup proses, sistem, manajemen, dan mekanisme pantauan; baik manusia itu sendiri atau bukan, serta secara luas, cara pandang masalah berikut lingkungannya tingkat kesukaran, studi kelayakan, serta cara mengatasi masalah secara teknis ekonomi.

Darmawan (2015, hlm. 24) menjelaskan tentang pengertian teknologi dapat dilakukan dari empat perspektif sebagai berikut:

Teknologi sebagai ide yaitu bukan berarti harus diwujudkan dengan mahirnya menggunakan suatu alat tertentu, akan tetapi cukup dengan memahami bagaimana alat tersebut, ada, dibuat, hingga bisa sampai kepada dirinya sebagai konsumen alat yang dimaksud. Teknologi sebagai rancangan bangunan dapat ditelaah dari sudut pandang rancangan bangunan dari bentuk, model, versi atau tampilan perbedaan lainnya dari suatu yang tentunya memberikan manfaat bagi kehidupan manusia oleh individu tertentu dapat dikatakan sebagai hasil pikir seseorang yang tadinya belum ada dan menjadi ada. Teknologi sebagai berfikir inovatif jika memahami teknologi hanya dari salah satu perspektif baik itu memahami teknologi sebagai ide maupun sebagai rancangan bangunan tentunya seseorang dengan memahami secara utuh yang dimaksud dengan teknologi itu sendiri. Dan teknologi sebagai perspektif kebahasaan bahwa teknologi adalah pengembangan dan aplikasi dari alat, mesin, material, dan proses yang menolong manusia menyelesaikan masalah.

Teknologi telah mempengaruhi masyarakat dan lingkungan dalam berbagai hal. Di kalangan masyarakat, teknologi telah membantu mengembangkan ekonomi yang lebih maju (termasuk ekonomi global saat ini). Namun, teknologi jaman sekarang masih terus berkembang pesat dan menciptakan inovasi dan karya-karya terbaru. Salah satunya adalah teknologi *smartphone* yang menjadi fenomena pada saat ini. *Smartphone* menjadi fenomena karena beberapa kelebihan yang dimilikinya daripada handphone lainnya. Oleh karena itu, *smartphone* disebut sebagai teknologi baru.

Smartphone adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti ponsel cerdas. Bagi beberapa orang, ponsel cerdas merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, ponsel cerdas hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (*e-book*). Dengan kata lain, ponsel cerdas merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon. *Smartphone* sangat berguna untuk orang-orang sibuk dalam masyarakat modern. Namun sebenarnya hal menarik bagi pengguna *smartphone* adalah untuk menemukan apa yang perangkat anda dapat lakukan, dan benar-benar mengambil keuntungan dari itu.

Maraknya pengguna *smartphone* di Indonesia disebabkan oleh demam *internet* yang melanda dunia, survei lain mengatakan bahwa 23% pengguna *smartphone* menghabiskan waktunya untuk membuka *facebook*, jejaring sosial yang sedang menjadi wabah bagi masyarakat dunia. Darmawan (2013, hlm. 52) mengatakan : Dalam Undang-Undang sistem pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, ternyata telah disadari penerimaan pengakuan bahwa sudah bukan masanya mengandalkan pendekatan konvensional saja dalam menyelenggarakan system pendidikan nasional.

Pada tahun 2014 ini, di Indonesia sudah digulirkan Kurikulum terbaru, yaitu Kurikulum 2013. Pada Kurikulum 2013, siswa di tuntut untuk aktif dalam proses pembelajaran dari mulai mencari sumber sendiri di *internet* dan sebagainya. Sutomo dan Sugito (dalam Maswan, 2017, hlm. 25) mengatakan teknologi pendidikan adalah proses kompleks dan terpadu untuk menganalisis serta memecahkan masalah belajar atau pendidikan manusia.

