

PENGARUH PENGGUNAAN *SMARTPHONE* UNTUK PEMBELAJARAN

TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MTSN 7 SLEMAN

YOGYAKARTA

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama
Islam Universitas Islam Indonesia Untuk memenuhi salah satu syarat guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Ace
10/8/2023 Skripsi di ajukan
ke bidang minagocah
di Prodi PAI
Ace

Oleh :

Harun Darmawan

19422063

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2023

**PENGARUH PENGGUNAAN *SMARTPHONE* UNTUK PEMBELAJARAN
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MTSN 7 SLEMAN
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama
Islam Universitas Islam Indonesia Untuk memenuhi salah satu syarat guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

Harun Darmawan

19422063

Pembimbing:

Drs. Nanang Nuryanta, M.Pd

Acc
10/8/2023 Skripsi yg diajukan
ke Sidang munaqasah
di Prodi PAI
Amget

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2023**



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
J. Kalirejo km 14,5 Yogyakarta 55184
T. (0274) 898444 ext. 4511
F. (0274) 898463
E. fakpro@uii.ac.id
W. fakpro.uii.ac.id

PENGESAHAN

Tugas Akhir ini telah diujikan dalam Sidang Munaqasah Program Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari : Senin
Tanggal : 21 Agustus 2023
Judul Tugas Akhir : Pengaruh Penggunaan Smartphone untuk Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik MTsN 7 Sleman Yogyakarta
Disusun oleh : HARUN DARMAWAN
Nomor Mahasiswa : 19422063

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

TIM PENGUJI:

Ketua	: Moh. Mizan Habibi, M.Pd.I	(.....)
Penguji I	: Dr. Jumanah, MIS	(.....)
Penguji II	: Ahmad Zubaidi, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Pembimbing	: Drs. Nanang Nuryanta, M.Pd	(.....)

Yogyakarta, 21 Agustus 2023

Harun Darmawan, MA


LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Harun Darmawan

NIM : 19422063

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Agama Islam

Judul Penelitian : "Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Untuk Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mtsn 7 Sleman Yogyakarta"

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan tidak ada hasil karya orang lain kecuali dalam penulisan dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian, pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksa.

Yogyakarta, 09 Agustus 2023

Yang Menyatakan,


Harun Darmawan

NOTA DINAS

Yogyakarta, 22 Muharam 1444H

Hal : Skripsi

09 Agustus 2023 M

Kepada : Yth. **Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam**
Universitas Islam Indonesia
di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr.wb

Berdasarkan penunjukkan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat nomor : 580/Dek/60/DAATI/FIAI/IV/2023 tanggal : 5 April 2023

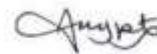
Atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi saudara:

Nama : Harun Darmawan
Nomor Pokok/NIMKO : 19422063
Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Tahun Akademik : 2022/2023
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Untuk Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik MTsN 7 Sleman Yogyakarta

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami berketetapan bahwa skripsi saudara tersebut diatas memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqosah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Demikian semoga dalam waktu dekat bisa dimunaqosahkan, dan bersama ini kami kirimkan 4 (empat) ekslembar skripsi yang dimaksud.

Wassalamu'alaikum wr.wb
Dosen Pembimbing



Drs. Nanang Nuryanta, M.Pd

REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertandatangan dibawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi:

Nama : Harun Darmawan

NIM : 19422063

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Agama Islam

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Untuk Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik MTsN 7 Sleman Yogyakarta

Menyatakan bahwa, berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini, serta dilakukan perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti munaqasah skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 09 Agustus 2023



Drs. Nanang Nuryanta, M.Pd

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN *SMARTPHONE* UNTUK PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MTSN 7 SLEMAN YOGYAKARTA

Oleh:

Harun Darmawan

*Di zaman moderen ini, perkembangan teknologi dan informasi mengalami pertumbuhan yang sangat cepat. Kemajuan teknologi khususnya *smartphone* yang berkembang begitu besar membuatnya menjadi elemen krusial dalam kehidupan manusia. Perkembangan teknologi juga berdampak pada dunia pendidikan, fitur-fitur yang terkandung di dalamnya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Adapun rumusan masalah dari penelitian ini, untuk mencari pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar peserta didik MTsN 7 Sleman. Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh penggunaan *smartphone* dalam proses pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik di MTsN 7 Sleman, Yogyakarta.*

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen. Sampel penelitian ini adalah peserta didik MTsN 7 Sleman, Yogyakarta, yang dipilih secara terpilih dengan pertimbangan tertentu sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun analisis data dan hipotesis dilakukan dengan regresi linier sederhana.

*Data dikumpulkan melalui penggunaan kuesioner dan tes hasil belajar peserta didik. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik statistik yang sesuai untuk menguji hipotesis penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* untuk pembelajaran tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik di MTsN 7 Sleman, Yogyakarta. Adapun besaran pengaruh dari penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar siswa MTsN 7 Sleman hanya sebesar 0.4%.*

Kata kunci: Teknologi, Smartphone, Hasil Belajar

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING SMARTPHONES FOR LEARNING ON STUDENTS' ACADEMIC ACHIEVEMENT AT MTsN 7 SLEMAN YOGYAKARTA

By:

Harun Darmawan

In this modern era, the development of technology and information is experiencing very fast growth. Technological advances, especially smartphones that have developed so much, have made them a crucial element in human life. Technological developments also have an impact on the world of education, the features contained therein can be used as learning media. The formulation of the problem from this research is to find the effect of smartphone use on the learning outcomes of MTsN 7 Sleman students. This study aims to investigate the effect of smartphone use in the learning process on student learning outcomes at MTsN 7 Sleman, Yogyakarta.

The research method used is quantitative research with experimental design. The sample of this study was MTsN 7 Sleman students, Yogyakarta, who were selected with certain considerations as an experimental group and control group. The analysis of data and hypotheses is carried out by simple linear regression.

Data were collected through questionnaires and tests on students' academic achievements. Data analysis was conducted using appropriate statistical techniques to test the research hypotheses. The results of the study show that the use of smartphones for learning does not have a significant effect on students' academic achievement at MTsN 7 Sleman, Yogyakarta.

Keywords: Technology, Smartphone, Academic Achievement

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ ، نَبِيِّنَا وَحَبِيبِنَا
مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ ، وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ ، أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan *Smartphone* untuk Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Peserta Didik MTsN 7 Sleman Yogyakarta".

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan bimbingan selama proses penelitian dan penulisan skripsi ini. Terutama kepada:

1. Bapak Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Indonesia;
2. Bapak Dr. Drs. Asmuni, MA. selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas slam Indonesia.
3. Ibu Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd selaku Kaprodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
4. Dr. Anton Priyo Nugroho, S.E.,M.M selaku Ketua Jurusan Studi Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.
5. Ibu Siti Afifah S.Pd.I., M.Pd.I selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.

6. Bapak Drs. Nanang Nuryanta, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan membagikan ilmunya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Bapak dan ibu dosen Prodi PAI, Dr. Drs. Ahmad Darmadji, M.Pd, Dr. Drs. Muzhoffar Akhwan, MA, Dr. Junanah, MIS, Dr. Drs. M. Hajar Dewantoro, M.Ag, Drs. Imam Mudjiono, M.Ag, Drs. Aden Wijdan SZ, M.Si, Dra. Sri Haningsih, M.Ag, Lukman, S.Ag., M.Pd, Supriyanto Abdi, S.Ag., MCAA, Ph.D., Burhan Nudin, S.Pd.I., M.Pd.I, Moh. Mizan Habibi, S.Pd.I., M.Pd.I, Edi Safitri, S.Ag., M.S.I, Syaifulloh Yusuf, S.Pd.I., M.Pd.I, Kurniawan Dwi Saputra, Lc., M.Hum, Ahmad Zubaidi, M.Pd, M. Nurul Ikhsan Saleh, S.Pd.I., M.Ed, yang membimbing saya selama kuliah dari awal hingga akhir.
8. Kedua orang tua saya, bapak Sarwadi dan ibu Suharni serta kaka perempuan saya yang selalu mendukung dan mendoakan saya sehingga bisa menyelesaikan kuliah ini dengan lancar.
9. Teman-teman paguyuban Jaya Abadi, yaitu Ilham Bayu Nugraha, Aditya Zidan Pamungkas, Muhammad Ali Ridwan, Bahrudin Muslim Effendi, Haris Yaqi, Bagas Wahyu Hidayat, Dan Ahmad Hayu Irfandi yang memberikan dukungan serta doa.
10. Teman-teman yang lain yang selalu mendukung saya di mana pun kalian berada yang telah memberikan motivasi dan juga pelajaran hidup kepada saya.

11. Terimakasih kepada anime *One Piece*, yang telah menemani saya dalam mengerjakan skripsi ini.

12. Terimakasih kepada Haris Yaqi Maulana yang telah menegur dan memarahi saya ketika saya malas dalam mengerjakan skripsi ini.

Jazakumullah khairan, semoga Allah senantiasa memberikan keridhoan, kasih sayang, nikmat iman dan Islam serta petunjuk-Nya kepada kita.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 08 Agustus 2023
Peneliti,



Harun Darmawan

DAFTAR ISI

COVER LUAR	i
COVER DALAM	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
NOTA DINAS	iv
REKOMENDASIPEMBIMBING	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
BAB I	15
PENDAHULUAN	15
A. Latar Belakang Masalah.....	15
B. Rumusan Masalah	24
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	24
D. Sistematika Pembahasan	24
BAB II	27
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	27
A. Kajian Pustaka.....	27
B. Landasan Teori	33
1. Pengertian <i>smartphone</i>	33
2. Sejarah <i>Smartphone</i>	34
3. Fungsi <i>Smartphone</i>	36
4. Manfaat <i>Smartphone</i> Bagi Dunia Pendidikan	40
5. Pengertian Hasil Belajar	42
6. Macam-Macam Hasil Belajar.....	43
7. Prinsip-Prinsip Belajar	45

8. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	46
C. Kerangka Berfikir.....	47
D. Hipotesis.....	49
BAB III	50
METODE PENELITIAN	50
A. Jenis Penelitian.....	50
B. Subjek dan Objek Penelitian	51
1. Subjek Penelitian	51
2. Objek Penelitian	51
C. Lokasi Penelitian.....	52
D. Variabel Penelitian dan Definisi Oprasional	52
E. Populasi dan Sampel Penelitian	53
F. Desain Penelitian.....	55
G. Instrumen Penelitian.....	56
H. Teknik Pengumpulan Data	58
1. Observasi	58
2. Angket	58
3. Dokumentasi.....	59
I. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	59
1. Uji Validitas	60
9. Uji Reliabilitas.....	62
J. Uji Asumsi.....	63
1. Uji Normalitas	63
10. Uji Linieritas	64
11. Uji Homogenitas	64
K. Teknik Analisis Data	65
1. Uji T.....	65
2. Uji ANOVA	66
BAB IV	67
HASIL PNELITAN DAN PEMBAHASAN	67
A. Deskripsi Sekolah	67
1. Letak Geografis	67

2. Visi Misi Sekolah	67
3. Daftar Guru.....	68
4. Fasilitas Pembelajaran	71
B. Penyajian Data Hasil Penelitian	72
1. Persiapan Try Out.....	74
2. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	77
C. Uji Asumsi (Uji Normalitas, Uji Linieritas, dan Homogenitas).....	81
1. Uji Normalitas Menggunakan SPSS <i>Statistic 26 for windows</i>	81
2. Uji Linieritas menggunakan SPSS <i>Statistic 26 for windows</i>	83
3. Uji Homogenitas Menggunakan SPSS <i>Statistic 26 for windows</i>	84
D. Uji Hipotesis (Uji T)	85
E. Uji Regresi Linier Sederhana	87
F. Pembahasan Hasil Penelitian	90
BAB V	94
KESIMPULAN DAN SARAN	94
A. Kesimpulan	94
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	96

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era disrupsi ini perkembangan teknologi dan informasi berkembang sangat pesat. Perkembangan teknologi yang begitu masif menjadikan teknologi sebagai salah satu bagian terpenting dalam kehidupan manusia. Kemajuan teknologi dan informasi menimbulkan dampak perubahan yang begitu besar dalam tatanan kehidupan manusia, salah satu perubahan yang terjadi yakni semakin mudahnya manusia mendapatkan suatu informasi.¹

Pemanfaatan teknologi di kalangan masyarakat menjadikan teknologi semakin berkembang sangat pesat dan semakin canggih. Pada mulanya teknologi dibuat untuk mempermudah aktivitas manusia. Teknologi merupakan hasil dari buah pemikiran manusia yang diperuntukkan untuk membantu kegiatan-kegiatan manusia yang kemudian diterapkan ke dalam kehidupan. Perkembangan teknologi yang berkembang sangat pesat dan kecanggihannya yang terdapat di dalamnya telah menambah fungsi yang semakin memanjakan kehidupan manusia, salah satu contohnya dari perkembangannya yakni telah melahirkan alat komunikasi.

¹ Tahar Rachman, 'Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Hasil Belajar Murid SDN 209 INPRES GARANTIGA Kecamatan Simbang Kabupaten Marod', *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2018, 10–27.

Manusia merupakan makhluk sosial yang tak akan pernah bisa lepas dengan yang namanya interaksi dan komunikasi antar manusia lainnya. Berkembangan zaman dan seiring berjalannya waktu manusia menciptakan sistem dan alat yang mempermudah manusia dalam melakukan komunikasi antar sesama. Pada tahun 1837 untuk pertama kalinya manusia menciptakan telegraf sebagai alat komunikasi disusul telpon pada tahun 1876, dan telpon genggam pada tahun 1973, pada tahun 2015, alat komunikasi semakin canggih dan semakin memudahkan manusia dalam berkomunikasi dan mendapat suatu informasi.²

Informasi yang dulunya sangatlah susah untuk diperoleh dan memerlukan waktu yang cukup lama tetapi kini dengan adanya teknologi segala macam informasi dapat dengan mudah diperoleh. *smartphone* merupakan bagian dari perkembangan teknologi, dengan adanya *smartphone* manusia bisa memperoleh informasi dengan sangat cepat, tak hanya itu *smartphone* juga bisa berfungsi untuk menyebarkan informasi, saat ini sudah banyak platform seperti *Instagram, facebook, tiktok, treed, youtube, twitter, line, whatsapp, google*. Bahkan yang dulunya media cetak seperti koran kini sudah beralih ke media online yang mana banyak diakses melalui teknologi telepon pintar, tidak hanya itu sektor keuangan melalui FinTech pun telah menggunakan *smartphone* sebagai *tools* untuk melakukan aktivitas finansial

² Antonius Simamora, 'Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung, skripsi' (Universitas Lampung, 2016), 8

salah satunya transaksi digital. Oleh karena itu, benda ini menjadi sesuatu yang sakti dan penting dalam kehidupan manusia.

Hal yang menarik adalah teknologi tersebut tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi seperti telepon dan SMS saja, tetapi *smartphone* juga menyediakan fasilitas belajar mengajar, yang mana dengan penggunaannya orang-orang dapat mempelajari hal-hal baru yang tersedia di dalam komponennya. Selain itu *smartphone* juga dimanfaatkan oleh segelintir masyarakat sebagai ikon gaya hidup. *Smartphone* juga bisa menjadi sarana hiburan sekaligus menyalurkan hobi seseorang seperti; bermain *game*, dan mendengarkan musik bahkan kita juga bisa memainkan alat musik menggunakan aplikasi pendukung yang telah tersedia di dalam *smartphone*.³

Smartphone juga selalu hadir dengan fitur-fitur yang lebih baik lagi atau selalu ada pembaruan yang membuat penggunaannya menjadi lebih praktis dan mudah untuk digunakan. Komponen yang terdapat di dalamnya meliputi: *Internet, Telepon, SMS, WIFI, Bluetooth, Games, MP3, Browser, Video Call, Kamera*, dan masih banyak lagi. Untuk saat ini telepon pintar ini merupakan teknologi yang paling berkembang dan paling diminati oleh banyak kalangan khususnya di Indonesia.⁴

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh APJII pada tahun 2022-2023 mencatat lebih dari 215 juta orang menggunakan internet, jumlah

³ Intan Trivena Maria Daeng, N.N Mewengkang, and Edmon R Kalesaran, 'Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado', VI.1 (2017), 1–15

⁴ Antonius Simamora. 8

tersebut meningkat 2,67% dibandingkan dengan tahun sebelumnya, yang mana pada tahun sebelumnya tercatat sebanyak 210 juta pengguna. Jumlah penggunaan internet pada tahun 2022-2023 setara dengan 78,19% dari total populasi masyarakat Indonesia yang sebanyak 275,77 juta jiwa.⁵ Hal ini menandakan penggunaan internet oleh masyarakat Indonesia begitu masif dan akan terus bertambah.

