

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN, DAN PROPOSISI**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

Perkembangan dunia pendidikan dari waktu ke waktu, baik dilihat dari sudut perkembangan teknologi dan metode belajar yang baru, harus menjadi perhatian institusi pendidikan dan respon yang baik dari institusi pendidikan. Teknologi merupakan penggerak dan menjadi salah satu penentu kesuksesan suatu institusi pendidikan dalam membuat mahasiswa meraih prestasi tertinggi, karena pentingnya teknologi dalam kemajuan prestasi mahasiswa maka perlu mendapat perhatian yang khusus dari pimpinan institusi pendidikan.

Dalam kajian pustaka ini penulis mengumpulkan data-data dari berbagai sumber baik itu berupa buku-buku Manajemen Sumber Daya Manusia, jurnal-jurnal, dan dari teori-teori yang penulis dapatkan dari hasil semasa kuliah.

##### **2.1.1 Pengertian Manajemen**

Manajemen merupakan alat untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Manajemen yang baik akan memudahkan terwujudnya tujuan perusahaan, karyawan, dan masyarakat. Dengan manajemen, daya guna dan hasil guna unsur-unsur manajemen dapat ditingkatkan.

Adapun pengertian manajemen menurut para ahli adalah sebagai berikut:

Menurut George R. Terry dalam Affifudin (2013:5) manajemen adalah:

“Suatu proses khas yang terdiri atas tindakan-tindakan perencanaan, pengorganisasian, pergerakan, dan pengendalian yang dilakukan untuk menentukan serta mencapai sasaran yang telah ditentukan melalui pemanfaatan sumber daya manusia dan sumber daya lainnya”.

Pengertian lain dikemukakan oleh T. Hani Handoko (2013:10) yang menyatakan bahwa :

“Bekerja dengan orang-orang untuk menentukan, menginterpretasikan dan mencapai tujuan-tujuan organisasi dengan pelaksanaan fungsi-fungsi perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), penyusunan personalia atau kepegawaian (*staffing*), pengarahan dan kepemimpinan (*leading*) dan pengawasan (*controlling*)”.

Sedangkan menurut Jan Kotter (2014:8) manajemen adalah:

“Manajemen adalah serangkaian proses yang dapat membuat sistem teknologi yang rumit dari orang-orang dan berjalan dengan lancar. Aspek yang paling penting dari manajemen meliputi perencanaan, penganggaran, pengorganisasian, pegawai, pengendalian, dan pemecahan masalah”.

Menurut Hasibuan (2013:2) mendefinisikan manajemen sebagai ilmu dan seni mengatur proses pendayagunaan sumber daya lainnya secara efisien, efektif, dan produktif merupakan hal yang paling penting untuk mencapai suatu tujuan

Berdasarkan pengertian dari manajemen di atas, maka dapat disimpulkan bahwa manajemen adalah ilmu dan seni yang mengatur pemanfaatan sumber daya manusia dan sumber daya lainnya dalam pelaksanaan dan fungsi-fungsi manajemen untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Selanjutnya definisi manajemen pendidikan menurut Knezevich (2014:49), yang menyebutkan bahwa:

“Manajemen pendidikan merupakan sekumpulan fungsi untuk menjamin efisien dan efektivitas pelayanan pendidikan, melalui perencanaan, pengambilan keputusan, perilaku kepemimpinan, penyiapan alokasi

sumber daya manusia, stimulus dan koordinasi personal, penciptaan iklim organisasi yang kondusif, serta penentuan pembinaan fasilitas untuk memenuhi kebutuhan siswa”.

Berdasarkan pengertian dari para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa manajemen adalah proses mendesain lingkungan dengan cara bekerja sama untuk mencapai tujuan. Proses desain dalam manajemen yang dimaksud adalah perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, dan pengendalian melalui pemanfaatan sumber daya dan sumber-sumber lainnya secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan dari organisasi.

### **2.1.2 Fungsi-fungsi Manajemen**

Fungsi manajemen adalah elemen-elemen dasar yang akan selalu ada dan melekat di dalam proses manajemen yang akan dijadikan acuan oleh manajer dalam melaksanakan kegiatan untuk mencapai tujuan.

Menurut Handoko (2013 : 23), fungsi manajemen terdiri dari *planning*, *organizing*, *staffing*, *leading*, dan *controlling*.

#### **1. *Planning***

Rencana-rencana yang dibutuhkan untuk memberikan kepada organisasi, tujuan-tujuannya, dan menetapkan prosedur terbaik untuk pencapaian tujuan-tujuan itu.

#### **2. *Organizing***

Setelah para manajer menetapkan tujuan-tujuan dan menyusun rencana-rencana atau program-program untuk mencapainya, maka mereka perlu merancang dan mengembangkan suatu organisasi yang akan dapat melaksanakan

berbagai program tersebut secara sukses. Maka dari itu perencanaan sangatlah penting bagi sebuah organisasi untuk mencapai target dari organisasi tersebut.

### 3. *Staffing*

*Staffing* adalah penarikan, latihan, dan pengembangan, serta penempatan dan pemberian orientasi para karyawan dalam lingkungan kerja yang menguntungkan dan produktif.

### 4. *Leading*

Sesudah rencana dibuat, organisasi dibentuk dan disusun personalianya, langkah berikutnya adalah menugaskan karyawan untuk bergerak menuju tujuan yang telah ditetapkan

### 5. *Controlling*

Semua fungsi terdahulu tidak akan efektif tanpa fungsi pengawasan (*controlling*). Pengawasan (*controlling*) adalah penemuan dan penerapan cara dan peralatan untuk menjamin bahwa rencana telah dilaksanakan sesuai dengan yang telah ditetapkan

## **2.1.3 Pengertian Manajemen Sumber Daya Manusia**

Manajemen sumber daya manusia (MSDM) merupakan bidang strategis dari organisasi. Manajemen sumber daya manusia harus dipandang sebagai perluasan dari pandangan tradisional untuk mengelola orang secara efektif dan untuk itu membutuhkan pengetahuan tentang perilaku manusia dan kemampuan mengelolanya.

Menurut Malayu S. P. Hasibuan (2016:10) manajemen sumber daya manusia adalah ilmu dan seni mengatur hubungan dan peranan tenaga kerja agar efektif dan efisiensi membantu terwujudnya tujuan perusahaan, karyawan, dan masyarakat.

Edwin B. Flippo yang diterjemahkan oleh Malayu Hasibuan (2016:11), menyatakan bahwa:

“manajemen sumber daya manusia adalah suatu proses perencanaan, pengorganisasian, pengarahan dan pengawasan atas fungsi pengadaan, pengembangan, pemberian kompensasi, pengintegrasian, pemeliharaan dan pemutusan sumber daya manusia agar tujuan-tujuan individu, organisasi, dan masyarakat bisa tercapai”

Berdasarkan definisi para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa manajemen sumber daya manusia pada intinya adalah bagaimana mengelola sumber daya manusia agar pemanfaatannya lebih optimal untuk mencapai berbagai tujuan perusahaan.

#### **2.1.4 Sejarah Perkembangan Teknologi**

Noegroho (2014) mengatakan bahwa perkembangan teknologi dari waktu ke waktu mengalami perubahan yang signifikan. Perkembangan teknologi terlihat jelas bahwa sebelum adanya *gadget* atau teknologi canggih banyak media komunikasi yang ada dan digunakan oleh masyarakat. Media komunikasi itu seperti media cetak, radio, film, televisi, komputer, sistem TV kabel, satelit dan sebagainya, dan telah diadopsi dan masuk ke seluruh penjuru dunia. Perkembangan peralatan komunikasi telah ada sejak jaman pra-sejarah dengan menggambar di gua-gua sekitar 22.000 tahun sebelum masehi.

Datangnya teknologi komunikasi baru, ditandai dengan meningkatnya jumlah dan berbagai macam teknologi yang berbasis pada teknologi elektronika. Dan yang lebih penting adalah bagaimana media baru tersebut berfungsi seperti terjadinya pertukaran informasi. Alam interaktif mungkin dibuat oleh elemen komputer yang terhubung menjadi jaringan dan didukung peralatan seperti satelit.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa teknologi diciptakan untuk memudahkan kegiatan manusia dan teknologi memang ditemukan sejak dulu namun memang belum secanggih saat ini. Seiring perkembangan zaman, teknologi semakin canggih berkat adanya inovasi-inovasi baru yang mulai di temukan. Hal ini disebabkan karena teknologi harus disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat saat ini. Oleh karena itu di zaman ini masyarakat sudah sangat dekat dengan teknologi.