Pendidikan memegang peranan penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan, sifatnya mutlak baik dalam kehidupan seseorang, keluarga, bangsa atau Negara. Pendidikan bagi suatu bangsa merupakan suatu kebutuhan dasar yang harus dipenuhi untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sesuai dengan Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 No. 1, yang berbunyi : “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan

dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”. Berdasarkan definisi Undang-Undang di atas, saya menemukan 3 (tiga) pokok pikiran utama yang terkandung di dalamnya, yaitu: (1) usaha sadar dan terencana; (2) mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya; dan (3) memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Berdasarkan definisi Undang-Undang di atas, saya menemukan 3 (tiga) pokok pikiran utama yang terkandung di dalamnya, yaitu: (1) usaha sadar dan terencana; (2) mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya; dan (3) memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Maswan (2017, hlm. 26) mengatakan definisi teknologi pendidikan berbunyi “proses yang rumit dan terpadu, melibatkan orang, prosedur, gagasan peralatan, dan organisasi untuk menganalisis dan mengolah masalah, kemudian menggunakan, mengevaluasi dan mengolah seluruh upaya pemecahan masalahnya yang termasuk dalam seluruh aspek belajar (manusia)”.

Belajar merupakan kegiatan sehari-hari di sekolah. Yang akan mengetahui dari hal yang tidak di ketahui menjadi tahu dan akan menghasilkan suatu prestasi. Dimiyati dan Mudjiono (2015, hlm. 18) mengatakan Belajar merupakan proses internal yang kompleks yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah seluruh mental yang meliputi ranah-ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan paradigma baru sistem pendidikan harus lebih diperhatikan agar menjadi lebih baik dari sebelum-sebelumnya . sekarang dapat dikatakan “Pembelajaran akan bertumpu pada teori kognitif dan konstruktivistik” Proses pembelajaran akan berfokus pada pengembangan intelektual yang berlangsung secara sosial dan kultural, mendorong siswa membangun pemahaman dan pengetahuan awal dan perspektif budaya. Aunurrahman (2014, hlm. 2)

Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang juga berperan dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Dari proses pembelajaran itu akan terjadi sebuah kegiatan timbal balik antara guru dengan siswa untuk menuju tujuan yang lebih baik. Hilgard dan Bower (dalam Jogiyanto, 2009, hlm. 12) pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu

proses yang mana suatu kegiatan berasal atau berubah lewat reaksi dari suatu situasi yang dihadapi, dan karakteristik-karakteristik dari perubahan aktivitas tersebut tidak dapat dijelaskan berdasarkan kecenderungan-kecenderungan reaksi asli, kematangan, atau perubahan-perubahan sementara dari organisme.

Pembelajaran terjadi ketika siswa mengalami suatu kejadian atau perubahan dalam dirinya yang awalnya belum tahu menjadi tahu.

Aunurrahman (2014, hlm. 34) mengatakan, “Pembelajaran berupaya mengubah masukan berupa siswa belum terdidik, menjadi siswa yang terdidik, siswa yang belum memiliki pengetahuan tentang sesuatu, menjadi siswa yang memiliki pengetahuan. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan terjadinya proses belajar dalam diri siswa”.

Prestasi Belajar tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena belajar merupakan suatu proses, sedangkan prestasi belajar adalah hasil dari proses pembelajaran tersebut. Bagi seorang anak belajar merupakan suatu kewajiban dalam hidupnya. Berhasil atau tidaknya seorang anak dalam pendidikan tergantung pada proses belajar yang dialami oleh anak tersebut. Tulus TU’U (2004, hlm. 75) mengatakan, “Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru”.

Tulus TU’U (2004, hlm. 19) menjelaskan tentang prestasi belajar, sebagai berikut:

Prestasi belajar siswa terfokus ada nilai atau angka yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Nilai tersebut terutama dilihat dari sisi kognitif, karena aspek ini yang sering dinilai oleh guru untuk melihat penguasaan pengetahuan sebagai ukuran pencapaian hasil belajar siswa. Nana Sudjana (dalam Tulus TU’U, 2004, hlm. 76) mengatakan: diantara ketiga ranah ini, yakni kognitif, afektif, psikomotor, maka ranah kognitiflah yang paling sering dinilai oleh para guru di sekolah. Karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Mata pelajaran PPKn cenderung dalam proses pembelajaran *teacher centered*. Kondisi demikian tentu membuat proses pembelajaran hanya dikuasai oleh guru dan terpacu kepada guru dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran PPKn guru harus menguasai materi yang diajarkan, karena penguasaan materi dan cara penyampaiannya merupakan syarat dan tidak dapat ditawar lagi bagi pengajar dan pengajar disaat proses pembelajaran harus menjelaskan materi dengan sejelas-jelasnya. Pendekatan pembelajaran yang dipilih oleh guru harus memotivasi siswa aktif sehingga dapat meningkatkan kemampuannya dalam

menyelesaikan soal-soal, khususnya soal cerita. Dengan menggunakan pendekatan dan metode yang tepat, maka para siswa akan mudah memahami dan mengerti mata pelajaran PPKn dan prestasi dapat meningkat dan berkembang.

