

**HUBUNGAN PENGGUNAAN SMARTPHONE DENGAN HASIL
BELAJAR MURID SD NEGERI 28 MALAKA
KABUPATEN SOPPENG**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mengikuti
Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh :

**SELFI
10540 8896 13**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JULI 2017MOTO**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **SELFI**, NIM **10540 8896 13** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 126/Tahun 1438 H/2017 M, tanggal 23 Syawal 1438 H/17 Juli 2017 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Selasa tanggal 25 Juli 2017.

Makassar, 01 Dzulqaidah 1438 H
25 Juli 2017 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M.** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Khaeruddin, S.Pd., M.Pd.** (.....)
4. Dosen Penguji : 1. **Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum.** (.....)
2. **Dr. Munirah, M.Pd.** (.....)
3. **Andi Adam, S.Pd., M.Pd.** (.....)
4. **Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd.** (.....)

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM : 860 934



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **SELF I**
NIM : 10540 8896 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : **Hubungan Penggunaan Smartphone dengan Hasil
Belajar Murid SD Negeri 28 Malaka Kabupaten
Soppeng**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar.

Makassar, Juli 2017

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Dr. H. M. Basri, M.Si.

Pembimbing II



Dr. Munirah, M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934

Ketua Prodi PGSD


Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D.
NBM: 970 635

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Tidak Ada Masalah yang Tidak Bisa Diselesaikan,
Selama Ada Komitmen untuk Menyelesaikannya.

(Selfi)

Karya ini ku peruntukkan untuk Almamaterku
Ayahanda dan Ibunda tercinta, Saudara-saudara
dan Keluarga Besarku yang dengan tulus dan
ikhlas selalu mendoakan kesehatan dan kesuksesanku.

Semoga Allah SWT Memberikan Rahmat, Hidayah dan KaruniaNya

Kepada Kita Semua

Amiin.

ABSTRAK

Selfi, 2017.*Hubungan Penggunaan Smartphone dengan Hasil Belajar Murid SD Negeri 28 Malaka Kabupaten Soppeng.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I, H. Muh. Basri dan Pembimbing II Munirah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada hubungan penggunaan smartphone dengan hasil belajar murid SD Negeri 28 Malaka Kabupaten Soppeng. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan penggunaan smartphone dengan hasil belajar murid SD Negeri 28 Malaka Kabupaten Soppeng.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan analisis statistik inferensial koefisien korelasi *produk moment*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua murid SD Negeri 28 Malaka Kabupaten Soppeng sebanyak 164 orang. Sampel diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling* sebanyak 50 orang. Data dikumpulkan melalui teknik angket dan dokumentasi.

Setelah menganalisis data penulis menemukan bahwa angka r_{xy} lebih besar daripada r tabel pada signifikan 5% ($0,723 > 0,284$) maupun pada taraf signifikan 1% ($0,723 > 0,368$). Dengan demikian, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima sedangkan (H_o) ditolak. Ini berarti terdapat korelasi positif yang kuat atau tinggi antara penggunaan smartphone dengan hasil belajar murid SD Negeri 28 Malaka Kabupaten Soppeng.

Kata Kunci : *Penggunaan Smartphone, Hasil Belajar*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah swt atas segala limpahan rahmat dan karunia kepada penulis sehingga penulisan ini terselesaikan. Salawat dan taslim penulis haturkan kepada junjungan tercinta, Nabiullah, Muhammad saw yang telah meletakkan fondasi ketauhidan yang syarat dengan risalah keselamatan dunia dan akhirat di muka bumi ini. Semoga kita menjadi hamba yang selalau dalam limpahan rahmat Allah swt dan termasuk golongan umat yang mendapatkan safa'at Muhammad saw di akhirat kelak. Amin.

Dalam penulisan skripsi ini bukanlah hal yang mudah terwujud. Banyak halangan dan rintangan yang dialami penulis. Namun selalunya ada kemudahan jika kita selalunya berusaha dan berdoa. Bantu dari berbagai pihak telah menuntun penulis sehingga skripsi ini dapat selesai. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terimakasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua penulis, ayahanda Sukardi dan Ibunda Nuryak yang telah mengorbankan segala do'a, cinta, kasih sayang dan perhatian kepada penulis dalam segala hal.

Ucapan terima kasih yang penuh kesungguhan penulis sampaikan kepada berbagai pihak yang telah memberikan banyak sumbangsih, khususnya: Dr. H. Muh Basri. Pembimbing I dan Dr. Munirah, M.Pd. Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Bapak/Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang

telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan beserta jajarannya yang telah membimbing dalam penyelesaian skripsi ini. Sulfasyah, MA., Ph.D. ketua Prodi Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar beserta jajarannya yang telah bersedia membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Kepada teman-teman seangkatan penulis, terima kasih atas semua saran dan motivasi selama penyelesaian penulisan ini. Semoga saran dan motivasi yang diberikan bernilai di sisi Allah swt. Amin.

Akhirnya, sebagai manusia biasa yang tidak terlepas dari kemungkinan hilaf, penulis sangat mengharapkan berbagai kritik yang bersifat membangun dari pembaca untuk perbaikan hasil penulisan ini serta dapat dijadikan sebagai panduan untuk penulisan-penulisan selanjutnya.