Penggunaan *smartphone* atau teknologi pada masa kini khususnya di Indonesia tidak mengenal batasan usia, dari orang dewasa hingga anak-anak usia pendidikan dasar, semuanya telah menggunakan teknologi tersebut. Penggunaan teknologi ini memiliki dampak positif dan negatif bagi para penggunanya. Salah satu contoh dampak positifnya adalah memberikan kemudahan dalam berkomunikasi tanpa memakan waktu yang lama. Namun, di sisi lain, penggunaan teknologi juga dapat menyebabkan pengguna menjadi lebih individualis. Hal ini menyebabkan mereka melupakan interaksi dengan lingkungan sekitar dan lebih memprioritaskan penggunaan teknologi yang ada di tangan mereka daripada berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya. Dengan demikian, manusia cenderung menjadi lebih individualis karena terlalu fokus pada teknologi dan kurang berkomunikasi dengan lingkungan di sekitarnya.

Dalam perkembangannya, eksistensi *smartphone* di zaman moderen telah berpengaruh besar bagi dunia pendidikan khususnya untuk peserta

⁵ Sadya Sarnita, 'Pengguna Internet Indonesia 215,63 Juta Pada 2022-2023', *DataIndonesia.Id*, 2023.

didik di Indonesia, keberadaannya yang menawarkan kecanggihan untuk mengakses dan memperoleh informasi atau ilmu pengetahuan dengan mudah, cepat dan murah, dengan begitu *smartphone* dapat dijadikan sebagai salah satu bentuk pola pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar dengan fitur-fitur yang tersedia di dalamnya seperti aplikasi Zenius, Rumah Belajar, Kipin Sekolah, Ruang Guru, Quiper, Quiziz, Brainly, yang mana aplikasi tersebut dapat memudahkan peserta didik untuk memperoleh ilmu pengetahuan.

Pola belajar merupakan faktor krusial yang sangat mempengaruhi prestasi akademik siswa. Di dunia pendidikan, diketahui bahwa siswa memiliki pola belajar yang berbeda-beda. Perbedaan ini terlihat dalam dua aspek, yaitu sebelum dan setelah mengenal *smartphone*, sebelum menggunakan *smartphone*, siswa belajar terbatas pada waktu di ruang kelas selama proses pembelajaran, dan mereka harus mengandalkan buku di perpustakaan untuk mendapatkan pengetahuan tambahan yang tidak diajarkan oleh guru.⁶ Namun, setelah mengenal teknologi tersebut siswa dengan mudah dapat mencari materi pelajaran dan memperluas pengetahuan mereka melalui aplikasi yang ada di *smartphone*, kapan saja dan di mana saja.

Dampak positif dari penggunaan *smartphone* yakni memudahkan peserta didik untuk saling bertukar informasi, memudahkan peserta didik untuk memperoleh materi pembelajaran dengan lebih efisien sehingga akan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik di sekolah. Selain

⁶ Nursina, La Ode Muh. Umran, and Joko, 'Penggunaan Smartphone Dalam Mengembangkan Pola Belajar Siswa Sma Negeri 1 Kulisusu Utara Kabupaten Buton Utara', *Ilmu Komunikasi*, 2011, 1-21

dampak positif dari penggunaan *smartphone* ternyata terdapat pula dampak negatif dari penggunaan *smartphone*

Namun, terlepas dari kemudahan dan sisi positifnya *smartphone* juga memberikan dampak yang negatif terhadap kehidupan misalnya dengan tidak hanya menyediakan fitur-fitur pembelajaran saja tetapi terdapat juga fitur *game* dan media sosial yang mana fitur tersebut sering kali membuat peserta didik malas untuk belajar. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan pada peserta didik seringkali menimbulkan masalah pada proses pembelajaran. Ketergantungan peserta didik terhadap *smartphone* berdampak pada hasil belajar yang kurang maksimal.

Melihat kegiatan siswa dalam menggunakan *smartphone*, sekolah menerapkan berbagai kebijakan terhadap siswa atau pelajarnya. Beberapa sekolah mengizinkan penggunaan *smartphone* di lingkungan sekolah karena *smartphone* memiliki kemampuan akses cepat terhadap informasi yang dibutuhkan. Beberapa guru juga membolehkan siswa menggunakan *smartphone* selama proses belajar mengajar untuk mendukung pembelajaran. Namun, ada juga sekolah yang tidak mengizinkan penggunaan *smartphone* di lingkungan sekolah. Mereka berpendapat bahwa penggunaannya dapat memiliki dampak buruk pada moral siswa.⁷

Smartphone merupakan bagian dari teknologi dan teknologi merupakan hail dari perkembangan ilmu pengetahuan, yang mana

⁷ Asmurti, Andi Alimuddin Unde, and Tawany Rahamma, 'Effect of Smartphone Use in School Environments on Student Learning Achievements', Jurnal Komunikasi KAREBA, 6.2 (2017), 225–34.

perkembangan teknologi ini sering kali ditemukan dan dikembangkan di lingkungan pendidikan. Maka dari itu sudah semestinya dunia pendidikan memanfaatkan teknologi untuk membantu proses pembelajaran dan teknologi digital khususnya *smartphone* kini sudah mulai digunakan dalam dunia pendidikan sebagai alat untuk mendukung proses pembelajaran, baik sebagai alat mencari informasi atau sebagai alat penunjang kegiatan pembelajaran.⁸

Pemanfaatan *smartphone* yang dilakukan di dunia pendidikan secara maksimal bisa menunjang hasil belajar yang maksimal, hal ini dikarenakan *smartphone* memfasilitasi pendidikan dengan menciptakan buku digital yang mudah dan praktis, menggunakan *smartphone* untuk mengakses aplikasi E-book sebagai sumber materi dan pembelajaran. Dengan adanya aplikasi E-Learning seperti Moodle, proses belajar tidak terbatas oleh ruang dan waktu, memungkinkan peserta didik untuk mengaksesnya di luar kelas. Seperti yang telah disampaikan di atas *smartphone* juga berfungsi sebagai alat penghilang stres, karena memiliki beragam fitur seperti Mp3, video, kamera, permainan, televisi, radio, ruang chatting, dan layanan internet. Selain itu, berbagai media pembelajaran daring seperti Google Classroom memudahkan guru dalam memberikan informasi, membagikan materi pembelajaran, dan melakukan penilaian kepada seluruh siswa.⁹

⁸ Sudarsri Lestari, 'Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi', *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2.2 (2018), 94–100

⁹ Khalida Juniarti, Corry, and Ulung Napitu, 'Pemanfaatan Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Daring Bagi Peserta Didik SMA Pada Masa Pandemi Covid-19', *BEST Jurnal*, 5.2 (2022), 482–87.

Pada realitanya penggunaan *smartphone* dalam dunia pendidikan masih kurang maksimal hal ini dibuktikan ketika peneliti menemukan sedikit temuan di lapangan dimana ketika peneliti melaksanakan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) di MTsN 7 Sleman banyak siswa yang menyalahgunakan *smartphone*, hal ini dibuktikan dari para siswa yang bermain *game* atau membuka aplikasi hiburan lainnya ketika proses pembelajaran berlangsung.¹⁰ Dan pemanfaatan *smartphone* khususnya di MTsN 7 Sleman belum sepenuhnya maksimal hal ini dibuktikan dengan penggunaannya yang masih terbatas, belum 100% pengintegrasian antara pembelajaran dan teknologi, sejauh ini penggunaan *smartphone* di MTsN 7 Sleman hanya sebagai alat untuk mengerjakan ujian seperti Ujian Tengah semester dan Ujian Akhir Semester.

Dalam konteks dunia penggunaan *smartphone* di kalangan siswa memiliki dampak yang cukup signifikan terhadap hasil belajar siswa. MTsN 7 Sleman merupakan lembaga pendidikan menengah pertama, yang mana pada jenjang ini lah para siswa dalam proses pembentukan dasar pengetahuan dan keterampilan siswa. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji lebih jauh lagi dampak dari penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar siswa di MTsN 7 Sleman.

Dengan memahami pengaruh dari penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar siswa di MTsN 7 Sleman, dapat diidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan nantinya

¹⁰ Hasil Observasi Peneliti di MTsN 7 Sleman. (5 Oktober 2022)

dapat memberikan dampak yang positif kepada pihak sekolah dan guru dalam merancang strategi pembelajaran terutama pembelajaran yang berbasis penggunaan *smartphone*.

MTsN 7 Sleman juga sedang berusaha untuk mengaplikasikan pembelajaran berbasis digital. Hal ini diketahui dari upaya kepala sekolah MTsN 7 Sleman yang melakukan pelatihan *E-learning* berbasis digital kepada tenaga pendidik dan kependidikan. Tak hanya itu MTsN 7 Sleman juga sudah melakukan PTS (Penilaian Tengah Semester) yang mana PTS (Penilaian Tengah Semester) ini dilakukan dengan memanfaatkan *smartphone*, yang mana seluruh peserta didik mengerjakan soal PTS (Penilaian Tengah Semester) dengan aplikasi Jogja Madrasah Digital.¹¹

Berdasarkan uraian di atas penulis termotivasi untuk melakukan penelitian mengenai “pengaruh penggunaan *smartphone* untuk pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik MTsN 7 Sleman Yogyakarta”. Salah satu mengapa peneliti mengambil MTsN 7 Sleman sebagai subjek penelitian dikarenakan di sekolah tersebut telah menerapkan penggunaan *smartphone* dalam proses pembelajaran.¹² Dan dalam konteks ini, penelitian bertujuan untuk mencari tahu secara mendalam tentang pengaruh dari penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar siswa di MTsN 7 Sleman. Penelitian ini akan melibatkan survai kepada siswa-siswa MTsN 7 Sleman, Pengumpulan data terkait penggunaan *smartphone* dan pencapaian akademi para siswa.

¹¹ Surat Edaran PTS Semester 1 Tahun Pelajaran 2022/2023 MTsN 7 Sleman

¹² Hasil Observasi Peneliti di MTsN 7 Sleman. (5 Oktober 2022)

Dari penelitian ini nantinya diharapkan dapat dihasilkan informasi yang berguna untuk meningkatkan efektivitas pendidikan di MTsN 7 Sleman dan dapat memberikan panduan dalam penggunaan *smartphone* yang tepat untuk mendukung hasil belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh penggunaan *smartphone* dengan pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik MTsN 7 Sleman Yogyakarta?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan *smartphone* dengan pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik MTsN 7 Sleman Yogyakarta?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Untuk mengetahui dan menganalisis apakah ada pengaruh penggunaan *smartphone* untuk pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik MTsN 7 Sleman Yogyakarta
2. Dan melihat seberapa besar pengaruh penggunaan *smartphone* untuk pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik MTsN 7 Sleman Yogyakarta

D. Sistematika Pembahasan

Bab I, dalam Bab I ini akan dibahas beberapa pembahasan antara lain seperti latar belakang masalah yang merupakan landasan atau alasan mengapa peneliti membuat penelitian ini, atau semacam kondisi dan temuan gejala pendidikan yang membuat peneliti tergerak untuk membuat penelitian skripsi

di tempat tersebut. Kemudian terdapat juga fokus dan pertanyaan penelitian, dalam subbab ini nantinya akan membahas beberapa poin dan beberapa pertanyaan yang menyangkut permasalahan, serta hal ini nantinya akan dijadikan acuan untuk mengurai permasalahan tersebut. Subbab selanjutnya adalah tujuan dan kegunaan penelitian, yang mana subbab ini berisi tentang kegunaan skripsi terhadap pembaca nantinya, juga terdapat beberapa harapan setelah skripsi ini selesai nantinya. Dan subbab terakhir dari Bab I ini adalah sistematika pembahasan yang mana subbab ini akan membahas secara umum isi daripada skripsi ini.

BAB II, sedangkan di dalam Bab II ini terdapat subbab kajian pustaka yang mana banyak informasi mengenai penelitian ini, seperti pendapat dari beberapa tokoh yang berkaitan dengan skripsi ini, serta literatur yang mendukung penelitian ini. Kemudian dilanjutkan dengan subbab landasan teori, pada landasan teori ini terdapat beberapa teori-teori dari pendidikan, pembelajaran hingga teknologi pembelajaran dan dalam kajian pustaka ini juga terdapat argumen para ahli yang berkaitan dengan judul skripsi ini.

Bab III berisi tentang kerangka metodologi penelitian, mencakup pendekatan penelitian, obyek dan subjek penelitian, pengumpulan data, serta populasi dan sampel penelitian. Selain itu, bab ini juga merinci definisi variabel penelitian beserta definisi operasionalnya, menjelaskan prosedur penelitian yang dijalankan, dan menguraikan teknik analisis data yang digunakan. Bab ini memiliki peran penting sebagai dasar metode yang

menjadi panduan bagi peneliti dalam menjalankan seluruh rangkaian penelitian mereka.

Bab IV, presentasi dan analisis temuan, menyajikan hasil data dan temuan yang dihasilkan dari penelitian ini. Bagian ini memiliki signifikansi utama dalam konteks penelitian karena menjelaskan secara mendalam isi dari analisis yang dilakukan.

Bab V, simpulan, merupakan hasil akhir dari penelitian skripsi ini. Pada bab ini, diuraikan kesimpulan yang diambil dari hasil analisis data penelitian, serta disajikan saran-saran yang ditujukan kepada pihak-pihak terkait berdasarkan temuan yang diperoleh.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Sebelum memulai penelitian, penulis mengkaji dan mempelajari beberapa sumber kajian pustaka yang mana kajian pustaka dinilai cukup relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh penulis nantinya. Kajian pustaka tersebut merupakan penelitian yang terdahulu, diantaranya;

1. Penelitian yang dilakukan oleh Heni (2018) yang berjudul “pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan personal sosial anak usia pra-sekolah”¹³ hasil dari penelitian tersebut yakni ada hubungan yang signifikan antara penggunaan *smartphone* dengan perkembangan personal sosial anak pra sekolah di Al-Marhamah Kabupaten Majalengka Tahun 2017 karena diperoleh nilai probabilitas $p\ 0.017 < 0.05$ (H_0 ditolak karena $p\ \text{value} < \alpha$).

Perbedaan penelitian yang ditulis oleh Heni dengan penelitian yang akan diteliti oleh penulis nantinya terletak pada fokus penelitian, jika penelitian yang dilakukan oleh Heni berfokus pada perkembangan sosial sedangkan penelitian yang akan penulis telitinya akan berfokus pada hasil belajar.

¹³ Heni Heni and Ahmad Jalaludin Mujahid, ‘Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Pra-Sekolah’, *Jurnal Keperawatan Silampari*, 2.1 (2018), 330–42

2. Penelitian yang dilakukan oleh Layyinat Syifa (2019) yang berjudul “Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar”¹⁴. Penelitian ini membahas tentang dampak yang ditimbulkan oleh penggunaan Gadget terhadap perkembangan psikologi anak sekolah dasar, dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti oleh penulis nantinya terdapat pada fokus penelitian dan landasan teori. Penelitian yang dilakukan oleh Syifa ini berfokus pada dampak psikologi sedangkan penelitian yang akan penulis teliti nantinya akan berfokus pada hasil belajar.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ozadad Selan (2019) Universitas Kristen Satya Wacana yang berjudul “pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar”.¹⁵ Tujuan dari penelitian ini yakni bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa kelas V SDB 03 Salatiga. Berdasarkan penelitian tersebut dapat di simpulkan bahwasanya siswa-siswi tidak memiliki ketergantungan pada *smartphone*. Penelitian yang dilakukan oleh Ozadad Selan memiliki kesamaan dengan fokus penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yakni sama-sama berfokus pada pengaruh *smartphone* terhadap hasil belajar dan yang membedakannya hanya berdasarkan subjek penelitian.

¹⁴ Layyinat Syifa, Eka Sari Setianingsih, and Joko Sulianto, ‘*Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar*’, Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 3.4 (2019), 5

¹⁵ Des Ozadad Selan, ‘*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar: Studi Kasus Siswa Kelas V SDN 03 Salatiga*’, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer, 8.5 (2019), 5

4. Penelitian yang dilakukan oleh Sulidar Fitri (2022) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Belajar Siswa SMK Negeri 1 Tasikmalaya”¹⁶ menyimpulkan bahwasanya bahwa penggunaan *smartphone* sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa, hal ini bisa dilihat dari hasil capaian responden sebesar 71%

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan nantinya terdapat pada fokus penelitiannya, jika penelitian yang dilakukan oleh Sulidar Fitri berfokus pada minat belajar sedangkan penelitian yang diteliti oleh peneliti berfokus pada hasil belajar.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmad Nur (2021) dengan judul “penggunaan *smartphone* sebagai sumber belajar anak pada masa covid-19 di kompleks Bulakindo kota Banjarmasin”¹⁷ Menyimpulkan bahwasanya penggunaan *smartphone* pada anak-anak Bulakindo dapat digunakan untuk pembelajaran online dan dapat juga digunakan untuk mencari materi pembelajaran.