Apalagi mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran sarat, sehingga siswa dituntut memiliki pemahaman yang holistik terhadap materi yang disampaikan. Siswa pun menganggap bahwa mata pelajaran PPKn sebagai pelajaran yang tidak menarik, membosankan dan bersifat hafalan. Tetapi siswa tidak menyadari bahwa pelajaran PPKn itu yang di lakukan dalam kegiatan sehari-hari di lingkungan keluarga, masyarakat dan sekolah. Namun meskipun kebanyakan orang menganggap mata pelajaran PPKn sangat membosankan itu tidak berarti bahwa mata pelajaran PPKn harus di tinggalkan. Karena mata pelajaran PPKn justru sangat penting untuk di pelajari sebagai sarana dan bekal dalam menjalankan kehidupan sehari-hari di lingkungan masyarakat, keluarga, dan sekolah.

Hal ini berarti bahwa peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang diperlihatkan dalam bentuk bertambahnya kualitas dan kuantitas kemampuan seseorang dalam berbagai bidang. Dalam proses belajar, apabila seseorang tidak mendapatkan suatu peningkatan kualitas dan kuantitas kemampuan, maka orang tersebut sebenarnya belum mengalami proses belajar atau dengan kata lain ia mengalami kegagalan di dalam proses belajar.

Hal yang patut diwaspadai adalah penggunaan *smartphone* bagi anak-anak dan remaja karena *smartphone* berbeda dengan komputer yang dapat berfungsi sebagai media pengembangan, pengolahan data yang *outputnya* yang dapat dikonversi menjadi perkembangan teknologi, penggunaan *smartphone* oleh anak-anak dan remaja yang berlebihan akan membisakan karakter mereka menjadi orang yang malas. Dengan kemudahan mengakses *internet*, anak-anak dan remaja dimanjakan dengan berbagai aktivitas kurang penting dimana seharusnya dalam usia mereka adalah masa-masa penting untuk belajar dan menimba ilmu pengetahuan. *Browsing* tanpa henti di internet seperti menggunakan *facebook*, *twitter* dan *game online* adalah imbas dari semua itu. Kondisi seperti ini mencerminkan sebagai rusaknya karakter yang baik pada generasi penerus bangsa.

Melihat kondisi tersebut, maka seorang guru dituntut untuk dapat menggunakan berbagai cara atau strategi dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak ketergantungan kepada *smartphone* pada saat proses pembelajaran agar tidak mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Jadi guru harus tetap mendampingi dan mengarahkan siswanya agar bias memanfaatkan teknologi *smartphone* dengan baik, “Guru modern tidak cukup hanya bias menggunakan teknologi terbaru namun juga harus bisa membangun rasa senang belajar yang kemudian memunculkan daya pikir kritis dan jiwa kreatif siswanya” (Ahmad, 2013). Guru sebagai salah satu tenaga pendidikan yang bertanggung jawab dalam keberhasilan proses belajar dan prestasi belajar siswa.

Dengan demikian permasalahan-permasalahan tersebut menjadikan alasan penulis merasa tertarik untuk meneliti dan mengkaji lebih dalam permasalahan tentang peranan teknologi *smartphone* dalam proses pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa.

Jika melihat permasalahan atau fenomena yang ada saat ini di sekolah, dimana siswa mengalami perubahan dalam prestasi belajarnya di kala dalam proses belajarnya menggunakan teknologi *smartphone*, dalam hal positifnya siswa lebih mudah dalam mencari informasi mengenai materi dari berbagai sumber dan dalam hal negatifnya siswa tidak fokus dalam proses pembelajaran dikarenakan dalam menggunakan teknologi *smartphone* pada saat proses pembelajaran siswa membuka aplikasi yang seharusnya tidak dibuka pada saat proses pembelajaran seperti membuka media social ataupun membuka situs yang tidak layak di tonton. Jadi dalam menggunakan teknologi *smartphone* pada saat pembelajaran siswa tidak mendengarkan materi yang di sampaikan oleh guru dan pada saat di tanya siswa tidak paham apa yang sudah di jelaskan oleh guru pada saat pembelajaran itulah kenapa teknologi *smartphone* sangat mempengaruhi terhadap prestasi belajar dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang penulis mengambil judul skripsi dengan judul “**Peranan Teknologi Smartphone dalam Proses Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PPKn Di Smk Nasional Bandung**” Penelitian ini merupakan studi Deskriptif yang dilakukan di SMK Nasional Bandung.