### **2.1.5 Pengertian *Gadget***

Dewasa ini perkembangan teknologi khususnya perkembangan *gadget* memberikan dampak terhadap kehidupan manusia. Kepemilikan barang tersebut sudah sampai ke tangan masyarakat segala usia. Sekarang ini banyak *gadget* khususnya *smartphone* yang terjual dengan harga terjangkau. *Gadget* memiliki banyak manfaat bagi penggunanya diantaranya adalah membantu menyelesaikan pekerjaan, mengisi waktu luang, hiburan dan sampai pada menambah pertemanan melalui media sosial.

Secara etimologi, *gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Menurut

Indrawan (2014) *gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

*Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Menurut Garini (2013), “*Gadget* sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi”. Selanjutnya pengertian *gadget* yang dinyatakan Ma’ruf (2015) sebagai berikut:

“*Gadget* adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. *Gadget* selalu diartikan lebih tidak biasa atau didisain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. *Gadget* merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang *gadget* bukanlah benda yang asing lagi, hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, *gadget* juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan”.

Definisi selanjutnya dinyatakan oleh Osa Kurniawan Ilham (2013):

“*Gadget* adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunaanya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya”.

Menurut Muhammad Risal (2014), “*Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus”. *Gadget* memiliki perbedaan dengan perangkat elektronik lainnya. Perbedaan yang dimaksud adalah adanya unsur kebaruan pada *gadget*. Artinya, dari waktu ke waktu *gadget* selalu menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup semakin praktis.

Berdasarkan definisi-definisi di atas, *gadget* merupakan perangkat elektronik khusus yang memiliki keunikan dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya. Keunikan *gadget* adalah selalu memunculkan teknologi baru yang dinilai memudahkan penggunaannya. Keunikan tersebut membuat pengguna merasa senang dan tertarik untuk memiliki dan menggunakan *gadget*.

### 2.1.6 Pengertian *Smartphone*

Dewasa ini telah banyak bermuculan jenis-jenis *smartphone* yang ada di pasaran seperti iPhone, Android, Blackberry, Windows Phone, dan Tizen. Biasanya *smartphone* memiliki fitur berupa akses internet, dan sistem operasi yang mampu mengunduh berbagai macam aplikasi seperti *game*, media sosial, *e-mail*, dan aplikasi lainnya.

Menurut kamus Oxford (2013), *smartphone* adalah telepon yang memiliki kemampuan seperti komputer, biasanya memiliki layar yang besar dan sistem operasinya mampu menjalankan tujuan aplikasi-aplikasi yang umum.

Backer (2014) menyatakan bahwa :

“*Smartphone* adalah telepon yang menyatukan kemampuan-kemampuan terdepan; ini merupakan bentuk kemampuan dari *Wireless Mobile Device* (WMD) yang dapat berfungsi seperti sebuah komputer dengan menawarkan fitur-fitur seperti *Personal Digital Assistant* (PDA), akses internet, *e-mail*, dan *Global Positioning System* (GPS).

Hermawati (2013) menyatakan bahwa *smartphone* adalah suatu perangkat yang memiliki kemampuan untuk membantu dalam berkomunikasi yang juga memiliki kemampuan seperti komputer. *Smartphone* merupakan alat komunikasi



yang memiliki fitur atau aplikasi pendukung yang memiliki berbagai fungsi dan mendorong dalam produktifitas.

Menurut Depdiknas (2015), *smartphone* adalah bentuk telepon seluler yang dapat berfungsi selayaknya komputer personal yang memiliki layar sentuh dan dipadukan oleh akses internet.

Berdasarkan pengertian para ahli di atas, *smartphone* merupakan sebuah alat komunikasi yang memiliki kemampuan untuk berfungsi selayaknya komputer yang memiliki layar sentuh dan terintegrasi dengan internet serta memiliki fitur-fitur pendukung dalam beraktifitas yang dapat digunakan kapanpun.

### **2.1.7 Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *Smartphone***

Sekarang ini memang tiap-tiap dari masyarakat baik tua maupun muda dan dari berbagai golongan telah mampu mengoprasikan *gadget* dengan baik khususnya *smartphone*. Bahkan *smartphone* memang cenderung di targetkan kepada anak-anak usia sekolah atau remaja. Mereka sekarang ini sudah sangat akrab sekali dengan teknologi yang satu ini. Berbagai kemudahan dan kecangihan memang di tawarkan dengan mudah oleh piranti elektronik yang satu ini, sehingga masyarakat seolah-olah mau tidak mau menjadi ketergantungan dengan alat elektronik ini.

Pada mulanya *smartphone* memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemauan jaman alat ini dipercanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada didalamnya sehingga memungkinkan penggunaanya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan *gadget* ini, mulai dari bertelepon,

berkirim pesan, *e-mail*, foto *selfie* atau memfoto sebuah objek, jam, dan masih banyak yang lainnya.

Terlepas dari itu semua, *smartphone* juga memiliki dampak positif dan negatif bagi siapa saja penikmatnya. Terlebih lagi bagi mahasiswa atau pelajar yang sudah mulai menggunakan *smartphone* dalam setiap aktifitasnya, dampak negatif dan positif juga pasti akan terjadi. Mahasiswa atau pelajar mestinya dalam menggunakan *smartphone* perlu disikapi dengan baik agar tidak menimbulkan dampak negatif.

Merujuk pengertian dampak dari KBBI adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang / benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi.

### **2.1.7.1 Dampak Negatif**

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *smartphone* pun semakin beragam mulai dari aspek kesehatan sampai sosial. Menurut Derry Iswidharmanjaya (2014: 16) dampak buruk penggunaan *smartphone* sebagai berikut:

1. Menjadi pribadi yang tertutup

Seseorang yang kecanduan *smartphone* akan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *smartphone*. Kecanduan yang diakibatkan oleh

*gadget* dapat mengganggu kedekatan orang lain, lingkungan dan teman sebayanya. Akibat faktor-faktor tersebut menyebabkan anak menjadi pribadi yang tertutup.

## 2. Kesehatan terganggu

Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan pemakainya terutama kesehatan mata. Akibat dari terlalu lama menatap layar *gadget*, mata dapat mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.

## 3. Gangguan tidur

Pengguna yang bermain *smartphone* tanpa dibatasi waktu bermainnya dapat terganggu jam tidurnya. Ketika pengguna sudah berada di kamarnya, terkadang pengguna melupakan jam tidurnya dan cenderung melanjutkan bermain *smartphone*-nya. Bahkan tanpa disadari pengguna *smartphone* dapat bermain dengan *smartphone*-nya sampai larut malam sehingga mereka beristirahat diluar jam tidur yang semestinya.

## 4. Suka menyendiri

Pengguna yang senang bermain *smartphone*-nya akan merasa bahwa itu adalah teman yang mengasyikkan sehingga pengguna cenderung menghabiskan waktu di rumah untuk bermain. Intensitas bermain dengan teman sebayanya secara perlahan akan semakin berkurang. Hal seperti ini jika dibiarkan akan membuat pengguna lebih suka menyendiri bermain dengan *smartphone* daripada bermain dengan teman sebayanya sehingga sosialisasi dengan lingkungan sekitar pun semakin berkurang. Tentu saja hal ini akan berdampak buruk bagi kebiasaan anak yang akan menjadi penyendiri.

## 5. Ancaman *cyberbullying*

*Cyberbullying* merupakan segala bentuk kekerasan yang dialami anak atau remaja dan dilakukan teman seusia mereka melalui dunia internet. *Cyberbullying* adalah kejadian ketika seseorang diejek, dihina atau dipermalukan oleh anak atau remaja lain melalui media internet atau telepon seluler. Ketika seseorang menggunakan *smartphone* untuk mengakses media sosial kemungkinan terjadinya *cyberbullying* akan lebih tinggi.

Pemaparan lain tentang dampak negatif penggunaan *smartphone* dikemukakan oleh Dokter anak asal Amerika Serikat bernama Cris Rowan. Dampak negatif penggunaan *smartphone* tersebut adalah pertumbuhan otak yang terlalu cepat, hambatan perkembangan, obesitas, gangguan tidur, penyakit mental, agresif, pikun digital, adikasi, radiasi, dan tidak berkelanjutan. (Unoviana Kartika, 2014).

