BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Definisi Teknologi

a. Pertian Teknologi.

Suteki (2013, hlm. 15) mengatakan, Secara etimologis, kata teknologi berasal dari bahasa yunani yang terdiri kata *technologia* yang berarti pembahasan sistematik tentang seluruh seni dan kerajinan *(systematic treatment of arts and crafts)*. Perkataan tersebut memiliki akar kata "*techne*" dan "*logos*" (perkataan, pemebicaraan). Akar kata *techne* telah dikenal pada jaman yunani kuno berarti seni (*art*), kerajinan (*craft*). *Art* atau seni pada permulaannya berarti sesuatu yang dibuat oleh manusia untuk dilawankan dengan kata benda alam, tetapi kemudian menunjukan pada keterampilan (*skill*) dalam membuat barang. Dari kata *techne* kemudian lahirlah perkataan *technicis* yang berarti seseorang yang memiliki keterampilan tertentu, yang menjadi semakin mantap karena menunjukan pola, langkah dn urutan yang pasti, keterampilan itu lalu menjadi teknik (*technique*). Teknik sejak dulu kala sudah dibedakan dari cara-cara manusia melakukan perbuatan yang lainnya, kaarena bersifat *purposive, rational, step by step way of doing things* (cara melakukan berbagai hal secara terarah, rasional, langkah demi langkah) Dalam penggunaan ini, pengertian teknologi mengacu pada alat mesin yang dapat digunukan untuk memecahkan masalah di dunia nyata. Finn (dalam Maswan, 2017, hlm. 24) mengatakan, "selain diartikan sebagai mesin, teknologi isa mencangkup proses, sistem, manajemen, dan mekanisme pantauan; baik manusia itu sendiri atau bukan, serta secara luas, cara pandang terhadap masalah berikut lingkupnya, tingkat kesukaran, studi kelayakan, serta cara mengatasi masalah secara teknis dan ekonomis"

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

> Teknologi sebagai ide yaitu bukan berarti harus di wujudkan dengan mahirnya menggunakan suatu alat tertentu, akan tetapi cukup dengan memehami bagaimana alat tersbut, ada, dibuat, hingga bisa sampai kepada dirinya sebagai konsumen alat yang dimaksud. Teknologi sebagai rancangan bangunan dapat di

> telaah dari sudut pandang rancang bangunan dari bentuk, model, versi atau tampilan kebedaan lainya 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 memehami tekologi sebgai 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.

Kata "teknologi" juga dapat digunakan untuk merujuk kepada kumpulan teknik. Dalam kontek ini, itu adalah keadaan saat ini dari pengetahuan manusia tentang bagaimana menggabungkan sumber daya untuk memproduksi produk yang diinginkan untuk memecahkan masalah memenuhi kebutuhan atau memuaskan keinginan. Teknologi seringkali merupakan konsekuensi dari ilmu dan rekayasa, meskipun kegiatan manusia justru mendahului kedua ranah tersebut.

Heinich, Molenda, dan Russel (dalam Maswan, 2017, hlm. 24) mengatakan "teknologi merupakan penerapan pengetahuan yang ilmiah, dan tertata. Teknologi sebagai suatu proses atau cara berpikir bukan hanya produk seperti komputer, satelit dan sebagainya" selain itu menyatakan "teknologi sebagai suatu pengetahuan diterapkan oleh manusia untuk mengatasi masalah dan melaksanakan tugas dengan cara sistematis dan ilmiah. Berdasarkan wujud hasil pemikiran dari komunikasi bermedia salah satu upaya dalam memenuhi kebetuhan informasi dengan cepet, jelas, dan melampaui batas. Menjelaskan bahwa teknologi komunikasi "peralatan perangkat keras dalam sebuah struktur organisasi yang mengandung nilai-nilai sosial, yang memungkinkan setiap individu mengumpulkan, memproses, dan saling tukar informasi dengan individu-individu lain." Rogers (dalam Darmawan, 2013, hlm.39).

b. Pengertian *Smartphone*

Berdasarkan Kemunculan teknologi komunikasi di bidang media, muncul yang dinamakan media-media elektronik yang bisa digunakan dengan mudah dan bisa di pakai oleh individu, kelompok, maupun masyarakat luas. Media elektronik ini salah satunya yaitu munculnya *smartphone*.

Smartphone di artikan dalam bahasa Indonesia berarti telepon pintar. Gary (dalam Risna Firnawati, 2014, hlm. 9) mengatakan "telepon yang *internet-enebiel*

yang biasanya menyediakan fungsi Personal *Digital Assistant* (PDA) seperti kelender, buku, agenda, buku alamat, kalkuator, dan catatan"

PC Magazine Encyclopedia (dalam Risna Firnawati, 2014, hlm. 9), menjelaskan tentang definisi *Smartphone* sebagai berikut:

> *A cellular telephone with built-in applications and internet access. Smartphones provide digital voice service as well as any combination of texs messaging, e-mail, web browsing, still camera, video camera, MP3 player, video player, television and organizer. In addition to their built-in funcitions, smartphones have become application delivery platforms, turning the once single-minded cellphone into a mobile computer.*

Dari kedua pengertian di atas dapat di simpulkan bahwa *smartphone* merupakan sebuah telepon yang memiliki berbagai fusngsi seperti kalender, buku, agenda, buku alamat, kalkulator, dan catatan. *Smartphone* juga di lengkapi dengan berbagai aplikasi seperti sms, *e-mail, browsing*, kamera, televisi, dan catatan yang bisa digunakan oleh siapan pun dan dimanapun.

Kuswari (dalam Risna Firnawati, 2014, hlm. 9) mengatakan , "ciri utama sebuah *smartphone* adalah memiliki sistem operasi di dalamnya yang memungkinkan dijalankan sebagai aplikasi, misalnya *Windows Mobile, Android, Symbian,* ataupun *sistem Operasi Blackberry*. Sebuah *smartphone* selalu di lengkapi berbagai aplikasi/*software* yang ditunjukan untuk meningkatkan produktivitas dan mendukung kegiatan sehari-hari. Berdasarkan pengertian *smartphone, smartphone* memiliki sistem operasi yang mendukung beragam aplikasi dan kebutuhan peggunaannya diantaranya adalah "*android, bada, blackberry OS, firefok OS, iOS, meeGo, palm OS, Symbian, webOS, windows phone*" (Hervan, dalam Risna Firnawati, 2014, hlm. 10)

Fery (dalam Risna Firnawati, 2014, hlm. 10) menyebutkan fungsi *smartphone* atau ponsel pintar sebagai berikut :

1. *Smartphone* adalah sebagai pembantu tugas kantor sehari-hari
2. *Smartphone* adalah bagian perangkat untuk *viewer, editing*, pembuat *file* atau dokumen dalam *format Word*, TXT, dan PDF
3. *Smartphone* adalah berfungsi sebagai media untuk melakukan *fush E-Mail* secara cepet
4. Ponsel cerdas adalah berfungsi sebagai perangkat teknologi hiburan

5. *Smartphone* atau ponsel *smart* berfungsi sebagai perangkat untuk mengakses *internet* dengan jaringan 3G, HSDPA, plus Wi-Fi
6. Ponsel pintar (*smartphone*) saat ini lebih banyak berfungsi sebagai pengganti *pc* desktop atau komputer

Berdasarkan pengertian diatas bahwa *smartphone* memiliki fungsi sebagai alat komunikasi dan media *internet* yang bisa digunakan untuk *call, sms, Email, messenger, atau chatting, webcam, video call*, jaringan social dan *browsing.* Sebagian besar di Indonesia menggunakan *smartphone* hanya untuk *chatting* dan *geme*. Sebagian bagi pelajar saat ini *smartphone* memiliki fungsi sebagai sumber pembelajaran di sekolah.