Perbedaan yang terdapat pada penelitian dengan penelitian yang akan penulis teliti nantinya yakni, terdapat pada subjek penelitiannya, penelitian yang dilakukan oleh Rahmad Nur bersubjek anak-anak Bulakindo kota Banjarmasin sedangkan penelitian yang diteliti oleh peneliti mengambil subjek peserta didik MTsN 7 Sleman.

¹⁶ Sulidar Fitri, Fahmi Dwisep Saputra, and Muhammad Taufiq, ‘Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Belajar Siswa SMK Negeri 1 Tasikmalaya’, *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1.3 (2022)

¹⁷ Rahmat Nur, Fatimah Azis, and Yuli Apriati, ‘Penggunaan Smartphone Sebagai Sumber Belajar Anak Pada Masa Covid-19 Di Komplek Bulakindo Kota Banjarmasin’, *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1.2 (2021)

6. Penelitian yang dilakukan oleh Hanifah Salsabila (2021) jurnal keislaman dan ilmu pendidikan, volume 3, nomor 1. Yang berjudul “peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran”.¹⁸ Menyimpulkan bahwasanya ada tiga fungsi utama teknologi dalam pembelajaran yang pertama sebagai alat informasi, yang kedua sebagai ilmu pengetahuan dan yang ketiga sebagai bahan dan alat dalam kegiatan pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis teliti nantinya terletak pada objek dan fokus penelitian. Penelitian ini berobjek kan teknologi, teknologi berpakankan luas, teknologi bisa komputer, leptop, HP dan lain-lain sedangkan yang akan penulis telitinya nantinya hanya berfokus pada *smartphone*.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Jumrohtin (2022) jurnal Education and Information Technologies, volume 28, dengan judul “*positive and negative impacts of smartphone use on student learning activities FUAD UIN kh. Abdurrahman wahid pekalongan in pandemic times*”¹⁹. Membahas tentang dampak positif dan negatif dari penggunaan *smartphone* pada aktivitas pembelajaran, dan Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan oleh Jumrohtin mengenai tanggapan-tanggapan t mahasiswa FUAD terhadap dampak positif dan negatif penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran di masa pandemi, dapat dikatakan hampir semua siswa memilikinya tanggapan

¹⁸ Niar Agustian and Unik Hanifah Salsabila, ‘Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran’, Islamika, 3.1 (2021), 12

¹⁹ Jumrohtin, *The Impact of Smartphone Use on Learning Effectiveness: A Case Study of Primary School Students*, *Education and Information Technologies* (Springer US, 2023), xxviii

yang sama mengenai dampak positif *smartphone* dalam pembelajaran dimana siswa dapat mengakses materi yang lebih luas dan memiliki waktu yang efektif untuk melakukan kegiatan lainnya. Dan Mengenai dampak negatifnya, siswa menjadi kurang fokus dalam belajar menggunakan *smartphone* untuk menyontek saat mengejakan tugas, dan lebih memilih membuka media sosial daripada membayar perhatian untuk belajar.

Perbedaan penelitian yang ditulis oleh Jumrohtin dengan penelitian yang ditulis oleh peneliti yakni waktu dan tempat penelitian. Penelitian tersebut berfokus pada aktivitas penggunaan *smartphone* pada masa pandemi sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berfokus pada penggunaan *smartphone* secara keseluruhan.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Junierissa Marpaung (2018) Jurnal KOPASTA, volume 5, nomer 2, dengan judul “pengaruh penggunaan *gadget* dalam kehidupan”²⁰. Jurnal ini membahas tentang pengaruh *gadget* dalam kehidupan masyarakat, Junierissa Marpaung menyimpulkan bahwasanya pada era globalisasi ini, semua masyarakat memiliki gaya hidup yang tidak bisa lepas dari yang namanya teknologi, penggunaan teknologi khususnya *gadget* secara berlebihan berdampak buruk bagi kesehatan tubuh.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Junierissa Marpaung dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada subjek dan fokus

²⁰ Junierissa Marpaung, ‘Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan’, Jurnal KOPASTA, 5.2 (2018), 55–64.

penelitiannya, penelitian yang dilakukan oleh Junierissa Marpaung mengambil subjek masyarakat sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih spesifik lagi yakni siswa/siswi MTsN 7 Sleman dan fokus penelitian yang dilakukan oleh Junierissa Marpaung berfokus pada efek penggunaan *gadget* pada kehidupan sedangkan fokus penelitian yang dilakukan oleh peneliti berfokus pada pengaruh penggunaan *smartphone* pada hasil belajar siswa.

Perbedaan penelitian yang telah dipaparkan di atas secara keseluruhan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat pada subjek dan fokus penelitiannya. Tentu saja subjek peneliti mengambil sample dari siswa yang terdapat di MTsN 7 hal ini cukup berbeda dengan subjek yang diambil oleh peneliti-peneliti sebelumnya, sedangkan fokus penelitian yang dilakukan oleh peneliti yakni berfokus pada pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar siswa di MTsN 7 Sleman. Hal ini cukup berbeda dibandingkan oleh peneliti-peneliti sebelumnya.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan penelitian lama yang terbaru, dikarenakan banyak sekali penelitian yang membahas *smartphone* khususnya penggunaan *smartphone* di lingkungan dunia pendidikan, tetapi penelitian yang dilakukan oleh peneliti di MTsN 7 Sleman mengenai pengaruh penggunaan *smartphone* merupakan penelitian pertama mengenai penggunaan *smartphone* dikarenakan pihak sekolah baru menerapkan penggunaan *smartphone* sebagai alat bantu proses pembelajaran.

B. Landasan Teori

1. Pengertian *smartphone*

Smartphone atau sering dikenal di Indonesia sebagai telpon pintar. *Smartphone* ini merupakan bagian dari perkembangan teknologi yang menyediakan berbagai fitur-fitur yang dapat membantu aktivitas manusia, mulai dari alat komunikasi, sarana hiburan, penyedia informasi hingga sampai di manfaatkan dalam dunia pendidikan. *Smartphone* merupakan telpon genggam yang memiliki kecanggihan dan kemampuan yang tinggi, tak jarang *smartphone* bisa menyamai fungsi dari komputer, fitur-fitur yang begitu canggih yang berada di luar kemampuan sederhana membuat *smartphone* berbeda dengan telpon genggam lainnya. *Smartphone* ini biasanya dipahami sebagai ponsel dan bukan sebagai telpon rumah.²¹

David Wood, selaku Wakil Presiden dari Eksekutif PT Symbian menjelaskan bahwasanya *smartphone* dapat diidentifikasi dan dibedakan dengan telpon genggam bisa dengan cara dua hal mendasar, yang pertama, bagaimana itu dibuat dan yang kedua, apa yang bisa dilakukan.²² Adapun pengertian *smartphone* menurut beberapa ahli lainnya yakni telepon seluler yang berkomposisi memori, mikroprosesor, layar dan modem

²¹ Afifah Rahma, 'The Influence of Using Smartphone In The Students Activities (The Problems Of MAN 1 Rangat Barat)', *Jurnal Fisip*, 2.2 (2015), 1–12
<<https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/view/7449/7124>>.3

²² Rachman.5

bawaan. Di dalam *Smartphone* juga terdapat pesan teks, video *game*, pemutar music, tv digital, kamera, *search enging*, akses internet, dan aplikasi-aplikasi pendukung lainnya.²³

Berdasarkan uraian dan pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwasanya *smartphone* merupakan bagian dari perkembangan teknologi yang memiliki kemampuan yang luar biasa dan bisa berguna dalam membantu aktivitas manusia. Mulai dari alat komunikasi, kalkulator, bermain *game*, menyalurkan hobi, hingga menjadi alat dan bahan dalam dunia pembelajaran.

2. Sejarah *Smartphone*

Smartphone pertama kali dirancang oleh IBM pada tahun 1992 dan diperkenalkan sebagai suatu produk pada tahun itu di COMDEX, sebuah pameran komputer di Las Vegas, Nevada. Pada tahun 1993 *smartphone* mulai pertama kali dipasarkan ke publik dan di jual oleh BellSouth. Pada saat itu *smartphone* tidak hanya sebagai telepon genggam, tetapi ponsel tersebut sudah menyediakan fitur-fitur seperti; kalender, buku telepon, jam dunia, tempat catatan, surel, dan aplikasi permainan.²⁴

Pada tahun 1996, pertama kalinya Nokia meluncurkan ponsel cerdasnya dimulai dengan Nokia 9000. Ponsel yang diluncurkan oleh Nokia ini merupakan hasil dari usaha pengembangan model PDA buatan

²³ Heni and Mujahid.5

²⁴ b. K Subchan, 'Peranan Perkembangan Aplikasi *Smartphone*', Jurnal Ekonomi Manajemen Akuntansi, 21 (2014), 1-14

Hewlett. Ponsel ini laris terjual di pasaran pada waktu itu. Selanjutnya Nokia meluncurkan seri Nokia 9500 yang mana ponsel ini merupakan ponsel pertama yang menyediakan fitur kamera dan WIFI.

Pada tahun 2005, Nokia merilis rangkaian *smartphone N-series* 3G yang dianggap lebih dari sekadar ponsel, melainkan dianggap sebagai perangkat komputer multimedia. Pada tahun 2008, sistem operasi *smartphone* bernama *Android* diperkenalkan. *Android 7*, yang didukung oleh kerja sama Google dengan sejumlah perusahaan besar di industri perangkat keras dan perangkat lunak seperti Intel, HTC, ARM, Motorola, dan eBay, menjadi dasar pembentukan *Open Alliance Mobile*. Langkah ini diikuti dengan peluncuran ponsel pertama yang menjalankan sistem operasi Android, yaitu *HTC Dream*, yang dikenal juga sebagai G1 oleh *T-Mobile*. Ponsel ini menawarkan fitur-fitur unggulan seperti layar sentuh penuh, keyboard QWERTY, dan trackball untuk navigasi situs web. Selain itu, perangkat lunaknya kompatibel dengan aplikasi-aplikasi Google seperti Maps, Kalender, Gmail, dan versi ringan dari Google Chrome.

Pada tahun 2008, Appel mengenalkan App Store kepada publik, membawa layanan aplikasi ponsel cerdas dari pihak ketiga ke iPhone dan iPod. Dengan hanya memanfaatkan jaringan seluler, pengguna dapat mengunduh dan mengaktifkan beragam fitur yang terdapat dalam aplikasi tersebut, tanpa ketergantungan pada komputer. Keberhasilan ini terbukti pada tahun 2009, di mana Appel berhasil mengembangkan lebih dari 50.000 aplikasi yang beragam, mengukuhkan posisinya di pasar dengan

prestasi yang luar biasa²⁵. Appel terus mengembangkan teknologi hingga saat ini. Pada tahun 2022 Appel meluncurkan iPhone 14 yang mana *smartphone* ini merupakan keluaran terbaru dari produk Appel.

3. Fungsi *Smartphone*

Ada beberapa fungsi *smartphone* yang dapat membantu memudahkan aktivitas manusia di antaranya sebagai berikut;

a. Komunikasi Antar Manusia

Menurut definisi dalam KBBI, komunikasi merujuk pada proses pengiriman dan penerimaan pesan atau informasi antara dua orang atau lebih, dengan tujuan agar pesan yang ingin disampaikan dapat dimengerti dengan baik.²⁶ Sedangkan menurut Everett M. Roger mengartikan komunikasi sebagai suatu gagasan yang ditransfer dari sumber kepada penerima dengan maksud untuk mengubah perilaku penerima. Pendapat tersebut selaras dengan Theodore Herbert yang menyebutkan bahwasanya komunikasi adalah suatu proses mentransfer pengetahuan yang diberikan dari satu orang ke orang yang lainnya, dengan maksud dan tujuan khusus.²⁷ Dari uraian tersebut dapat di simpulkan bahwasanya komunikasi adalah suatu informasi yang diberikan seseorang kepada orang lainnya dengan maksud dan tujuan tertentu.

²⁵ Ponsel cerdas - Wikipedia bahasa Indonesia, Ensiklopedia bebas

²⁶ <https://kbbi.web.id/komunikasi>

²⁷ Ihsana El Khuluqo. *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode & Aplikasi Nilai-nilai spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*. (Yogyakarta. Pustaka Pelajar. 2017) 96-97

Denga adanya batuan *smartphone* aktivitas komunikasi antara manusia dan manusia lainnya jauh lebih efektif hal ini dikarenakan komunikasi yang dilakukan tidak terbatas oleh jarak dan waktu. Dengan adanya *smartphone* ini kita bisa berkomunikasi di mana saja dan kapan saja. Dengan begitu *smartphone* sangat berguna dalam membantu aktivitas manusia khususnya dalam hal komunikasi.

b. Mencari Informasi dan Ilmu Pengetahuan.

Menurut Ayuwurgali dikutip dari CNN Indonesia. Remaja Indonesia lebih suka mencari informasi melalui *smartphone* di bandingkan media lainnya, hal ini dibuktikan dengan survei yang dilakukan sebanyak 4,49% dari 2500 responden menggunakan komputer atau laptop, sedangkan 44,16% responden mengaku menggunakan *smartphone* sebagai media untuk mencari informasi.²⁸ Sehingga dari 2500 responden remaja Indonesia sebagian besar sudah menggunakan *smartphone* sebagai media untuk mencari informasi dan sisanya menggunakan media lain berupa laptop atau komputer serta media *mainstream* lainnya.

Smartphone banyak dipilih sebagai alat pencari informasi dan ilmu pengetahuan dikarenakan *smartphone* memiliki ukuran yang relatif kecil dan dapat dibawa kemana-mana saja dengan mudah, serta fungsi yang terdapat pada *smartphone* hampir menyaingi

²⁸ Kustin Ayuwuragil, 'Netizen Lebih Memilih Ponsel Pintar Dibandingkan Laptop', *CNN Indonesia* (Jakarta, 2018), p. 1 <<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20180221100858-192-277653/netizen-lebih-memilih-ponsel-pintar-dibandingkan-laptop>>.

komputer ataupun laptop.²⁹ Perkembangan teknologi khususnya *smartphone* membuat *smartphone* semakin canggih dan semakin memudahkan manusia dalam mencari sumber informasi. Bentuk dan ukuran *smartphone* yang fleksibel dan fitur-fitur yang simpel memudahkan penggunaan untuk menguraikannya, di tambahan fitur yang terdapat di dalamnya seperti *search engine* dapat membantu untuk mencari segala hal yang ada seperti mencari informasi, berita, ilmu pengetahuan, game, dan masih banyak lagi.

c. Sarana Hiburan

Smartphone menyediakan beragam format multimedia yang ada. Media *streaming online* yang terdapat pada *smartphone* dengan sangat mudah untuk dioperasikan tanpa adanya kendala seperti *YouTube, Netflix, Vision+, Nimo Tv, video.com* dan masih banyak lagi media *streaming* lainnya. Ditambah lagi dengan adanya aplikasi hiburan yang dapat di unduh secara gratis maupun berbayar. Tak jarang banyak yang memanfaatkan fitur-fitur tersebut untuk digunakan sebagai media penghilang penat.

²⁹ Luthfiana Nur, 'Gambaran Penggunaan Internet Dalam Mencari Informasi Kesehatan Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (Smp) X Description of Internet Use in Searching Health', Jurnal Promkes, 6.2 (2018), 188–200

d. Sebagai Alat Penghilang Stress

Smartphone, selain digunakan untuk berbagai keperluan seperti pemutaran musik, video, pengambilan foto, permainan, menonton televisi, mendengarkan radio, berbicara melalui ruang chatting, dan mengakses layanan internet, juga memiliki manfaat tambahan sebagai alat untuk mengurangi stres. Dengan beragam fitur yang dimilikinya, smartphone dapat menjadi sarana bagi seseorang untuk meredakan stres.

e. Sebagai Gaya Hidup

Pada awal kemunculannya, *smartphone* hanya dimiliki oleh sebagian kalangan yang benar-benar membutuhkannya untuk menjalankan tugas pekerjaan mereka dengan lebih efisien. Namun, seiring berjalannya waktu, *handphone* telah menjadi milik semua kalangan, tanpa terkecuali, baik yang sangat membutuhkannya maupun yang kurang membutuhkannya, termasuk seluruh lapisan masyarakat.