Dampak-dampak penggunaan *smartphone* lebih lanjut didefinisikan sebagai berikut:

### 1. Pertumbuhan otak yang terlalu cepat

Pertumbuhan otak anak memasuki masa yang paling cepat dan terus berkembang hingga usia 21 tahun. Stimulasi lingkungan sangat penting untuk memicu perkembangan otak termasuk dari *gadget*. Hanya saja, stimulasi yang berasal dari *gadget* diketahui berhubungan dengan kurangnya perhatian, gangguan kognitif, kesulitan belajar, impulsif, dan kurangnya kemampuan mengendalikan diri.

### 2. Hambatan perkembangan

Saat menggunakan *smartphone*, anak cenderung kurang bergerak, yang berdampak pada hambatan perkembangan.

### 3. Obesitas

Penggunaan *smartphone* yang berlebihan diketahui bisa meningkatkan resiko obesitas. Anak-anak diperbolehkan menggunakan gadget di kamarnya mengalami peningkatan resiko obesitas sebanyak 30%.

### 4. Gangguan tidur

Gangguan tidur yang diakibatkan oleh penggunaan *smartphone* berdampak pula pada penurunan prestasi belajar mereka.

### 5. Penyakit mental

Penyakit mental yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan ialah meningkatnya depresi, kecemasan, kurangnya perhatian, autisme, gangguan bipolar, dan gangguan perilaku pada anak. Jika pengguna sudah mengidap penyakit ini tentu saja akan buruk bagi masa depan anak tersebut.

### 6. Agresif

Tayangan-tayangan yang terpapar di *smartphone* menyebabkan pengguna menjadi lebih agresif. Apalagi, saat ini banyak video game ataupun tayangan berisi pembunuhan, penganiayaan, dan kekerasan-kekerasan lainnya.

### 7. Pikun digital

Konten media dengan kecepatan tinggi berpengaruh dalam meningkatkan resiko kurangnya perhatian, sekaligus penurunan daya konsentrasi dan ingatan bagi pengguna *smartphone*.

## 8. Adikasi

Kurangnya perhatian orang tua (yang dialihkan pula pada *smartphone*), mengakibatkan anak-anak cenderung lebih dekat dengan *gadget* mereka sendiri. Hal tersebut memicu adikasi sehingga mereka merasa seakan tidak bisa hidup tanpa *smartphone*.

## 9. Radiasi

WHO mengategorikan ponsel dalam resiko 2B karena radiasi yang dikeluarkannya. Anak-anak lebih sensitif terhadap radiasi karena otak dan sistem imun yang masih berkembang sehingga resiko mengalami radiasi *smartphone* lebih besar. Maka dari itu perlu ditingkatkannya perlindungan orang tua kepada anak dalam menggunakan *smartphone*-nya untuk menghindari radiasi yang ditimbulkan dari *smartphone* tersebut.

## 10. Tidak berkelanjutan

Sebuah penelitian membuktikan, edukasi yang berasal dari *smartphone* tidak akan lama bertahan dalam ingatan anak-anak.

Sedangkan menurut Yordi Anugrah Pertama (2015), dampak negatif yang ditimbulkan akibat penggunaan *smartphone* dilihat dari segi kesehatan, segi budaya, segi sosial dan segi ekonomi. Berikut akan dijelaskan lebih lanjut dampak negatif penggunaan *smartphone*.

### a. Segi kesehatan

Dalam segi kesehatan dampak buruk penggunaan *smartphone* diantaranya, peningkatan resiko kanker akibat radiasi, mengakibatkan ketulian jika penggunaan *smartphone* lebih dari 30 menit, menyebabkan mata perih atau

bahkan rabun karena pencerahan maksimal secara berkala pada *smartphone*, tablet atau komputer.

b. Segi budaya

Dalam segi budaya dampak buruk penggunaan *smartphone* diantaranya, lunturnya adat atau kebiasaan yang berlaku akibat terlalu sibuk dengan *smartphone*, masuknya budaya barat secara perlahan, serta hilangnya rasa nasionalisme dan lebih cinta pada produk asing.

c. Segi sosial

Dalam kehidupan sosial dampak buruk penggunaan *smartphone* diantaranya, cenderung autis atau asyik dengan *smartphone*-nya sendiri, tidak bisa mengontrol diri sendiri akibat sosialisasi kurang, cenderung cepat bosan ketika ada yang menasehati, banyak mengeluh, egois tidak terkendali, hidupnya menjadi tidak teratur akibat kecanduan *smartphone*.

d. Segi ekonomi

Banyak kerugian yang terjadi akibat perkembangan *smartphone* di bidang ekonomi seperti adanya penipuan melalui *smartphone*, keuangan yang tidak stabil karena orang tua memenuhi keinginan anaknya untuk membeli *smartphone*.

### **2.1.7.2 Dampak Positif**

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* tidak hanya dampak negatif saja melainkan ada pula dampak positifnya. Menurut Yordi Anugrah Pertama (2015) dampak penggunaan *smartphone* terdiri dari dampak positif, yaitu:

1. Komunikasi menjadi lebih praktis
2. Anak yang bergaul dengan dunia *gadget* cenderung lebih kreatif
3. Mudahnya melakukan akses ke luar negeri
4. Manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan *gadget* yang menuntut mereka untuk hidup lebih baik.

Sedangkan menurut Adilla Zenara Nafisa (2017), dampak positif yang ada pada *smartphone* ialah sebagai berikut:

1. Menambah ilmu pengetahuan

*Smartphone* kini menjadi media yang memungkinkan kita untuk mengakses berbagai informasi dimanapun dan kapanpun sehingga menambah wawasan dan pengetahuan. Bahkan, kini anak-anak sudah tak asing dengan barang ini. Mereka biasa mengakses internet untuk hiburan, maupun sebagai sarana untuk mengerjakan tugas sekolah dan menambah ilmu pengetahuan mereka.

2. Mempermudah komunikasi

Ini adalah fungsi utama *smartphone*, yakni membuat seseorang seolah-olah bertemu meskipun berbeda tempat. Melalui fitur *video call* dari berbagai aplikasi yang ada saat ini, kita bisa tersambung dengan keluarga atau teman.

3. Memperluas jaringan pertemanan

Munculnya berbagai situs media sosial seperti line, instagram, path, skype memungkinkan kita untuk menambah banyak teman, bahkan dari berbagai belahan dunia sekalipun. *Smartphone* membuat dunia seakan-akan berada dalam genggamannya kita.



Annelia Sari Sani, M.Psi (2017) mengatakan bahawa:

1. Pintar Memilih Informasi

Dengan terbiasa menggunakan *smartphone*, pengguna *smartphone* terbiasa mendapatkan banyak informasi dalam sekali klik. Hal ini akan meningkatkan kemampuan pengguna dalam memilah informasi.

2. Cepat Mengambil Keputusan

Pada dasarnya *game* yang ada dalam *smartphone* memiliki tempo yang cepat. Hal tersebut akan menyebabkan melatih kemampuan pengguna dalam mengambil keputusan. Akibatnya hal ini dapat sangat baik untuk pengguna karena secara tidak langsung *game* tersebut dapat meningkatkan kemampuan otaknya dalam mengambil keputusan.

3. Berpikir Kreatif

Games membantu mengembangkan penglihatan tepi (*peripheral vision*) yang berefek pada kemampuan berpikir kreatif pengguna.

4. Kebiasaan Baik

Dengan *games* yang tepat, pengguna juga dapat meniru kebiasaan-kebiasaan baik. Hal ini bisa terjadi karena pengguna akan mencontoh apa yang dilakukan oleh karakter dalam *games* tersebut.

Berdasarkan uraian mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan *smartphone* diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *smartphone* merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang di timbulkan oleh *smartphone* itu sendiri. Tergantung dari apa pemanfaatan *smartphone*

tersebut oleh pengguna, apakah itu bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna. Untuk itu perlu adanya filterisasi dari dampak positif dan negatif dari *smartphone*.