Fery (dalam Risna Firnawati, 2014, hlm. 9) menjelaskan manfaat utama ponsel pintar *(smartphone)* dari dua segi utama yaitu *hardware* dan *software* yaitu:

> Manfaat utama *hardware* pada *smartphone* ini adalah sebagai penopang kinerja atau aktivitas *smartphone* secara keseluruhan. Sedangkan manfaat utama dari kemampuan menjalankan *Software* ini tentu adalah sebagai pembeda *smartphone* atau ponsel pintar dengan ponsel versi biasa.

Berdasarkan manfaat *smartphone* yang sudah di jelaskan diatas, maka dengan adanya *smartphone* telah membuka wawasan dan cakarawala baru yang dapat menjembatani dunia maya dengan dunia nyata. Teknologi sendiri mempunyai fitur yang sangat menarik yang mampu menghipnotis para penggunanya. *Smartphone* sendiri menghubungan dengan konektivitas dengan *internet* setiap saat dimanapun anda berada. Hanya dengan satu perangkat banyak kegiatan yang bisa dilakukan. Mulai dari sebagai sumber pembelajaran, mengerjakan tugas sekolah, mengirim *E-mail, chatting* dan bermain *game online.* Serta mengakses jejaring sosial menjadi aktivitas rutin yang dilakukan melalui *smartphone* atau ponsel cerdas.

Dalam hasil survey Asosiasi Penyelenggaraan Jasa *Internet* Indonesia (APJII) mengumumkan data survei penggunaan *internet* Indonesia 2017. Pada tahun itu sebanyak 143,26 juta masyarakat Indonesia telah menggunakan *internet*. Jika dibandingkan dengan jumlah penduduk yang mencapai 262 juta orang, maka penetrasi *internet* pada tahun 2017 mencapai 54,68 persen. Tingkat penetrasi ini meningkat jika dibandingkan dengan hasil survei yang dilakukan APJII pada tahun 2016 yakni hanya 132,7 juta. Perangkat yang digunakan pengguna dalam mengakses

internet adalah *smartphone*. Di area urban kepemilikan *smartphone* mencapai 70,96%, rural urban (45,42%), dan rural (42,06%). Sedangkan komputer cenderung lebih sedikit digunakan, urban (31,55%), rural urban (23,42%), dan rural (23,83%). . (https://techno.okezone.com/read/2018/04/04/207/1882088/apjii-pengguna-internet-indonesia-di-2017-jadi-143-26-juta-dengan-durasi-1-3-jam).

Kondisi ini membuat tingkat ketergantungan dalam penggunaan *intenet* di *smartphone* sangat tinggi. Satu hari tanpa *smartphone* dan tidak terkonektivitas dengan *internet* seperti ada yang hilang dalam hidup. *Smartphone* telah menjadi kebutuhan primer karena hampir setiap saat masyarakat tidak terlepas dengan *smartphone.*

c. Peran *Smartphone* dalam Proses Pembelajaran

Penggunaan smartphone dalam proses pembelajaran merupakan sutua alat untuk membantu atau memudahkan dalam proses belajar mengajar untuk mencari sumber belajar dan sebagainya. Karna di Indonesia sudah digulirkan Kurikulum terbaru, yaitu Kurikulum 2013. Pada Kurikulum 2013, siswa di tuntut untuk aktiv dalam proses pembelajaran dari mulai mencari sumber sendiri di *internet* dan sebagainya. Prof. Sutomo dan Drs. Sugito (dalam Maswan, 2017, hlm. 25) mengatakan teknologi pendidikan adalah proses kompleks dan terpadu untuk menganalisis serta memecahkan masalah belajar atau pendidikan manusia.

Maswan (2017, hlm. 26) mangatakan pengertian teknologi pendidikan sebagai berikut:

> 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 termasuk dalam seluruh aspek belajar (manusia).

Berdasarkan beberapa penjelasan tentang teknologi teknologi dapat dibedakan beberapa macam diantarnya yaitu *smartphone*. “Teknologi sebagai peralatan dan berkaitan dengan mesin, komputer, dan serba elektronik” (Maswan, 2017, hlm. 23).

Rashid (2016, hlm.1) mengatkan manfaat penggunaan teknologi sebagai berikut:

Penggunaan teknologi yang tersebar luas di kalangan mahasiswa perguruan tinggi dan universitas saat ini telah membuat lembaga pendidikan tinggi di seluruh dunia mengakui perlunya menggabungkannya dalam pengajaran dan pembelajaran

untuk alasan eksplisit. Tetapi apakah akses dan penggunaan teknologi meningkatkan kinerja akademik dan mendorong keterlibatan siswa dalam kenyataan? Penelitian dalam lebih dari dua dekade terakhir telah memberikan hasil positif dan negatif dari antarmuka berkelanjutan siswa dengan teknologi. Pelibatan siswa dan pembelajaran mandiri (SDL) adalah dua tema lain yang secara mandiri menarik minat para peneliti, karena pernyataan eksplisit dan implisit yang keduanya terkait dengan keberhasilan akademis. Selain itu, hubungan penggunaan teknologi dengan dua perilaku akademik ini juga telah diselidiki meskipun tidak terlalu ekstensif. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan teknologi memiliki hubungan positif langsung dengan keterlibatan siswa dan pembelajaran mandiri, namun, tidak ada pengaruh langsung yang signifikan yang ditemukan antara penggunaan teknologi dan kinerja akademik. Temuan mengarah pada pertukaran kompleks hubungan penggunaan teknologi siswa dengan keterlibatan siswa, pembelajaran mandiri dan kinerja akademik. Implikasi dan arah penelitian di masa depan dibahas

2. Definisi Proses Pembelajaran

a. Pengertian Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran akan berfokus pada pengembangan intelektual yang berlangsung secara social dan kultural, mendorong siswa membangun pemahaman dan penegtahuan awal dan prespektif buadaya. Tugas belajar didesain mentang dan menarik untuk mencapai derajat berfikir tingkat tinggi kamdi (dalam 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. Untuk melakukan sebuah proses pembelajaran, terlebih dahulu harus dipahami pengertian dari kata pembelajaran.

Jogiyanto (2009, hlm. 12) menjelaskan tentang pengertian pembelajaran sebagai berikut :

> Pembelajaran 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 berupaya mengubah masukan berupa siswa yang belum terdidik, menjadi siswa yang terdidik, siswa yang belum memiliki pengetahuan tentang sesuatu, menjadi siswa yang memiliki penegtahuan. Demikian pula siswa yang memiliki sikap, kebiasaan atau tingkah laku yang belum mencerminkan eksistensi dirinya sebagai pribadi baik atau positif , menjadi siswa yang memiliki sikap kebiasaan dan tingkah laku yang baik. Pembelajaran yang efektif ditandi dengan terjadinya proses belajar dalam diri siswa.

b. Tujuan dan Ciri-Ciri Proses Pembelajaran

Tujuan pembelajaran sebenarnya adalah untuk memperoleh pengetahuan dengan suatu cara yang dapat melatih kemampuan intelektual para siswa dan merangsang keingintahuan serta memotivasi kemampuan mereka.