Kini, *smartphone* tidak lagi sekadar berfungsi sebagai alat komunikasi semata, tetapi juga telah menjadi sarana untuk mencipta dan menghibur dengan berbagai fitur seperti suara, tulisan, gambar, dan video. Masyarakat saat ini bahkan berlomba-lomba untuk memiliki *handphone* karena perangkat ini telah menjadi lebih dari

sekadar alat komunikasi; ia juga mencerminkan gaya hidup, tren, dan tingkat prestise dalam masyarakat umum.³⁰

4. Manfaat *Smartphone* Bagi Dunia Pendidikan

a. Sebagai Media Pembelajaran

Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, seperti yang diungkapkan oleh Minovic, siswa masa kini telah mengalami perkembangan dengan menggunakan perkakas seperti komputer, ponsel, dan konsol video dalam berbagai aktivitas, mulai dari pembelajaran, pekerjaan, hingga hiburan semata.

Penggunaan *smartphone* dalam konteks pendidikan telah mengubahnya menjadi salah satu jenis perangkat yang dapat dijadikan pilihan dalam pengembangan media pembelajaran. Penerapan *smartphone* dalam bidang pendidikan dikenal sebagai konsep teknologi mobile learning (*m-Learning*).³¹

b. Untuk Mencari Bahan Materi Pembelajaran

Manfaat dari *smartphone* diungkapkan oleh Gonzalez sebagai potensi positif yang dapat membantu peserta untuk mengakses materi pembelajaran serta sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.³²

Laurillard juga menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* dalam

³⁰ Dekinus Kogoya, 'Dampak Penggunaan Handphone Pada Masyarakat Studi Pada Masyarakat Desa Piungun Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua', *E-Journal "Acta Diurna*, IV.4 (2015) 3-4

³¹ Edi Ismanto, 'Teknologi Dan Aktivitas Dalam Kehidupan Manusia (Sebuah Tinjauan)', *Jurnal Untuk Mu Negeri*, 1.1 (2017), 2

³² M. González and others, 'Teaching and Learning Physics with Smartphones', *Journal of Cases on Information Technology*, 17.1 (2015), 31–50

konteks pendidikan memberikan peran utama dalam menyampaikan informasi kepada siswa melalui perangkat mobile.³³

c. Pembelajaran Berbasis Online

Dalam sebuah studi yang dilakukan oleh Salehuddin, dilaporkan bahwa anak-anak tingkat Sekolah Dasar (SD) memanfaatkan *smartphone* dalam lingkup pembelajaran online. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* oleh anak-anak SD dalam hal belajar, penyelesaian dan pengumpulan tugas, pemanfaatan sebagai sarana untuk mencari sumber belajar digital, kemampuan untuk berdiskusi dengan rekan sebaya, serta kepuasan umum terhadap penggunaan *smartphone* dalam konteks proses pembelajaran online mendapatkan penilaian "baik".³⁴

d. Alat Komunikasi Antara Guru dan Murid

Penggunaan *smartphone* sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran online memiliki beberapa fungsi penting. *Smartphone* berperan sebagai sarana komunikasi fundamental antara guru dan siswa. Selain itu, *smartphone* berfungsi sebagai alat pendukung untuk mencari materi pembelajaran dan membantu dalam menyelesaikan tugas-tugas.³⁵

e. Sumber Belajar Tambahan

³³ Ismanto.

³⁴ Rahmat Nur, Fatimah Azis, and Yuli Apriati, 'Penggunaan Smartphone Sebagai Sumber Belajar Anak Pada Masa Covid-19 Di Komplek Bulakindo Kota Banjarmasin', *Aksiologi : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1.2 (2021), 83–90

³⁵ Nur, Azis, and Apriati.86

Saat digunakan sebagai sumber belajar, *smartphone* dapat menjadi alat bantu yang mendukung dalam mencari materi pelajaran tambahan. Anak-anak menggunakan *smartphone* yang mereka miliki selama pembelajaran online sebagai alat untuk mencari bahan-bahan pelajaran tambahan melalui internet, dengan mengakses berbagai sumber dan situs web yang beragam.³⁶

5. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kalimat yang tersusun dari kata “hasil” dan “belajar”. Hasil memiliki arti sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dsb) oleh usaha. Sedangkan kata belajar merupakan usaha memperoleh ilmu.

Hasil belajar merupakan hal yang dapat di amati dari dua sisi yakni sisi guru dan siswa. Dilihat dari sisi guru hasil belajar adalah saat terselesaikan nya bahan pelajaran sedangkan jika dilihat dari sisi siswa. Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental siswa yang jauh lebih membaik apabila dibandingkan pada saat belum belajar.³⁷

Namun, berdasarkan pandangan lain, hasil belajar terjadi ketika seseorang mengalami perubahan dalam perilaku setelah proses pembelajaran, contohnya dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan, atau dari ketidakpahaman menjadi pemahaman.³⁸ Berdasarkan interpretasi

³⁶ Nur, Azis, and Apriati.86

³⁷ Dimiyati dan Mudjiono.*Belajar Dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta 2006) 23

³⁸ M.Sc.Ed. Prof. Dr. IG.A.K. Wardani, ‘Hakikat Penelitian Tindakan Kelas’, in *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2000), I, 5–7

definisi tersebut, simpulannya adalah bahwa hasil belajar mencakup kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami proses pembelajaran atau pengalaman belajar. Peranan hasil belajar memiliki signifikansi yang penting dalam rangka pembelajaran. Evaluasi atas prestasi belajar mampu memberikan data kepada pendidik mengenai perkembangan siswa dalam usaha meraih sasaran pembelajaran melalui interaksi belajar-mengajar. Dari data tersebut, guru mampu merencanakan dan mengarahkan kegiatan lanjutan bagi siswa, baik secara kolektif maupun personal.

6. Macam-Macam Hasil Belajar

Menurut Howard Kingsley, yang dikutip dalam buku karya Nana Sudjana, terdapat tiga jenis hasil belajar yang dibedakan, yaitu:

- a. Keterampilan dan kebiasaan;
- b. Pengetahuan dan pemahaman; dan
- c. Sikap dan aspirasi.³⁹

Pendapat ini dari Howard Kingsley menggambarkan bagaimana perubahan hasil belajar terjadi melalui seluruh proses pembelajaran. Hasil belajar ini akan terus melekat pada siswa karena sudah menjadi bagian integral dalam kehidupan siswa tersebut.

³⁹ Sulastri, Imran, and Arif Firmansyah, 'Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya', *Jurnal Kreatif Online*, 3.1 (2014), 90–103.

Sebagaimana yang telah dijelaskan di atas, hasil belajar merupakan pemahaman dari konsep, keterampilan, dan sikap. Untuk lebih lanjutnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Pemahaman Konsep

Menurut Bloom pemahaman diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang di pelajari. Pemahaman ini merupakan seberapa besar murid mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada murid, atau sejauh mana murid dapat memahami bacaan yang diberikan dan memahami lingkungan sekitarnya.⁴⁰

Menurut Dorothy J, konsep merupakan sesuatu gagasan yang tergambar kan di dalam pikiran.⁴¹ Jadi konsep ini merupakan sesuatu yang sudah terinternalisasi di dalam diri manusia, sesuatu tersebut merupakan objek konkrit maupun gagasan yang abstrak. Untuk mengukur hasil belajar murid yang berupa pemahaman konsep, guru dapat melakukan evaluasi produk. Evaluasi produk dapat dilaksanakan dengan mengadakan berbagai macam tes, baik secara lisan maupun tertulis. Dalam pembelajaran di SD umumnya tes diselenggarakan dalam berbagai bentuk ulangan, baik ulangan harian, ulangan semester, maupun ulangan umum.

⁴⁰ Ahmad Susanto, 'Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar' (Jakarta: encana, 2013), p. 308.

⁴¹ Ahmad Susanto.8

b. Keterampilan Proses

Usman dan Setiawati mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu murid.⁴²

Dalam melatih keterampilan proses, secara bersamaan dikembangkan pula sikap-sikap yang dikehendaki, seperti kreativitas, kerja sama, bertanggung jawab, dan berdisiplin sesuai dengan penekanan bidang studi yang bersangkutan.

c. Sikap

Sikap lebih merujuk pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang. Dalam hubungannya dengan hasil belajar murid, sikap ini lebih diarahkan pada pemahaman konsep. Dalam hubungannya mengenai pemahaman terhadap konsep maka yang lebih berperan adalah domain kognitif.⁴³

7. Prinsip-Prinsip Belajar

William Burton dalam Oemar Hamalik mengemukakan konklusi mengenai prinsip-prinsip hasil belajar sebagai berikut:

- d. Hasil belajar memiliki keterkaitan fungsional satu sama lain, namun dapat dianalisis secara terpisah.

⁴² Ahmad Susanto.9

⁴³ Kadek Ari Suarmawan, , 'Faktor-Faktor Eksternal Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 3 Singaraja Tahun Ajaran 2018/2019', *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Volume 11,.2 (2019), 529–31.

- e. Hasil belajar mencakup pola-pola perilaku, nilai-nilai, pemahaman konsep, sikap-sikap, apresiasi, kemampuan, dan keterampilan.
- f. Siswa akan menerima hasil belajar jika hasil tersebut memenuhi kebutuhan mereka, bermanfaat, dan memiliki makna bagi mereka.
- g. Hasil belajar dikembangkan melalui serangkaian pengalaman yang dapat dibandingkan dan melalui pertimbangan yang matang.
- h. Hasil belajar secara perlahan terintegrasi menjadi bagian dari kepribadian siswa dengan kecepatan yang beragam.
- i. Hasil belajar yang dicapai bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah seiring waktu, sehingga tidak bersifat sederhana dan statis.⁴⁴

8. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ruseffendi menjelaskan mengenali faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ke dalam 10 berbagai, ialah: kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, keinginan belajar, atensi anak, model penyajian modul, individu serta perilaku guru, atmosfer belajar, kompetensi guru, dan keadaan warga⁴⁵. Senada dengan yang dikatakan oleh Sudjana, kalau hasil belajar yang dicapai oleh murid dipengaruhi oleh 2 aspek utama, ialah aspek dari dalam serta aspek dari luar diri murid ataupun aspek area. Aspek yang tiba dari murid terutama keahlian yang dimilikinya. Aspek keahlian murid besar pengaruhnya terhadap hasil belajar murid.⁴⁶

⁴⁴ Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, Ed.1, cet. (Jakarta: Bumi Aksara, 20015).31

⁴⁵ Ahmad Susanto.13

⁴⁶ Ahmad Susanto.15

Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni: Faktor Internal merujuk pada faktor-faktor yang berasal dari dalam individu dan memiliki pengaruh terhadap hasil belajar. Ini mencakup aspek-aspek psikologis seperti kecerdasan, fokus, minat, potensi, dorongan, tingkat kedewasaan, dan kesiapan individu. Di sisi lain, Faktor eksternal mengacu pada pengaruh dari lingkungan luar individu terhadap hasil belajar. Ini termasuk faktor-faktor keluarga seperti pendidikan orang tua, interaksi antar anggota keluarga, serta kondisi ekonomi keluarga. Selain itu, faktor sekolah juga memiliki peranan dalam hasil belajar, termasuk kondisi bangunan dan fasilitas.⁴⁷

C. Kerangka Berfikir

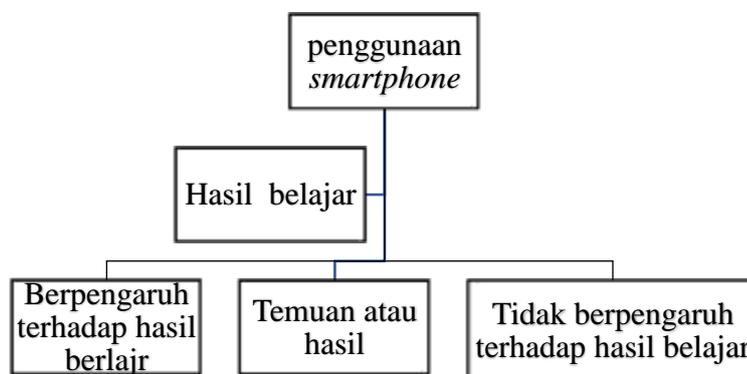
Penggunaan *smartphone* telah meluas di kalangan generasi muda terutama pelajar. Keberadaan *smartphone* memiliki dampak positif dan negatif. Sebagai alat komunikasi canggih yang telah dijelaskan sebelumnya, penggunaan *smartphone* bisa mengganggu siswa dalam mengikuti pelajaran di sekolah. Banyak dari mereka teralihkan oleh panggilan, pesan teks, pesan *BBM*, atau panggilan tak terjawab dari teman atau keluarga, bahkan ada yang lebih ekstrem menggunakan *smartphone* untuk melakukan kecurangan dalam ujian atau bermain *game* saat guru sedang mengajar. Selain itu, dengan ketersediaan layanan internet pada *smartphone* saat ini, tidak jarang ditemui

⁴⁷ Kadek Ari Suarmawan, 'Faktor-Faktor Eksternal Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 3 Singaraja Tahun Ajaran 2018/2019', *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Volume 11,.2 (2019), 529–31.

siswa yang terlibat menonton konten yang tidak sesuai untuk usia mereka, seperti menonton film yang tidak layak ditonton oleh anak-anak.

Penggunaan *smartphone* memiliki hubungan yang erat dengan prestasi belajar siswa, karena mampu merangsang motivasi dan pencapaian siswa dalam proses pembelajaran. Namun, sebaliknya, ada pula dampak negatif dari penggunaan *smartphone* yang dapat memengaruhi siswa dalam belajar, terutama akibat pengaruh permainan dan fitur-fitur canggih lainnya yang membuat siswa kehilangan kesadaran akan waktu yang dihabiskan untuk belajar. Karena itu, tanggung jawab mengawasi penggunaan *smartphone* oleh siswa menjadi tanggung jawab bersama sekolah dan orang tua.

Dengan mengacu pada penjelasan di atas, ada beberapa aspek yang menjadi dasar pemikiran penulis, yang selanjutnya menjadi fokus penulis untuk mengumpulkan informasi dan data guna menggali lebih dalam permasalahan yang telah diuraikan. Ada juga landasan pemikiran yang menjadi pedoman dalam riset ini, yaitu sebagai berikut:



Gambar 1.0. Bagan Kerangka Berfikir

D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban masalah yang bersifat sementara, yang mungkin benar atau salah. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H_0 ditolak yang berarti ada pengaruh dari penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar.
2. H_0 diterima yang berarti tidak ada pengaruh dari penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jensi Penelitian

Penelitian merupakan upaya untuk mendapatkan informasi faktual atau prinsip-prinsip (ditemukan, dikembangkan, dan diuji untuk validitasnya) melalui pengumpulan serta analisis data secara terencana dan dapat dipertanggungjawabkan. Studi ini termasuk dalam jenis penelitian ex-post facto yang menerapkan pendekatan kuantitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi pengaruh antara variabel satu dengan variabel lainnya.

Penelitian ex-post facto mengamati relasi sebab-akibat yang tidak dimanipulasi atau dipengaruhi oleh tindakan peneliti. Penelitian mengenai hubungan sebab-akibat dilakukan pada program, aktivitas, atau kejadian yang sudah terjadi sebelumnya. Keterkaitan sebab-akibat ini dibangun berdasarkan dasar teoritis, mengindikasikan bahwa suatu variabel dapat diakibatkan atau diperlukan oleh variabel lainnya.⁴⁸

Margono mendefinisikan penelitian sebagai kegiatan pencarian, penyelidikan dan percobaan secara alamiah dalam suatu bidang tertentu, dengan tujuan untuk mendapatkan fakta, pengetahuan baru dan meningkatkan

⁴⁸ Baso Intang Sappaile, 'konsep penelitian ex-post facto', *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 1 No. (2010). 2

ilmu pengetahuan serta teknologi.⁴⁹ Sementara itu Wasito juga mendefinisikan penelitian sebagai usaha untuk memperoleh fakta atau prinsip (menemukan, mengembangkan, menguji kebenaran) dengan cara mencari data dan menganalisa data tersebut dengan teliti, jelas, sistematis dan dapat dipertanggung jawabkan.⁵⁰ Pengumpulan data dan analisis data menggunakan metode-metode ilmiah, baik yang bersifat kuantitatif maupun kualitatif eksperimental maupun non eksperimental, interaktif atau non interaktif. Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif.

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah orang, tempat, ataupun benda yang diamati dalam rangka pembuatan sebagai sasaran.⁵¹ Adapun subjek dari penelitian ini adalah siswa/siswa MTsN 7 Sleman Yogyakarta.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah hal yang menjadi sasaran untuk diteliti.⁵² Adapun objek dari penelitian ini adalah pengaruh dari penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar.