B. Identifikasi Masalah

Teknologi *smartphone* dalam proses pembelajaran itu sangat berperan penting terhadap prestasi belajar dalam mata pelajaran PPKn, penggunaan teknologi *smartphone* membuat siswa malas untuk berfikir dalam belajar, ada sebagian siswa dalam proses pembelajaran menggunakan *smartphone* itu prestasinya menurun dan ada juga yang prestasinya meningkat. Dalam menggunakan teknologi *smartphone* sebagian siswa menggunakannya dengan baik

dan ada juga yang menyalah gunakan *smartphone* tersebut contoh riilnya kalo siswa yang menggunakan teknologi *smartphone* pada proses pembelajaran dengan benar mereka membuka internet ataupun lainnya untuk mencari sumber-sumber yang dibutuhkan pada saat pembelajaran, sedangkan siswa yang menyalahgunakan teknologi *smartphone* ini mereka mumbuka social media seperti *facebook*, *twitter*, *instagram*, *whatsApp* atau mebuka situs-situs yang tidak layak untuk di tontonatau pun main *game online*. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, saat ini banyak sekali siswa yang menyalahgunakan dalam menggunakan teknologi *smartphone* sehingga menurunnya prestasi belajar mereka. Menggunkan teknologi *smartphone* dalam proses pembelajaran itu untuk mempermudah siswa mencari reverensi materi atau sumber-sumber materi pada saat pemebelajaran. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan sehingga siswa ketergantungan hidupnya terhadap *smartphone* tersebut di pengaruhi oleh faktor keluarga, faktor lingkungan sehingga mereka tanpa batasan dalam menggunakan *smartphone* tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Teknologi *smartphone* membuat siswa malas untuk berfikir dalam belajar.
2. Siswa menganggap mata pelajaran PPKn adalah mata pelajaran yang membosankan.
3. Menurunnya prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn.
4. Siswa banyak kehilangan saat bersama dengan keluarga dan teman-teman karena penggunaan teknologi *smartphone* yang tanpa batasana.
5. Ketergantungan hidupnya dengan *smartphone*
6. Siswa tidak fokus/konsentrasi pada saat belajar

C. Rumusan Masalah

Atas dasar latar belakang dan identifikasi masalah sebagaimana diutarakan diatas, maka peneliti ini yang menjadi rumusan masalah peneliti adalah: Bagaimana peranan teknologi *smartphone* dalam proses pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa?

Mengingat luasnya kajian permasalahan pada penulisan ini, serta penulis menyadari adanya keterbatasan waktu dan kemampuan, maka dalam penulisan ini penulis memandang perlu memberi batasan masalah secara jelas sebagai berikut:

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana peranan teknologi *smartphone* dalam proses pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn di SMK Nasional Bandung?
2. Apa faktor penyebab siswa gemar menggunakan teknologi *smartphone* dalam proses pembelajaran?
3. Bagaimana dampak positif dan negatif dari penggunaan teknologi *smartphone* yang berlebihan dikalangan siswa pada saat proses pembelajaran?
4. Bagaimana peran yang dilakukan guru dalam membatasi siswa menggunakan teknologi *smartphone* dalam proses pembelajaran?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di kemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tujuan Umum

Secara umum tujuan ini untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi siswa telalu sering menggunakan *smartphone*, peran orang tua dalam membatasi anaknya menggunakan teknologi *smartphone* hanya untuk hal-hal positif dan membatasi penggunaan teknologi *smartphone* saat siswa berada di sekolah dan mengetahui penggunaan teknologi *smartphone* terhadap perubahan prestasi belajar siswa di sekolah.

