

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *SMARTPHONE* SEBAGAI ALAT BANTU  
PEMBELAJARAN SISWA MEMAHAMI MATERI PEMBELAJARAN DI  
SMA NEGERI 5 BANDAR LAMPUNG**

**(Skripsi)**

**Oleh:**

**RABBY CHANDRA ARIANEGARA**

**1653032001**



**PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

## ABSTRAK

### EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *SMARTPHONE* SEBAGAI ALAT BANTU PEMBELAJARAN SISWA MEMAHAMI MATERI PEMBELAJARAN DI SMA NEGERI 5 BANDAR LAMPUNG

OLEH

**RABBY CHANDRA ARIANEGARA**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan *smartphone* sebagai alat bantu pembelajaran siswa memahami materi pembelajaran di SMA Negeri 5 Bandar Lampung. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/i SMA Negeri 5 Bandar Lampung yang berjumlah 32 responden. Teknik *sampling* yang digunakan ialah proposional *random sampling*, yaitu cara pengambilan sampel dilakukan dengan menyeleksi setiap unit *sampling* yang sesuai dengan ukuran unit *sampling*. Teknik analisis data menggunakan rumus persentase dan pengujian hipotesis dengan *chi-square* diolah dengan menggunakan SPSS Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa di SMA Negeri 5 Bandar Lampung, sebagian besar responden mempunyai penggunaan *smartphone* baik yang berjumlah 23 responden (50,0%) dan sebagian besar responden mempunyai proses pembelajaran yang tidak baik berjumlah 19 responden (59,4%). Berdasarkan hasil uji statistik, didapatkan *p-value* 0,021 atau *p-value* < 0,05 yang artinya terdapat efektivitas penggunaan *smartphone* dengan proses pembelajaran siswa di SMA Negeri 5 Bandar Lampung. Responden diharapkan dapat meningkatkan keterampilan kewarganegaraan dan dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan penggunaan *smartphone* terhadap proses pembelajaran pada siswa/i SMA yang ada di lingkungan setempat

***Kata Kunci:*** Penggunaan *Smartphone*, Proses Pembelajaran Siswa

## ABSTRACT

### *THE EFFECTIVENESS OF USING SMARTPHONES AS A LEARNING AID FOR STUDENTS UNDERSTANDING LEARNING MATERIALS AT SMA NEGERI 5 BANDAR LAMPUNG*

BY

RABBY CHANDRA ARIANEGARA

*The purpose of this study was to determine the effectiveness of using smartphones as learning aids for students to understand learning material at SMA Negeri 5 Bandar Lampung. The research method used in this study is a descriptive method with a quantitative approach. The population in this study were all students of SMA Negeri 5 Bandar Lampung, totaling 32 respondents. The sampling technique used is proportional random sampling, namely the method of sampling is done by selecting each sampling unit according to the size of the sampling unit. The data analysis technique uses the percentage formula and hypothesis testing with chi-square is processed using SPSS. Based on the results of data analysis it is known that at SMA Negeri 5 Bandar Lampung, the majority of respondents have good use of smartphones, amounting to 23 respondents (50.0%) and the majority Respondents had a learning process that was not good, amounting to 19 respondents (59.4%). Based on the statistical test results, a p-value of 0.021 or a p-value <0.05 is obtained, which means that there is effectiveness in using smartphones with the learning process of students at SMA Negeri 5 Bandar Lampung. Respondents are expected to be able to improve citizenship skills and can be used as a reference in developing the use of smartphones in the learning process for high school students in the local environment*

*Keywords: Smartphone Use, Student Learning Process*

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *SMARTPHONE* SEBAGAI ALAT BANTU  
PEMBELAJARAN SISWA MEMAHAMI MATERI PEMBELAJARAN DI  
SMA NEGERI 5 BANDAR LAMPUNG**

**(Skripsi)**

Oleh

**RABBY CHANDRA ARIANEGARA**

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi PPKn**

**Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Universitas Lampung**



**JURUSAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

Judul Skripsi : **EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *SMARTPHONE* SEBAGAI ALAT BANTU PEMBELAJARAN SISWA MEMAHAMI MATERI PEMBELAJARAN DI SMA NEGERI 5 BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : ***Rabby Chandra Arianegara***

NPM : **1653032001**

Program Studi : **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing I,

Pembimbing II,

**Drs. Berchah Pitoewas, M.H**  
NIP 19611214199303 1 001

**Rohman, S.Pd., M.Pd.**  
NIK 231204840603101

## 2. Mengetahui

Jurusan Pendidikan  
Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi  
Pendidikan PKn

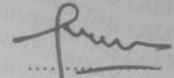
**Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.**  
NIP 19741108 200501 1 003

**Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19870602 200812 2 001

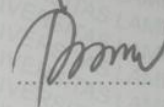
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

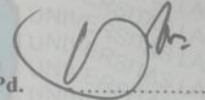
Ketua : Drs. Berchah Pitoewas, M.H



Sekretaris : Rohman, S.Pd., M.Pd.



Penguji  
Bukan Pembimbing : Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.  
NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 10 Mei 2023

## PERNYATAAN

Bahwa yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rabby Chandra Arianegara

NPM : 1653032001

Prodi/Jurusan : PPKn/Pendidikan IPS

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Alamat : Jl. Sawo Kecik Raya No.17, RT 002 RW 014, Kel. Pulogebang,  
Kec. Cakung, Jakarta Timur

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya dan apabila terjadi sesuatu hal yang tidak benar, maka penulis bersedia menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Bandar Lampung, April 2023



Rabby Chandra Arianegara  
NPM. 1653032001

## **RIWAYAT HIDUP**



Penulis bernama Rabby Chandra Arianegara, dilahirkan di Jakarta pada tanggal 12 Juli 1998, sebagai anak kedua dari tiga bersaudara, buah cinta dari Bapak Indra Setiawan dan Ibu Herlina. Memulai pendidikan Sekolah Dasar (SD) diselesaikan pada tahun 2011 di SD Negeri 04 Pulogebang, Sekolah Menengah Pertama (SMP) diselesaikan pada tahun 2013 di SMP Negeri 172

Jakarta, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) diselesaikan di SMA Negeri 11 Jakarta pada tahun 2016. Pada tahun 2016, penulis terdaftar sebagai mahasiswa di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.



## **MOTTO**

*“Tujuan dari pendidikan adalah mengganti kaca menjadi jendela”.*

*(Sydney J. Harris)*

## **PERSEMBAHAN**

Bismillahirrahmanirrahim Puji syukur Kehadirat Allah SWT, Shalawat dan Salam semoga selalu tercurahkan kepada Rasulullah SAW:

- ❖ Dzikir dan sholat kupersembahkan sebagai tanda syukurku kepada Allah SWT.
- ❖ Kupersembahkan karya ini sebagai tanda cinta untuk kedua orangtuaku, Bapak Indra Setiawan dan Ibu Herlina  
Terimakasih untuk semua pengorbanan dan cinta kasih yang takkan pernah mampu terbayarkan oleh apapun.

**Almamater Tercinta “Universitas Lampung”**

## SANWACANA

Bismillahirrahmanirrahim,

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena berkat Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Efektivitas Penggunaan *Smartphone* Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Siswa Memahami Materi Pembelajaran di SMA Negeri 5 Bandar Lampung”**.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari banyak menghadapi kesulitan hingga menuju tahap penyelesaian. Berkat bimbingan, saran, bantuan serta arahan dan motivasi dari berbagai pihak, segala kesulitan dapat terlewati dengan baik. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Drs. Berchah Pitoewas, M.H selaku Pembimbing I sekaligus sebagai Pembimbing Akademik (PA) dan Bapak Rohman, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II, yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada penulis.

Ucapan terimakasih sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

3. Bapak Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Keuangan dan Umum Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
6. Ibu Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
7. Bapak Drs. Berchah Pitoewas, M.H., selaku Pembimbing I sekaligus sebagai Pembimbing Akademik (PA) terima kasih banyak atas bimbingan, saran, dan masukannya.
8. Bapak Rohman, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II terima kasih banyak atas bimbingan, saran, dan masukannya.
9. Ibu Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd., selaku Pembahas I terima kasih banyak atas bimbingan, saran, dan masukannya
10. Ibu Ana Mentari, S.Pd., M.Pd. selaku Pembahas II terima kasih banyak atas bimbingan, saran, dan masukannya.
11. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan, saran, masukan serta segala bantuan yang diberikan.

12. Ibu Dra. Hj. Hayati Nufus, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 5 Bandar Lampung terima kasih banyak atas bimbingan, saran, dan masukannya.
13. Bapak Yohanes Edi Purwanto, S.Pd., M.Pd. selaku Guru PPKn SMA Negeri 5 Bandar Lampung terima kasih banyak atas bimbingan, saran, dan masukannya.
14. Terima kasih untuk Ayahandaku Indra Setiawan dan Ibundaku Herlina, terima kasih atas kasih sayang yang tak terhingga dan segalanya yang telah engkau korbankan selama ini. Terima kasih untuk segala do'a-do'a indahmu, kasih sayang terbaikmu, pengorbananmu di setiap tetes keringat, serta dukungan yang selalu engkau berikan demi kebahagiaan dan keberhasilanku. Semoga Allah membalas atas semua kebaikan yang telah bapak dan ibu berikan kepadaku dan semoga Allah selalu menjaga Ayah dan Ibu dalam rahmat, keimanan dan ketaqwaan.
15. Teruntuk Kakakku Mohammad Aji Surya, dan Adikku Raditya Malik Gunawan yang sangat aku sayangi yang selalu ada di hatiku. Terimakasih untuk do'a, dukungan, bantuan, cinta kasih, dan keceriaan yang kalian berikan sebagai sumber semangat penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah senantiasa melindungi, mempermudah dalam segala urusan mengejar cita-cita untuk membahagiakan serta membanggakan keluarga.
16. Teruntuk Bunga Adelia yang kusayangi terima kasih untuk waktunya yang dengan ikhlas menemani dan memberikan semangat kepada saya untuk keperluan penelitian sehingga penelitian saya dapat selesai dengan baik.