### **2.1.8 Durasi Penggunaan *Smartphone***

Penggunaan *smartphone* dewasa ini perlu diperhatikan secara khusus. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian bagi penggunanya. Kerugian tidak hanya pada kesehatan saja, melainkan kerugian dalam segi ekonomi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Christiany Judhita (2015: 14) dengan sedikit penyesuaian, durasi penggunaan *smartphone* dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

1. Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari.
2. Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari.
3. Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

Penelitian tentang penggunaan *gadget* atau *smartphone* juga dilakukan oleh Nielsen. Nielsen merupakan sebuah badan yang bergerak dalam bidang informasi global serta media dan berfokus pada suatu penelitian dan melakukan suatu riset dalam memberikan suatu informasi tentang pemasaran dan konsumen, televisi, serta media lainnya. Dalam riset Indonesia Consumer Insight (Mei 2013) yang dilakukan oleh lembaga Nielsen tersebut menunjukkan per hari rata-rata

orang Indonesia memanfaatkan *smartphone* selama 189 menit (setara 3 jam 15 menit) dengan data sebagai berikut:

1. 62 menit dihabiskan untuk berkomunikasi, seperti menerima atau melakukan panggilan telepon, berkirim pesan melalui SMS atau *Instant Message*, dan mengirim *e-mail*.
2. Sekitar 45 menit dihabiskan untuk hiburan misalnya memainkan game tertentu dan melihat video atau audio.
3. 38 menit digunakan untuk menjelajahi aplikasi yang baru di *download*.
4. 37 menit dipergunakan untuk mengakses internet.

Aktivitas yang paling sering dilakukan dengan *smartphone* adalah *chatting* dengan persentase 90%, pencarian 71%, jejaring sosial 64%, *blogging* atau forum 41%, App store 32%, video 27%, *sharing* konten 26%, hiburan 25%, berita 24% dan webmail 17%. Sementara itu dari riset yang dilakukan Nielsen diketahui pula aktivitas *chatting* populer. Riset menunjukkan aplikasi *WhatsApp* menduduki aplikasi *chatting* terpopuler dengan capaian 58%, diikuti BBM 41%, Line 35%, Kakao Talk 30%, WeChat 27%, Hangouts Google 20%, Yahoo Messenger 18%, Skype 7% dan ChatON 6% (Arfi Bambani, 2013).

Hasil penelitian Nielsen On Device Meter (ODM) pada Februari 2014 tentang wanita yang cenderung lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan *smartphone* dibandingkan dengan pria. Wanita bisa menghabiskan waktu 140 menit per hari, sedangkan pria hanya menghabiskan waktu 43 menit per hari. Dari segi usia pengguna *smartphone* didominasi pada rentang usia 20-22 tahun. Usia 20-22 tahun disebut sebagai *Digital Natives*, artinya generasi yang lahir di era

internet dan serba digital dan terkoneksi. Selain itu mayoritas pengguna menggunakan *smartphone* pada pukul 17.00-19.59 WIB. Hal tersebut diperkuat oleh riset yang ditemukan oleh Locker pada Mei 2013 yang menyebutkan bahwa pengguna menggunakan *smartphone*-nya pada pukul 17.00 sampai 20.00.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* orang Indoensia dalam sehari sekitar 2 sampai 3 jam lebih. Pengguna didominasi oleh wanita. Aktivitas yang paling sering dilakukan dengan *smartphone* adalah berkomunikasi, seperti berkirin pesan singkat (SMS atau chatting), melakukan panggilan telepon, berkirin *e-mail*. Aktivitas selanjutnya adalah mengakses internet, jejaring sosial, bermain game, dan men-*download*.

### 2.1.9 Dimensi Penggunaan *Smartphone*

Indikator penggunaan *smartphone* dapat dilihat dari pengetahuan fungsi dan jenis aplikasi yang ada pada *smartphone*, mampu mengoperasikan, memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang tersedia, dan frekuensi penggunaan *smartphone* atau *gadget* tersebut (Dewanti : 2016).

Dimensi dan ukuran pada penggunaan *smartphone* yaitu :

**Tabel 2.1**  
**Dimensi Penggunaan *Smartphone***

Parameter	Indikator	Ukuran
Penggunaan <i>Gadget</i>	Mengetahui Fungsi dan jenis aplikasi <i>smartphone</i>	Mengetahui fungsi dari <i>smartphone</i>
		Mengetahui fitur-fitur yang ada
		Mengetahui fungsi dan jenis aplikasi
	Mampu mengoprasikan <i>smartphone</i>	Mampu mengoperasikan <i>smartphone</i> untuk mengumpulkan informasi

**Tabel 2.1 (Lanjutan)**

<b>Parameter</b>	<b>Indikator</b>	<b>Ukuran</b>
	Memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada <i>smartphone</i>	Memanfaatkan fitur-fitur yang ada
		Memanfaatkan beragam aplikasi
	Frekuensi Penggunaan <i>smartphone</i>	Penggunaan diatas 3 jam perhari

### **2.1.10 Pengertian Belajar**

Dalam proses pendidikan, tidak pernah lepas dari kegiatan belajar. Belajar merupakan kegiatan produk yang dilakukan oleh seseorang sehingga dapat mempengaruhi pencapaian tujuan pendidikan itu sendiri.

Menurut Slamento (2015:2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Muhibbin Syah (2014:87) belajar adalah suatu tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetp sebgai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

Sedangkan menurut Sadirman (2016:21):

“Usaha mengubah tingkah laku. Jadi belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri”.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa seseorang dikatakan belajar apabila ada perubahan tingkah laku pada dirinya yang merupakan

kemampuan dari hasil pengalaman. Selain itu juga dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan beraksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

### **2.1.11 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Berikut di bawah ini ialah beberapa faktor yang mempengaruhi belajar menurut Hamalik (2015:32) sebagai berikut:

1. Faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan; siswa yang belajar melakukan banyak kegiatan baik kegiatan *neural system*, seperti melihat, mendengar, merasakan, berpikir, kegiatan motoris dan sebagainya maupun kegiatan-kegiatan lainnya yang diperlukan untuk memperoleh pengetahuan, sikap, kebiasaan dan minat. Apa yang telah dipelajari secara praktis perlu diulang secara kontinu sehingga hasil belajar menjadi lebih mantap.
2. Belajar memerlukan latihan, dengan jalan *relearning*, *recalling*, dan *reviewing* agar pelajaran yang terlupakan dapat dikuasai kembali dan pelajaran yang belum dikuasai akan dapat lebih mudah dipahami.
3. Belajar akan lebih berhasil jika siswa merasa berhasil dan mendapatkan kepuasannya. Belajar hendaknya dilakukan dalam suasana yang menyenangkan.
4. Siswa yang belajar perlu mengetahui apakah ia berhasil atau gagal dalam belajar. Keberhasilan akan menimbulkan kepuasan dan mendorong belajar dengan lebih baik, sedangkan kegagalan akan menimbulkan frustrasi.

5. Faktor sosiologi besar manfaatnya dalam belajar, karena semua pengalaman belajar antara yang lama dengan yang baru, secara berurutan diasosiasikan sehingga menjadi satu kesatuan pengalaman.
6. Pengalaman masa lampau dan pengertian-pengertian yang telah dimiliki oleh siswa, besar peranannya dalam proses belajar. Pengalaman dan pengertian itu menjadi dasar untuk menerima pengalaman-pengalaman baru dan pengertian-pengertian baru.
7. Faktor kesiapan belajar. Murid yang telah belajar akan dapat melakukan kegiatan belajar lebih mudah dan berhasil. Faktor kesiapan ini erat hubungannya dengan masalah kematangan, minat, kebutuhan dan tugas-tugas perkembangan.
8. Faktor minat dan usaha. Belajar dengan minat akan mendorong siswa belajar lebih baik daripada belajar tanpa minat. Minat ini timbul apabila murid tertarik akan sesuatu karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasa bahwa sesuatu yang akan dipelajari dirasakan bermakna bagi dirinya.
9. Faktor fisiologis. Kondisi badan siswa yang belajar sangat berpengaruh dalam proses belajar. Badan yang lemah, lelah akan menyebabkan perhatian tidak fokus yang menyebabkan belajar menjadi tidak sempurna.
10. Faktor intelegensi. Murid yang cerdas akan lebih berhasil dalam kegiatan belajar, karena ia lebih mudah menangkap dan memahami pelajaran dan lebih mudah mengingatnya. Anak yang cerdas akan lebih mudah berpikir kreatif dan lebih cepat mengambil keputusan.