Aunurrahman (2014, hlm. 48) mejelaskan tujuan dan ciri-ciri belajar sebagai berikut:

> Belajar merupakan proses internal yang kompleks. Yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah seluruh mental, yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Dari segi guru proses belajar tersebut dapat diamati secara tidak langsung. Artinya proses belajar yang merupakan proses internal siswa tidak dapat diamati, akan tetepi dapat di pahami oleh guru. Proses belajar tersebut tampak melalui prilaku siswa mempelajari bahan belajar. Perilaku belajar tersbut merupakan respons siswa terhadap tindakan mengajar atau tindakan pembelajaran dari guru. Perilaku belajar tersebut ada hubungannya dengan desain intruksional guru, karena di dalam desain intruksional, guru membuat tujuan intruksional khusus atau sasaran belajar.

Pengglongan atau tingkatan jenis perilaku belajar terdiri dari tiga ranah yaitu (a) ranah kognitif (Bloom, dkk), yang mencangkup enam jenis atau tingkatan perilaku, (b) ranah afektif (krathwohl, bloom dkk), yang mencangkup lim jenis prilaku, (c) ranah psikomotor (simpson), yang terdiri dari tujuh perilaku atau kemampuan psikomotor.

Dimyati dan Mudjiono (2015, hlm. 19) menyebutkan tujuan pembelajaran sebagai berikut:

1. Guru yang membuat desain intruksional memandang siswa sebagai partner yang memiliki asas emansipasi dari menuju kemandirian. Guru mrnyusun acara pembelajaran
2. Siswa memiliki latar pengalaman dan kemampuan awal dalam proses pembelajaran.
3. Tujuan pembelajaran dalam desain intruksional dirumuskan oleh guru berdasarkan pertimbangan-pertimbngan tertentu. Tujuan pembelajaran tersebut juga merupakan sasaran belajar bagi siswa menurut pandangan dan rumusan guru.
4. Kegiatan belajar-mengajar merupakan tindak pembelajaran guru di kelas. Tindakan pembelajaran tersebut menggunakan bahan belajar. Wujud bahan belajar tersebut adalah berbagai bidang studi di sekolah.
5. Proses belajar merupakan hal yang dialami oleh siswa, suatu respons terhadap segala acara pembelajaran yang diprogramkan oleh guru. Dalam proses belajar tersebut, guru meningkatkan kemampuan-kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotoriknya.
6. Perilaku siswa merupakan hasil belajar siswa. Perilaku teresbut dapat berupa prilaku yang tak dikehendaki dan yang di kehendaki. Hanya perilaku-perilaku yang dikenhendaki diperkuat. Penguatan perilaku yang dikehendaki tersebut dilakukan dengan pengulangan, latihan, *drill* atau aplikasi.
7. Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat eveluasi guru. Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak peniring. Kedua dampak tersbut bermanfaat bagi guru dan siswa.
8. Setelah siswa lulus, berkat hasil belajar, siswa menyusun program belajar sendiri. Dalam penyusunan program belajar sendiri terssbut, sedikit banyak siswa berlaku secara mandiri.

Dari segi guru, tujuan intruksional dan tujuan pembelajaran merupakan pedoman tindak mengajar dengan acuan berbeda. Tujuan intruksional (umum dan khusus) dijabarkan dari kurikulum yang berlaku di sekolah. Tujuan kurikulum sekolah tersebut dijabarkan dari tujuan pendidikan nasional yang terumus dalam Undang-Undang pendidikan yang berlaku. Sedangkan dari segi siswa, keberhasilan belajar siswa merupakan prasyarat bagi program belajar selanjutnyal. Keberhasilan belajar

siswa berarti “tercapainya” tujuan belajar, dengan demikian merupakan tercapainya tujuan intraksional dan sekigus tujuan belajar “perantara” bagi siswa. (Dimyati dan Mudjiono, 2015, hlm.22).

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Proses Pembelajaran

Mengacu pada beberapa pandangan tentang belajar seringkali dikemukakan bahwa masalah-masalah belajar tertentu dalam masalah-maslah belajar yaitu adanya faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran tersebut adapun faktor-faktor dalalam proses pembelajaran yaitu ada faktor intern maupun faktor ekstern.

Aunurrahman (2014, hlm. 178) menyebutkan beberapa faktor internal dan faktor eksternal yang mempengaruhi proses pembelajaran sebagai berikut:

Faktor internal

1. Ciri khas/karakteristik siswa, persoalan intern pembelajaran berkaitan dengan kondisi kepribadian siswa, baik fisik maupun mental
2. Sikap terhadap belajar, sikap adalah kecenderungan seseorang untuk berbuat. Sikap sesungguhnya berbeda dengan perbuatan, karena perbuatan merupakan implementasi atau wujud nyata dari sikap.
3. Motivasi belajar, motivasi di dalam kegiatan belajar merupakan kekuatan yang dapat menjadi tenaga pendorong bagi siswa untuk mendayagunakan potensi-potensi yang ada pada dirinya dan potensi di luar dirinya untuk mewujudkan tujuan belajar
4. Mengolah bahan belajar, mengolah bahan belajar dapat diartikan sebagai proses berfikirb seseorang untuk mengolah informasi-informasi yang diterima sehingga menjadi bermakna
5. Menggali hasil belajar, dalam kegitana pemebelajaran kita sering mendengar bahkan mengalami sendiri dimana kita merasakan kesulitan menggali kembali hasil belajar yang sebelumnya sudah ditemukan atau kita ketahui.
6. Rasa percaya diri, rasa percaya diri merupakan salah satu kondisi psikologi seseorang yang berpengaruh terhadap aktivitas fisik dan mentaldalam proses pembelajaran.
7. Kegiatan belajar, adalah prilaku seseorang yang telah tertanam dalam waktun yan relatife lama sehingga memberikan ciri dalam aktivitas belajar yang di lakukan.

Faktor eksternal

1. Faktor guru, dalam proses pembelajaran kehadiran guru masih menempati posisi penting, meskipun ditengah pesatnya kemajuan teknologi yang telah merambah kedunia pendidikan.
2. Lingkungan sosial (termasuk teman sebaya), sebagai mahluk sosial maka setiap siswa tidak mungkin melepaskan dirinya dari interaksi dengan lingkungan, terutama sekali teman-teman sebaya di sekolah.
3. Kurikulum sekolah, dalam rangkaian proses pembelajaran di sekolah, kurikulum merupakan panduan yang dijadikan guru sebagai kerangka acuan untuk mengembangkan proses pembelajaran.
4. Sarana dan parasarana, merupakan faktor yang turut memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

3. Definisi Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

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. Berhasil atau tidaknya seorang anak dalam pendidikan tergantung pada proses belajar yang dialami oleh anak tersebut. Prestasi adalah hasil belajar yang dicapai siswa ketika mengikuti dan mengerjakantugas dan kegiatan pembelajaran disekolah. yang. Tulus TU'U (2004, hlm. 75) mengatakan, penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembagkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.