17. Teruntuk teman-teman Keluarga Cemara yang telah memberikan cerita berharga di kehidupanku, semoga kebersamaan kita ini akan selalu ada dan terima kasih untuk keceriaan, dukungan dan doa dalam menyelesaikan skripsi ini.
18. Semua keluarga besar PPKn 2016 (New Palapa) yang telah memberikan cerita berharga di kehidupanku, semoga kebersamaan kita ini akan selalu ada dan terima kasih untuk keceriaan, dukungan dan doa dalam menyelesaikan skripsi ini.
19. Semua Pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga penulisan skripsi ini dapat selesai.

Semoga amal baik yang telah Bapak/Ibu/Saudara/i serta teman-teman berikan akan selalu mendapatkan pahala dan balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan sebagai tolak ukur penulis dimasa yang akan datang. Penulis juga berharap semoga karya sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Aamiin YRA.

Bandar Lampung, 09 Maret 2023  
Penulis

Rabby Chandra Arianegara  
NPM. 1653032001

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Efektivitas Penggunaan *Smartphone* Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Siswa Memahami Materi Pembelajaran di SMA Negeri 5 Bandar Lampung**” yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga Allah selalu memberkahi langkah kita dan memberikan kesuksesan dimasa mendatang dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, April 2023  
Penulis,

**Rabby Chandra Arianegara**  
**NPM. 1653032001**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>COVER JUDUL .....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>viii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>ix</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>x</b>
<b>SANWACANA .....</b>	<b>xi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xx</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xxi</b>
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Kegunaan Penelitian .....	5
1. Kegunaan Teoritis .....	5
2. Kegunaan Praktis .....	5
G. Ruang Lingkup Penelitian .....	6
1. Ruang Lingkup Ilmu .....	6
2. Ruang Lingkup Objek .....	6
3. Ruang Lingkup Subjek.....	6
4. Ruang Lingkup Tempat.....	6
5. Ruang Lingkup Waktu .....	6
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
A. Deskripsi Teori .....	7
1. Tinjauan Efektivitas Penggunaan <i>Smartphone</i> .....	7
a. Pengertian Efektivitas .....	7



b. Pengertian Penggunaan .....	8
c. Pengertian <i>Smartphone</i> .....	8
d. Klasifikasi <i>Smartphone</i> .....	9
2. Tinjauan Pemahaman Materi Pembelajaran.....	13
a. Pengertian Pemahaman.....	13
b. Pengertian Pembelajaran.....	14
c. Komponen Pembelajaran .....	16
3. Pengaruh <i>Smartphone</i> Terhadap Pemahaman Belajar Siswa.....	23
B. Kajian Penelitian Relevan.....	25
1. Penelitian Lokal .....	25
2. Penelitian Nasional.....	26
C. Kerangka Pikir .....	26
D. Hipotesis.....	27
<b>III. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>29</b>
A. Jenis Penelitian .....	29
B. Populasi dan Sampel.....	30
1. Populasi.....	30
2. Sampel.....	31
C. Variabel Penelitian.....	32
D. Definisi Konseptual dan Operasional .....	33
1. Definisi Konseptual.....	33
2. Definisi Operasional.....	34
E. Teknik Pengumpulan Data.....	36
1. Teknik Pokok .....	36
a. Angket.....	36
2. Teknik Penunjang.....	37
a. Wawancara.....	37
b. Dokumentasi .....	37
F. Uji Persyaratan Instrumen .....	38
1. Uji Validitas .....	38
2. Uji Reliabilitas .....	41
G. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	43
H. Tahap Penelitian .....	46
<b>IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>50</b>
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	50
B. Hasil Penelitian .....	53
1. Karakteristik Responden.....	53
a. Usia.....	53
b. Jenis Kelamin .....	54
c. Penggunaan <i>Smartphone</i> .....	54
d. Proses Pembelajaran Siswa .....	55
e. Efektivitas Penggunaan <i>Smartphone</i> Dengan Proses Pembelajaran.....	55

C. Pembahasan.....	56
1. Penggunaan Smartphone .....	56
2. Proses Pembelajaran Siswa.....	58
3. Efektivitas Penggunaan <i>Smartphone</i> Dengan Proses Pembelajaran ....	60
<b>V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>64</b>
A. Kesimpulan .....	64
B. Saran.....	64

**DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1. Populasi Peserta Didik di SMA Negeri 5 Bandar Lampung.....	30
Tabel 3.2. Jumlah Peserta Didik di SMA Negeri 5 Bandar Lampung yang menjadi Sampel.....	32
Tabel 3.3. Hasil Uji Validitas Variabel Penggunaan Smartphone (X) .....	39
Tabel 3.4. Hasil Uji Validitas Variabel Proses Pembelajaran (Y) .....	40
Tabel 3.5. Daftar Interpretasi Koefisien $r$ .....	42
Tabel 3.6. Hasil Uji Reliabilitas .....	43
Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi Usia Responden Di SMA Negeri 5 Bandar Lampung .....	53
Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin Responden Di SMA Negeri 5 Bandar Lampung .....	54
Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi Penggunaan Smartphone Di SMA Negeri 5 Bandar Lampung .....	54
Tabel 4.4. Distribusi Frekuensi Proses Pembelajaran Siswa Di SMA Negeri 5 Bandar Lampung .....	55
Tabel 4.5. Efektivitas Penggunaan Smartphone Dengan Proses Pembelajaran Siswa di SMA Negeri 5 Bandar Lampung .....	55

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
2.1 Kerangka Pikir.....	27

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Surat Keterangan Pengajuan Judul Dan Calon Pembimbing
2. Surat Izin Penelitian Pendahuluan
3. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan
4. Surat Izin Penelitian
5. Surat Balasan Penelitian
6. Angket Penelitian
7. Data Hasil Penelitian
8. Dokumentasi Penelitian
9. Data Mentah Penelitian

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

*Smartphone* (ponsel cerdas) merupakan salah satu wujud realisasi *ubiquitous computing* (*ubicomp*) di mana teknologi tersebut memungkinkan proses komputasi dapat terintegrasi dengan berbagai aktifitas keseharian manusia dengan jangkauannya yang tidak dibatasi dalam satu wilayah atau suatu *scope area* (Jazi Eko Istiyanto, 2013:1). Backer (2010), menyebutkan *smartphone* adalah telepon yang menyatukan kemampuan-kemampuan terdepan; ini merupakan bentuk kemampuan dari *Wireless Mobile Device* (WMD) yang bisa berfungsi seperti sebuah komputer dengan menawarkan fitur-fitur seperti *personal digital assistant* (PDA), akses *internet*, *e-mail*, dan *Global Positioning System* (GPS).

Menurut Ally (2009, p.10), nirkabel, *mobile*, *portable*, dan berbagai perangkat sudah berkembang dan membuat keberagaman dalam pendidikan di berbagai bidang, baik di negara maju maupun negara berkembang. Nielsen (2012) melaporkan pengguna *smartphone* di 39 negara di dunia dan 13 di antaranya yaitu negara-negara di Asia, termasuk Indonesia. Di negara kita, *smartphone* sudah sangat populer dan familiar di masyarakat. *Smartphone* sudah “menempel”

pada diri masyarakat, karena dengan alat tersebut, berbagai keperluan dapat terpenuhi. *Smartphone* tentu saja memiliki dampak positif dan negatif pada para siswa. Ketika sesuatu memiliki efek terhadap seseorang, itu dapat dikatakan sebagai dampak. Saat ini, penggunaan *smartphone* telah mempengaruhi hidup masyarakat, termasuk para siswa.

*Smartphone* juga memiliki fungsi-fungsi lainnya seperti kamera, *video*, *MP3 players*, dan sama seperti telepon biasa. Dengan kata lain, *smartphone* dapat dikategorikan sebagai *mini-computer* yang memiliki banyak fungsi dan pemakainya dapat memakainya kapanpun dan di manapun. Penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran dalam proses belajar siswa dapat menimbulkan 2 dampak, yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan juga dapat menurunkannya hasil belajar siswa. Hasil belajar juga berdampak pada prestasi akademik siswa, di mana jika hasil belajarnya bagus, maka prestasinya juga bagus. Begitu juga sebaliknya, jika hasil belajarnya kurang bagus, maka prestasinya juga kurang bagus.

Semua tergantung pada siswa itu sendiri jika siswa tersebut menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran, seperti mencari materi pembelajaran yang dibahas saat proses belajar yang dibahas pada pertemuan selanjutnya, dan jika penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran tersebut untuk hal-hal negatif seperti siswa hanya bermain *game*, siswa mencari jawaban saat ulangan menggunakan *smartphone* itu sama saja siswa curang, siswa lupa dengan waktu belajar karena terlalu sering menggunakan media *smartphone*, jika kurang

pengawasan orang tua dan guru siswa bisa saja membuka situs-situs yang dilarang.

Penggunaan media *online* atau media berbasis *multimedia* merupakan salah satu solusi untuk membuat peserta didik mampu memahami materi pelajaran dengan baik. Media *online* yang digunakan seperti, *WhatsApp*, *Google Classroom*, *Google Meet* dan *Zoom*. Dan dari sudut pandang pemakaian, *smartphone* bisa dilengkapi dengan aplikasi pendukung pembelajaran, seperti *Word*, *Power Point*, *Excel*, serta *PDF*.

Pada penelitian yang telah dilakukan peneliti, yaitu penelitian menggunakan metode wawancara kepada beberapa peserta didik di SMA Negeri 5 Bandar Lampung. Peneliti menemukan masih terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan selama pembelajaran menggunakan *smartphone*. Peserta didik pada umumnya sudah mengetahui bagaimana memanfaatkan *smartphone* sebagai alat bantu pembelajaran. Dalam hal ini, 8 dari 10 peserta didik yang telah diwawancarai mengatakan bahwa selama pembelajaran, mereka belum terbiasa dengan pembelajaran menggunakan *smartphone*, yang mengakibatkan kurangnya pemahaman materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, juga berimbas pula pada prestasi belajar mereka, antara lain berkurangnya nilai tugas dan ulangan harian. Selain itu, mereka juga mengalami kendala, seperti sinyal internet yang kurang stabil, fasilitas belajar terbatas karena harus “berbagi” *smartphone* bersama keluarga, penggunaan kuota internet yang terbatas. Beberapa peserta didik mengalami kendala, seperti aplikasi penunjang



pembelajaran yang terkadang mengalami *lag*, contohnya, *Google Classroom* dan *Zoom*.