2. Tujuan Khusus

Selain tujuan umum, penelitian ini memiliki tujuan khusus untuk mengetahui hal berikut:

- a. Untuk mengetahui bagaimana peranan teknologi *smartphone* dalam proses pembelajaran.
- b. Faktor penyebab siswa gemar menggunakan teknologi *smartphone* dalam proses pembelajaran.
- c. Bagaimana dampak positif dan negatif dari penggunaan teknologi *smartphone* yang berlebihan dikalangan siswa pada saat proses pembelajaran.
- d. Bagaimana peran yang dilakukan guru dalam membatasi siswa menggunakan teknologi *smartphone* di lingkungan sekolah.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak yang terkait, diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa informasi baik itu berupa data, fakta, dan analisis sekurang-kurangnya dapat bermanfaat bagi peneliti tentang dampak penggunaan *smartphone* dalam proses pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pendidik

- 1) Sebagai bahan masukan untuk memperluas dan wawasan guru serta memberikan gambaran tentang baik atau tidaknya penggunaan teknologi *smartphone* yang berlebihan dikalangan SMK sehingga merubah karakter siswa.
- 2) Sebagai motivasi untuk meningkatkan sistem pembelajaran di sekolah sehingga memberikan layanan terbaik bagi siswa.
- 3) Meningkatkan profesional dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

b. Bagi siswa

Agar siswa bijak dalam menggunakan teknologi *smartphone* dan mengetahui dampak positif dan negatif dalam menggunakan *smartphone* di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah dan agar siswa tidak menyalah gunakaan dalam pemakaian teknologi *smartphone*.

c. Bagi peneliti sendiri

Hasil penelitian ini dapat menjawab rasa ingin tahu mengenai ada atau tidaknya perubahan prestasi belajar siswa yang gemar menggunakan teknologi *smartphone* yang berlebihan terhadap lingkungan sekitarnya.

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitiann ini dapat dijadikan sebagai acuan penelitian berikutnya.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan persepsi terhadap variable-variabel yang digunakan, peneitian akan memaparkan istilah yang digunakan, yaitu:

1. Teknologi merupakan sebagai suatu pengetahuan diterapkan oleh manusia untuk mengatasi masalah dan melaksanakan tugas dengan cara sistematis dan ilmiah. Heinich, Molenda, dan Russell (dalam Maswan, 2017, hlm. 25)
2. *Smartphone* adalah sebuah media baru dalam proses komunikasi. Telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Gifary dkk (2015, hlm. 170)
3. Proses pembelajaran merupakan upaya mengubah masukan berupa siswa belum terdidik, menjadi siswa yang terdidik, siswa yang belum memiliki pengetahuan tentang sesuatu, menjadi siswa yang memiliki pengetahuan. Aunurrahman (2014, hlm. 34)
4. Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Tulus TU'U (2004, hlm. 75)
5. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan program PPKn memuat konsep-konsep umum ketatanegaraan, politik dan hukum negara, serta teori umum yang lain yang cocok dengan target tersebut Cholisin (dalam, Yugo Hariangga, 2017, hlm. 20).

G. Sistematika Skripsi

Untuk memudahkan penyusunan skripsi ini, maka skripsi ini disusun berdasarkan sistematika dan organisasi sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Rumusan Masalah
- D. Tujuan Penelitian
- E. Manfaat Penelitian
- F. Definisi Operasional
- G. Sistematika Skripsi

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

- A. Definisi Teknologi

1. Pengertian Teknologi
 2. Pengertian *Smartphone*
 3. Peran *Smartphone* dalam Proses Pembelajaran
- B. Definisi Proses Pembelajaran
1. Pengertian Proses Pembelajaran
 2. Tujuan dan Ciri-Ciri Proses Pembelajaran
 3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Proses Pembelajaran
- C. Definisi Prestasi Belajar
1. Pengertian Prestasi Belajar
 2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar
 3. Jenis-jenis Prestasi Belajar
- D. Definisi Mata Pelajaran PPKn
1. Pengertian mata pelajaran PPKn
 2. Tujuan mata pelajaran PPKn
- E. Hasil-Hasil Penelitian Terdahulu
- F. Kerangka Pemikiran dan Skema Paradigma Penelitian
- G. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Metode Penelitian
- B. Desain Penelitian
- C. Subjek dan Objek Penelitian
- D. Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian
- E. Teknik Analisis Data
- F. Prosedur Penelitian

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian
- B. Pembahasan

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

- A. Kesimpulan
- B. Saran