⁴⁹ S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014).1

⁵⁰ Hermawan Wasito, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Jakarta: Gamedia Pustaka Utama, 1992).6

⁵¹ <https://kbbi.web.id/>

⁵² <https://kbbi.web.id/>

C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini berada di Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Sleman Yogyakarta, dipilih karena merupakan sekolah menengah pertama yang memiliki kurikulum khusus pendidikan agama Islam, selain itu sekolah ini telah menerapkan pembelajaran yang berbasis digital khususnya *smartphone*. Hal ini lah yang melatarbelakangi peneliti mengambil lokasi penelitian di Tsanawiyah Negeri 7 Sleman Yogyakarta

D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Definisi operasional variabel merupakan sesuatu definisi yang diberikan kepada suatu konstruk variabel dengan metode membagikan makna ataupun menspesifikkan aktivitas ataupun membagikan sesuatu operasional yang dibutuhkan buat mengukur konstruk ataupun variabel tertentu. Variabel dalam riset ini ada 2 variabel yang diamati, ialah variabel (X) serta variabel (Y). Variabel X dalam riset ini merupakan pemakaian *smartphone* selaku variabel leluasa, sebaliknya variabel Y merupakan hasil belajar selaku variabel terikat.

1. *Smartphone* ataupun telepon pintar (X) merupakan telepon yang mempunyai keahlian semacam pc, *smartphone* pula ialah salah satu perlengkapan yang sediakan banyak aplikasi yang bisa meningkatkan pengetahuan murid, Pemakaian *smartphone* dalam pendidikan hendak menolong murid buat mendapatkan pengetahuan yang lebih luas.

2. Hasil belajar (Y) ialah keahlian yang diperoleh anak sehabis lewat aktivitas belajar. Sebab belajar itu sendiri ialah sesuatu proses dari seorang yang berupaya buat mendapatkan sesuatu wujud pergantian, buat menggapai suatu pergantian dibutuhkan upaya serius yang menuju kepada sesuatu tujuan dengan mencermati bermacam aspek yang mempengaruhi.

E. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Sugiono mendefinisikan populasi sebagai wilayah keseluruhan yang terdiri dari obyek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁵³ Margono mengemukakan kalau populasi merupakan segala data yang menjadi pusat perhatian dalam sesuatu ruang lingkup serta waktu tertentu. Jadi, populasi berhubungan dengan informasi, hingga banyaknya ataupun ukuran populasi hendak sama dengan banyaknya manusia.⁵⁴

Populasi mempunyai parameter ialah besaran terukur yang menampilkan ciri dari populasi itu. Di antara yang kita tahu besar-besaran: rata-rata, bentangan, rata-rata simpangan, variasi, simpangan baku selaku parameter populasi. Parameter sesuatu populasi tertentu merupakan senantiasa nilainya, apabila nilainya itu berganti, hingga

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2010).117

⁵⁴ Margono.118

berganti pula populasinya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid MTsN 7 Sleman Yogyakarta yang berjumlah kurang lebih 467 siswa.

Tabel 1.0. Tabel Jumlah siswa MTsN 7 Sleman

No	Jenis Kelamin	Jumlah Siswa
1	Laki-Laki	210
2	Perempuan	257
Total		465

2. Sampel

Sugiyono mendefinisikan sampel sebagai bagian dari jumlah karakteristik yang terdapat pada populasi.⁵⁵ Sampel merupakan sebagian dari keseluruhan jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Menurut Arikunto, jika jumlah subjek dalam populasi kurang dari 100, disarankan untuk mengambil seluruhnya sehingga penelitian tersebut dapat dianggap sebagai penelitian populasi. Namun, jika jumlah subjek dalam populasi cukup besar, maka dapat diambil sampel sebesar 10-15% atau 20-25%, atau bahkan lebih dari itu. Besarnya sampel ditetapkan oleh banyaknya informasi ataupun observasi dalam sampel itu.⁵⁶ Dalam penelitian ini jumlah populasi mencapai 465 siswa dan yang akan

⁵⁵ Sugiyono.118

⁵⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Bandung: Rineka cipta, 2006), hlm.131-134.

diambil menjadi sample sebanyak 10%. Jumlah sample yang dibutuhkan pada penelitian ini sebanyak 40 siswa

Tata cara pengambilan sampel yang digunakan buat mendapatkan sampel merupakan memakai metode *purposive sampling*. Metode penentuan sampel yang hendak dijadikan subjek riset dicoba secara penunjukan langsung ialah kelas 8 dengan pertimbangan kelas 8 sudah mengerti tentang penggunaan *smartphone*, sedangkan kelas 7 belum dinilai mengerti dalam penggunaan dan pemanfaatan *smartphone* dalam pembelajaran dikarenakan masih dalam transisi dari sekolah dasar ke sekolah menengah pertama dan untuk kelas 9, ketika peneliti melakukan penelitian di sekolah tersebut siswa/siswi kelas 9 sedang fokus untuk menghadapi ujian nasional alhasil siswa/siswi kelas 9 tidak bisa untuk diminta untuk menjadi subjek penelitian.

F. Desain Penelitian

Sudah ditafsirkan di atas kalau variabel dalam riset ini merupakan pemakaian *smartphone* selaku variabel leluasa serta hasil belajar murid selaku variabel terikat, hingga dari konteks ini terlihat kalau riset ini ialah riset kuantitatif, yang bertujuan buat membuat cerminan kondisi atau sesuatu aktivitas secara sistematis, faktual serta akurat terhadap fenomena- fenomena ataupun faktor-faktor serta karakteristik populasi ataupun wilayah tertentu. Dalam riset ini buat mendapatkan informasi tentang pengaruh pemakaian *Smartphone* dalam pendidikan terhadap hasil belajar murid hendak memakai

angket ialah sesuatu catatan persoalan yang hendak di isi oleh responden dalam perihal ini murid kelas 8 MTsN Sleman Yogyakarta. selanjutnya angket ini terdiri dari 4 alternatif jawaban yang tiap- tiap memiliki skor dalam tiap jawabannya. Ada pula skor selaku berikut:

- a. Selalu (SL) 4 skor
- b. Sering (SR) 3 skor
- c. Kadang-kadang (KD) 2 skor
- d. Tidak pernah (TP) 1 skor

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang diinginkan. Instrumen ini berfungsi sebagai sarana bagi peneliti untuk mempermudah dan meningkatkan hasil penelitian, dengan cermat, lengkap, dan sistematis sehingga memudahkan pengolahan data.⁵⁷

Instrumen pengumpulan data merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam proses pengumpulan data, dengan tujuan untuk menjadikan kegiatan tersebut sistematis dan lebih mudah dilakukan. Oleh karena itu, penting bagi instrumen yang digunakan untuk sesuai dan relevan dengan masalah dan aspek yang akan diteliti, sehingga data yang diperoleh dapat menjadi akurat.⁵⁸

Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

⁵⁷ Ibnu Hadjar, *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan* (Cet. II; Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1999), 181.

⁵⁸ Nurul Zuriah, *Metodologi penelitian sosial dan pendidikan* (Cet. II; Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 168.

1. Nilai ujian akhir murid yaitu instrument untuk mengukur hasil belajar.
2. Angket pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap pembelajaran.

Tabel 1.1. Tabel Indikator Instrumen Pengguna *Smartphone*

No	Indikator	Nomer Soal	Bentuk Soal	Jumlah Soal
1	Bisa memanfaatkan <i>smartphone</i> sebagai media pembelajaran	3,5,8,15,16	Pilihan ganda	5
2	Menggunakan <i>smartphone</i> untuk mencari materi pembelajaran	2,3,4,5,10	Pilihan ganda	7
3	Menggunakan <i>smartphone</i> untuk pembelajaran	3,4,8	Pilihan ganda	3
4	Komunikasi antara guru dan murid menggunakan bantuan <i>smartphone</i>	3,7,12,13	Pilihan ganda	4
5	Mencari sumber belajar baru menggunakan <i>smartphone</i>	3,4,11,14,15	Pilihan ganda	5

H. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan metode penilaian yang melibatkan pengamatan langsung dan sistematis. Data yang diperoleh dari observasi ini kemudian dicatat dalam catatan observasi. Pencatatan ini merupakan bagian penting dari kegiatan pengamatan tersebut.⁵⁹

Observasi secara umum dapat diartikan cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dengan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan. Dalam hal ini penulis mengamati penggunaan *smartphone* murid kelas 8 MTsN 7 Sleman Yogyakarta.

2. Angket

Kuesioner adalah cara mengumpulkan data dengan memberikan sejumlah pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Metode ini efisien jika peneliti memiliki pengetahuan pasti tentang variabel yang akan diukur dan harapan dari responden. Angket atau kuesioner, menurut Nasution, adalah daftar pertanyaan yang didistribusikan melalui pos atau diisi di bawah pengawasan peneliti, dengan responden yang ditentukan berdasarkan teknik sampling.⁶⁰

⁵⁹ Tukiran Taniredja dan Hidayati Mustafidah, *Penelitian Kuantitatif: Sebuah Pengantar*, (Bandung: Alfabeta, 2012), 47

⁶⁰ Nasution, *Metode Reseach (Penelitian Ilmiah)*, Cet. 8 (Bandung: Bumi Aksara, 2006).128

Angket yaitu sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi dan hal-hal yang ia ketahui, pada umumnya angket bertujuan untuk memperoleh data. Kuesioner Pengaruh Penggunaan Smartphone X Hasil Belajar Murid Y dapat juga diartikan suatu daftar yang berisikan rangking pertanyaan mengenai suatu masalah atau bidang yang teliti. Penyebaran angket dapat diberikan pada sampel yang telah ditentukan yaitu seluruh murid kelas 8 MTsN 7 Sleman Yogyakarta. Angket ini digunakan untuk memperoleh data tentang pengaruh penggunaan *Smartphone* terhadap hasil belajar murid MTsN 7 Sleman Yogyakarta.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang jumlah murid kelas 8 dan nilai prestasi belajar murid yang ada pada daftar nilai guru kelas 8 MTsN 7 Sleman Yogyakarta. Dan mendokumentasikan aktivitas pembelajaran peserta didik dalam penggunaan *smartphone*.

I. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Metode analisis informasi dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Sehingga riset ini memakai statistik inferensi. Yang mana statistik inferensi merupakan bagian statistik yang menekuni pengertian serta

penarikan kesimpulan yang berlaku secara universal dari informasi yang ada.⁶¹

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Uji Validitas

Sugiyono dan Wibobo menerangkan instrument yang valid sebagai alat ukur dalam pengukuran data yang valid dan dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur.⁶² Menurut Sugiyono dan Wibowo, seluruh item adalah valid jika nilai Corrected Item-Total Correlation lebih besar disbanding 0,3. Suyuthi dan Sugiyono menyatakan bila korelasi tiap faktor positif dan besarnya 0,3 ke atas maka faktor tersebut merupakan konstruk yang kuat.⁶³ Sedangkan menurut buku Metode Penelitian Kuantitatif yang ditulis oleh Syofian Siregar menyatakan bahwasanya hasil uji validitas instrumen bisa

⁶¹ Boediono & Wayan Koster, *Teori Dan Aplikasi Statistika Dan Probabilitas*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004). 14

⁶² Agus Eko Sujianto, *Aplikasi Statistik Dengan SPSS 16.0* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2009). 94

⁶³ Agus Eko Sujianto. 105

dikatakan valid apabila nilai R hitung lebih besar dari pada R tabel, atau nilai sig. (2-tailed) < 0.05, maka instrumen atau data tersebut valid.⁶⁴

Pengujian validitas setiap nomer pertanyaan menggunakan item, yakni menghubungkan setiap skor dari masing-masing pertanyaan dengan skor total yang merupakan nilai keseluruhan dari masing-masing pertanyaan. Peneliti menggunakan rumus *produk moment* yang terdapat pada aplikasi IMB SPSS, yang mana aplikasi ini dimanfaatkan oleh peneliti untuk menguji item pertanyaan tentang Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Dengan Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik MTsN 7 Sleman Yogyakarta, dengan jumlah responden 40 peserta didik. Dengan perhitungan apabila nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka item tersebut bisa dikatakan valid.

Adapun rumus manual dari korelasi *product moment* yang bisa digunakan untuk uji validitas sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X \cdot \sum Y)}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi variabel X dan Y

⁶⁴ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif Di Lengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS* (Jakarta: Kencana, 2018). 312

n = Jumlah Responden

X = Skor item butir soal

Y = Skor total variabel.

9. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrument adalah hasil pengukuran yang dapat dipercaya. Reliabilitas instrument diperlukan untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan pengukuran. Untuk mencapai hal tersebut, dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan metode Alpha Cronbach's diukur berdasarkan skala Alpha Cronbach's 0 sampai 1.

Uji reliabilitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil dari pengukuran tetap konsisten. Uji reliabilitas ini dilakukan dengan memanfaatkan bantuan dari aplikasi SPSS *statistic 26*. Adapun cara yang digunakan dalam pengukuran reliabilitas suatu instrumen penelitian yakni dengan menggunakan *Alpa Cronbach*. Cara ini dapat bisa digunakan untuk mengetahui apakah suatu instrumen penelitian reliabel atau tidak. Kriteria suatu instrumen bisa dikatakan reliabel apabila nilai koefisien reliabilitas lebih dari 0.6⁶⁵. Sedangkan Menurut

⁶⁵ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif Di Lengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. 315

Nugroho, reliabilitas suatu konstruk variabel dikatakan baik jika memiliki nilai Alpha Cronbach's $>$ dari 0,60.⁶⁶

Tabel 1.2 Nilai Alpha Cronbach's dan keterangan

Nilai Alpha Cronbach's	Keterangan
0.00 sampai 0.20	Kurang Reliabel
0.21 sampai 0.40	Agak Reliabel
0.41 sampai 0.60	Cukup Reliabel
0.61 sampai 80	Reliabel
0.81 sampai 1.00	Sangat Reliabel

J. Uji Asumsi

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah data populasi memiliki distribusi normal atau tidak. Jika data berdistribusi normal, maka metode statistik parametrik dapat digunakan. Namun, jika data tidak berdistribusi normal, maka metode statistik nonparametrik digunakan sebagai alternatif.⁶⁷

Uji distribusi normal adalah uji untuk mengukur apakah data kita memiliki distribusi normal sehingga dapat dipakai dalam statistik parametrik. Tujuan dilakukannya uji normalitas adalah untuk mengetahui

⁶⁶ Agus Eko Sujianto. 97

⁶⁷ Syofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014).

apakah suatu variabel normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan dengan cara *One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test* pada aplikasi SPSS *Statistic 26*. Dengan pedoman yakni:

- a. Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas $< 0,05$ distribusi data adalah tidak normal.
- b. Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$ distribusi data adalah normal.⁶⁸

10. Uji Linieritas

Uji linieritas berfungsi untuk mengetahui apakah data yang digunakan sudah sesuai dengan garis linier atau tidak. Adapun cara untuk menguji linieritas, peneliti menggunakan bantuan *software SPSS statistic 26* dan nilai yang digunakan yakni nilai signifikansi 0.05. Apabila nilai signifikan kurang dari 0.05 maka data tersebut tidak linier sedangkan jika nilai signifikansi di atas 0.05 maka data tersebut linier.

11. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas berfungsi untuk mengetahui dua atau lebih kelompok variable dari data sampel yang berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Uji Homogenitas diperoleh dari hasil *post-test* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Nilai signifikansi yang digunakan yakni 0,05. Apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05

⁶⁸ Agus Eko Sujianto. 78-83

maka data tersebut tidak homogen sedangkan jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka data tersebut homogen.⁶⁹

K. Teknik Analisis Data

Setelah memastikan persyaratan pengujian terpenuhi, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data. Teknik ini diterapkan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diperuntukkan untuk seluruh populasi. Dalam penelitian ini, teknik statistik yang digunakan adalah analisis regresi linier sederhana. Regresi linier sederhana hanya melibatkan satu variabel bebas (independent) dan satu variabel tak bebas (dependent).⁷⁰

1. Uji T

Uji ini digunakan untuk menguji hubungan variabel independen dengan variabel dependen secara parsial. Dasar pengambilan dengan menggunakan cara pertama adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai $\text{sig} < \alpha$ 5% maka H_0 ditolak artinya variabel independen berpengaruh dan signifikan secara statistik pada α 5% terhadap variabel dependen.
- 2) Jika nilai $\text{sig} > \alpha$ 5% maka H_0 diterima artinya variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen.⁷¹

⁶⁹ Agus Eko Sujianto. 75

⁷⁰ Sugiyono. 209

⁷¹ Agus Eko Sujianto. 74

2. Uji ANOVA

Uji ini digunakan untuk menguji hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen secara bersama-sama. Dapat menggunakan pedoman pertama sebagai berikut:

- 1) Bila $\text{sig.} < \alpha 5\%$ maka H_0 ditolak yang artinya variabel independen berpengaruh dan signifikan secara statistik pada $\alpha 5\%$ terhadap variabel dependen.
- 2) Bila $\text{sig.} > \alpha 5\%$ maka H_0 diterima yang artinya variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen.⁷²

⁷² Agus Eko Sujianto.⁷²

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Sekolah

1. Letak Geografis

MTsN 7 Sleman terletak di dukuh Cepet, Kelurahan Purwobinangun, kecamatan Pakem, kabupaten Sleman, provinsi daerah istimewa Yogyakarta, kurang lebih 2 KM ke arah barat dari kecamatan Pakem. Adapun batas-batas wilayahnya yakni sebelah barat berbatasan dengan sungai dusun Cepet sedangkan di bagian timur berbatasan dengan Pakem, Pulowatu, Turi, Sleman dan di sebelah Utara berbatasan dengan Sungai/Selokan dusun Cepet, Purwobinangun dan di sebelah Selatan berbatasan dengan Jalur alternative jurusan Turi Sleman Yogyakarta Madrasah ini berdiri diatas tanah seluas 8.100 m².