Dengan ini peneliti ingin melakukan penelitian mengenai **“Efektivitas Penggunaan *Smartphone* Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Siswa Memahami Materi Pembelajaran di SMA Negeri 5 Bandar Lampung”**.

Setelah melakukan penelitian, peneliti mengharapkan bisa mengetahui sejauh mana *smartphone* dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka masalah ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya pemahaman tentang penggunaan *smartphone* sebagai alat bantu pembelajaran siswa.
2. Masih ada siswa yang kurang memahami penggunaan *smartphone* sebagai alat bantu pembelajaran.
3. Pemahaman materi pembelajaran siswa rendah.

## **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini tidak meluas jangkauannya, maka penelitian ini permasalahannya akan dibatasi pada efektivitas penggunaan *smartphone* sebagai alat bantu pembelajaran siswa memahami materi pembelajaran di SMA Negeri 5 Bandar Lampung.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Efektivitas Penggunaan *Smartphone* Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Siswa Memahami Materi Pembelajaran di SMA Negeri 5 Bandar Lampung?”.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan *smartphone* sebagai alat bantu pembelajaran siswa memahami materi pembelajaran di SMA Negeri 5 Bandar Lampung. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dan kejelasan tentang :

1. Aktivitas belajar para siswa sehari-hari selama pembelajaran.
2. Tingkat penggunaan *smartphone* siswa di SMA Negeri 5 Bandar Lampung.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

##### **1. Kegunaan Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini berguna untuk dijadikan rujukan oleh para guru, peserta didik maupun mahasiswa mengenai efektivitas penggunaan *smartphone* terhadap pemahaman materi pembelajaran siswa.

##### **2. Kegunaan Praktis**

Secara praktis penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi para guru dalam mengawasi peserta didik dalam rangka meningkatkan pemahaman materi pembelajaran dan mencegah turunnya prestasi belajar siswa.

## **G. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut :

### **1. Ruang Lingkup Ilmu**

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup ilmu pendidikan dengan wilayah kajian media pembelajaran, yang berkaitan dengan proses belajar siswa dan pemahaman materi pembelajaran siswa.

### **2. Ruang Lingkup Objek Penelitian**

Objek penelitian ini adalah efektivitas penggunaan *smartphone* sebagai alat bantu pembelajaran siswa memahami materi pembelajaran di SMA Negeri 5 Bandar Lampung.

### **3. Ruang Lingkup Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah kalangan peserta didik di SMA Negeri 5 Bandar Lampung.

### **4. Ruang Lingkup Tempat**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 5 Bandar Lampung.

### **5. Ruang Lingkup Waktu**

Pelaksanaan penelitian ini telah dilaksanakan sejak dikeluarkannya izin penelitian pendahuluan oleh Dekan FKIP Universitas Lampung pada tanggal 08 Februari sampai 14 Februari 2023

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Deskripsi Teori

#### 1. Tinjauan Efektivitas Penggunaan *Smartphone*

##### a. Pengertian Efektivitas

Sebagaimana yang dijelaskan oleh Susilo F.A. (2013), pengertian efektivitas sebagai berikut :

“Efektivitas berkenaan dengan pencapaian tujuan sesuai dengan rencana dan kebutuhan yang diperlukan, baik dalam menggunakan data, sarana maupun waktunya”.

Sedangkan pengertian efektivitas menurut Iga Rosalina (2012) ialah sebagai berikut :

“Efektivitas merupakan unsur pokok untuk mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan di dalam setiap organisasi, kegiatan ataupun program. Disebut efektif apabila tercapai tujuan ataupun sasaran seperti yang telah ditentukan”.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas merupakan ukuran pencapaian tujuan sebagai hasil dari atau efek dari suatu kegiatan yang dilakukan. Maka efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah efektivitas penggunaan *smartphone* sebagai alat bantu pembelajaran. Jadi, setelah mengetahui penggunaan *smartphone* sebagai alat bantu pembelajaran,

akan diketahui efektif atau tidak terhadap pemahaman materi pembelajaran siswa.

### **b. Pengertian Penggunaan**

Penggunaan adalah suatu tata cara individu dalam menggunakan suatu barang dengan cara yang benar, di mana suatu proses, perbuatan, dan pemakaian dilakukan secara konsisten atau terus-menerus.

### **c. Pengertian *Smartphone***

*Smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer yang dapat digunakan sebagai alat peraga atau sebuah alat pemberi informasi kepada seseorang. Secara klasifikasi, belum ada standar pabrik yang menentukan arti ponsel cerdas. Bagi beberapa orang, ponsel cerdas merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembangan aplikasi.

Menurut beberapa ahli, pengertian *smartphone* adalah :

- a) Menurut Willian dan Sawyer (2011), *smartphone* adalah telepon seluler dengan menggunakan berbagai layanan seperti memori, layar, mikroprosesor, dan modem bawaan. Sehingga fitur yang ada di *smartphone* terasa lebih lengkap dibandingkan dengan fitur *handphone* lainnya.
- b) Menurut Gary B, S., Thomas J, C., & Misty E, V. (2007), *smartphone* adalah telepon yang sudah tersedia *internet*, yang biasanya

menyediakan fungsi *Personal Digital Assistant* (PDA), seperti fitur kalender, agenda, buku alamat, kalkulator, dan catatan.

Dari beberapa pengertian *smartphone* di atas, *smartphone* merupakan sebuah ponsel yang terdiri dari fungsi-fungsi seperti komputer, berukuran lebih besar dari *handphone* pada umumnya dan memiliki ukuran yang lebih besar pula. *Smartphone* memiliki kemampuan seperti mengakses *internet*, berbagi pesan dan lain lain. Dengan perubahan zaman yang semakin pesat ini, *smartphone* juga mengalami perubahan yang sangat besar, seperti terdapatnya fitur kamera yang sudah tertanam di dalam *smartphone*. Fitur yang biasanya hanya terdapat pada kamera konvensional, sekarang terdapat pula di *smartphone*.

#### **d. Klasifikasi *Smartphone***

Kemajuan teknologi saat ini juga mendorong perubahan-perubahan pada *smartphone* yang muncul ke publik dengan banyaknya klasifikasi *smartphone*.

Klasifikasi *smartphone* dapat dibedakan menjadi :

##### **1. Sistem Operasi**

Sistem operasi atau *Operating System* (OS) adalah sistem perangkat lunak yang mengontrol kerja *smartphone*. Sistem operasi bekerja untuk menjalankan perangkat lunak seperti aplikasi yang terdapat pada *smartphone* tersebut. Melalui sistem operasi inilah sebuah *smartphone* bisa digunakan oleh manusia. Secara umum, sistem operasi adalah perangkat lunak pertama yang diinstal pada memori komputer setelah proses *booting*.

Berikut ini beberapa nama sistem operasi yang paling populer di dunia saat ini

:

a. *iOS*

*iPhone Operating System (iOS)* adalah sistem operasi khusus perangkat *iPhone* yang dikembangkan oleh perusahaan *Apple, Inc.* Sistem operasi ini pertama kali diluncurkan pada tahun 2007 saat peluncuran seri *smartphone* pertama *iPhone*. Sampai saat ini, versi *iOS* terbaru ialah *iOS* 15, yang diluncurkan ke publik pada tanggal 20 September 2021. Sistem operasi ini hanya dapat digunakan di perangkat *Apple*, khususnya seri *iPhone*.

b. *Android*

Sistem operasi ini adalah sistem operasi berbasis *Linux* yang dirancang pertama kali oleh *Android, Inc.*, dengan dukungan finansial dari Google yang kemudian membelinya pada tahun 2007. *Smartphone* pertama *android* diluncurkan pada tahun 2008. Sistem operasi ini digunakan berbagai *smartphone*, seperti *Samsung, Xiaomi, Oppo, Vivo, Asus, Lenovo*, dll. Sistem operasi ini juga populer digunakan di Indonesia dibandingkan dengan sistem operasi *iOS*.

## **2. Bentuk *Smartphone***

Berdasarkan bentuknya, *smartphone* terdiri dari :

a. *Handphone*

*Handphone* adalah telepon genggam. Jadi, penggunaannya juga hanya digenggam, yang membuat penggunaan perangkat ini menjadi praktis dan bisa dibawa ke mana saja.

b. *Tablet*

*Tablet* juga bisa dikatakan sebagai *smartphone*, karena cara kerja dan kegunaannya sama dengan *handphone*. Perbedaannya terletak pada bentuknya yang lebih besar dan lebar, membuat penggunaannya semakin nyaman dalam menggunakannya. Hanya saja, perangkat ini tidak lebih praktis dari pada *handphone*, karena kurang bisa dibawa ke mana-mana.

### **3. Pengaruh *Smartphone***

*Smartphone* saat ini sangat memberi kemudahan kepada masyarakat, terutama dalam aktivitas sehari-hari. Berikut adalah manfaat-manfaat yang bisa didapatkan dari *smartphone* :

a. Alat Komunikasi

*Smartphone* adalah bentuk lanjutan dari telepon tanpa kabel (nirkabel). Masyarakat bisa menggunakan *smartphone* sebagai alat komunikasi utama, seperti telepon suara dan mengirim pesan singkat. Alasan mengapa *smartphone* mempunyai kegunaan tersebut ialah karena *smartphone* juga dilengkapi dengan teknologi canggih yang mirip seperti komputer. Hanya saja, *smartphone* juga bisa melakukan *video call* (telepon video) menggunakan fitur kamera yang tertanam pada *smartphone*.

b. Alat Pencari Informasi

Di zaman teknologi sekarang ini, *smartphone* selain digunakan sebagai alat komunikasi, juga bisa digunakan untuk mencari informasi yang kita



inginkan dengan cara mengakses *internet*. Dengan menggunakan *internet*, kita bisa mencari informasi apa saja yang kita inginkan.