Tulus TU'U (2004, hlm. 75) menjelaskan beberapa pengertian tentang prestasi belajar sebaagai berikut:

> Prestasi belajar siswa adalah hasil belajar yang dicapai siswa ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah.
> Prestasi belajar siswa tersebut terutama dinilai aspek kognitifnya karena bersangkutan dengan kemampuan siswa dalam pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesa dan evaluasi.
> Prestasi belajar siswa dibuktikan dan ditunjukan melalui nilai atau angka nilai dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap tugas siswa dan ulangan-ulangan atau ujian yang ditempuhnya.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat di simpulkan bahwa prestasi belajar kegiatan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang hasilnya dapat di lihat dari kegitan-kegitan pada saat pembelajaran ataupun dari ujian atau ulangan yang di tempuhnya. Horwad Kingsley (dalam Nana Sudjana, 2017, hlm. 22) mengatakan ada tiga macam hasil belajar yaitu: (a) keterampilan dan kebisaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Sedangkan Gegne (dalaam Nana Sudjana, 2017, hlm. 27) membagi lima kategori hasil belajar yaitu: (a) informasi verbal (b) keterampilan intelektual (c) stategi kogntif (d) sikap (e) keteramiln motoris.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Setiap aktivitas yang dilakukan oleh seseorang tentu ada faktor yang mempengaruhinya, baik yang cenderung mendorong maupun menghambat. Demikian juga yang dialami dalam belajar. Howard Gardner (dalam tulus TU'U, 2004, hlm. 76) mengatakan, kecerdasan seseorang tidak tunggal berupa kecerdasaan rasional (IQ). Sudah didasari bahwa kecerdasan ternyata jamak, lebih dari satu. Artinya dapat kecerdasaan seseorang berbeda dengan orang lain. Dan kecerdasan terdiri dari tujuh macam kecerdasaa, yakni musik, olah tubuh (*body kines-thetic*), logika matematis, bahasa, ruangan (special), interpersonal dan intrapersonal.

Jadi, guru perlu memperhatikan siswa dalam kegiatan belajar agar padat membedakan siswa yang menjol dalam bidang tertentu, tetapi lemah dalam bidang lain. Hal tersebut agar guru dapat menilai dalam proses kegiatan belajar.

Bobbi DePorter (dalam tulus TU'U, 2004, hlm. 77) mengatakan, Orang belajar 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan didengar, 70% dari apa yang dikatakan, dan 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan.. Kalau demikian, stategi pembelajaran yang lebih memberi hasil yang baik bagi siswa adalah pembelajaran yang banyak melibatkan siswa berfikir, berbicara, berargumentasi, dan mengutarakan gagasan-gagasannya. Sebaliknya hasil belajar akan rendah apabila siswa hanya pasif dan menjadi pendengar ceramah guru denggan metode monolognya.

Berdasarkan faktor-faktor dalam keberhasilan siswa mecapai hasil belajar yang baik terdiri dari: "kecerdasaan, bakal, minat dan perhatian, motif, kesehatan, cara

belajar, lingkungan keluarga, lingkungan pergaulan, sekolah dan sarana pendukung belajar". Merson U. Sangalang (dalam tulus TU'U, 2004, hlm. 78).

Kartini Kartono (dalam tulus TU'U, 2004, hlm. 78) menyatakan, ada beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa.

1. Faktor kecerdasan. Dalam Macmillan Dictionary, kata intelligence (kecerdasaan) diberi arti sebagai *Ability to Learn From experience, to solve problem rationally, and to modify behavior with changes in environment, faculty of understanding and reasoning*. Biasanya kecedasan hanya dianggap sebagai kemampuan rasional matematis. Rumusan diatas menunjukan kecerdasaan menyangkut kemampuan yang luas, tidak hanya kemampuan rasional memahami, mengerti, memecahkan problem, tetapi termasuk kemampuan mengatur perilaku berhadapan dengan lingkungan yang berubah dan kemampuan belajar dalam pengalaman.
2. Faktor bakat. Bakat adalah kemampuan yang ada pada seseorang yang dibawanya sejak lahir, yang diterima sebagai warisan dari orang tuanya. Bagi seorang siswa bakat bisa berbeda dengan siswa lain. Bakat-bakat yang dimiliki siswa tersebut apabila diberikan kesempatan dikembangkan dalam pembelajaran, akan mencapai prestasi yang tinggi.
3. Faktor minat dan perhatian. Minat adalah kecenderungan yang besar terhadap sesuatu. Perhatian adalah melihat dan mendengar dengan baik dan teliti terhadap sesuatu. Minat dan perhatian biasnya berkaitan erat. Apaila seorang siswa menaruh minat dan perhatian pada satu pelajaran tertentu, biasnya cenderung untuk memperhatikan dengan baik. Minat dan perhatian yang tinggi pada mata pelajaran akan memberi dampak yang baik bagi prestasi belajar siswa.
4. Fakor motif adalah dorongan yang membuat seseorang berbuat sesuatu. Motif selalu mendasari dan mempengaruhi setiap usaha serta kegiatan seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam belajar, kalau siswa mempunyai motif yang baik dan kuat, hal ini akan memperbesar usaha dan kegiatannya mencapai prestasi yang tinggi.
5. Faktor cara belajar. Keberhasilan studi siswa dipengaruhi juga oleh cara belajar siswa. Cara belajar efisien sebagai berikut.
    a. Berkonsentrasi sebelum dan pada saat belajar.

b. Segera mempelajari kembali bahan yang telah diterima.
c. Membaca dengan teliti dan baik bahan yang sedang di pelajari, dan berusaha menguasainya dengan sebaik-baiknya.
d. Mencoba menyelesaikan dan melatih mengerjakan soal-soal.

6. Faktor lingkungan keluarga. Sebagian waktu sorang siswa berada di rumah. Orang tua dan adik-kakk siswa adalah orang yang paling dekat dengan dirinya. Oleh Karena itu, keluarga merupakan salah satu potensi yang besar dan positif memberi pengaruh pada prestasi siswa.
7. Faktor sekolah, selain keluarga, sekolah adalah lingkungan kedua yang berperan besar memberi pengaruh pada prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, sekolah merupakan lingkungan pendidikan yang sudah berstruktur, memiliki sitem dan organisasi yang baik bagi penanaman nilai-nilai etika, moral, mental, spiritual, disiplin dan ilmu pengetahuan.

Dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar bukan saja di pengaruhi oleh siswa tetapi juga oleh faktor dari luar diri siswa. Pada dasarnya sasaran belajar merupakan konsep penting dalam proses pembelajaran. Secara teoritis sasaran pembelajaran mencankup tiga aspek yaitu mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Namun dalam kenyataan hal itu bukanlah suatu hal yang terpisahkan sama sekali. Maka dari itu tidak tertutup kemungkinan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Namun dalam kennyataan hal itu bukanlah suatu hal yang terpisah sama sekali. Maka dari itu tidak tertutup kemungkinan untuk mengembangakan aspek-aspek tersebut secara bersama-sama dalam suatu proses pembelajaran.