2. Visi Misi Sekolah

a. Visi

“Terwujudnya Sehat dan unggul dalam prestasi, maju dengan IPTEK berlandaskan IMTAQ serta mampu mengaktualisasikan diri dalam kehidupan bermasyarakat, berwawasan Lingkungan Hidup”

b. Misi

- 1) Melaksanakan tata tertib madrasah untuk mencapai tingkat disiplin yang tinggi.
- 2) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan dengan intensif untuk mencapai tingkat kompetensi yang tinggi.

- 3) Melaksanakan bimbingan, latihan dan pembiasaan sehingga menjadi anggota keluarga, warga masyarakat dan warga negara yang baik.
- 4) Mengembangkan potensi warga madrasah dalam pembelajaran dan bimbingan untuk mewujudkan tercapainya peningkatan imtaq.
- 5) Menumbuhkan kesadaran dan pemahaman warga masyarakat tentang madrasah.

3. Daftar Guru

Tabel 1.3. Daftar Nama Guru MTsN 7 Sleman

No	Nama/NIP	Jabatan	Bidang Tugas
1	Dra. Titik Susilawati 196611061992032003	Guru Madya Ka. Madrasah	1. Ka. Madrasah
2	Siti Endah Hartini, S.Pd 196608081998022001	Guru Madya	1. B. Indonesia 2. Wali Kelas IX C 3. Tim Literasi
3	Sriyana 196403061991021001	Guru Madya	1. Seni Budaya 2. Ket. Batik 3. Piket 4. Staf Kesiswaan 5. Tim Brand Batik
4	Dra. Hj. Fatmih Hi. Yusuf 196601081991032001	Guru Madya	1. Akhidah Akhlaq 2. Koordinator Kemasjidan 3. Tim QFL

5	Dra. Sugiyatmi 196804201996032002	Guru Madya	1. B. Indonesia 2. Tim Literasi
6	Drs. Narima Basuki 196202161992031002	Guru Madya	1. IPS 2. Wakabid. Kesiswaan
7	Edy Widayanta, M.Si 196704011990031004	Guru Madya	1. IPA 2. Wakabid. Sarpras 3. Koordinator PKG PKB
8	Drs. Eka Supana 196810141998031003	Guru Madya	1.Bhs. Inggris 2. Kepala Perpustakaan
9	Toto Irfantoro, S.Pd 197001301993021001	Guru Madya	1. Bahasa Indonesia 2. Tim Literasi
10	Siti Insofiyah, S.Ag 196908152003122002	Guru Muda	Cuti Sakit
11	Siti Aminah, S.Ag,M.Pd.I 197408262003122001	Guru Muda	1. Fikih 2. Koordinator Keagamaan 3. Tim QFL
12	H.Rustamaji, S. Pd, M.Pd 196810202005011001	Guru Muda	1. BK 2. Wakabid. Humas
13	Tri Suryati, S.Pd 19801117 200501 2 005	Guru Muda	1. BK 2.Staf UKS
14	Rita Astuti, S.Pd 197709082005012003	Guru Muda	1. IPA 2. Staf Lab. 3. Koordinator Riset
15	Rahmi Hidayat, S.Pd	Guru Muda	1.Bhs. Inggris

	197502072007012028		2. Staf Kesiswaaan 3. Koordinator Lomba
16	Tatiek Budirahayu M.N, S.Pd 198201272006042002	Guru Muda	1.Bhs. Inggris 2. Wali Kelas VIII B 3. Staf UKS
17	Estyn Ariestika, S.Pd, M.Pd 198303282011012017	Guru Muda	1.Matematika 2. Wakabid. Kurikulum 3. Koordinator Literasi
18	Siti Romlah S.Ag. 196704152007012042	Guru Pertama	1. Qur'an Hadits 2. Koordinator UKS 3. Tim QFL
19	Muhamad Taufik, S.TP 197604132007101001	Guru Pertama	1. Informatika 2. Kepala Lab. 3. Operator E-Learning
20	Achmad Yoga Tripamungkas, S.Kom 198901242019031008	Guru Pertama	1. Informatika 2.Jurnalistik 3. Staf Kurikulum 4. Piket 5. Operator Rapot
21	Agus Arianto, S.Kom 198608102019031009	Guru Pertama	1. Informatika 2.Jurnalistik 3. Piket 4.Staf Sarpra 5. Wali Kelas VII B
22	Gigih Sasmito Adi,	Guru Pertama	1.Penjasorkes

	S.Pd 199303082019031013		2. Piket 3. Wali Kelas IX D 4. Staf Kesiswaan
23	Munif Nurdiyanto, S.Pd 199101172019031008	Guru Pertama	1. Penjasorkes 2. Piket 3. Wali Kelas VII E 4. Staf UKS 5. Staf Humas
24	Santoso, S.E 198406192019031005	Guru Pertama	1. IPS
25	Fitri Nur Aini, S.Pd 199505072019032023	Guru Pertama	1. PPKn 2. Piket 3. Wali Kelas VIID 4. Tim Lomba 5. Staf UKS
26	Bayu Hastomo Karyo, S.Pd 198708292019031010	Guru Pertama	1. PPKn 2. Piket 3. Wali Kelas IX B 4. Tim Lomba 5. Staf Keagamaan
27	Wahyu Wulan Sari, S.Pd 199005102019032015	Guru Pertama	1. Matematika 2. Wali Kelas VII A 3. Piket 4. Tim KSM

4. Fasilitas Pembelajaran

a. Ruang kelas

- b. Ruang Laboratorium
- c. Ruang UKS
- d. Fasilitas Olahraga
- e. Bimbingan Konseling
- f. Tempat Ibadah
- g. Ruang Komputer
- h. Ruang Guru
- i. Ruang Kepala Sekolah
- j. Ruang Tata Usaha
- k. Ruang Tamu
- l. Ruang Keterampilan
- m. Ruangan Tata Boga
- n. Ruang OSIS
- o. Kantin⁷³

B. Penyajian Data Hasil Penelitian

Tujuan dari penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Dengan Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik MTsN 7 Sleman Yogyakarta”. Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu dan menganalisis apakah ada hubungan atau pengaruh dalam penggunaan *smartphone* terdapat hasil belajar peserta didik. Dikarenakan peneliti tertarik dengan sistem pembelajaran yang diterapkan di MTsN 7 Sleman yang mana, sekolah tersebut sudah mengintegrasikan antara

⁷³ Dokumen Sekolah MTsN 7 Sleman

pembelajaran dan teknologi adapun teknologi yang digunakan berupa *smartphone*.

Pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari metode, yakni metode observasi, metode pengisian angket, metode pengambilan nilai dan metode dokumentasi. Metode observasi digunakan oleh peneliti untuk mengamati peserta didik, dalam observasi ini peneliti mengamati peserta didik yang sedang melakukan proses pembelajaran. Metode pengisi angket digunakan untuk mengetahui peserta didik dalam penggunaan *smartphone*. Metode pengambilan nilai yakni peneliti meminta data atau nilai peserta didik kepada wali kelas, adapun nilai yang digunakan yakni nilai UTS (Ujian Tengah Semester). Dan yang terakhir metode dokumentasi, Metode ini dilakukan oleh peneliti untuk mengambil gambar proses pembelajaran yang mana pembelajaran tersebut sudah menggunakan *smartphone* untuk membantu proses pembelajaran.

Berdasarkan metode pengisian angket yang diberikan untuk mengetahui penggunaan *smartphone*. Peneliti memberikan 19 soal yang mana setiap item pertanyaan memiliki 4 butir jawaban dan setiap butir jawaban memiliki skor yang berbeda. SELALU memiliki skor 4, SERING memiliki skor 3, KADANG-KADANG memiliki skor 2, Tidak PERNAH memiliki skor 1.

1. Persiapan Try Out

Sebelum melakukan penelitian, peneliti penguji instrumen pertanyaan ke dua lokasi yang berbeda yang pertama peneliti mengujicobakan di SMPN 3 Manisrenggo dengan jumlah 31 responden dan 18 pertanyaan. Setelah di uji cobakan hanya 3 pertanyaan yang valid. Sedangkan untuk lokasi yang kedua peneliti mengujicobakan di MTsN 10 Sleman dengan 41 responden dengan 19 pertanyaan dan hasilnya jauh lebih baik daripada percobaan pertama. Sebanyak 14 instrumen pertanyaan yang valid, adapun hasil dari perhitungan data tersebut sebagai berikut:

Tabel 1.4. Hasil Percobaan Instrumen Pertanyaan di SMPN 3 Manisrenggo

No Item Pertanyaan	Nilai R Hitung	Nilai Sig. (2- Tailed)	Keterangan
Item No.1	0.151	0.417	Tidak valid
Item No. 2	0.581	0.01	Valid
Item No. 3	0.135	0.470	Tidak valid
Item No. 4	0.204	0.271	Tidak valid
Item No. 5	0.123	0.519	Tidak valid
Item No. 6	0.311	0.89	Tidak valid

Item No. 7	0.234	0.205	Tidak valid
Item No. 8	0.188	0.312	Tidak valid
Item No. 9	0.056	0.766	Tidak valid
Item No. 10	0.136	0.466	Tidak valid
Item No. 11	0.144	0.471	Tidak valid
Item No. 12	0.089	0.635	Tidak valid
Item No. 13	0.421	0.01	Valid
Item No. 14	0.127	0.495	Tidak valid
Item No. 15	0.362	0.045	Tidak valid
Item No. 16	0.188	0.311	Tidak valid
Item No. 17	0.398	0.027	Tidak valid
Item No. 18	0.576	0.001	Valid

Tabel 1.5 Hasil Percobaan Instrumen Pertanyaan di MTsN 10 Sleman

No Item Pertanyaan	Nilai R Hitung	Nilai Sig. (2-Tailed)	Keterangan
Item No. 1	0.179	0.262	Tidak valid
Item No. 2	0.566	0.00	Valid
Item No. 3	0.566	0.00	Valid
Item No. 4	0.627	0.00	Valid
Item No. 5	0.505	0.01	Valid
Item No. 6	0.506	0.01	Valid
Item No. 7	0.192	0.222	Tidak valid
Item No. 8	0.262	0.097	Tidak valid
Item No. 9	0.558	0.00	Valid
Item No. 10	0.525	0.00	Valid
Item No. 11	0.289	0.67	Tidak valid
Item No. 12	0.534	0.00	Valid
Item No. 13	0.383	0.13	Tidak valid
Item No. 14	0.448	0.003	Valid

Item No. 15	0.505	0.001	Valid
Item No. 16	0.407	0.008	Valid
Item No. 17	0.532	0.00	Valid
Item No. 18	0.454	0.003	Valid
Item No. 19	0.436	0.004	Valid

2. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Setelah semua data yang diperlukan terkumpul, langkah selanjutnya yakni analisis data sebagai berikut:

a. Uji validitas menggunakan SPSS *Statistic 26 for windows*

Adapun data yang diuji validitas berjumlah 41 responden dan 19 pertanyaan yang menyangkut tentang penggunaan *smartphone*. Dari 19 soal pertanyaan tersisa 13 soal pertanyaan yang valid. Peneliti mengeliminasi 6 pertanyaan yang tidak valid. Semua indikator penggunaan *smartphone* sudah terwakili oleh 13 pertanyaan tersebut.

Uji validitas menggunakan bantuan SPSS *statistic 26* dapat diketahui pada probabilitas korelasi nilai sig. (2 – tailed), kemudian hasil dari perhitungan menggunakan SPSS *statistic 26* di bandingkan dengan nilai sig. 0.05. Jadi jika nilai korelasi sig. (2 – tailed) lebih besar dari taraf signifikan 0.05 maka item tersebut

tidak valid, tetapi apabila nilai probabilitas korelasi sig. (2 – tailed) lebih kecil dari taraf signifikan 0.05 maka item soal tersebut bisa dikatakan valid. Adapun hasil dari perhitungan nilai korelasi sig. (2 – tailed) sebagai berikut:

Tabel 2.1 Hasil Validitas

No Item Pertanyaan	Nilai R Hitung	Nilai Sig. (2-Tailed)	Keterangan
Item No. 2	0.635	0.00	Valid
Item No. 3	0.718	0.00	Valid
Item No. 4	0.596	0.00	Valid
Item No. 5	0.604	0.00	Valid
Item No. 7	0.512	0.01	Valid
Item No. 8	0.508	0.01	Valid
Item No. 10	0.616	0.00	Valid
Item No. 11	0.540	0.00	Valid
Item No. 12	0.527	0.00	Valid
Item No. 13	0.677	0.00	Valid
Item No. 14	0.633	0.00	Valid

Item No. 15	0.643	0.00	Valid
Item No. 16	0.616	0.00	Valid

- 1) Item 2 nilai probabilitas korelasi sig. 0.00 lebih kecil dari 0.05 sehingga bisa dikatakan item nomer 1 valid.
- 2) Item 3 nilai probabilitas korelasi sig. 0.00 lebih kecil dari 0.05 sehingga bisa dikatakan item nomer 2 valid.
- 3) Item 4 nilai probabilitas korelasi sig. 0.00 lebih kecil dari 0.05 sehingga bisa dikatakan item nomer 3 valid.
- 4) Item 5 nilai probabilitas korelasi sig. 0.00 lebih kecil dari 0.05 sehingga bisa dikatakan item nomer 4 valid.
- 5) Item 7 nilai probabilitas korelasi sig. 0.01 lebih kecil dari 0.05 sehingga bisa dikatakan item nomer 5 valid.
- 6) Item 8 nilai probabilitas korelasi sig. 0.01 lebih kecil dari 0.05 sehingga bisa dikatakan item nomer 6 valid.
- 7) Item 10 nilai probabilitas korelasi sig. 0.00 lebih kecil dari 0.05 sehingga bisa dikatakan item nomer 7 valid.
- 8) Item 11 nilai probabilitas korelasi sig. 0.00 lebih kecil dari 0.05 sehingga bisa dikatakan item nomer 8 valid.
- 9) Item 12 nilai probabilitas korelasi sig. 0.00 lebih kecil dari 0.05 sehingga bisa dikatakan item nomer 9 valid.

10) Item 13 nilai probabilitas korelasi sig. 0.00 lebih kecil dari 0.05 sehingga bisa dikatakan item nomer 10 valid.

11) Item 14 nilai probabilitas korelasi sig. 0.00 lebih kecil dari 0.05 sehingga bisa dikatakan item nomer 11 valid.

12) Item 15 nilai probabilitas korelasi sig. 0.00 lebih kecil dari 0.05 sehingga bisa dikatakan item nomer 12 valid.

13) Item 16 nilai probabilitas korelasi sig. 0.00 lebih kecil dari 0.05 sehingga bisa dikatakan item nomer 13 valid.

Karena semua item soal memiliki taraf signifikan dibawah 0.05 maka semua soal dapat dilakukan uji reliabilitas.

b. Uji Reliabilitas menggunakan SPSS *Statistic 26 for windows*

Uji reliabilitas menggunakan bantuan SPSS *statistic 26* dapat diketahui pada perhitungan nilai *Cronbach's Alpha*, kemudian hasil dari perhitungan menggunakan SPSS *statistic 26* dibandingkan dengan nilai minimal koefisien reliabilitas 0.6. Jika nilai perhitungan *Cronbach's Alpha* lebih kecil dibandingkan 0.6 maka item tersebut tidak reliabel, tetapi apabila nilai perhitungan *Cronbach's Alpha* lebih besar dari pada 0.6 maka item tersebut reliabel. Adapun hasil dari perhitungan *Cronbach's Alpha* menggunakan bantuan SPSS *statistic 26* terdapat pada tabel 2.2.