#### c. Akses Hiburan

Mencari hiburan *multimedia* tidak hanya melalui TV dan Radio saja, bisa juga menggunakan *smartphone*. Melalui aplikasi-aplikasi yang tersedia di *AppStore* atau *PlayStore*, kita bisa mengunduh aplikasi secara gratis, seperti *YouTube*, ataupun yang berbayar.

#### d. Alat Penunjuk Arah

Salah satu fungsi penting dari *smartphone* adalah untuk mendapatkan informasi arah mata angin dan penunjuk jalan. *Smartphone* memiliki perangkat keras (*hardware*) berupa *GPS (Global Positioning System)*. *GPS* yang tertanam pada *smartphone* dapat memudahkan para pengguna nya untuk mendapatkan arah mata angin dan petunjuk jalan yang diinginkan.

### **4. Manfaat *Smartphone* sebagai Alat Bantu Pembelajaran**

Dalam dunia pendidikan, *smartphone* bisa digunakan sebagai alternatif tambahan bagi siswa dan guru jika mengalami keterbatasan dalam bahan dan materi ajar. Manfaat *smartphone* dalam pendidikan juga antara lain :

- a. sebagai *e-Learning*. Pembelajaran ini tidak mengenal ruang dan waktu, karena pembelajaran bisa dilakukan di luar kelas. Jika pembelajaran di kelas, siswa terpaku pada guru yang menjelaskan, di *e-Learning* ini pembelajaran akan semakin menarik karena disisipkan video-video materi

di dalamnya, sehingga siswa pun lebih tertarik terhadap materi selama pembelajaran.

b. sebagai *e-Book*. Siswa dan guru dapat dengan mudah membaca materi di buku melalui *smartphone*, tetapi berbentuk *e-Book*. Pembelajaran akan jauh lebih mudah karena tidak perlu repot-repot membawa buku berbentuk fisik.

## **2. Tinjauan Pemahaman Materi Pembelajaran**

### **a. Pengertian Pemahaman**

Setiap siswa pada umumnya memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda terhadap setiap materi pembelajaran yang disajikan dalam suatu mata pelajaran. Tingkat pemahaman siswa ini, perlu dikaji lebih jauh untuk menentukan metode belajar mengajar yang lebih baik lagi ke depannya. Pemahaman adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan siswa mampu memahami arti konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Pemahaman berasal dari kata “paham” atau mengerti benar. Sedangkan pemahaman merupakan proses agar dapat memahami. Tanpa adanya pemahaman yang baik maka siswa tentu akan kesulitan mengingat informasi.

Berdasarkan pengertian pemahaman tersebut, maka dapat menarik menjelaskan bahwa tingkat pemahaman siswa adalah seberapa besar kemampuan siswa untuk memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya serta menyajikan kembali ke dalam bentuk lain secara sistematis.

## **b. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa untuk melakukan proses belajar. Pembelajaran sebagai proses pemberian bimbingan kepada siswa dalam melakukan proses belajar. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.

Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini berakar dari pihak pendidik (guru) dan kegiatan belajar secara pedagogis pada diri peserta didik, berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan berproses melalui tahapan-tahapan tertentu. Dalam pembelajaran, pendidik memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dengan adanya interaksi tersebut maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang telah diharapkan.

Menurut Trianto (2009), pembelajaran adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pada hakikatnya, Trianto mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswa nya dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai. Dari penjelasan

tersebut, dapat terlihat jelas bahwa pembelajaran adalah interaksi dua arah (pendidik dan peserta didik), yang diantara keduanya terjadi komunikasi yang terarah menuju target yang ditetapkan.

Pola pembelajaran saat ini masih bersifat transmisif, yaitu siswa secara pasif menyerap struktur pengetahuan yang diberikan guru atau yang ada di buku pelajaran saja. Sistem pembelajaran dalam pandangan konstruktifis memberikan perbedaan yang nyata. Ciri-cirinya adalah :

- a) Siswa terlibat aktif dalam belajarnya. Siswa belajar materi secara bermakna dengan bekerja dan berpikir.
- b) Informasi baru harus dikaitkan dengan informasi sebelumnya sehingga menyatu dengan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut tidak terlepas dari bahan pelajaran. Pembelajaran pada dasarnya adalah kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merangsang seseorang agar dapat belajar dengan baik, sehingga kegiatan pembelajaran berpusat pada dua kegiatan pokok, yaitu bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar dan bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar. Oleh karena itu, makna pembelajaran merupakan tindakan eksternal dari belajar, sedangkan belajar adalah tindakan internal dari pembelajaran.

### **c. Komponen Pembelajaran**

Pembelajaran dikatakan sebagai sebuah sistem, karena pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang mempunyai tujuan, yaitu membelajarkan siswa. Kegiatan belajar mengajar mengandung komponen. Proses pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen tersebut dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang direncanakan. Berikut adalah penjelasan dari komponen-komponen dalam pembelajaran :

#### **1. Guru dan Siswa**

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab IV Pasal 29 ayat 1 menyebutkan bahwa pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, memiliki hasil pembelajaran, melakukan bimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama pada pendidik di perguruan tinggi. Guru adalah pelaku utama yang merencanakan, mengarahkan, dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam upaya memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada peserta didik di sekolah. Seorang guru haruslah memiliki kemampuan dalam mengajar, membimbing dan membina peserta didiknya dalam kegiatan pembelajaran. Guru merupakan komponen yang sangat menentukan dalam pelaksanaan strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran tidak dapat diaplikasikan tanpa adanya guru. Keberhasilan suatu penerapan strategi pembelajaran sangat tergantung dengan guru dalam menggunakan metode, teknik dan

taktik pembelajaran. Seorang guru yang memberikan materi pelajaran dengan hanya sebatas menyampaikan materi pelajaran akan berbedanya dengan seorang guru yang menganggap mengajar adalah proses pemberian bantuan kepada peserta didik.

Sama halnya dengan guru, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran dilihat dari aspek siswa yang memiliki latar belakang berbeda-beda. Terdapat siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Perbedaan tersebut tentunya memerlukan perlakuan yang berbeda. Sikap dan penampilan siswa di dalam kelas juga merupakan aspek lain yang mempengaruhi proses pembelajaran. Oleh sebab itu, peran siswa juga sangat mempengaruhi guru dalam proses pembelajaran, begitupun sebaliknya.

## **2. Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya tujuan, maka guru memiliki pedoman dan sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan mengajar. Apabila tujuan pembelajaran sudah jelas dan tegas, maka langkah dan kegiatan pembelajaran akan lebih terarah. Tujuan dalam pembelajaran yang telah dirumuskan hendaknya disesuaikan dengan ketersediaan waktu, sarana prasarana dan kesiapan peserta didik. Sehubungan dengan hal itu, maka seluruh kegiatan guru dan peserta didik harus diarahkan pada tercapainya tujuan yang telah diharapkan.

Tujuan merupakan komponen yang dapat mempengaruhi komponen pengajaran lainnya, seperti bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, pemilihan metode, alat, sumber dan alat evaluasi. Oleh Karena itu, maka seorang guru tidak dapat mengabaikan masalah perumusan tujuan pembelajaran apabila hendak memprogramkan pengajarannya.

### **3. Materi Pembelajaran**

Materi pembelajaran adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar. Tanpa adanya materi pembelajaran proses belajar mengajar tidak akan berjalan. Oleh karena itu, guru yang akan mengajar pasti memiliki dan menguasai materi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Materi pelajaran merupakan satu sumber belajar bagi siswa. Materi yang disebut sebagai sumber belajar ini adalah sesuatu yang membawa pesan untuk tujuan pembelajaran. Arikunto (2011) memandang bahwa materi pelajaran merupakan unsur inti yang ada di dalam kegiatan belajar mengajar, karena bahan pelajaran itulah yang diupayakan untuk dikuasai oleh siswa. Maka, seorang guru ataupun pengembang kurikulum seharusnya tidak boleh lupa harus memikirkan sejauh mana bahan-bahan yang topiknya tertera yang berhubungan dengan kebutuhan siswa pada usia tertentu dan dalam lingkungan tertentu pula. Pada umumnya, aktifitas siswa akan berkurang jika materi pelajaran yang diberikan oleh guru tidak menarik perhatiannya disebabkan cara mengajar yang mengabaikan prinsip-prinsip mengajar. Sering sekali guru merasa telah menguasai materi pelajaran dengan menggunakan bahasa yang tidak sesuai dengan

perkembangan bahkan jiwa siswa, dengan begitu maka guru akan mengalami kegagalan dalam menyampaikan materi dan sebaliknya pula, siswa akan mengalami kegagalan dalam menerima pelajaran. Materi pembelajaran juga perlu dipilih dengan tepat agar dapat membantu siswa untuk mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Pada hakikatnya, jenis materi pembelajaran memerlukan strategi, media dan cara evaluasi yang berbeda-beda. Ruang lingkup dan kedalaman materi pembelajaran sangat perlu diperhatikan agar sesuai dengan tingkat kompetensinya. Urutan materi pembelajaran perlu diperhatikan agar pembelajaran menjadi terarah. Adapun cara mengajarkan/menyampaikan materi pembelajaran juga perlu dipilih secara tepat agar tidak salah mengajarkannya. Karena itu, lebih baik menyampaikan materi pelajaran sesuai dengan perkembangan siswa. Dengan demikian, materi pembelajaran merupakan komponen yang tidak bias diabaikan dalam pembelajaran, sebab materi adalah inti dari proses belajar mengajar yang disampaikan kepada siswa.