Kartini Kartono (dalam tulus TU'U, 2004, hlm. 82) menyatakan, faktor yang menghambat prestasi belajar siswa sebagai berikut:

1. Faktor penghambat dari dalam
   a. Faktor kesehatan. Siswa yang keshatannya sering terganggu menyebabkan menyebabkan banyak waktunya untuk beristirhat. Hal ini membuatnya tertinggal pelajaran. Prestasi siswa ini kemungkinan belum dapat optimal.
   b. Faktor kecerdasan. Siswa yang tingkat kecerdasaannya rendah akan menyebabkan kemampuan mengikuti kegiatan pembelajaran agak lambat. Hal

yang dicapainya pun belum sampai optimal. Selain itu kecerdasaan sangat mempengaruhi cepat/lambatnya kemajuan belajar siswa.

c. Faktor perhatian. Pethatian disini terdiri dari perhatian dalam belajar di rumah dan di sekolah. Perhatian yang kurang memadai tersebut akan berdampak kurang baik bagi hasil pembelajaran.
d. Faktor minat. Minat adalah kecenderunga yang tinggi terhadap sesuatu. Apabila pembelajaran yang dikembangkan oleh guru tidak menimbulkan minat siswa. Atau siswa sendiri tidak mengembangkan minat dirinya dalam pembelajaran. Hal ini akan membuat siswa tidak belajar dengan sungguh-sungguh. Dan hasil belajar tidak optimal.

2. Faktor penghambat dari luar meliputi sebagai berikut.
   a. Faktor keluarga. Faktor ini dapat berupa faktor orang tua. Misalnya cara orang tua mendidik anak kurang baik, teladan yang kurang , hubungan keluarga dan orang tua yapng kurang baik. Kemudian faktor Susana rumah.
   b. Faktor sekolah. Faktor sekolah terdiri daari faktor metode pembelajaran misalnya, metode yang di pakai guru kurang menarik dan membosankan siswa. Faktor hubungan guru dengan murid kurang dekat. Hal itu akan menggangu hasil belajar siswa.
   c. Faktor disiplin sekolah. Bila disiplin sekolah kurang mendapat perhatian mempunyai pengaruh tidak baik pada proses belajar anak. Misalnya, siswa tidak disiplin dibiarkan, siswa yang disiplin dibiarkan juga. Akan timbul rasa ketidak adilan pada para siswa.
   d. Faktor masyarakat. Faktor media massa, misalnya acara televise, radio, majalah, dapat menggangu waktu belajar. Faktor teman gaul yang kurang baik . hal tersebut merupakan yang paling banyak merusak prestasi belajar dan prilaku siswa.
   e. Faktor lingkungan tetangga. Misalnya banyak pengangguran, berjudi, mencuri, minum-minuman, cara berbicara kurang sopan. Lingkungan seperti itu dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

f. Faktor aktivitas organisasi. Bila siswa sangat potensional banyak aktivitas organisasi, selain dapat menjunjung hasil belajar dapat juga mengganggu hasil belajar apabila siswa tidak mengatur waktu dengan baik.

Dapat di simpulkan bahwa faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa seperti metode belajar, orang tua, lingkungan sekolah, lingkungan tetanggaa sangat berdampak kepada prestasi yang di peroleh oleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

c. Jenis-Jenis Prestasi Belajar

Emrizal Amri (dalam yani setyowati, 2002, hlm.22) mengemukakan, ada tiga jenis prestasi belajar, yaitu:

1. Total prestasi belajar, yaitu tingkat keberhasilan siswa dalam belajar secar keseluruhan. Prestasi ini mencerminkan kemampuan siswa untuk meningkatkan kemabali fakta-fakta dan konsep-konsep serta memahami hubungan antara suatu fakta dengan yang lainnya, suatu konsep dengan konsep lainnya, maupun mengerti kaitan antara fakta dan fakta lain. Hal tersebut dideteksi melalui tingkat kecepatan siswa menjawab seluruh pertanyaan dalam setiap unit pelajaran yang telah dibahas
2. Prestasi belajar mengingat fakta dan konsep, yaitu tingkat keberhasilan siswa mempelajari suatu mata pelajaran, khususnya dalam aspek mengingat fakta dan konsep. Prestasi ini adalah cerminan dari kemampuan siswa untuk mengingat kembali. Hal ini diukur melalui menjawab pertanyaan yang besifat factual.
3. Prestasi belajar memahami fakta dan konsep, yaitu keberhasilan siswa mempelajari suatu mata pelajaran khusunya dalam aspek pemahaman fakta dan konsep. Ini dicerminkan melalui kemampuan siwa memahami.

Berdasarkan penjelasan diatas tentang jenis-jenis prestasi belajar selalu mengingat atau memahami fakta dan konsep tentang apa yang akan di pelajarinya pada saat proses pembelajaran.

Sudjana (2017, hlm. 35) mengatakan, ada dua jenis tes yang di bahas dalam bukunya yaitu:

> Tes uraian atau tes esai daan tes objektif. Tes uraian terdiri dari uraian bebas, uraian terbatas, dan uraian berstruktur. Sedangkan tes objektif terdiri dari beberapa bentuk, yakni bentuk pilihan benar salah-salah, pilihan berganda

dengan berbagai variansinya, menjodohkan, dan isian pendek atau melengkapi. Setiap jenis tes dijelaskan konsep-konsepnya, jenis atau bentuk-bentuknya, cara penyusunannya, kelebihan dan kekurangannya, pemeriksaan dan cara skoringnya, termasuk contoh-contohnya.

Bloom (dalam Dimyanti dan Mudjiono, 2015, hlm. 26-27) mengklasifikasi prestasi belajar dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

Prestasi belajar dalam ranah kognitif terdiri dari enam katagori yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis,dan evaluasi.

1. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingtan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Hubungan antara fakt dan konsep mata pelajaran. Hal ini dideteksi melalui keberhasilan menjawab tes dalam aspek pemahaman. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, atau metode.
2. Pemahaman, mencangkup kemampuan mengkap arti dan makna tentang hal yang telah di pelajari.
3. Penerapan, mencangkup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk mnghadapi masalah yang nyata dan baru, misalnya menggunakan prinsip.
4. Analisis, mencangkup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik, misalnya mengurangui masalah menjadi bagian yang lebih kecil.
5. Sinteis, mencangkup kemampuan membentuk suatu pola baru, misalnya menjadi bagiann yang lebih kecil.
6. Evaluasi, mencangkup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertnetu, misalnya kemampuan menilai hasil karangan.

Keenam jenis perilaku diatas bersifat hierarkis, artinya perilaku pengetahuan tergolong rendah, dan perilaku evaluasi tergolong tertinggi. Ranah afektif terdiri dari lima perilaku, yaitu penerimaann, partisipasi, penilaian dan penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup.

Ranah afektif (Krathwohl & Bloom, dkk.) terdiri dari lima prilaku-prilaku sebagai berikut:

1. Penerimaan, yang mencangkup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut. Misalnya kemampuan mengakui adanya perbedaan-perbedaan.
2. Partisipasi, yang mencangkup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berprtisipasi dalam suatu kegiatan. Misalnya, memenuhi aturan, dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
3. Penilaian dan penentuan sikap, yang mencangkup menerima suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap. Misalnya menerima suatu pendapat orang lain.
4. Organisasi, yang mncangkup kemmpuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup. Misalnya, menempatkan nilai dalam suatu skala dan dijadikan pedoman bertindak sacara bertanggung jawab.
5. Membentuk pola hidup, yang mencangkup kemampuan menghayati nilai dan membentuk menjadi pola nilai kehidupan pribadi. Misalnya kemampuan mempertimbangkan dan menunjukan tindakan yang berdisiplin.