Tabel 2.2 Hasil Perhitungan Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.847	13

Berdasarkan hasil perhitungan di atas reliabilitas instrumen variabel X (Penggunaan *Smartphone*) diperoleh hasil/nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0.847. Jadi sesuai dengan tabel 2.1 jika nilai *Cronbach's Alpha* 0.81-1.0 menandakan sangat reliabel dan hasil yang diperoleh dari perhitungan instrumen variabel X sebesar 0.847. Jadi dapat disimpulkan bahwasanya variabel X sudah valid dan reliabel

C. Uji Asumsi (Uji Normalitas, Uji Linieritas, dan Homogenitas)

1. Uji Normalitas Menggunakan SPSS *Statistic 26 for windows*

Pengujian normalitas dilakukan dengan cara *One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test* pada aplikasi SPSS *Statistic 26*. Dengan pedoman yakni:

- a. Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas $< 0,05$ distribusi data adalah tidak normal.
- b. Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$ distribusi data adalah normal.⁷⁴

⁷⁴ Agus Eko Sujianto. 78-83

Tabel 2.3 Hasil Uji *One-Sample Kolmogrov-Smirnov*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
			Unstandardized Residual
N			41
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		.0000000
	Std. Deviation		8.93277255
Most Extreme Differences	Absolute		.172
	Positive		.110
	Negative		-.172
Test Statistic			.172
Asymp. Sig. (2-tailed)			.004 ^c
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.		.160 ^d
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.151
		Upper Bound	.169

Berdasarkan perhitungan *One-Sample Kolmogrov-Smirnov* di atas diperoleh hasil $0.169 > 0.05$. Dengan begitu data tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Linieritas menggunakan SPSS *Statistic 26 for windows*

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui data yang diambil bersifat linier atau tidak linier. Data yang diujikan yakni penggunaan *smartphone* dan hasil belajar. Pengujian ini ditunjukkan untuk mengetahui apakah data dari penggunaan *smartphone* berjalan linier dengan hasil belajar. Adapun ketentuannya sebagai berikut:

- a. Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas $< 0,05$ data tidak linier.
- b. Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$ data berdistribusi linier.

Adapun hasil dari perhitungan uji linieritas menggunakan SPSS *Statistic 26* sebagai berikut:

Tabel 2.2 Hasil Perhitungan Linieritas menggunakan SPSS *statistics 26*

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
UTS * smartpho ne	Between Groups	(Combined)	1663.989	16	103.999	1.61 9	.139
		Linearity	13.979	1	13.979	.218	.645
		Deviation from Linearity	1650.010	15	110.001	1.71 2	.116
	Within Groups		1541.767	24	64.240		
	Total		3205.756	40			

Berdasarkan perhitungan homogenitas menggunakan SPSS *statistics 26* diperoleh nilai sig. sebesar 0.116 sebagaimana yang dipaparkan pada tabel 1.4. dari hasil yang diperoleh nilai sig. $0.116 > 0.05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya data tersebut berjalan secara linier.

3. Uji Homogenitas Menggunakan SPSS *Statistic 26 for windows*

Uji homogenitas untuk sampel data dilakukan untuk mengetahui data yang diambil berasal dari populasi yang memiliki varian yang sama. Adapun keterangannya sebagai berikut:

H_0 : Data diperoleh dari populasi yang memiliki variasi yang sama.

H_1 : Data diperoleh bukan dari populasi yang memiliki variasi yang sama.

- a. Jika nilai sig. < 0.05 maka H_0 ditolak, yang berarti data tersebut diambil bukan dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Dan bisa disimpulkan data tersebut tidak homogen.
- b. Jika nilai sig. > 0.05 maka H_0 diterima, yang berarti data tersebut diambil dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Dan bisa disimpulkan data tersebut homogen.

Adapun hasil dari perhitungan homogenitas menggunakan batuan SPSS *statistics 26* sebagai berikut:

Tabel 2.3 Hasil Perhitungan Homogenitas menggunakan SPSS *statistics 26*

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Y	Based on Mean	2.339	1	80	.130
	Based on Median	1.104	1	80	.297
	Based on Median and with adjusted df	1.104	1	59.350	.298
	Based on trimmed mean	1.625	1	80	.206

Berdasarkan perhitungan homogenitas menggunakan SPSS *statistics 26* diperoleh nilai sig. sebesar 0.130 sebagaimana yang dipaparkan pada tabel 2.3 dari hasil yang diperoleh nilai sig. $0.130 > 0.05$, maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya data tersebut homogen atau data yang diperoleh berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama.

D. Uji Hipotesis (Uji T)

Uji hipotesis ini dilakukan dengan memanfaatkan bantuan dari *software SPSS statistics 26 for windows*. Adapun ketentuan dari pengujian ini sebagai berikut:

- 1) Jika nilai sig. < 0.05 maka H₀ ditolak artinya variabel independen berpengaruh dan signifikan secara statistik terhadap variabel dependen.
- 2) Jika nilai sig > 0.05 maka H₀ diterima artinya variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen.⁷⁵

Dari analisis regresi linier sederhana dengan menggunakan SPSS diperoleh hasil persamaan regresi linier sederhana coefficients berikut

Tabel 2.5 Hasil Persamaan Regresi Linier Coefficients^a

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	71.685	9.075		7.899	.000
Penggunaan smartphone	.093	.225	.066	.413	.682

a. Dependent Variable: nilai UTS

Dari hasil perhitungan uji Coefficients^a menggunakan bantuan *software SPSS statistics 26 for windows* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.682 lebih besar dari pada 0.05. Dengan begitu H₀ diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwasanya tidak

⁷⁵ Agus Eko Sujianto. 74

ada pengaruh secara parsial dari penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar di MTsN 7 Sleman.

E. Uji Regresi Linier Sederhana

Dalam analisis data ini peneliti menggunakan uji regresi linier sederhana. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan atau pengaruh secara parsial ataupun pengaruh secara bersamaan dari penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar di MTsN 7 Sleman. Adapun regresi linier sederhana dilakukan dengan memanfaatkan bantuan *software SPSS statistics 26 for windows*.

a. Uji Determinasi (R Square)

Dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara variabel X (penggunaan *smartphone*) dan Y (hasil belajar). Peneliti melakukan analisis dengan regresi linier sederhana menggunakan bantuan *SPSS statistic for Windows Versi 26*. Setelah dilakukan analisis regresi linier sederhana diperoleh output yang tertera pada tabel 2.4.

Koefisien determinasi (R square) berfungsi untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kemampuan variabel independen (penggunaan) *smartphone* mampu menjelaskan variabel dependen (hasil belajar). Berikut ini merupakan hasil dari uji determinasi (R Square)

Tabel 2.4. Hasil Perhitungan R Square menggunakan SPSS *Statistic 26*

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.066 ^a	.004	-.021	9.047
a. Predictors: (Constant), smartphone				

Berdasarkan tabel hasil Uji Determinasi Model Summary di atas, terlihat bahwa nilai R square sebesar 0.004 (0.4%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model regresi yang menggunakan variabel independen (penggunaan *smartphone*) mempengaruhi variabel dependen (hasil belajar) sebesar 0.4%. Adapun sisanya, yaitu 99.6%, dipengaruhi oleh variabel lainnya.

b. Uji ANOVA

Uji ANOVA dilakukan untuk mengetahui pengaruh secara bersamaan antara variabel independen dan variabel dependen dari penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar. Uji ini dilakukan dengan memanfaatkan bantuan dari *software SPSS statistics 26 for windows*. Adapun ketentuan dari pengujian ini sebagai berikut:

- 1) Jika nilai sig. < 0.05 maka H₀ ditolak artinya variabel independen berpengaruh dan signifikan secara statistik pada α 5% terhadap variabel dependen.

2) Jika nilai sig > 0.05 maka H₀ diterima artinya variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen.

Dari perhitungan uji ANOVA menggunakan bantuan *software SPSS statistics 26 for windows* sebagai berikut:

Tabel 2.5 Hasil Perhitungan Uji ANOVA Menggunakan Bantuan *software SPSS statistics 26 for windows*

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	13.979	1	13.979	.171	.682 ^b
	Residual	3191.777	39	81.840		
	Total	3205.756	40			
a. Dependent Variable: nilai UTS						
b. Predictors: (Constant), Penggunaan smartphone						

Dari hasil perhitungan uji ANOVA menggunakan bantuan *software SPSS statistics 26 for windows* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.682 lebih besar dari pada 0.05. Dengan begitu H₀ diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwasanya tidak ada pengaruh secara bersamaan dari penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar di MTsN 7 Sleman.

F. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh *smartphone* terhadap hasil belajar siswa di MTsN 7 Sleman dalam konteks pendidikan. *Smartphone* sudah menjadi perangkat yang sering digunakan oleh siswa sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Seperti yang telah dilakukan oleh MTsN 7 Sleman yang sudah memanfaatkan *smartphone* dalam proses pembelajaran, walaupun belum seratus persen mengaplikasikan *smartphone* dalam proses pembelajarannya, penggunaan *smartphone* atau pemanfaatan *smartphone* yang dilakukan hanya sebatas alat untuk mengerjakan soal ujian saja.

Namun penggunaan *smartphone* juga memiliki potensi mengganggu konsentrasi dan mempengaruhi proses pembelajaran siswa. Oleh sebab itu, penelitian ini mengambil pendekatan kuantitatif untuk menganalisis pengaruh *smartphone* terhadap hasil belajar siswa.

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah survei berbasis kuesioner yang diberikan kepada sampel siswa di sekolah MTsN 7 Sleman. Kuesioner tersebut dirancang untuk mengumpulkan data tentang penggunaan *smartphone*, aktivitas yang dilakukan dengan *smartphone*, pemanfaatan *smartphone* dalam menunjang hasil belajar dan hasil belajar siswa seperti nilai UTS siswa. Data yang telah terkumpul lalu dianalisis menggunakan bantuan *software spss statistics 26*.

Pengujian instrumen pertanyaan dilakukan dua kali, di tempat yang berbeda, pengujian pertama dilakukan di SMPN 3 Manisrenggo dan hasilnya hanya 3 pertanyaan yang memenuhi kriteria penelitian, dan yang kedua peneliti mengujicobakan instrumen pertanyaan di sekolah MTsN 10 Sleman dan hasilnya lebih baik dari percobaan pertama dari 18 soal yang diajukan 14 diantaranya valid, dengan ketentuan nilai signifikansi dibawah 0.05.

Pada saat pengujian instrumen (*try out*) pertama peneliti melakukan sedikit kesalahan yakni mengujicobakan pada subjek yang tidak relevan dengan subjek penelitian yang sesungguhnya. Pada penelitian sesungguhnya peneliti mengambil subjek penelitian siswa MTsN sedangkan pada pengujian soal pertama peneliti mengambil subjek siswa SMP. Walaupun kedua sekolah tersebut memiliki jenjang yang sama tetapi keduanya memiliki sistem pendidikan yang berbeda. Hal ini lah yang membuat atau mendasari mengapa hanya 3 soal yang memenuhi kriteria penelitian.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Intensitas dan aktivitas penggunaan *smartphone* yang dilakukan tidak berpengaruh pada hasil belajar, hal ini didasari dari perhitungan nilai coefficients, dari perhitungan tersebut diperoleh angka 0.682 yang menandakan tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar. Adapun pengaruhnya sangat kecil hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan R Square dengan hasil 0.4%, ini menunjukkan bahwasanya pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap hasil

belajar hanya 0.4%. Hal ini menunjukkan bahwasanya ada faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa. menurut Ruseffendi ada 10 faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni: kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, keinginan belajar, atensi anak, model penyajian modul, individu serta perilaku guru, atmosfer belajar, kompetensi guru, dan keadaan warga.⁷⁶ Senada dengan yang dikatakan oleh Ruseffendi, Sudjana menjelaskan bahwasanya hasil belajar yang dicapai oleh murid dipengaruhi oleh 2 aspek utama, ialah aspek dari dalam serta aspek dari luar diri murid ataupun aspek lingkungan. Aspek yang tiba dari murid terutama keahlian yang dimilikinya. Aspek keahlian murid besar pengaruhnya terhadap hasil belajar murid.⁷⁷ Faktor-faktor itulah yang mungkin mempengaruhi hasil belajar siswa MTsN 7 Sleman.

Tak hanya itu saja penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran belum bisa dimanfaatkan dengan maksimal, hal ini dibuktikan dengan temuan observasi peneliti selama PPL di MTsN 7 Sleman. Penggunaan *smartphone* masih terbatas pada ujian saja, belum dijadikan sebagai media pembelajaran sepenuhnya.

Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya pengelolaan dalam penggunaan *smartphone* dalam ruang lingkup dunia pendidikan. Guru dan orang tua perlu memahami dampak potensi dari penggunaan *smartphone*. Meskipun untuk saat ini belum ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar di MTsN 7 Sleman, pihak guru

⁷⁶ Ahmad Susanto.

⁷⁷ Ahmad Susanto.15

harus lebih cermat lagi dalam pemanfaatan *smartphone* dalam proses pembelajaran. Dikarenakan banyak sekali manfaat yang bisa didapat dari penggunaan *smartphone* sebagai mana yang disampaikan oleh Gonzalez bahwasanya *smartphone* memiliki potensi positif yang dapat membantu peserta untuk mengakses materi pembelajaran serta sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.⁷⁸ Hal senda juga disampaikan oleh Laurillard, bahwasanya penggunaan *smartphone* dalam konteks pendidikan memberikan peran utama dalam menyampaikan informasi kepada siswa melalui perangkat mobile.⁷⁹

⁷⁸ M. González and others, 'Teaching and Learning Physics with Smartphones', *Journal of Cases on Information Technology*, 17.1 (2015), 31–50

⁷⁹ Ismanto.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan *smartphone* dalam proses pembelajaran yang dilakukan di MTsN 7 Sleman tidak ditemukan pengaruh yang signifikan antara penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran dengan hasil belajar peserta didik di MTsN 7 Sleman. Hal ini ditunjukkan dengan perhitungan regresi linier sederhana. dari perhitungan tersebut memperoleh nilai sig. 0.82, yang mana nilai tersebut lebih besar dari 0.05, yang menandakan bahwa H_0 diterima.

Adapun seberapa besar pengaruh dari penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar hanya sebesar 0.4% saja, hal ini dibuktikan dengan perhitungan R Square yang memperoleh angka 0.04, ini menandakan ada faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti memberikan beberapa saran, adapun saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Siswa perlu mengatur penggunaan *smartphone* mereka dengan lebih bijaksana, terutama dengan membatasi waktu penggunaannya dan lebih fokus menggunakan *smartphone* untuk keperluan pembelajaran. Dalam menghadapi perkembangan teknologi, penting bagi mereka

untuk menggunakannya sebagaimana mestinya dan menghindari dampak negatif yang mungkin timbul.