#### **4. Metode Pembelajaran**

Menurut J.R David dalam *Teaching Strategies for College Class Room* yang dikutip oleh Abdul Majid (2014), mengatakan bahwa pengertian metode adalah cara untuk mencapai sesuatu. Untuk melaksanakan suatu strategi digunakan seperangkat metode pengajaran tertentu. Dalam pengertian demikian ini, maka metode pembelajaran menjadi salah satu unsur dalam strategi belajar mengajar. Metode pembelajaran digunakan



oleh guru untuk menciptakan lingkungan belajar dan mengkhususkan aktivitas guru dan siswa terlibat selama proses pembelajaran.

Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran dengan teknik adalah dua hal yang berbeda. Metode pembelajaran lebih bersifat *procedural*, yaitu berisi tahapan-tahapan tertentu, sedangkan teknik adalah cara yang digunakan dan bersifat implementatif. Dengan kata lain, metode dapat sama, akan tetapi tekniknya berbeda.

Metode pembelajaran suatu cara yang digunakan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode sangat diperlukan oleh guru, penggunaan metode dapat dilakukan secara bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi akan memberikan suasana belajar yang menarik, dan tidak membosankan bagi peserta didik. Akan tetapi, bisa saja penggunaan metode yang bervariasi menjadikan kegiatan belajar tidak menguntungkan jika penggunaan metode variasinya tidak tepat. Oleh karena itulah, dalam menggunakan metode pembelajaran dibutuhkan kompetensi guru untuk memilih metode yang tepat. Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi penggunaan metode pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Tujuan yang bermacam-macam jenis dan fungsinya
- b. Peserta didik yang berbagai macam tingkat usianya

- c. Situasi yang berbagai macam keadaannya
- d. Fasilitas yang berbagai macam kualitas dan kuantitasnya
- e. Pribadi guru serta kemampuan profesionalnya yang berbeda-beda

## **5. Alat Pembelajaran**

Alat pembelajaran adalah media yang berfungsi sebagai alat bantu untuk memperlancar penyelenggaraan pembelajaran agar lebih efisien dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Alat atau media pembelajaran dapat berupa orang, makhluk hidup, benda-benda, dan segala sesuatu yang dapat digunakan guru sebagai perantara untuk menyajikan bahan pelajaran.

Pada dasarnya, setiap alat pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan. Hal itu sejalan dengan fungsi dari alat tersebut dalam setiap penggunaannya. Oleh karena itu, dalam menggunakan alat pembelajaran, perlu mempertimbangkan beberapa hal berikut:

- a. Alat pendidikan harus cocok atau sesuai dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu.
- b. Pendidik memahami dengan baik peranan alat pembelajaran yang digunakan serta dapat memanfaatkannya secara baik sesuai dengan bahan/ materi pelajaran serta tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.
- c. Peserta didik dapat menerima dengan baik penggunaan alat pembelajaran sesuai dengan kondisi dan latar belakang usianya, dan bakat-bakatnya.

d. Alat pembelajaran haruslah memberikan dampak atau hasil yang baik serta tidak menimbulkan dampak negative terhadap perkembangan akhlak agamanya, maupun terhadap perkembangan fisik dan psikologisnya.

Menurut Roestiyah, mengatakan jenis alat-alat pembelajaran:

- a. Manusia
- b. Buku
- c. Media Massa (majalah, surat kabar, radio, tv, dan lain-lain)
- d. Lingkungan
- e. Alat pengajaran (buku pengajaran, peta, gambar, kaset, *tape*, papan tulis, kapur, spidol, dan sebagainya)
- f. Museum (penyimpanan benda kuno).

Penggunaan media dalam pembelajaran haruslah disesuaikan dengan kondisi yang sedang berlangsung. Media atau alat pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi yang diajarkan, dengan adanya media atau alat pembelajaran ini sudah seharusnya dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran sehingga tujuan dari materi yang disampaikan dapat dicapai oleh siswa.

## **6. Evaluasi**

Evaluasi merupakan komponen terakhir dalam sistem pembelajaran. Evaluasi bukan saja berfungsi untuk melihat keberhasilan siswa dalam pembelajaran, akan tetapi juga berfungsi sebagai umpan balik guru atas kinerja yang telah dilakukannya dalam proses pembelajaran. Melalui

evaluasi dapat diketahui kekurangan dalam pemanfaatan berbagai komponen dalam pembelajaran.

Dja'far Siddik mengungkapkan bahwa fungsi evaluasi adalah:

- a. Intensif untuk meningkatkan peserta didik belajar
- b. Umpan balik bagi peserta didik
- c. Umpan balik bagi pendidik
- d. Informasi bagi orangtua/ wali
- e. Informasi untuk lembaga

Dengan adanya evaluasi dalam pembelajaran, sehingga guru akan mengetahui sejauh mana siswa dapat memahami materi yang disampaikan. Apabila dalam proses pembelajaran tidak ada evaluasi, maka guru, siswa, orangtua/ wali siswa, serta lembaga tidak akan mengetahui hasil yang diperoleh dari pembelajaran. Oleh karenanya, evaluasi sangatlah penting dalam proses belajar mengajar.

### **3. Pengaruh *Smartphone* Terhadap Pemahaman Belajar Siswa**

Belajar adalah usaha kita untuk memperbaiki diri dan menambah wawasan pengetahuan. Selain belajar di sekolah, seseorang dapat pula belajar dari keluarga di rumah, karena pendidikan yang paling pertama kita dapatkan adalah dari rumah dan keluarga. Biasanya, patokan seseorang belajar adalah mencari ilmu di sekolah, karena pada umumnya hasil dari pembelajaran kita diperoleh dengan cara

mengevaluasi pembelajaran yang berlangsung dengan cara memberikan soal-soal kepada siswa.

Dengan cara tersebut, maka bisa didapatkan hasil belajar yang dijadikan siswa sebagai tolak ukur pencapaian selama belajar. Guru juga punya tolak ukur seberapa besar perannya dalam mengajar. Masing-masing guru dan siswa pasti ingin mendapatkan hasil yang memuaskan atas kinerja mereka masing-masing selama kegiatan belajar mengajar.

Orang tua juga memiliki peran penting dalam pembelajaran siswa, karena jika seorang siswa belajar di rumah, di situlah peran orang tua untuk mengawasi serta membimbing anak-anak nya. Contohnya saja, sekarang kita dapat menggunakan *smartphone* sebagai alat pembelajaran terbaru, karena selain digunakan sebagai alat komunikasi, *smartphone* juga bisa dijadikan alat pembelajaran. Dengan menggunakan *internet*, kita bisa mendapatkan informasi-informasi yang memudahkan siswa untuk belajar. Teknologi ini sangat memudahkan dalam proses belajar, karena guru juga lebih mudah menerangkan materi yang akan diajarkan kepada siswa.

Pemakaian *smartphone* juga memiliki dampak negatif ketika seorang siswa menggunakan *smartphone* di luar jam pembelajaran. Sehingga orang tua dan guru saling mengawasi salam setiap penggunaan *smartphone* agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan. Hendaknya seorang siswa dapat menggunakan teknologi-teknologi sesuai dengan seharusnya, agar penggunaan teknologi tersebut bisa bermanfaat bagi diri sendiri maupun lingkungan sekitar.

## B. Kajian Penelitian Relevan

### 1. Penelitian Lokal

Penelitian oleh Umar Abdul Labib yang berjudul: “Pengembangan Aplikasi *Smartphone* Berbasis *Android* Yang Terintegrasi Dengan *Website* Sebagai Media Pembelajaran Biologi”. Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Tahun 2019. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis Pengembangan Aplikasi *Smartphone* Sebagai Media Pembelajaran Biologi di SMA Persada Bandar Lampung. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 15 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah bahwa penggunaan *smartphone* berbasis *android* dalam pembelajaran terasa lebih mudah karena tidak memerlukan ruangan tertentu dan peserta didik menunjukkan respon kemenarikan yang baik terhadap media aplikasi *android*.

Keterkaitan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu memiliki persamaan membahas mengenai penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran dan sama-sama memiliki dua variabel. Perbedaan dengan penelitian penulis yaitu penelitian tersebut meneliti apakah produk pembelajaran berbasis aplikasi *android* yang terintegrasi dengan *website* ini mendapatkan respon yang baik dari peserta didik, sedangkan penulis hanya

meneliti bagaimana pengaruh penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran.

## 2. Penelitian Nasional

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mukhamat Fatkhur Amin yang berjudul “Pengaruh *Smartphone* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas 8 MTs. Wali Songo Sugihwaras Bojonegoro”, memiliki masalah yaitu bagaimana *smartphone* membuat peserta didik menjadi tidak konsentrasi saat pembelajaran dan mengalami kecanduan bermain *smartphone* yang mengakibatkan ketinggalan pelajaran yang disampaikan guru saat pembelajaran berlangsung. Penelitian Mukhamat Fatkhur Amin ini bertujuan untuk mendeskripsikan hubungan penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar kelas 8 MTs. Walisongo Sugihwaras Bojonegoro. Penelitian ini dirasa relevan dengan penelitian yang dibuat oleh penulis, karena penelitian ini meneliti tentang pengaruh *smartphone*. Persamaannya ialah terdapat pada fokus penelitian, yaitu meneliti tentang pembelajaran siswa di sekolah.