### **2.1.12 Definisi Prestasi Belajar**

Istilah prestasi berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie* kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi prestasi yang berarti hasil usaha. Menurut Muhibbin Syah (2013:141), prestasi belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program.

Sedangkan menurut Sumadi Suryabrata (2012:297), prestasi belajar adalah nilai yang merupakan perumusan terakhir yang dapat diberikan oleh guru mengenai kemajuan atau prestasi belajar selama masa tertentu.

Menurut Muhibbin Syah (2013:149) berendapat bahwa prestasi belajar pada dasarnya merupakan hasil belajar atau hasil penilaian yang menyeluruh, dengan meliputi:

1. Prestasi belajar dalam bentuk kemampuan pengetahuan dan pengertian. Hal ini juga meliputi: ingatan, pemahaman, penegasan, sintesis, analisis, dan evaluasi.
2. Prestasi belajar dalam bentuk keterampilan intelektual dan keterampilan sosial.
3. Prestasi belajar dalam bentuk sikap atau nilai

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat dikatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh seorang mahasiswa yang mencakup aspek ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang ditunjukkan dengan nilai yang diberikan dosen setelah memlalui kegiatan belajar selama periode tertentu. Dalam dunia perkulahan prestasi belajar biasa ditunjukkan dengan indeks prestasi kumulatif (IPK), kehadiran dikelas, keaktifan mahasiswa tersebut dikelas, tanggung jawab



dalam tugas, ketepatan waktu, dan kemampuannya dalam belajar bersama kelompok.

### **2.1.13 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

Secara umum prestasi belajar siswa sangat beragam, hal ini tentu saja mempunyai faktor – faktor penyebabnya. Menurut Muhibbin Syah (2013: 132) dalam bukunya “psikologi pendidikan” menjelaskan bahwa prestasi belajar dipengaruhi oleh 3 faktor, yaitu faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar.

Berikut penjelasan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar menurut Muhibbin Syah (2013: 132-139), antara lain:

#### 1. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor atau penyebab yang berasal dari dalam diri setiap individu tersebut, seperti aspek fisiologis dan aspek psikologis.

##### a. Aspek fisiologis

Aspek fisiologis ini meliputi kondisi umum jasmani dan *tonus* (tegangan otot) yang menunjukkan kebugaran organ – organ tubuh dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Kondisi tubuh yang lemah akan berdampak secara langsung pada kualitas penyerapan materi pelajaran, untuk itu perlu asupan gizi yang dari makanan dan minuman agar kondisi tetap terjaga. Selain itu juga perlu memperhatikan waktu istirahat yang teratur dan cukup tetapi harus disertai olahraga ringan secara berkesinambungan.

Hal ini penting karena perubahan pola hidup akan menimbulkan reaksi *tonus* yang negatif dan merugikan semangat mental.

b. Aspek psikologis

Banyak faktor yang masuk dalam aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas pembelajaran. Berikut faktor-faktor dari aspek psikologis seperti intelegensi, sikap, bakat, minat dan motivasi.

Tingkat intelegensi atau kecerdasan (IQ) tak dapat diragukan lagi sangat menentukan tingkat keberhasilan belajar. Semakin tinggi kemampuan inteligensi siswa maka semakin besar peluang meraih sukses, akan tetapi sebaliknya semakin rendah kemampuan intelegensi siswa maka semakin kecil peluang meraih sukses.

Sikap merupakan gejala internal yang cenderung merespon atau mereaksi dengan cara yang relatif tetap terhadap orang, barang dan sebagainya, baik secara positif ataupun secara negatif. Sikap (*attitude*) siswa yang merespon dengan positif merupakan awal yang baik bagi proses pembelajaran yang akan berlangsung sedangkan sikap negatif terhadap guru ataupun pelajaran apalagi disertai dengan sikap benci maka akan berdampak pada pencapaian hasil belajar atau prestasi belajar yang kurang maksimal.

Setiap individu mempunyai bakat dan setiap individu yang memiliki bakat akan berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing – masing. Bakat akan dapat mempengaruhi tinggi rendahnya pencapaian prestasi belajar pada bidang – bidang tertentu.

Minat (*interest*) dapat diartikan kecenderungan atau kegairahan yang tinggi atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. Minat dapat mempengaruhi

hasil belajar siswa, sebagai contoh siswa yang mempunyai minat dalam bidang matematika akan lebih fokus dan intensif kedalam bidang tersebut sehingga memungkinkan mencapai hasil yang memuaskan.

Motivasi merupakan keadaan internalorganisme yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu atau pemasok daya untuk bertingkah laku secara terarah. Motivasi bisa berasal dari dalam diri setiap individu dan datang dari luar individu tersebut.

## 2. Faktor eksternal

Faktor eksternal dibagi menjadi 2 macam, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.

### a. Lingkungan sosial

Lingkungan ini meliputi lingkungan orang tua dan keluarga, sekolah serta masyarakat. Lingkungan sosial yang paling banyak berperan dan mempengaruhi kegiatan belajar siswa adalah lingkungan orang tua dan keluarga. Siswa sebagai anak tentu saja akan banyak meniru dari lingkungan terdekatnya seperti sifat orang tua, praktik pengelolaan keluarga, ketegangan keluarga dan demografi keluarga. Semuanya dapat memberi dampak baik ataupun buruk terhadap kegiatan belajar dan prestasi yang dapat dicapai siswa.

Lingkungan sosial sekolah meliputi para guru yang harus menunjukkan sikap dan perilaku yang simpatik serta menjadi teladan dalam hal belajar, staf – staf administrasi di lingkungan sekolah, dan teman – teman di sekolah dapat mempengaruhi semangat belajar siswa.

Lingkungan masyarakat juga sangat mempengaruhi karena siswa juga berada dalam suatu kelompok masyarakat dan teman-teman se-permainan serta kegiatan-kegiatan dalam kehidupan bermasyarakat dan pergaulan sehari – hari yang dapat mempengaruhi prestasi belajar.

b. Faktor *non-social*.

Faktor – faktor yang termasuk lingkungan non-sosial adalah gedung sekolah dan bentuknya, rumah tempat tinggal, alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar siswa.

3. Faktor pendekatan belajar

Selain faktor internal dan faktor eksternal, faktor pendekatan belajar juga mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Menurut Muhibbin Syah (2008: 139) memaparkan bahwa pendekatan belajar dikelompokkan jadi 3, yaitu pendekatan *surface* (permukaan/bersifat lahiriah dan dipengaruhi oleh faktor luar), pendekatan *deep* (mendalam dan datang dari dalam diri individu), dan pendekatan *achieving* (pencapaian prestasi tinggi/ambisi pribadi).

#### **2.1.14 Dimensi Prestasi Belajar**

Prestasi belajar dapat dilihat dari Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) yang banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Menurut Abdulghani (2014) kaitannya faktor internal dengan prestasi belajar pada mahasiswa yaitu paling dominan berasal dari diri mahasiswa itu sendiri diantaranya kehadiran di kelas, prioritas belajar, belajar dalam kelompok kecil, manajemen waktu dan dukungan keluarga.

Sedangkan faktor eksternal, Dwipurwani (2012) menyebutkan bahwa faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar yaitu kualitas tenaga pengajar (dosen) yang diukur melalui tingkat pendidikan formal yang ditamatkan, penguasaan metode mengajar, dan penguasaan materi yang diajarkan.

Berikut di bawah ini ialah tabel dimensi dari prestasi belajar mahasiswa :

**Tabel 2.2**  
**Dimensi Prestasi Belajar**

Parameter	Indikator	Ukuran
Prestasi Belajar	Kehadiran dikelas	Keaktifan mahasiswa di dalam kelas
		Kehadiran mahasiswa selama perkuliahan berlangsung
	Prioritas belajar	Keutamaan mempelajari materi perkuliahan
		Mengulangi kembali pelajaran yang telah diberikan
		Memperhatikan dan menyimak penjelasan yang diberikan
		Keutamaan meraih IPK tinggi
	Belajar dalam kelompok kecil	Kerjasama dalam kelompok belajar
		Menghargai pendapat sesama anggota kelompok
	Manajemen waktu	Menjadwalkan kegiatan belajar
		Ketepatan waktu hadir di kelas
		Ketepatan waktu mengumpulkan tugas

### 2.1.15 Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai dampak penggunaan *smartphone* dan prestasi belajar telah banyak dilakukan, baik didalam ruang lingkup Universitas maupun sekolah tingkat menengah atas (SMA), dan seterusnya. Secara umum telah banyak penelitian mengenai *smartphone* dan prestasi belajar yang menggunakan berbagai indikator dalam mengukur kedua variabel penelitian tersebut.