2. Orang tua perlu menghindari memanjakan anak-anak dengan memberikan smartphone secara berlebihan. Kebijakan ini penting untuk menjaga perkembangan anak dan aktivitas belajar mereka agar tidak terganggu akibat ketergantungan berlebihan pada perangkat teknologi.
3. Guru diharapkan lebih memperhatikan siswa yang menggunakan smartphone di dalam lingkungan sekolah. Hal ini bertujuan untuk memastikan penggunaan smartphone siswa tidak mengganggu proses pembelajaran dan membantu mereka mengarahkan penggunaan perangkat tersebut untuk tujuan akademis.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Eko Sujianto, *Aplikasi Statistik Dengan SPSS 16.0* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2009)
- Agustian, Niar, and Unik Hanifah Salsabila, 'Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran', *Islamika*, 3.1 (2021), 123–33
<<https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>>
- Ahmad Susanto, 'Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar' (Jakarta: encana, 2013), p. 308
- Antonius Simamora, 'Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung' (Universitas Lampung., 2016)
<<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JKD/article/view/11569/0>>
- Asmurti, Andi Alimuddin Unde, and Tawany Rahamma, 'Effect of Smartphone Use in School Environments on Student Learning Achievements', *Jurnal Komunikasi KAREBA*, 6.2 (2017), 225–34
- Ayuwuragil, Kustin, 'Netizen Lebih Memilih Ponsel Pintar Dibandingkan Laptop', *CNN Indonesia* (Jakarta, 2018), p. 1
<<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20180221100858-192-277653/netizen-lebih-memilih-ponsel-pintar-dibandingkan-laptop>>
- Boediono & Wayan Koster, *Teori Dan Aplikasi Statistika Dan Probabilitas*,

(Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004)

Daeng, Intan Trivena Maria, N.N Mewengkang, and Edmon R Kalesaran, 'Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado', VI.1 (2017), 1–15
<<https://media.neliti.com/media/publications/91161-ID-penggunaan-smartphone-dalam-menunjang-ak.pdf>>

Dekinus Kogoya, 'DAMPAK PENGGUNAAN HANDPHONE PADA MASYARAKAT Studi Pada Masyarakat Desa Piungun Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua', *E-Journal "Acta Diurna*, IV.4 (2015)
<<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/8622/8195>>

Fitri, Sulidar, Fahmi Dwisep Saputra, and Muhammad Taufiq, 'Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Belajar Siswa SMK Negeri 1 Tasikmalaya', *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1.3 (2022), 1–5
<<https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.65>>

González, M., Manuel González, M. Esther Martín, César Llamas, Óscar Martínez, Jesús Vegas, and others, 'Teaching and Learning Physics with Smartphones', *Journal of Cases on Information Technology*, 17.1 (2015), 31–50 <<https://doi.org/10.4018/JCIT.2015010103>>

Hamalik, Oemar, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, Ed.1, cet. (Jakarta: Bumi Aksara, 20015)

Heni, Heni, and Ahmad Jalaludin Mujahid, 'Pengaruh Penggunaan Smartphone

Terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Pra-Sekolah’, *Jurnal Keperawatan Silampari*, 2.1 (2018), 330–42
<<https://doi.org/10.31539/jks.v2i1.341>>

Hermawan Wasito, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Jakarta: Gamedia Pustaka Utama, 1992)

Ismanto, Edi, ‘TEKNOLOGI DAN AKTIVITAS DALAM KEHIDUPAN MANUSIA (Sebuah Tinjauan)’, *Jurnal Untuk Mu Negeri*, 1.1 (2017), 2
<<https://bpsdmd.ntbprov.go.id/wp-content/uploads/2018/05/Teknologi-dan-aktivitas-dalam-kehidupan-manusia.pdf>>

Jumrohtin, *The Impact of Smartphone Use on Learning Effectiveness: A Case Study of Primary School Students, Education and Information Technologies* (Springer US, 2023), xxviii <<https://doi.org/10.1007/s10639-022-11430-9>>

Juniarti, Khalida, Corry, and Ulung Napitu, ‘Pemanfaatan Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Daring Bagi Peserta Didik SMA Pada Masa Pandemi Covid-19’, *BEST Jurnal*, 5.2 (2022), 482–87

Junierissa Marpaung, ‘PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DALAM KEHIDUPAN’, *Jurnal KOPASTA*, 5.2 (2018), 55–64

Lestari, Sudarsri, ‘Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi’, *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2.2 (2018), 94–100
<<https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>>

Margono, S., *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014)

- Nasution, *Metode Reseach (Penelitian Ilmiah)*, Cet. 8 (Bandung: Bumi Aksara, 2006)
- Nur, Luthfiana, ‘Gambaran Penggunaan Internet Dalam Mencari Informasi Kesehatan Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (Smp) X Description of Internet Use in Searching Health’, *Jurnal Promkes*, 6.2 (2018), 188–200
 <<https://doi.org/https://doi.org/10.20473/jpk.V6.I2.2018.188-200>
<https://doi.org/10.20473/jpk.V6.I2.2018.188-200>>
- Nur, Rahmat, Fatimah Azis, and Yuli Apriati, ‘Penggunaan Smartphone Sebagai Sumber Belajar Anak Pada Masa Covid-19 Di Komplek Bulakindo Kota Banjarmasin’, *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1.2 (2021), 83–90
 <<https://doi.org/10.47134/aksiologi.v1i2.17>>
- Nursina, La Ode Muh. Umran, and Joko, ‘Penggunaan Smartphone Dalam Mengembangkan Pola Belajar Siswa Sma Negeri 1 Kulisusu Utara Kabupaten Buton Utara’, *Ilmu Komunikasi*, 2011, 1–21
 <<http://ojs.uho.ac.id/index.php/KOMUNIKASI/article/view/1888/1329>>
- Prof. Dr. IG.A.K. Wardani, M.Sc.Ed., ‘Hakikat Penelitian Tindakan Kelas’, in *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2000), 1, 5–7
 <<http://repository.ut.ac.id/4153/>>
- Rachman, Tahar, ‘Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Hasil Belajar Murid SDN 209 INPRES GARANTIGA Kecamatan Simbang Kabupaten Marod’, *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2018, 10–27

- Rahma, Afifah, 'The Influence of Using Smartphone In The Students Activities (The Problems Of MAN 1 Rangat Barat)', *Jurnal Fisip*, 2.2 (2015), 1–12
<<https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/view/7449/7124>>
- Sadya Sarnita, 'Pengguna Internet Indonesia 215,63 Juta Pada 2022-2023', *DataIndonesia.Id*, 2023 <<https://dataindonesia.id/digital/detail/apjii-pengguna-internet-indonesia-21563-juta-pada-20222023>>
- Sappaile, Baso Intang, 'KONSEP PENELITIAN EX-POST FACTO', *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 1 No. (2010)
- Selan, Des Ozadad, 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar: Studi Kasus Siswa Kelas V SDN 03 Salatiga', *Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 8.5 (2019), 55
<<https://repository.uksw.edu/handle/123456789/20268>>
- Suarmawan, Kadek Ari, Made Ary Meitriana, and Iyus Akhmad Haris, 'Faktor-Faktor Eksternal Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 3 Singaraja Tahun Ajaran 2018/2019', *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Volume 11,.2 (2019), 529–31
- Subchan, B. K, 'Peranan Perkembangan Aplikasi Smartphone', *JURNAL EKONOMI MANAJEMEN AKUNTANSI*, 21 (2014), 1–14
<<https://ejurnal.stiedharmaputra-smg.ac.id/index.php/JEMA/article/view/208/178>>
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2010)

Sulastrri, Imran, and Arif Firmansyah, 'Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya', *Jurnal Kreatif Online*, 3.1 (2014), 90–103 <<https://media.neliti.com/media/publications/113571-ID-meningkatkan-hasil-belajar-siswa-melalui.pdf>>

Syifa, Layyinatus, Eka Sari Setianingsih, and Joko Sulianto, 'Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3.4 (2019), 538 <<https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>>

Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif Di Lengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS* (Jakarta: Kencana, 2018)

———, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014)

LAMPIRAN-LAMPIRAN

A. Instrumen Penelitian

1. Kisi-Kisi Soal

Nama :

Kelas :

Bacalah baik-baik setiap pertanyaan dan berilah tanda (V) pada kolom yang sesuai dengan pendapat mu!

SELALU = S **KADANG-KADANG = KD**
SERING = SG **TIDAK PERNAH = TP**

No	Pertanyaan	S	SG	KK	TP
1	kamu sering menggunakan smartphone?				
2	kamu menggunakan smartphone untuk mengerjakan tugas ekolah?				
3	kamu menggunakan smartphone untuk hal-hal positif?				
4	kamu menggunakan smartphone untuk mencari materi pelajaran?				
5	Kamu memanfaatkan samartpone untuk membantu mu mengerjakan tugas?				
6	Kamu menggunakan smartphone untuk mengatur jadwal pelajaran mu?				
7	Kamu pernah membantu teman untuk mengerjakan tugas melalui smartphone?				
8	kamu mengerjakan ujian sekolah menggunakan smartphone?				
9	kamu pernah menggunakan kalkulator atau aplikasi lainya yang ada di smartphone untuk membantu mu mengerjakan tugas sekolah?				
10	Kamu pernah menggunakan smartphone untuk mencari kunci jawaban?				
11	Kamu memanfaatkan smartphone untuk belajar?				
12	guru mu pernah mengirimkan materi pelajaran menggunakan smartpone?				
13	Guru atau pihak sekolah memberi nasehat tentang dampak negative smartphone?				
14	Apakah kamu memanfaatkan smartphone untuk mengembangkan kemampuan mu?				
15	Kamu menggunakan smartphone untuk membaca Al-Quran?				
16	Kamu menggunakan smartphone untuk membaca materi pelajaran?				
17	kamu sering lupa waktu ketika asik bermain game di smartphone?				

18	Kamu bermain game di smartphone ketika jam pelajaran?				
19	Kamu bermain game di smartphone ketika jam pelajaran?				
20	Kamu pernah meminta kunci jawaban dengan teman mu melalui smartphone				

2. Jawaban dari Kisi-Kisi Soal

Nama: Andy Pratiwi
Kelas: XI

Beri tanda baik-baik setiap pernyataan dan beri tanda (V) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu!

SELALU = SL
SERING = SR
KADANG-KADANG = KD
TIDAK PERNAH = TP

No	Pernyataan	SL	SR	KK	TP
1	Kamu sering menggunakan smartphone?	✓			
2	Kamu menggunakan smartphone untuk mengerjakan tugas sekolah?		✓		
3	Kamu menggunakan smartphone untuk belajar mandiri?		✓		
4	Kamu menggunakan smartphone untuk mencari materi pelajaran?		✓		
5	Kamu memanfaatkan smartphone untuk membantu mu mengerjakan tugas?		✓		
6	Kamu menggunakan smartphone untuk mengirim jawaban pelajaranmu?		✓		
7	Kamu pernah membantu teman untuk mengerjakan tugas melalui smartphone?			✓	
8	Kamu mengerjakan ujian sekolah menggunakan smartphone?		✓		
9	Kamu pernah menggunakan kalkulator atau aplikasi hitung yang ada di smartphone untuk membantu mu mengerjakan tugas sekolah?		✓		
10	Kamu pernah menggunakan smartphone untuk mencari kunci jawaban?		✓		
11	Kamu memanfaatkan smartphone untuk belajar?			✓	
12	Ibu atau bapak pernah mengirimkan materi pelajaran menggunakan smartphone?	✓			
13	Guru atau pihak sekolah memberi sanksi atau dampak negatif smartphone?		✓		
14	Apakah kamu memanfaatkan smartphone untuk mengembangkan kemampuanmu?			✓	
15	Kamu menggunakan smartphone untuk membaca Al-Quran?		✓		
16	Kamu menggunakan smartphone untuk membaca materi pelajaran?			✓	
17	Kamu sering lupa waktu ketika main game di smartphone?		✓		
18	Kamu bermain game di smartphone ketika jam pelajaran?			✓	✓
19	Kamu bermain game di smartphone ketika jam pelajaran?				✓
20	Kamu pernah meminta kunci jawaban dengan temanmu melalui smartphone?				✓

Gambar 1.1 Lembar hasil jawaban kuesioner

3. Variabel Dependen Hasil Belajar (UTS)

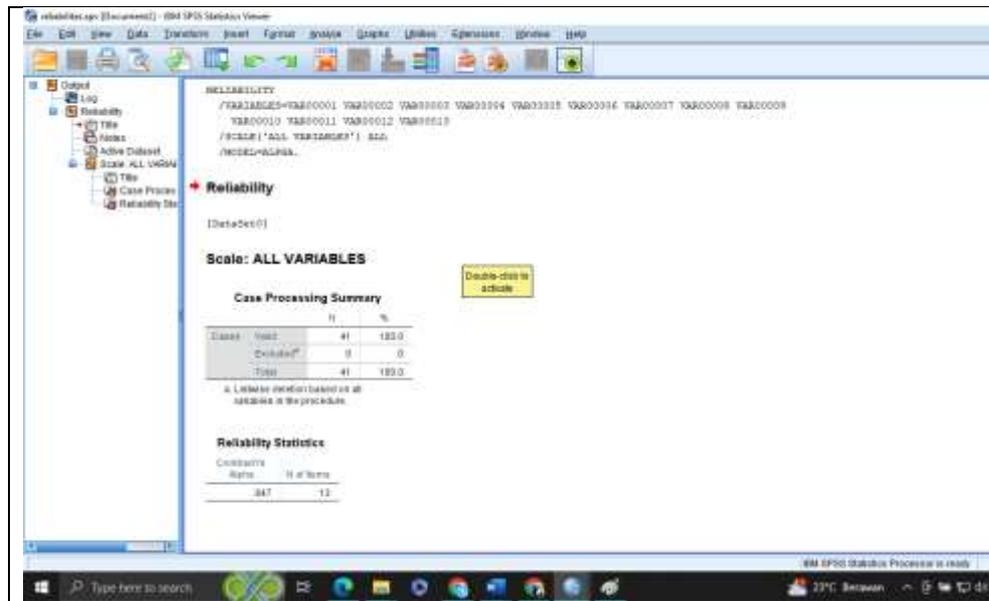
Gambar 1.2 Nilai UTS siswa MTsN 7 Sleman

B. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Gambar 1.3 Hasil Validitas Data Penggunaan Smartphone Menggunakan SPSS Statistic 26

2. Reliabilitas



Gambar. 1.4 Hasil Dari Perhitungan Reliabilitas Menggunakan SPSS

Statistic 26

C. Uji Asumsi

1. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		41
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	8.93277255
Most Extreme Differences	Absolute	.172
	Positive	.110
	Negative	-.172

Test Statistic		.172	
Asymp. Sig. (2-tailed)		.004 ^c	
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.	.160 ^d	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.151
		Upper Bound	.169

2. Uji Linieritas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
UT S * sma rtph one	Between Groups	(Combined)	1663.989	16	103.999	1.61 9	.139
		Linearity	13.979	1	13.979	.218	.645
		Deviation from Linearity	1650.010	15	110.001	1.71 2	.116
	Within Groups		1541.767	24	64.240		
	Total		3205.756	40			

3. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Y	Based on Mean	2.339	1	80	.130
	Based on Median	1.104	1	80	.297
	Based on Median and with adjusted df	1.104	1	59.350	.298
	Based on trimmed mean	1.625	1	80	.206

D. Uji Regresi Linier Sederhana

1. Uji R Square

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.066 ^a	.004	-.021	9.047
a. Predictors: (Constant), smartphone				

2. Uji Anova

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	13.979	1	13.979	.171	.682 ^b
	Residual	3191.777	39	81.840		
	Total	3205.756	40			
a. Dependent Variable: nilai UTS						
b. Predictors: (Constant), Penggunaan smartphone						

E. Hipotesis (Uji T)

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	71.685	9.075		7.899	.000
Penggunaan smartphone	.093	.225	.066	.413	.682
a. Dependent Variable: nilai UTS					

F. Dokumen Pendukung

1. Surat Pengangkatan Bimbingan Skripsi



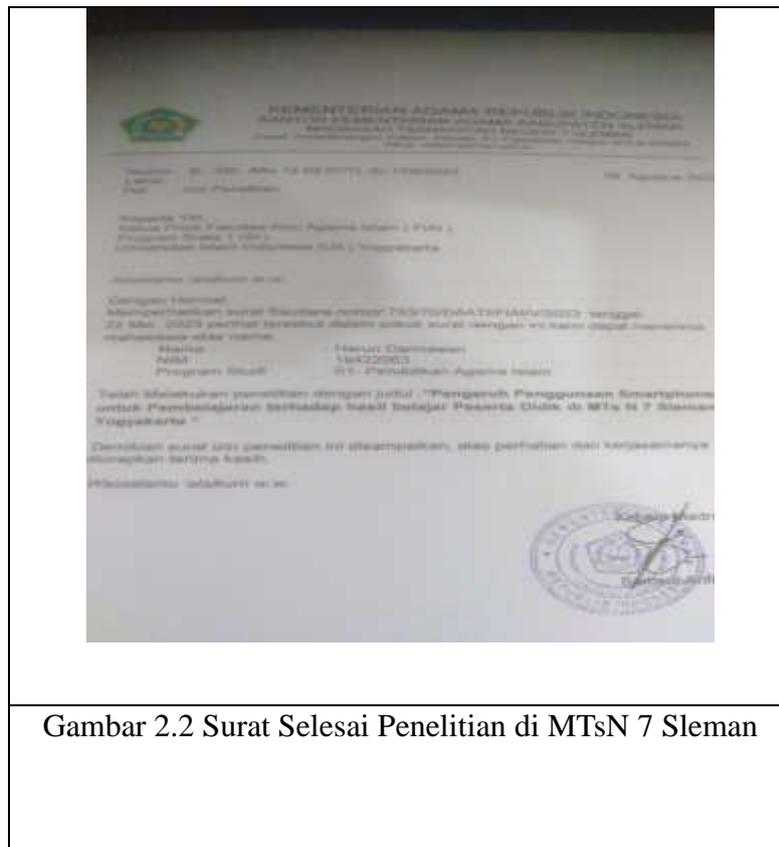
Gambar 1.5 Surat Pengangkatan Bimbingan Skripsi

2. Surat Izin Penelitian



Gambar 2.1 Surat Izin Penelitian di MTsN 7 Sleman

3. Surat Selesai Penelitian



Gambar 2.2 Surat Selesai Penelitian di MTsN 7 Sleman

G. Dokumentasi

1. Penggunaan *Smartphone* di MTsN 7 Sleman



Gamabr 2.3 Penggunaan *Smartphone* oleh Siswa

2. Pengisian Kuesioner Variabel Penggunaan *Smartphone*



Gambar 2.4 Pengisian Kuesioner Variabel Penggunaan
Smartphone oleh Siswa MTsN 7 Sleman