Kelima jenis perilaku tersebut tampak mengandung tumpang tindih dan juga berisi kamampuan kognitif. Keliman jenis perilaku tersebut bersifat hierarkis.

Ranah psikomotor (simpson) terdiri dari tujuh jenis perilaku.

1. Persepsi, yang mencangkup kemampuan memilah-milahkan (mendeskriminasikan) hal-hal secara khas, dan menyadari adanya perbedaan yang khas tersebut. Misalnya, pemilihan warna, angka enam dan Sembilan, huruf b dan d.
2. Kesiapan, yang mencangkup kemampuan penempatan diri dalam keadaan dimana akan tejadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan. Kemampuan ini mencangkup jasmani dan rohani. Misalnya, posisi star lomba lari.
3. Gerakan terbimbing, mencangkup kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh, atau gerakan peniruan. Misalnya, meniru gerak tari membuat lingkaran di atas pola.
4. Gerakan yang terbiasa, mencangkup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh. Misalnya, melakukan lompat tinggi dengan tepat.

5. Gerakan kompleks, yang mencangkup kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan yang terdiri dari banyak tahap, secara lancar, efisien, dan tepat. Misalnya, bongkar-pasang peralatan secara tepat.
6. Penyesuaian pola gerakan, yang mencangkup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerik dengan persyaratan khusus yang berlaku. Misalnya, keterampilan bertanding.
7. Kreativitas, mencangkup kemampuan melahirkan pola gerak-gerak yang baru atas dasar prakara sendiri. Misalnya, kemampuan membuat tari kreasi baru.

Ketujuh jenis perilaku tersebut mengandung urutn taraf keterampilan yang berangkai. Kemampuan tersebut merupakan urutan fase-fase dalam proses belajar motorik.

Berdasasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam prestasi belajar terdapat jenis-jenis prilaku yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran untuk menentuka prestasi belajar siswa.

4. Definisi Mata Pelajaran PPKn

a. Pengertian Mata Pelajaran PPKn

Istilah *civics* merupakan konsep yang bukan berasasal dari Negara kita, melainkan dari bangsa Yunani. Pengertian ilmu kewarganegraan *(civics)* tersebut dapat ditelaah dari istilah *civics*, yang secara etimologis berasal latin yaitu *civicus* yang diartikan *citizen* atau penduduk dari sebuah kota *(polis). Civics* mulanya hanya membahas *"government"* atau pemerintahan saja, namun sejalan dengan perkembangan masyarakat yang tidak puas dalam hal ini, muncul gerakan *community civic* pada tahun 1907 yang di pelori oleh W.A. (Sri Wuryan, 2014, hlm.5)

Sri Wuryan (2014, hlm. 6) mengatakan, Sejalan dengan gerakan *community civics*, timbul pula gerakan *civic education* atau di kenal dengan *civic education movement* yang di pelopori oleh Howard Wilson. Adapun ciri-ciri yang menandai munculnya gerakan *civic education* tersebut adalah:

a. *Civic Education* meliputi seluruh program dari sekolah.
b. *Civic Education* meliputi berbagai macam kegiatan macam kegiatan mengajar, yang dapat menumbuhkan hidup dan tingkah laku yang lebih baik dalam masyarakat demokratis.

c. *Civic Education* termasuk pula hal-hal yang menyangkut pengalaman, kepentingan masyarakat, pribadi, dan syarat-syarat objektif hidup bernegara.

National Council for Social Studies (NCSS) (dalam Sri Wuryan, 2014, hlm. 6) mejelaskan pengertian *civic education*:

> *Citizenship Education is a process comprissing all the positive influence which are intended to shape a citizens view to this role in society. It comes powerly from formal schooling psrtly from parental influence and partly from learning outside the classroom and the home. Through citizenship education, our youth are helped to again understanding of our national ideals, the common good and the process of self government.*

Berdasarkan penjelasan di atas pendidikan kewarganegaraann yaitu Pendidikan Kewarganegaraan adalah proses yang mengkompensasi semua pengaruh positif untuk membentuk pandangan warga terhadap peran dalam masyarakat. Pengaruh positif tersbut muncul dari pendidkikan sekolah, pendidikan rumah, pedidikan diluar kelas dan sekolah. Melalui pendidikan kewarganegaraan, generasi muda dapat memahami cita-cita nasional, kebaikan bersama dan proses pemerintahan sendiri.

Menurut Cholisin (dalam Yugo Hariangga, 2014, hlm. 30) mengatakan, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Merupakan media pengajaran yang meng-Indonesiakan para siswa secara sadar, cerdas, dan penuh tanggung jawab. Karena itu, program PPKn memuat konsep-konsep umum ketatanegaraan, politik dan hukum negara, serta teori umum yang lain yang cocok dengan target tersebut.

b. **Tujuan Mata Pelajaran PPKn**

Tujuan umum mata pelajaran PPKn adalah mendidik warga negara agar mejadi warga negara yang baik, yang dapat dibukrikan dengan warga negara yang patriotik, toleran, setia terhadap bangsa dan negara, beragama, demokratis, dan Pancasila sejati. Selain tujuan umum, adapun tujuan khusus mata pelajaran PPKn yaitu membina moral yang diharapkan dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu perilaku yang memancarkan iman dan takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat yang terdiri dari berbagai golongan agama, ras, dan suku, perilaku yang bersifat kemanusiaan yang adil dan beradab, perilaku yang mendukung kerakyatan yang mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan perseorangan dan

golongan sehingga perbedaan pemikiran pendapat ataupun kepentingan diatasi melalui musyawarah mufakat, serta perilaku yang mendukung upaya untuk mewujudkan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Branson (dalam Yugo Hariangga, 2014, hlm. 32) mengatakan, tujuan *civic education* adalah "partisipasi yang bermutu dan bertanggung jawab dalam kehidupan politik dan masyarakat baik tingkat lokal, negara bagian, dan nasional".

Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Depdiknas (2006, hlm. 49) adalah untuk memberikan kompetensi sebagai berikut:

a. Berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu Kewarganegaraan.
b. Berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat di Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Dari penelitian terdahulu, penulis tidak menemukan penelitian dengan judul yang sama seperti judul penelitian penulis. Namun penulis mengangkat beberapa referensi dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian penulis, berikut merupakan penelitian berupa beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis:

1. Nama : Risna Firnawati, 2014

   Judul Skripsi : *Pengaruh penggunaan smartphone terhadap pemenuhan sumber belajar pembelajaran PKN*

   Lokasi Penelitian : SMA Negeri 22 Bandung

   Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan smartphone terhadap pemenuhan sumber pembelajaran PKN peneliti menggunakan studi korelasional. Diharapkan setelah penelitian ini di lakukan peneeliti dapat mengetahui

berpengaruh apa tidak dengan menggunakanya smartphone dalam pemenuhan sumber belajar tersebut. Dengan hasil penelitian: Nilai KD yang diperoleh adalah 0,165 yang dapat ditafsirkan bahwa intensitas penggunaan smartphone memiliki pengaruh kontribusi sebesar 16,5 % terhadap pemenuhan sumber pembelajaran PKn dan 83,5 % lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar identitas penggunaan smartphone.