**Tabel 2.3**  
**Matrik Penelitian Terdahulu**

Penelitian, Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
Tania Clara Dewanti, dkk (2016), Hubungan Keterampilan Sosial Dan Penggunaan Gadget Smartphone Dengan Prestasi Belajar Siswa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Indikator dan ukuran yang digunakan</li> <li>2. Variabel penelitian</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode penelitian</li> <li>2. Tingkatan objek penelitian</li> <li>3. Tahun penelitian</li> </ol>	Berdasarkan analisis dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa, keterampilan sosial dan penggunaan <i>gadget smartphone</i> berpengaruh positif terhadap prestasi belajar. Semakin tinggi keterampilan sosial dan penggunaan <i>gadget smartphone</i> maka akan semakin tinggi prestasi belajar siswa. Sebaliknya semakin rendah keterampilan sosial dan penggunaan <i>gadget smartphone</i> maka akan semakin rendah prestasi belajar siswa.
Naova Maria (2013), Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Nilai Akademik Mahasiswa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Indikator dan ukuran yang digunakan</li> <li>2. Tingkatan objek penelitian</li> <li>3. Variabel penelitian</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode penelitian</li> <li>2. Tahun penelitian</li> </ol>	Hasil menunjukkan <i>mean</i> nilai IPS mahasiswa/i sesudah menggunakan <i>smartphone</i> adalah 3.10. Hal ini menunjukkan bahwa adanya kenaikan IPS sebelum menggunakan <i>smartphone</i> dengan sesudah menggunakan <i>smartphone</i> . <i>Mean</i> dalam penggunaan <i>smartphone</i> adalah 3.12, yang menyatakan bahwa terdapat respon yang cukup baik antara penggunaan <i>smartphone</i> dalam menyelesaikan tugas lebih cepat. Dengan kondisi <i>mean</i> tersebut, maka memungkinkan adanya pengaruh antara penggunaan <i>smartphone</i> dengan nilai IPS mahasiswa/i.
Nofri Salman (2012), Dampak Penggunaan Handpone Pada	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Indikator dan ukuran yang digunakan</li> <li>2. Metode</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tingkatan objek penelitian</li> <li>2. Tahun penelitian</li> </ol>	Kesimpulan dari penelitian ini adalah Adanya dampak positif; <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Mempermudah komunikasi.</li> <li>2) Menambah pengetahuan tentang perkembangan</li> </ol>

**Tabel 2.3 (Lanjutan)**

Penelitian, Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
Anak Sekolah Dasar Negeri 006 Langgini Bangkinang Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar	yang digunakan	3. Variabel Y penelitian	teknologi. 3) Memperluas jaringan persahabatan. Adanya dampak negatif; 1) Mengganggu perkembangan anak. 2) Menurunkan prestasi belajar siswa.. 3) Rawan terhadap tindak kejahatan. 4) Sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku siswa. 5) Pemborosan.
Johnson dan George (2014), <i>The Impact of Whatsapp Messenger Usage on Students Performance in Tertiary Institutions in Ghana</i>	1. Metode penelitian 2. Tingkatan objek penelitian 3. Variabel Y penelitian	1. Variabel X penelitian 2. Tahun penelitian 3. Indikator dan ukuran penelitian	Penelitian ini menghasilkan bahwa, walaupun <i>whatsapp</i> memudahkan dalam berkomunikasi dan memudahkan berkirim pesan, bertukar pengetahuan antar sesama pelajar, <i>whatsapp</i> juga memiliki dampak yang cukup buruk terhadap prestasi belajar pelajar di institusi tersier di Ghana.
Wurst, Christian., Claudia Smarkola dan Mary Anne Gaffney., (2008), <i>Ubiquitous laptop usage in higher education: Effects on student achievement, student satisfaction, and constructivist measures in</i>	1. Metode penelitian 2. Tingkatan objek penelitian 3. Variabel Y penelitian	1. Tahun penelitian 2. Indikator dan ukuran penelitian 3. Variabel X yang digunakan	Pengadaan laptop tidak secara signifikan memperbaiki program kelas unggulan. Namun, pada umumnya memiliki kurikulum yang baik. Para siswa pada umumnya merasa puas dengan pendidikan mereka, kelas biasanya bersifat konstruktivisme dan siswa tampil pada tingkat yang sangat tinggi. Siswa unggulan menunjukkan kompetensi yang sangat tinggi dan sangat sulit untuk melihat statistik peningkatan prestasi mereka.

**Tabel 2.3 (Lanjutan)**

Penelitian, Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
<i>honors and traditional classrooms</i>			
Fox, Annie Beth., Rosen, Jonathan., dan Mary Crawford (2009) <i>Distractions, Distractions: Does Instant Messaging Affect College Students' Performance on a Concurrent Reading Comprehension Task?</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tingkatan objek penelitian</li> <li>2. Variabel penelitian</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode penelitian</li> <li>2. Variabel penelitian</li> <li>3. Tahun penelitian</li> </ol>	<p>Kami menemukan bahwa rata-rata penggunaan IM harian berhubungan negatif dengan kinerja pada tes <i>comprehension test</i>. IPK juga berhubungan negatif dengan waktu yang dihabiskan untuk IM. Hasil kami menunjukkan bahwa siswa yang lebih banyak menghabiskan waktu dalam komunikasi online dengan orang lain, dan semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk belajar, semakin rendah nilai pada tes <i>comprehension test</i>.</p>
Chan, Nee Nee..., Walker, Caroline., dan Alan Gleaves (2015) <i>An exploration of students' lived experiences of using smartphones in diverse learning contexts using a hermeneutic phenomenological approach</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Variabel penelitian</li> <li>2. Metode penelitian</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tingkatan objek penelitian</li> <li>2. Tahun penelitian</li> <li>3. Indikator dan ukuran penelitian</li> </ol>	<p>Peserta dalam penelitian ini menilai nilai <i>smartphone</i> mereka sebagai alat untuk membantu mereka dalam studi, karir, dan untuk membuat teman dan kontak (membangun modal sosial), Informan juga mengatakan bahwa <i>smartphone</i> mereka membantu dalam produktivitas, efisiensi, pilihan, dan akses yang tak tertandingi.</p>
Kibona, Lusekelo., dan Gervas Mgya (2015) <i>Smartphones' Effects on Academic Performance of Higher Learning Students.</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Indikator dan ukuran yang digunakan</li> <li>2. Variabel penelitian</li> <li>3. Tingkatan objek penelitian</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode penelitian</li> <li>2. Tahun penelitian</li> </ol>	<p>Dampak <i>smartphone</i> terhadap prestasi akademik siswa, di mana hasilnya telah menunjukkan bahwa <i>smartphone</i> membawa hasil negatif. Jadi ada kebutuhan untuk mengevaluasi dan memahami lebih baik penggunaan <i>smartphone</i> untuk siswa yang belajar lebih tinggi karena siswa membuat pilihan dan preferensi mereka sendiri tentang aplikasi mobile mana yang akan digunakan,</p>