## C. Kerangka Pikir

Sekaran (Sugiyono, 2012:93) menjelaskan bahwa kerangka berpikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, terdapat kurangnya pemahaman mengenai efektivitas penggunaan *smartphone* sebagai alat bantu

pembelajaran di kalangan siswa di SMA Negeri 5 Bandar Lampung. Dengan begitu, penulis ingin mengetahui adakah efektivitas penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran yang akan disajikan secara ringkas dalam skema di bawah ini :



## 2.1 Gambar Kerangka Pikir

### D. Hipotesis

Menurut Arikunto (2010:110) apabila peneliti telah mendalami permasalahan penelitiannya dengan seksama serta menetapkan anggapan dasar, maka dapat dibuat suatu teori sementara, yang kebenarannya masih perlu diuji (dibawah kebenaran). Dengan kata lain, hipotesis merupakan suatu pernyataan yang masih bersifat sementara, sehingga harus diuji kebenarannya. Berdasarkan latar belakang, teori dan kerangka berpikir permasalahan diatas, maka hipotesis penelitian ini ialah :



- H<sub>0</sub> Tidak Terdapat Efektivitas Penggunaan *Smartphone* Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Siswa Memahami Materi Pembelajaran di SMA Negeri 5 Bandar Lampung
- H<sub>1</sub> Terdapat Efektivitas Penggunaan *Smartphone* Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Siswa Memahami Materi Pembelajaran di SMA Negeri 5 Bandar Lampung

### III. METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif, karena penelitian ini berusaha untuk mendeskripsikan dan menjelaskan hubungan konsep-konsep dari satu variabel dengan variabel yang lainnya dengan angka. Menurut Sugiyoni (2016), metode deskriptif adalah :

Penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa dan kejadian yang terjadi pada saat sekarang dimana peneliti berusaha memotret peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatian untuk kemudian digambarkan sebagaimana adanya, karena penelitian ini berusaha untuk mendeskripsikan dan menjelaskan hubungan konsep-konsep dari satu variabel dengan variabel yang lainnya dengan angka.

Menurut Aziz (2012:43), penelitian kuantitatif adalah :

Penelitian yang menggunakan angka (*numerical*) dari hasil observasi dengan maksud untuk menjelaskan fenomena dari observasi. Penggunaan angka dalam penelitian kuantitatif dapat digunakan pula data-data kualitatif yang dikonversi ke dalam bentuk angka. Seperti data-data jenis kelamin, tingkat pendidikan, persepsi, motivasi dan lain sebagainya. Untuk mengkuantifikasikan data-data kualitatif tersebut digunakan skala pengukuran.

Dengan menggunakan metode penelitian pendekatan deskriptif kuantitatif ini peneliti ingin memamparkan data-data dan menganalisis secara objektif serta

menunjukkan tentang efektivitas penggunaan *smartphone* sebagai alat bantu pembelajaran siswa memahami materi pembelajaran.

## B. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Menurut Mohammad Ali (1987:64), “Populasi adalah keseluruhan objek penelitian baik berupa manusia, benda, peristiwa atau berbagai gejala yang terjadi karena itu merupakan variabel yang diperlukan untuk memecahkan masalah atau penunjang keberhasilan dalam penelitian”.

**Tabel 3.1.**

**Populasi Peserta Didik di SMA Negeri 5 Bandar Lampung**

<b>No.</b>	<b>Peserta Didik</b>	<b>Jumlah Peserta Didik</b>
<b>1.</b>	X E-1	<b>32</b>
<b>2.</b>	X E-2	<b>34</b>
<b>3.</b>	X E-3	<b>31</b>
<b>4.</b>	X E-4	<b>33</b>
<b>5.</b>	X E-5	<b>33</b>
<b>6.</b>	X E-6	<b>35</b>
<b>7.</b>	X E-7	<b>32</b>
<b>8.</b>	X E-8	<b>34</b>
<b>9.</b>	X E-9	<b>31</b>
<b>10.</b>	X E-10	<b>35</b>
	<b>JUMLAH</b>	<b>330</b>

Sumber :Tata Usaha SMA Negeri 5 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023

## 2. Sampel

Menurut Sugiyono (2012:81), “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Hal ini selaras juga dengan pendapat Arikunto (2010:174) yang menyatakan sampel adalah bagian dari populasi (sebagian atau mewakili populasi yang diteliti). Dengan kata lain, sampel ialah subjek yang dipilih dari banyaknya populasi untuk diteliti dalam sebuah penelitian.

Teknik *sampling* yang digunakan ialah proposional *random sampling*, yaitu cara pengambilan sampel dilakukan dengan menyeleksi setiap unit *sampling* yang sesuai dengan ukuran unit *sampling*, atau kelompok dari populasi dapat dipilih secara acak dengan mengambil perwakilan dari setiap kelompok yang dipilih secara acak.

Sedangkan untuk menentukan sampel besar kecilnya sampel menurut Arikunto (2010: 134) menyatakan “apabila subjek kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, selanjutnya jika jumlah subjeknya lebih dari 100 dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih”.

Berdasarkan pendapat tersebut, karena subjek penelitian lebih dari 100 maka peneliti akan mengambil jumlah sampel sebanyak 10% dari 330 jumlah peserta didik sehingga jumlah sampelnya ialah :

**Tabel 3.2.**  
**Jumlah Peserta Didik di SMA Negeri 5 Bandar Lampung yang menjadi Sampel.**

No.	Kelas	Jumlah Peserta	10%	Jumlah Sampel
1.	X E-1	32	32x10%	3
2.	X E-2	34	34x10%	3
3.	X E-3	31	31x10%	3
4.	X E-4	33	33x10%	3
5.	X E-5	33	33x10%	3
6.	X E-6	35	35x10%	4
7.	X E-7	32	32x10%	3
8.	X E-8	34	34x10%	3
9.	X E-9	31	31x10%	3
10.	X E-10	35	35x10%	4
	<b>JUMLAH</b>	<b>330</b>		<b>32</b>

Sumber: Tata Usaha SMA Negeri 5 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023

Berdasarkan tabel di atas, sampel yang diambil sebesar 10% dari jumlah populasi siswa di SMA Negeri 5 Bandar Lampung yang melebihi 100 dengan jumlah 330, didapat sebanyak 32 responden.

### C. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2017: 61) variabel penelitian adalah “suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel penelitian terdapat dua macam yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

### 1. Variabel Bebas (*independent variable*)

Variabel bebas adalah variabel yang menentukan arah atau perubahan tertentu pada variabel terikat, sementara variabel bebas berada pada posisi yang lepas dari pengaruh variabel terikat. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini ialah penggunaan *smartphone*.

### 2. Variabel Terikat (*dependent variable*)

Variabel tergantung ialah variabel yang dipengaruhi atau oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikat atau (Y) ialah pemahaman materi pembelajaran siswa.

## D. Definisi Konseptual dan Operasional

### 1. Definisi Konseptual

Menurut Sarwono (2006:68), definisi konseptual merupakan suatu konsep yang didefinisikan dengan referensi konsep yang lain, karena lebih bersifat hipotekal dan tidak dapat diobservasi. Definisi konseptual dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### a. Penggunaan Smartphone

- *Smartphone* berperan sebagai alat komunikasi.

Smartphone sebagai alat komunikasi dalam hal ini adalah peserta didik mampu memanfaatkan *smartphone* sebagai alat komunikasi utama dan mengirim pesan singkat. *Smartphone* juga bisa melakukan *video call* (telepon video) untuk menunjang Pembelajaran Jarak Jauh, yang berguna untuk peserta didik maupun pengajar.

- *Smartphone* berperan sebagai alat pencari informasi.

*Smartphone* sebagai alat pencari informasi dalam hal ini adalah peserta didik mampu mencari informasi mengenai materi pembelajaran, karena sumber pembelajaran bukan hanya dari buku cetak saja, tetapi bisa juga menggunakan *smartphone* sebagai alat pencari informasi dengan menggunakan *internet*.

## **2. Definisi Operasional**

Menurut Sarwono (2006:27), definisi operasional adalah definisi yang menjadikan variabel-variabel yang sedang diteliti menjadi bersifat operasional dalam kaitannya dengan proses pengukuran variabel-variabel tersebut. Definisi operasional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **a. Pengaruh *Smartphone***

Pengaruh *smartphone* membuat perkembangan yang baru terhadap metode pembelajaran saat ini, yaitu Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Pada akhirnya akan membawa konsekuensi kepada peserta didik untuk meningkatkan pemahaman akan materi pembelajaran. Peserta didik yang kompeten akan lebih mampu menjalani pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan keuletan dan belajar sehingga akan mencapai prestasi belajar yang diinginkan. Adapun indikator yang dapat dijadikan tolak ukur dalam pengaruh *smarphone*, yaitu:

- a. Alat Komunikasi
- b. Alat Pencari Informasi

Dengan tingkat keterlaksanaan yang diukur, yaitu :

- 1). Berefektif, bila dalam proses pembelajaran peserta didik menerapkan 2 indikator tersebut dengan baik.
- 2). Cukup efektif, bila dalam proses pembelajaran telah menggunakan kedua indikator tersebut namun beberapa dari indikator belum diterapkan secara maksimal.
- 3). Tidak efektif, bila dalam proses pembelajaran indikator tersebut tidak terlaksana dengan baik.

#### **b. Pemahaman Materi Pembelajaran Siswa**

Prestasi belajar adalah hasil yang didapatkan dengan cara berinteraksi dengan lingkungan sekitar yang berupa pemikiran, pengetahuan, tingkah laku, keterampilan, keuletan, kerja keras, kesabaran, dan percaya diri. Adapun indikator yang digunakan dalam meningkatkan prestasi belajar, yaitu :

1. Menanamkan Literasi tentang Media Pembelajaran
2. Mengetahui tentang Bahaya Penggunaan *Smartphone*
3. Memahami tentang Penggunaan *Smartphone* sebagai Alat Bantu Pembelajaran

Dengan tingkat keterlaksanaan yang diukur, yaitu

- 1). Berefektif, bila ketigaindikator tersebut dipahami oleh peserta didik dan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.
- 2). Cukup efektif, bila peserta didik telah mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar walaupun ada beberapa dari indikator belum diterapkan secara maksimal.
- 3). Tidak efektif, bila ketiga indikator tersebut belum dipahami dan belum diterapkan dengan baik oleh peserta didik.



## E. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Teknik Pokok

#### a) Angket

Nazir (2014:179) menyatakan bahwa angket adalah sebuah *set* pertanyaan yang secara logis berhubungan dengan masalah penelitian, dan tiap pertanyaan merupakan jawaban-jawaban yang mempunyai makna dalam menguji hipotesis. Dengan kata lain, angket ialah pertanyaan yang dibuat oleh peneliti yang akan diberikan kepada responden dengan sejumlah pertanyaan yang telah dirancang sebelumnya.