Perbedaan peneliti terdahulu dengan penelitian yang aan dilakukan yaitu: penelitian yang dilakukan Risna Firmawati menggunakan variabel X pengaruh penggunaan smartphone dan variabel Y pemenuhan sumber pembelajaran PKn sedangkan variabel yang diteliti penulis adalah peranan teknologi smartphone dalam proses pembelajaran (X) dan terhadap prestasi belajar siswa (Y)

2. Nama : Fitri Oktaria Nengsih, 2013

   Judul Skripsi : *Pengaruh Penggunaan Media Elektronik Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Akuntansi Di Sma Pasundan 1 Bandung*

   Lokasi Penelitian : SMA Pasundan 1 Bandung

   Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data dan mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media elektronik terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas XI IPS C3 SMA Pasundan 1. Dengan hasil penelitian menunjukan bahwa pengaruh media elektronik berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar sebesar 0,542. Dari hasil hasil penelitian secara parsial diperoleh nilai dari hasil perhitunn angka uji validitas untuk setiap butir soal angket menunjukan hasil variabel X dan Y memiliki tingkat kevalidan yang sangat kuat/tinggi juga diperoleh angka reliabelitas untuk variabel X sebesar 0,658 dan variabel Y sebesar 34,389 itu berarti reliabelitas variabel X dan variabel Y memiliki tingkat reliabelitas yang sangat kuat atau tinggi.

   Jadi hasil penelitiannya denan adanay penggunaan media elektronik yang sesuai dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Dan sangat berdampak terhadap proses pembelajaran yang sudah di lakukan.

3. Nama : Arli Lukman Hakim, 2014

   Judul Skripsi : *Penerapan Multi Media Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pkn Tentang Persamaan Kedudukan Warga Negara*

   Lokasi Penelitian : SMA Negeri 1 Nagreg Kabupaten Bandung

Hasil penelitian menunjukan bahwa sebagian besar siswa kelas X-1 SMA Negeri 1 Nagreg Kabupaten Bandung sangat menyukai di terapkannya metode pembelajaran multi media. Dengan metode pembelajaran multi media untuk meningkatkan hasil belajar siwa yang terlihat dari prestasi belajar siswa, dari perolehan nilai tindak awal memperoleh presentase 48,61 siklus I 74%, siklus II 82% dan siklus III 92%.

Jadi hasil penelitian di SMA Negeri 1 Nagreg Kabupaten Bandung meningkat dengan Penerapan Multi Media Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam proses pembelajaran.

Analisis hasil penelitian terdahulu diatas yaitu meningkatnya prestasi siswa dalam menggunakan multi media maupun media elektronik yang digunakan pada saat proses pembelajaran. Sehingga peneliti bisa mengetahui bahwa dengan digunakan multi media ataupun media elektronik prestasi siswa bisa meningkat.

Peneliti setuju dengan penelitian terhadulu di atas karna dalam menggunakan berbagai macam teknologi dalam proses pembelajaran akan meningkat dalam prsetasi belajarnya. Peneliti akan melanjutkan kembali tentang penelitian yang sudah di lakukan sebelum-sebelumnya tentang penggunaan teknologi smartphone dalam proses pembelajaran

C. Kerangka Pemikiran

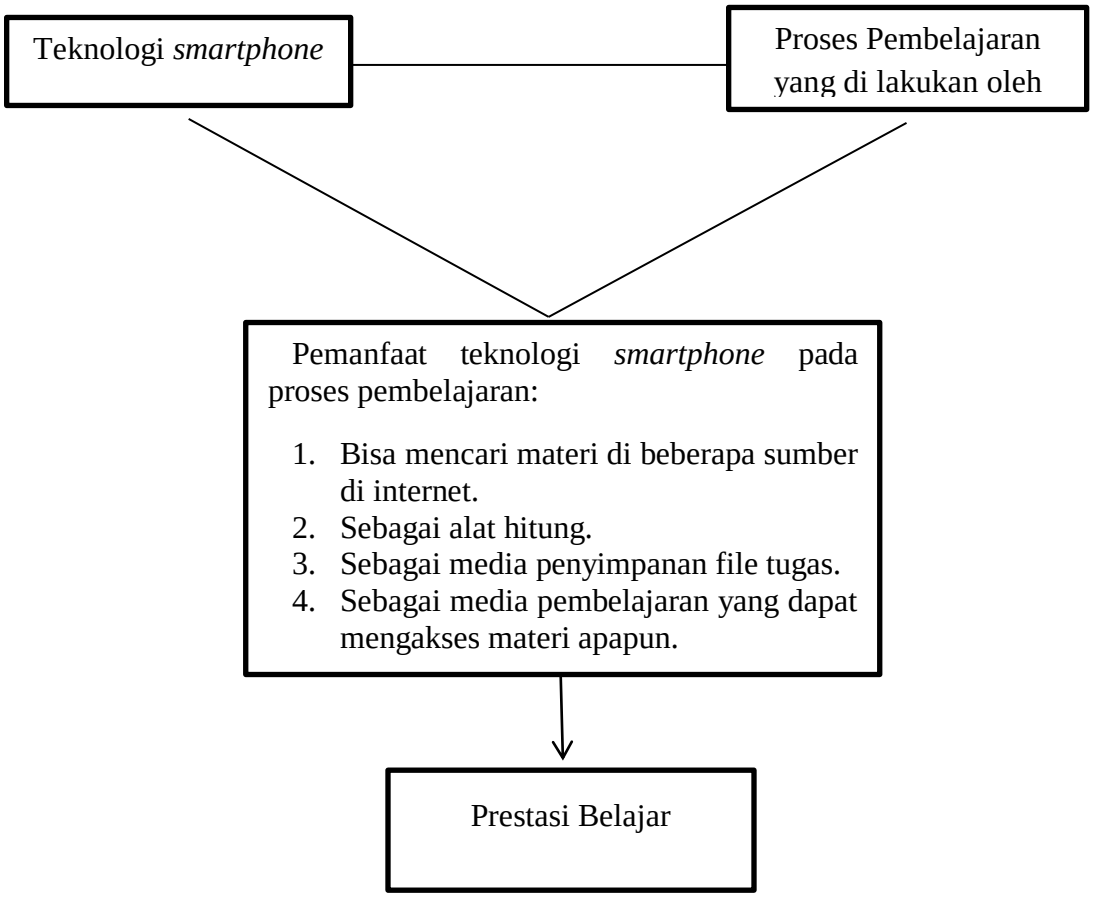
Smartphone di artikan dalam bahasa Indonesia berarti telepon pintar. Gary (dalam Risna Firnawati, 2014, hlm. 9) mengatakan "telepon yang internet-enebiel yang biasanya menyediakan fungsi Personal Digital Assistant (PDA) seperti kelender, buku, agenda, buku alamat, kalkuator, dan catatan"

Berdasarkan manfaat *smartphone* yang sudah di jelaskan diatas, maka dengan adanya *smartphone* telah membuka wawasan dan cakarawala baru yang dapat menjembatani dunia maya dengan dunia nyata. Teknologi sendiri mempunyai fitur yang sangat menarik yang mampu menghipnotis para penggunanya. *Smartphone* sendiri menghubungan dengan konektivitas dengan internet setiap saat dimanapun anda berada. Hanya dengan satu perangkat banyak kegiatan yang bisa dilakukan. Mulai dari sebagai sumber pembelajaran, mengerjakan tugas sekolah, mengirim *E-mail*, *chatting* dan bermain *game online*. Serta

mengakses jejaring sosial menjadi aktivitas rutin yang dilakukan melalui *smartphone* atau ponsel cerdas.