**Tabel 2.3 (Lanjutan)**

Penelitian, Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
Runtuwarow, Nevi., Himpong, Meity., dan Norma Mewengkang (2014) Peranan Blackberry Massanger Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sma Negeri 4 Manado	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode yang digunakan</li> <li>2. Variabel Y penelitian</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Indikator dan ukuran penelitian</li> <li>2. Tingkatan objek penelitian</li> <li>3. Tahun penelitian</li> </ol>	<p>Blackberry masanger adalah menambah wawasan, membantu memberikan solusi dalam mengakses data, mencari informasi baru yang berhubungan dengan materi pembelajaran disekolah serta mengoptimalkan proses pembelajaran dengan mengkomparasi materi yang ada di literatur atau buku-buku pengetahuan lainnya. Prestasi belajar siswa ketika menggunakan Blackberry massanger Peran Blackbery massanger sangat penting dalam membantu proses belajar siswa. Prestasi yang bisa diraih secara kurikuler dan ko-kurikuler.</p>
Nursina, Umran, La Ode., dan Joko (2016) Penggunaan <i>Smartphone</i> Dalam Mengembangkan Pola Belajar Siswa Sma Negeri 1 Kulisusu Utara Kabupaten Buton Utara	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode penelitian</li> <li>2. Variabel X penelitian</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tingkatan objek penelitian</li> <li>2. Indikator dan ukuran penelitian</li> <li>3. Tahun penelitian</li> </ol>	<p>Berdasarkan hasil penelitian ini terlihat jelas bahwa <i>smartphone</i> merupakan media yang sangat dibutuhkan oleh siswa untuk memenuhi rasa ingin tahunya terhadap informasi. Dengan demikian, penggunaan <i>smartphone</i> dalam mengembangkan pola belajar siswa SMA Negeri 1 Kulisusu Utara memiliki pengaruh untuk mencapai hasil atau prestasi yang maksimal</p>
Satrianawati (2015), Dampak Penggunaan <i>Handphone</i> Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sd	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode yang digunakan</li> <li>2. Variabel penelitian</li> <li>3. Indikator dan ukuran penelitian</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tingkatan objek penelitian</li> </ol>	<p>Anak menjadi lebih sering menggunakan <i>handphone</i>, cenderung malas belajar, dan menyukai cara-cara yang instan dalam menyelesaikan masalah. Hal ini terlihat dari nilai rapor dan kesukaan dalam membeli buku. Selain itu, tingkat interaksi yang tinggi dengan <i>handphone</i> lebih dari tiga jam perhari cenderung membuat anak malas dan tidak memperhatikan</p>

**Tabel 2.3 (Lanjutan)**

Penelitian, Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
			pelajaran, sehingga menjadi hal yang wajar jika nilai hasil belajar anak menjadi rendah. Karena handphone merupakan salah satu penyebab anak tidak memperhatikan pelajaran ketika di rumah dan sikap ketidakpedulian terhadap pelajaran terbawa sampe di sekolah.
Mandias, Green Ferry (2017), Analisis Pengaruh Pemanfaatan Smartphone Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klabat	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tahun penelitian</li> <li>2. Variabel penelitian</li> <li>3. Tingkatan objek penelitian</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode penelitian</li> <li>2. Indikator dan ukuran penelitian</li> </ol>	Kesimpulan dari penelitian ini yaitu hubungan smartphone dan GPA mahasiswa tidak ada. Ini ditunjukkan dengan angka yang dihitung masing-masing variable dan didapati dibawah 5% yang artinya hubungan prestasi mahasiswa fakultas ilmu komputer dengan smartphone negatif.
Lepp, Andrew., Barkley, Jacob., dan Aryn C. Karponski (2015), <i>The Relationship Between Cell Phone Use and Academic Performance in a Sample of U.S. College Students</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tingkatan objek penelitian</li> <li>2. Indikator dan ukuran penelitian</li> <li>3. Variabel penelitian</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode penelitian</li> <li>2. Tahun penelitian</li> </ol>	Dengan mengukur pengguna <i>handphone</i> yang melebihi kapasitasnya dalam bermain <i>social network, gaming, internet</i> , dan beragam indikator lainnya yang mempengaruhi IPK mahasiswa, dapat diketahui bahwa <i>handphone</i> berdampak negatif secara signifikan terhadap peningkatan prestasi mahasiswa yang diukur dalam IPK.
Wang, Minjuan., Shen, Ruimin., dan Xiaoyan Pan (2009),	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode penelitian</li> <li>2. Tingkatan objek penelitian</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Indikator penelitian</li> <li>2. Tahun penelitian</li> </ol>	<i>Smartphone</i> dapat membantu mahasiswa seperti memanfaatkan <i>notes, internet, audio, video</i> , ataupun teks. <i>mLearning</i> dapat membantu

**Tabel 2.3 (Lanjutan)**

Penelitian, Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
<i>The impact of mobile learning on students' learning behaviours and performance: Report from a large blended classroom</i>	3. Variabel penelitian		dosen untuk terhubung, memantau, dan membimbing mahasiswa bila diperlukan.
Rockinson, Amanda., Courduff, Jennifer., Carter, Kimberly., dan David Bennet (2013) <i>Electronic versus traditional print textbooks: A comparison study on the influence of university students' learning</i>	1. Metode penelitian yang digunakan 2. Tingkatan objek penelitian	1. Indikator dan ukuran yang digunakan 2. Tahun penelitian	Mahasiswa yang menggunakan <i>e-textbooks</i> memiliki kemampuan afektif dan psikomotor yang lebih baik.
Jairak, Kallaya., Praneetpolgrang, Prasong., dan Kittima Mekhabunchankij (2009) <i>An Acceptance of Mobile Learning for Higher Education Students in Thailand</i>	1. Tingkatan objek penelitian 2. Variabel penelitian	1. Metode penelitian 2. Tahun penelitian	<i>mLearning</i> memiliki hubungan positif terhadap tingkat kebiasaan mahasiswa untuk menggunakan <i>mLearning</i> berdasarkan UTAUT model, walaupun <i>mLearning</i> di Thailand belum <i>familiar</i> di kalangan mahasiswa. <i>mLearning</i> menunjukkan hal yang positif terhadap sikap kepemimpinan terhadap tingkat penggunaan keseharian.
Al-Barashdi, Hafidha Suleiman., Bouazza, Abdelmajid., dan Naeema H. Jabur (2016) <i>Smartphone Addiction</i>	1. Metode penelitian yang digunakan 2. Variabel penelitian 3. Indikator dan ukuran	1. Lokasi penelitian	<i>Smartphone addiction</i> mempengaruhi dampak negatif terhadap mahasiswa. Banyak mahasiswa yang mengalami penurunan prestasi akademik dikarenakan kebergantungan dengan <i>smartphone</i> -nya.

**Tabel 2.3 (Lanjutan)**

Penelitian, Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
<i>among University Undergraduates</i>	penelitian 4. Tingkatan objek penelitian		

Sumber : Data diolah peneliti

Berdasarkan Tabel 2.3 menunjukkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya memfokuskan pada aspek prestasi, meskipun terdapat beberapa perbedaan pada variabel bebas. Variable bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan *smartphone* yang menunjukkan perbandingan yang substantif dengan penelitian sebelumnya. Terdapat variabel yang digunakan pada penelitian terdahulu namun tidak diteliti pada penelitian ini diantaranya, *blackberry massanger*, *laptop*, *whatsapp*, dan *e-book* serta tempat penelitian terdahulu dengan metode penelitian yang berbeda. Sehingga penelitian ini mempunyai acuan guna memperkuat hipotesis yang diajukan.

Posisi penelitian ini memiliki kelebihan dibandingkan penelitian sebelumnya diantaranya ialah :

1. Metode penelitian yang digunakan ialah metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif dapat menggambarkan dengan jelas hasil penelitian ini.
2. Variabel yang penelitian yang memiliki banyak kesamaan dengan penelitian terdahulu.
3. Tahun penelitian yang dilakukan lebih terbaru dibandingkan penelitian terdahulu.

4. Indikator dan ukuran penelitian yang telah banyak digunakan
5. Tingkatan objek penelitian yang dilakukan ialah tingkat universitas.

## **2.2 Kerangka Pemikiran**

Institusi pendidikan memiliki peranan penting dan bertanggung jawab dalam mengembangkan kinerja atau prestasi mahasiswa untuk menghasilkan generasi penerus bangsa yang unggul. Prestasi belajar berperan penting untuk menilai kualitas dari mahasiswa maupun dari institusi itu sendiri. Waktu belajar dan bantuan teknologi atau alat bantu dapat membantu prestasi belajar seseorang. Menyadari hal ini banyak institusi pendidikan yang mengembangkan dan menyediakan alat bantu berupa teknologi untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan prestasi belajar mahasiswa.

Kehadiran teknologi di awal abad 20 ini membuat pendidikan semakin mudah dikembangkan. Teknologi yang paling umum di dunia ini khususnya di Indonesia ialah *smartphone*. Fitur-fitur dan kemudahan yang ada didalan *smartphone* sangat memudahkan siswa dalam mendapatkan informasi yang siswa butuhkan ataupun berkomunikasi.