Peneliti menggunakan teknik ini agar dapat mengumpulkan data secara langsung dari responden. Bentuk angket yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup dengan skala *Likert*, yang terdiri dari variabel X yaitu Penggunaan *Smartphone* yang terdiri dari 15 pernyataan, dan variabel Y yaitu Pembelajaran Siswa dalam memahami materi pembelajaran yang terdiri dari 15 pernyataan. Responden agar dapat mengisi kuisioner sesuai dengan kolom yang telah disediakan oleh peneliti. Peneliti memilih teknik angket agar lebih memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data. Sasaran angket ini yaitu peserta didik SMA Negeri 5 Bandar Lampung. Dengan *criteria option* jawaban adalah sebagai berikut:

- 1) Sangat setuju (5)
- 2) Setuju (4)
- 3) Ragu-ragu (3)
- 4) Tidak setuju (2)

5) Sangat tidak setuju (1)

## **2. Teknik Penunjang**

### a). Wawancara

Sugiyono (2012:188) mengemukakan bahwa teknik wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang diteliti. Sedangkan Nazir (2014:170) menyatakan bahwa wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara pewawancara dengan narasumber. Oleh karena itu, wawancara ialah proses pengajuan pertanyaan yang diajukan kepada narasumber untuk mengumpulkan data-data yang mendukung penelitian.

Wawancara digunakan sebagai penunjang dalam penelitian untuk mengumpulkan data tambahan. Peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan tanpa disiapkan sebelumnya (wawancara bebas). Dalam hal ini wawancara dapat dilakukan langsung dengan bertatap muka ataupun via telepon kepada responden untuk mendapatkan data yang dibutuhkan.

### b). Dokumentasi

Arikunto (2010:274) menjelaskan bahwa teknik dokumentasi ialah teknik mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya. Senada dengan pernyataan sebelumnya, Burgin (2005:154) menyatakan dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan

untuk menelusuri data historis. Dokumentasi juga dapat diartikan sebagai pengumpulan data berupa foto, video, buku, catatan dsb.

## **F. Uji Persyaratan Instrumen**

Untuk mendapatkan data yang lengkap, maka alat instrumen harus memenuhi persyaratan yang baik. Instrumen yang baik dalam suatu penelitian harus memenuhi dua syarat yaitu valid dan reliabilitas.

### **1. Uji Validitas**

Instrumen penelitian yang akan diuji coba harus menunjukkan kesesuaiannya pada aspek yang ingin diuji. Uji Validitas Instrumen digunakan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan dalam mendapatkan data valid atau tidak.

Validitas merupakan tingkat kepercayaan dan kekuatan instrument penelitian yang dilakukan dengan indikator faktor. Untuk uji validitas dilihat dari *logic validity* dengan cara “*judgement*”, yaitu dengan mengkonsultasikan kepada beberapa ahli penelitian dan tenaga pengajar di lingkungan FKIP Unila. Dalam penelitian ini penulis mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing skripsi yang dianggap penulis sebagai ahli penelitian dan menyatakan angket valid.

Untuk pengujian validitas dilakukan penyebaran kuesioner ke 20 responden dengan nilai  $t_{tabel}$  0,444. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan kolerasi *product moment*. Uji validitas ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 20.0 . Kriteria pengujian untuk uji validitas ini adalah :

Bila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka instrument valid

Bila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka instrument tidak valid

Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh data sebagai berikut :

**Tabel 3.3**  
**Hasil Uji Validitas Variabel Penggunaan Smartphone (X)**

<b>Butir</b>	<b>r hitung</b>	<b>r tabel</b>	<b>Kondisi</b>	<b>Keterangan</b>
1	0.766	0,444	$R_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
2	0.828	0,444	$R_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
3	0.618	0,444	$R_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
4	0.884	0,444	$R_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
5	0.837	0,444	$R_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
6	0.877	0,444	$R_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
7	0.778	0,444	$R_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
8	0.848	0,444	$R_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
9	0.877	0,444	$R_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
10	0.792	0,444	$R_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
11	0.790	0,444	$R_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
12	0.698	0,444	$R_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
13	0.767	0,444	$R_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
14	0.654	0,444	$R_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
15	0.816	0,444	$R_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Berdasarkan tabel hasil uji untuk pernyataan variabel Penggunaan

*Smartphone* (X) menunjukkan semua nilai  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  yang

artinya semua butir pernyataan variabel Penggunaan *Smartphone* memenuhi syarat kevalidan dan layak untuk dijadikan kuesioner.

**Tabel 3.4**  
**Hasil Uji Validitas Variabel Proses Pembelajaran (Y)**

<b>Butir</b>	<b>R hitung</b>	<b>R tabel</b>	<b>Kondisi</b>	<b>Keterangan</b>
1	0.943	0,444	$R_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
2	0.975	0,444	$R_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
3	0.901	0,444	$R_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
4	0.931	0,444	$R_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
5	0.962	0,444	$R_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
6	0.962	0,444	$R_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
7	0.916	0,444	$R_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
8	0.899	0,444	$R_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
9	0.980	0,444	$R_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
10	0.918	0,444	$R_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
11	0.891	0,444	$R_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
12	0.915	0,444	$R_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
13	0.955	0,444	$R_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
14	0.965	0,444	$R_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
15	0.971	0,444	$R_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Berdasarkan tabel hasil uji untuk pernyataan variabel Proses Pembelajaran

(Y) menunjukkan semua nilai  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  yang artinya semua

butir pernyataan variabel Proses Pembelajaran memenuhi syarat kevalidan dan layak untuk dijadikan kuesioner.

## 2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliable adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Untuk menguji alat ukur biasa dipakai atau tidak, maka dapat diadakan uji coba angket dengan teknik belah dua yaitu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Uji coba 10 orang diluar responden
- b. Mengelompokkan item ganjil dan item genap
- c. Kemudian item ganjil dan item genap dikorelasikan ke dalam rumus *product moment*, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{\Sigma XY - \frac{(\Sigma X)(\Sigma Y)}{N}}{\sqrt{\left\{ \Sigma X^2 - \frac{(\Sigma X)^2}{N} \right\} \left\{ \Sigma Y^2 - \frac{(\Sigma Y)^2}{N} \right\}}}$$

Keterangan:

- $r_{xy}$  = koefisien korelasi antara X dan Y  
 $\Sigma XY$  = jumlah perkalian skor item X dan Y  
 $X$  = jumlah skor item X  
 $Y$  = jumlah skor item Y  
 $N$  = jumlah responden  
 $\Sigma X^2$  = jumlah kuadrat skor item X  
 $\Sigma Y^2$  = jumlah kuadrat skor item Y

( Sumber dari Suharsimi Arikunto, 2012: 51)

- d. Untuk reliabilitas angket dengan menggunakan rumus *Sperman Brow* :

$$r_i = \frac{2r_b}{1 + r_b}$$

Keterangan :

$r_i$  = Koefisien reliabilitas seluruh tes  
 $r_b$  = Koefisien korelasi item x dan y

- e. Hasil analisis kemudian dibandingkan dengan tingkat reliabilitas sebagai berikut:

**Tabel 3.5.**  
**Daftar Interpretasi Koefisien r**

Koefisien r	Reliabilitas
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

(Sugiyono, 2017; 184)

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan SPSS 20.0 diperoleh hasil pengujian reliabilitas kuesioner digunakan dengan menggunakan *Alpha Cronbach*. Hasil uji reliabilitas dikonsultasikan dengan daftar nilai r alpha indeks korelasi :

**Tabel 3.6.**  
**Hasil Uji Reliabilitas**

Variabel	Nilai Alpha Cronbach	Keterangan
Penggunaan <i>Smartphone</i> (X)	0,962	Sangat tinggi
Proses Pembelajaran (Y)	0,945	Sangat tinggi

Berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas, diketahui nilai  $r$  alpha >  $r$  tabel yaitu 0,962 dan 0,945 > 0,444, sehingga instrumen yang peneliti gunakan telah teruji nilai reliabilitasnya dengan kategori sangat tinggi.

## **G. Teknik Analisis Data Dan Pengujian Hipotesis**

### **1. Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan suatu langkah kritis dalam penelitian dengan tujuan untuk mencari kebenaran data tersebut dan mendapatkan suatu kesimpulan dan hasil penelitian yang telah dilakukan. Analisis data bertujuan untuk menyederhanakan ke dalam bentuk yang lebih mudah dipahami dan diinterpretasikan. Analisis data dalam penelitian ini secara deskriptif untuk menganalisa data dengan memaparkan, mengolah, menggambarkan dan menafsirkan hasil penelitian dengan susunan kata-kata dan kalimat dengan jawaban atas permasalahan yang diteliti.

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif, maka perlu menggunakan analisis data. Analisis ini berkaitan dengan perhitungan menjawab rumusan masalah dan pengujian hipotesis yang diajukan. Bentuk hipotesis mana yang



diajukan akan menentukan teknik statistik mana yang digunakan. Bila peneliti tidak membuat hipotesis, maka rumusan masalah penelitian yang perlu dijawab.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan dua variabel, maka untuk menguji analisis data digunakan rumus:

$$I = \frac{NT-NR}{K}$$

Keterangan:

$I = Interval$

$NT = Nilai\ Tertinggi$

$NR = Nilai\ Terendah$

$K = Kategori$

Agar data tersebut dapat dipakai dan dapat dibandingkan, maka data tersebut dapat dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$P = Besar\ Persentase$

$F = Jumlah\ Alternatif\ jawaban$

$N = Jumlah\ Antar\ Item\ dan\ Responden$

Mohammad Ali (Yusi, dkk., 2017:9)

Selanjutnya untuk mengetahui banyaknya persentase yang diperoleh maka digunakan dengan kriteria menurut Arikunto (Yusi, dkk., 2017:9) yang ditafsirkan sebagai berikut:

76% - 100% = Berperan

56% - 75% = Cukup Berperan

40% - 55% = Tidak Berperan

## 2. Penguji Hipotesis

Jika sampel atau data dari populasi yang berdistribusi normal maka pengujian hipotesis untuk mengetahui sejauh mana pengaruh X (model pembelajaran *crossword puzzle*) terhadap Y (ingatan siswa) maka diadakan uji kesamaan rata-rata. Perhitungan hipotesis dalam penelitian ini dibantu dengan program *Microsoft Office Excel 2010*. Dalam penelitian ini, menggunakan uji *chi-square*, karena ingin melihat bagaimana efektivitas penggunaan *smartphone* sebagai alat bantu pembelajaran siswa memahami materi pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N\sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan:

N : jumlah responden

X : pertanyaan nomor ke-x

Y : skor total

XY : skor pertanyaan nomor ke-x dikali skor total

Sumber : Sugiyono (2017: 291)

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka. Sehingga peneliti menentukan hipotesis sebagai berikut.