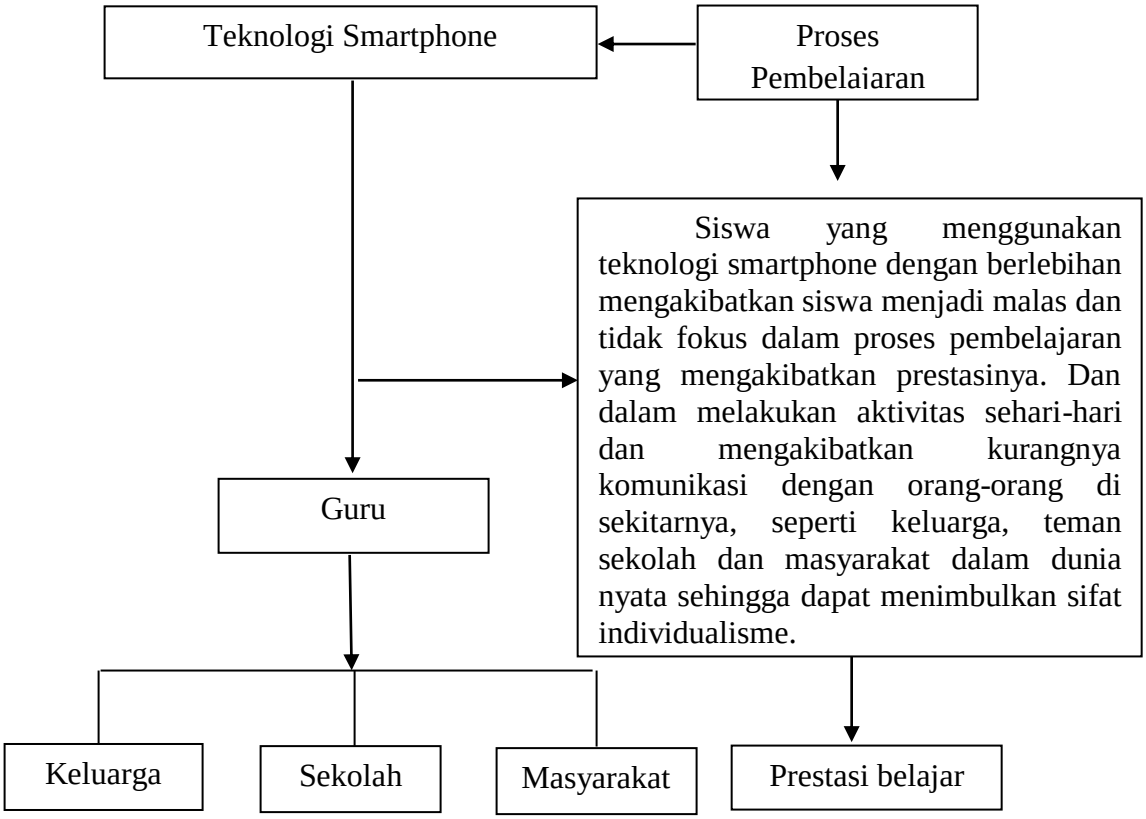
Teknologi *smartphone* yang digunakan secara berlebihan khususnya oleh siswa dapat menimbulkan dampak negatif bagi prestasi belajar siswa seperti akan mengakibatkan siswa menjadi malas dalam melakukan aktivitasnya sehari-hari dan kurangnya komunikasi dengan orang-orang sekitarnya di dunia maya, sehingga akan menibulkan sifat individualis pada diri siswa.

Faktor yang melatar belakangi perubahan prestasi belajar pada siswa adalah kurangnya pengawasan dan pembatasan siswa dalam menggunakan teknologi *smartphone* oleh orang tua dan guru.



Gambar 2.1

kerangka Pemikiran



Gambar 2.2

Paradigma Penelitian

D. Asumsi & Hipotesis Penelitian atau Pertanyaan penelitian

1. Asumsi

Dalam dunia pendidikan sedang digulirkan Kurikulum terbaru, yaitu Kurikulum 2013. Yang menuntut siswa menuntut siswa aktiv dalam proses pembelajaran dari mulai mencari sumber sendiri, memecahkan masalah dan sebagainya, dengan di bolehkannya siswa menggunakan teknologi *smartphone* dalam proses pembelajaraan akan memudahkan siswa dalam mencari materi-materi dalam proses pembelajaran tersebut.

Akan tetapi siswa sebagian siswa menyalah gunakan penggunaan teknologi *smartphone* dalam proses pembelajaran tersebut seharusnya mencari sumber-sumber pelajaran di *intenet* akan tetapi mereka membuka membuka situs-situs yang tidak penting ataupun membuka sosial media, main *game online* dan sebagainnya. Dan dampak terlalu sering menggunakan teknologi *smartphone* akan mengakibatkan siswa menjadi malas dan tidak fokus dalam proses pembelajaran dan dalam melakukan aktivitas sehari-hari dan mengakibatkan kurangnya komunikasi dengan orang-orang di sekitarnya, seperti keluarga, teman sekolah dan masyarakat dalam dunia nyata sehingga dapat menimbulkan sifat individualisme.

Berdasarkan kerangka pemikiran sebagaimana diuraikan diatas maka penulis menetapkan beberapa asumsi atau anggapan dasar terhadap penelitian yang akan penulis lakukan. Asumsi merupakan pandangan sementara atau anggapan dasar terhadap penelitian yang akan penulis lakukan. Adapun anggapan asumsi yang penulis tetapkan adalah :

a. Kurang kesadaran siswa terdapat penggunaan teknologi *smartphone* pada saat proses pembelajaran.
b. Kurangnya pengawasan guru terhadap pengguan teknologi *smartphone* yang berlebihan dalam proses pembelajaran sehingga siswa bermasalah dengan prestasi belajarnya.
c. Adanya kendala dalam proses pembelajaran jika tidak menggunakan teknologi *smartphone*.

2. Hipotesis

Berdasarkan asumsi diatas, jika peranan teknologi *smartphone* berpengaruh dalam proses pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa sebagai berikut:

a. Jika siswa menyadari dampak yang berlebihan dalam menggunakan teknologi *smartphone* pada saat pembelajaran, maka siswa akan mengurainya penggunaan teknologi *smartphone* pada saat proses pembelajaran.
b. Jika peran guru terhadap pengguan teknologi *smartphone* lebih di perhatikan lagi, maka peserta didik akan mengurangi dalam penggunaan *smartphone* pada saat pembelajaran sehingga tidak bermasalah dengan prestasi belajarnya.
c. Jika kendala yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran langsung di tangani, maka peserta didik akan mengalami perubahan dalam proses pembelajaran.