Disini siswa bisa mendapatkan semua informasi yang siswa inginkan. Dengan menggunakan *smartphone* yang dimiliki ini siswa bisa belajar dengan tidak terpaku hanya dengan buku yang siswa miliki saja ataupun belajar dari materi yang diberikan oleh guru saat pelajaran disekolah berlangsung. Hubungannya dengan materi pelajaran sekolah dimana siswa bisa mencari materi-materi yang sedang dibahas disekolah melalui *smartphone* yang mereka miliki.

Sehingga setelah mendapatkan materi dari guru disekolahnya, siswa bisa menambah pengetahuan ataupun materi materi pelajaran yang mungkin guru mereka belum sempat dijelaskan disekolah dengan menggunakan *smartphone* yang mereka miliki. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Tania Clara Dewanti, dkk pada tahun 2016.

Berdasarkan penelitian Naova Maria (2013), diketahui bahwa menggunakan *smartphone* dapat meningkatkan nilai akademik mahasiswa/i selama penggunaan *smartphone* digunakan dalam konteks pembelajaran. Setelah menggunakan *smartphone*, rata-rata IPS mahasiswa Universitas Bina Nusantara naik menjadi 3.10 yang menunjukkan adanya dampak positif penggunaan *smartphone* terhadap peningkatan prestasi mahasiswa. Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian Christian Wurst, dkk (2008) yang menganggap bahwa teknologi dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa.

*Smartphone* memiliki dampak positif dan negatif yang dapat dirasakan oleh pengguna. Dampak positif yang *smartphone* ialah; (1) *smartphone* dapat mempermudah komunikasi, (2) menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi, dan (3) memperluas jaringan persahabatan. Dengan demikian, *smartphone* yang digunakan siswa dapat membawa banyak manfaat.

Dibalik dampak positif yang dapat meningkatkan pengetahuan mahasiswa, ternyata *smartphone* juga memberikan dampak negatif bagi para siswa. Diantara dampak negatif tersebut ialah mengganggu perkembangan berfikir, menurunkan prestasi belajar, rawan terhadap tindak kejahatan, sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku, mengganggu waktu belajar, dan pemborosan.

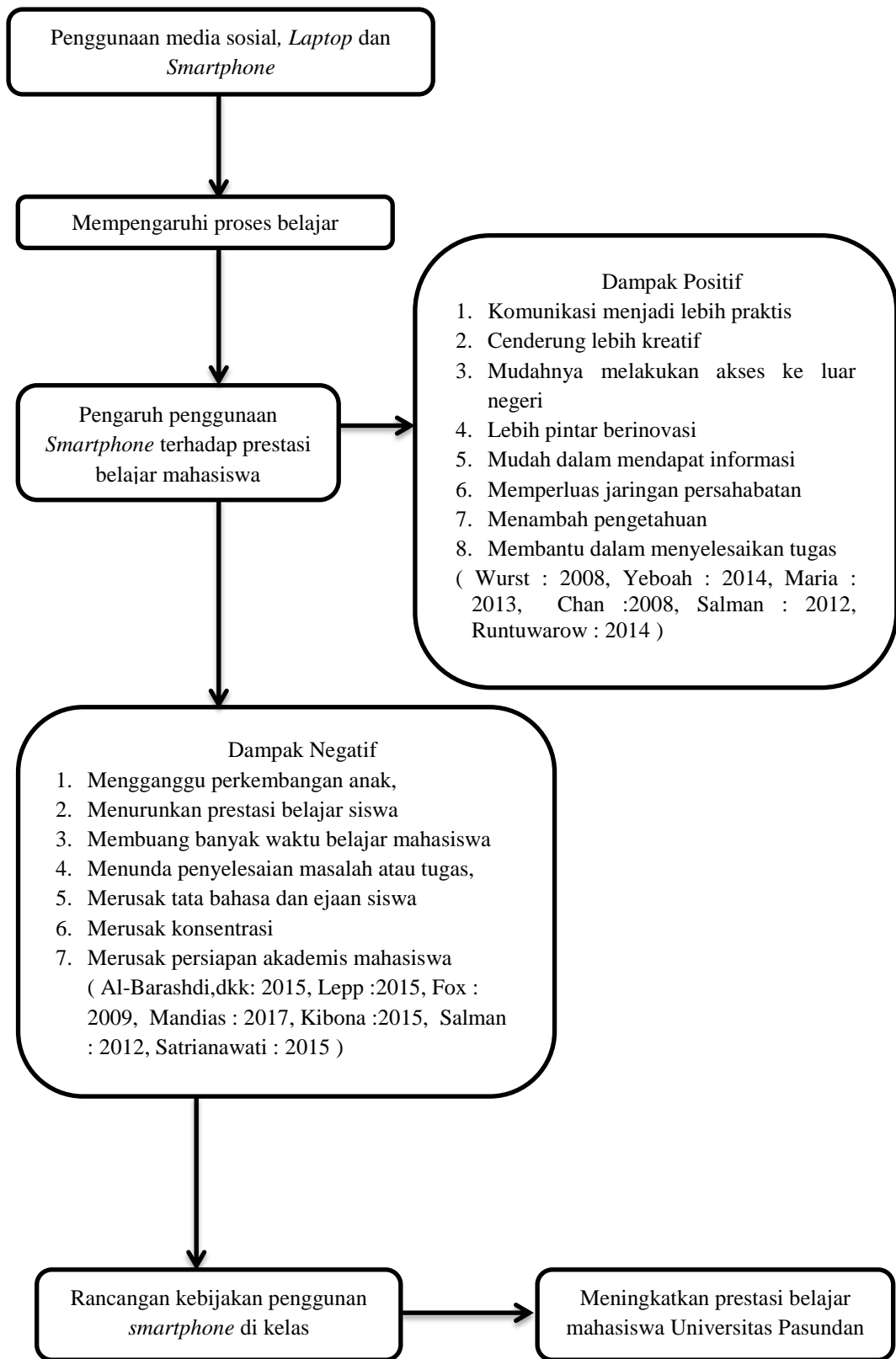
Hal ini sesuai dengan hasil penelitian terdahulu dari Nofri Salman (2012), Christian Wurst, Claudia dan Mary Anne (2008), dan Johnson dan George (2014).

Penggunaan *smartphone* di Indonesia sangat mengkhawatirkan. Berdasarkan data yang mengungkapkan penggunaan *smartphone* di Indonesia oleh remaja tergolong dalam kalangan *addict*, yaitu dengan rata-rata penggunaan di atas 3 jam perhari. Dimana penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat menyebabkan penurunan prestasi belajar mahasiswa seperti hasil dari penelitian Lusekelo Kibona dan Gervas Mgya pada tahun 2015.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu di atas, diketahui bahwa *smartphone* memiliki keterkaitan dengan prestasi belajar mahasiswa. Menurut penelitian Naova Maria (2013), Nee Nee Chan (2008), Cristian Wurst (2015), Rintuwarow (2015), dan Minjuan Wang (2009) mengatakan bahwa *smartphone* memiliki dampak positif terhadap prestasi mahasiswa.

Hal ini didasarkan karena mahasiswa dapat menggunakan *smartphone*-nya dengan baik seperti menggunakan media internet, kamera, perekam audio, media sosial, dan *notes* untuk menunjang prestasi belajar mereka. Berdasarkan penelitian lainnya, *smartphone* memberikan efek negatif. Hal ini didasarkan karena mahasiswa atau pelajar cenderung menghabiskan waktu mereka dengan *smartphone* mereka untuk bermain *game*, media sosial, dan *networking* sehingga waktu belajar mereka terkuras akibat kebergantungannya terhadap *smartphone*. Akibatnya prestasi belajar mahasiswa akan terkuras dengan penggunaan *smartphone* secara berlebihan.

Berdasarkan pernyataan dari kerangka pemikiran yang telah dibahas sebelumnya, berikut ini dapat digambarkan paradigma penelitian, yaitu:



**Gambar 2.1**  
**Paradigma Penelitian**



### **2.3 Proposisi Penelitian**

Proposisi adalah dugaan sementara dari sebuah penelitian terhadap fenomena yang terjadi.

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka proposisi penelitian adalah sebagai berikut :

1. Semua mahasiswa Universitas Pasundan membutuhkan *smartphone* untuk meningkatkan prestasi belajar
2. Penggunaan *smartphone* dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa Universitas Pasundan
3. Faktor-faktor pengendalian penggunaan *smartphone* penting untuk diterapkan di kampus Universitas Pasundan