- H<sub>0</sub> Tidak Terdapat Efektivitas Penggunaan *Smartphone* Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Siswa Memahami Materi Pembelajaran di SMA Negeri 5 Bandar Lampung
- H<sub>1</sub> Terdapat Efektivitas Penggunaan *Smartphone* Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Siswa Memahami Materi Pembelajaran di SMA Negeri 5 Bandar Lampung

## **H. Tahap Penelitian**

Tahap penelitian merupakan suatu bentuk persiapan sebelum melakukan penelitian yang bersifat sistematis meliputi perencanaan, prosedur hingga teknis pelaksanaan dilapangan dengan tujuan agar penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan rencana, dalam tahap penelitian dan penulisan skripsi ini penulis melakukan kegiatan melalui langkah-langkah penelitian sebagai berikut:

### **1. Persiapan Pengajuan Judul**

Langkah awal dalam penelitian ini penulis mengajukan judul yang terdiri dari dua alternatif pilihan kepada dosen pembimbing akademik. Setelah mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing akademik, selanjutnya penulis mengajukan judul tersebut kepada Ketua Program Studi PPKn dan disetujui pada tanggal 13 Agustus 2020 sekaligus ditentukan dosen pembimbing utama yaitu Drs. Berchah Pitoewas, M.H dan pembimbing pembantu yaitu Rohman, S.Pd.,M.Pd.

## **2. Penelitian Pendahuluan**

Setelah mendapatkan surat izin penelitian pendahuluan dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dengan Nomor 1387/UN26.13/PN 01.00/2023, Peneliti melakukan penelitian pendahuluan di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung. Dalam hal ini peneliti melakukan penyebaran kuesioner kepada beberapa siswa/i SMA Negeri 5 Bandar Lampung untuk mengetahui penggunaan smartphone dan proses belajar.

## **3. Pengajuan Rencana Penelitian**

Rencana penelitian diajukan untuk mendapatkan persetujuan setelah melaksanakan Seminar Proposal. Setelah melakukan proses konsultasi dan perbaikan-perbaikan proposal skripsi kepada Dosen Pembimbing I dan II maka Seminar Proposal dilakukan pada tanggal 04 Februari 2022. Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah perbaikan proposal skripsi dengan konsultasi kepada dosen pembahas dan dosen pembimbing.

## **4. Pelaksanaan Penelitian**

### **a. Persiapan Administrasi**

Berdasarkan surat izin penelitian dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dengan Nomor 1387/UN26.13/PN.01.00/2023 tanggal 17 Februari 2023 yang diajukan pada Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung dan persiapan kelengkapan peneliti telah diuji coba,

maka peneliti merencanakan tanggal dan hari bersama responden untuk mengadakan penelitian.

#### **b. Penyusunan Alat Pengumpul Data**

Sesuai dengan alat pengumpul data yang akan diadakan dalam penelitian ini, maka peneliti mempersiapkan angket atau kuesioner yang diberikan kepada responden berjumlah 32 responden dengan jumlah item pertanyaan pada variabel penggunaan *smartphone* yaitu 15 pernyataan, dan variabel proses belajar berjumlah 15 pernyataan.

Adapun langkah-langkah dalam pembuatan kuesioner ini adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat kisi-kisi kuesioner mengenai hubungan penggunaan *smartphone* dan proses belajar di SMA Negeri 5 Bandar Lampung
- 2) Mengkonsultasikan kuesioner tersebut kepada Pembimbing I dan Pembimbing II
- 3) Setelah kuesioner tersebut disetujui oleh Pembimbing I dan II, maka peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas diluar dari jumlah populasi sebenarnya.

### **5. Pelaksanaan Uji Coba Penelitian**

#### **a. Analisis Validitas Kuesioner**

Dalam penelitian ini menggunakan *logical validity* yaitu dengan cara mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing dan berdasarkan konsultasi tersebut maka dilakukan perbaikan. Setelah dinyatakan valid,

instrumen baru digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian.

**b. Analisis Uji Coba Kuesioner**

Untuk menentukan reliabilitas dalam penelitian ini, maka peneliti berpedoman pada teori menurut Arikunto (2010;221) menyatakan “Reliabilitas menunjukkan pengertian bahwa suatu instrument dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut baik”. Adapun langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

- i. Peneliti menyebarkan kuesioner kepada 20 responden diluar dari jumlah populasi
- ii. Untuk menguji reliabilitas kuesioner digunakan teknik belah dua atau genap ganjil.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Smartphone* adalah telpon genggam yang mempunyai penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer, yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi dan alat pencari informasi.
2. Identifikasi Masalah diidentifikasi, yaitu rendahkan pemahaman penggunaan *smartphone* sebagai alat bantu pembelajaran siswa yang berakibat pada pemahaman materi pembelajaran siswa menjadi rendah.
3. Diketahui sebagian besar siswa menggunakan *smartphone* sudah baik, dikarenakan siswa mampu memanfaatkan *smartphone* dengan semestinya, untuk menggali dan mencari informasi. Faktornya adalah pengetahuan tentang teknologi masa kini yang dapat diterapkan dengan baik

### B. Saran

1. Bagi Peserta Didik

Peserta Didik diharapkan dapat meningkatkan keterampilan kewarganegaraan dan dapat dijadikan sebagai acuan dalam

mengembangkan penggunaan *smartphone* terhadap proses pembelajaran di sekolah.

2. Bagi SMA Negeri 5 Bandar Lampung

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk dikembangkan sebagai langkah-langkah untuk mendorong peserta didik dalam memanfaatkan penggunaan *smartphone* ke arah yang lebih positif dan memberikan manfaat terhadap proses pembelajaran siswa/i.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk perbandingan dan referensi dalam menyusun penelitian lainnya yang berhubungan dengan efektivitas penggunaan *smartphone* dan proses pembelajaran dengan menggunakan indikator lainnya yang dapat menunjang hasil penelitian agar lebih baik lagi.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Hamzah & Muhlisrarini.(2013). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Rajawali Pers
- Ally, Mohamed.(2009). *Mobile Learning Transforming The Delivery of Education and Training*. Canada: AU Press, Athabasca University
- Arikunto, Suhardjono, & Supardi.(2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arifin, Zaenal. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam, Departemen Agama, hlm. 12
- Atmaja Prawira, Purwa. (2017). *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, Cetakan Ke-2.225.
- Backer, Elisa. (2010).“*Using Smartphone and Facebook in A Major Assessment: The Student Experience*”. E-Journal. Australia: University of Ballarat
- Budiono.(2013). *Persepsi dan Harapan Penggunaan Terhadap Kualitas Layanan Data Pada Smartphone Di Jakarta*. Jakarta: Jurnal Telekomunikasi, Vol. 11 No. 2. Hlm. 93
- Burgin, Burhan. (2005). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenamedia Group
- Djamarah, Syaiful Bahri. (1994). *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional, hlm. 19 & 21
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswar Zain.(2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dimiyati & Mudjiono.(2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. hlm. 1
- Gary B, S., Thomas J, C., & Misty E, V. (2007).*Discovering Computers : Fundamentals,3thed.*(Terjemahan). Jakarta: Salemba Infotek
- Fathurrahman, Muhammad, & Sulistyorini.(2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras, hlm. 118

- H. Mustaqim, M.Pd., Drs. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo. hlm. 40
- Hamalik, Oemar. (2014). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. hlm. 90-91
- Istiyanto, Jazi Eko. (2013). *Pemrograman Smartphone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Majid, Abdul. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya. hlm. 132
- Muhibbinsyah.(2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nazir, Moh. (2014). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nata, Abudin. (2009). *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. hlm. 215 & 314
- Purwanto.(2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Rosalina, Iga. (2012). “Efektivitas Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Perkotaan Pada Kelompok Pinjaman Bergulir Di Desa Mantren Kec Karangrejo Kabupaten Madetaan”.*Jurnal Efektivitas Pemberdayaan Masyarakat*, Vol. 01 No 01.hlm. 3.
- Rosyid, Moh. Zaiful., Mustajab., Aminol Rosid Abdullah. (2019). *Prestasi Belajar*. Batu: Literasi Nusantara
- Sagala, Syaiful. (2003). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: PT. Alfabeta. hlm. 40
- Sain, Muh. Hanafy. (2014). *Jurnal Pendidikan: Konsep Belajar dan Pembelajaran.*: Lentera Pendidikan, Vol 17 No. 1. hlm. 74
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sarwono, Jonathan. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Siddik, Dja'far. (2006). *Ilmu Pendidikan Islam*. Bandung: Ciptapustaka Media
- Sudjana, Nana. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. hlm. 117
- Sugiyono.(2012). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.

Susilo, Farid Agus. (2013). *Peningkatan Efektivitas pada Proses Pembelajaran*. Jurnal Universitas Negeri Surabaya. hlm. 3

Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana. hlm. 19

Uno, Hamzah B. & Nurdin Mohamad. (2011). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara. hlm. 7