Makassar, Juli 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	4
A. Hasil Penelitian yang Relevan	4
B. KerangkaPikir	35
C. Hipotesis.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Jenis Penelitian	37

B.	Populasi dan Sampel.....	37
C.	Defenisi Operasional Variabel.....	40
D.	Instrument Penelitian	42
E.	Teknik Pengumpulan Data	42
F.	Teknis Analisis Data.....	43
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A.	HasilPenelitian.....	45
B.	Pembahasan	51
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	53
A.	Kesimpulan	53
B.	Saran	53

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Keadaan Populasi.....	39
2. Keadaan Sampel	40
3. Distribusi hasil penelitian	45
4. Indeks Korelasi Pengaruh penggunaan smartphone terhadap hasil belajar murid.....	47

LAMPIRAN

1. Angket
2. Hasil Angket
3. Daftar Nilai
4. Tabel Nilai-Nilai r Product Moment
5. Dokumentasi
6. Surat-surat

Lampiran 1

INSTRUMEN PENELITIAN

Angket untuk Siswa

I. Petunjuk Pengisian Angket

Bacalah baik-baik pertanyaan dibawah ini dan pilihlah salah satu jawaban yang anda anggap tepat dan sesuai dengan pendapat anda dengan memberi tanda silang (X).

Keterangan jawaban

II. Pertanyaan

1. Apakah kamu mempunyai smartphonee dan sering menggunakannya ?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
2. Apakah kamu kadang bertanya kepada orang tua tentang pelajaran dalam penggunaan smartphone ?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
3. Apakah kamu membawa smartphonee saat pergi ke sekolah ?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
4. Apakah kamu memiliki game di smartphone, kamu dan sering memainkannya?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
5. Apakah kamu menggunakan sartphone untuk bertanya kepada guru kelasmu ?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadasng-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
6. Apakah kamu sering menggunakan smartphonemu saat pelajaran berlangsung?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Kadang-kadang
 - e. Tidak pernah

7. Apakah kamu menghubungi gurumu lewat smartphone untuk bertanya tentang PR mu?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
8. Apakah kamu kadang menggunakan kalkulator dalam smartphone untuk mengerjakan soal matematika ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
9. Apakah kamu menggunakan smartphonemu untuk menelpon orang tua ketika hendak dijemput dari sekolah ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
10. Apakah kamu sering mendengarkan MP3 dalam smartphonemu di kelas ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
11. Apakah kamu menggunakan smartphonemu untuk berfoto?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
12. Apakah kamu pernah membantu teman dalam mengerjakan soal menggunakan smarphonemu ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
13. Apakah kamu sering menggunakan smartphonemu saat ulangan ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Kadang-kadang
 - e. Tidak pernah

14. Apakah kamu memiliki game dalam smartphonemu?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
15. Apakah kamu sering bermain game bareng dengan teman mu?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
16. Apakah kamu sering bermain game di dalam kelas ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
17. Apakah kamu memainkan game saat pelajaran di dalam kelas berlangsung ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
18. Apakah kamu menyimpan smartphone di dekatmu ketika hendak tidur ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
19. Apakah kamu membuka google, you tube, BBM, fb, twitter, melalui handphone mu saat pelajaran berlangsung ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
20. Apakah kamu memainkan smartphone saat belajar di dalam kelas ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
21. Apakah kamu sering membawa semartphonemu ketika pergi bermain ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah

22. Apakah kamu sering makan sambil bermain smartphone ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
23. Apakah guru atau pihak sekolah memberi nasehat tentang dampak negatif memiliki smartphone ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
24. Apakah kamu malas belajar akibat keasyikan bermain game dalam smartphonemu ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
25. Apakah kamu lupa mengerjakan PR akibat memiakan aplikasi dalam smartphonemu ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
26. Apakah kamu memakai handphone pada saat ulangan harian ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
27. Apakah kamu belajar kelompok dirumah dan bermain game dalam smartphonemu sambil menyelesaikan tugas kelompokmu ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
28. Apakah di handphone kamu terdapat banyak macam macam permainan game?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
29. Apakah kamu sering bermain game di hp kamu saat makan ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah

30. Apakah orang tua kamu sering melarang kamu bermain smartphone secara berlebihan

?

a. Selalu

d. pernah

b. Sering

e. Tidak pernah

c. Kadang-kadang

Lampiran 4

NILAI-NILAI r PRODUCT MOMENT

N	Taraf Signif		N	Taraf Signif		N	Taraf Signif	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	27	0.381	0.487	55	0.266	0.345
4	0.950	0.990	28	0.374	0.478	60	0.254	0.330
5	0.878	0.959	29	0.367	0.470	65	0.244	0.317
6	0.811	0.917	30	0.361	0.463	70	0.235	0.3066
7	0.754	0.874	31	0.355	0.456	75	0.227	0.296
8	0.707	0.834	32	0.349	0.449	80	0.220	0.286
9	0.666	0.798	33	0.344	0.442	85	0.213	0.278
10	0.632	0.765	34	0.339	0.436	90	0.207	0.270
11	0.602	0.735	35	0.334	0.430	95	0.202	0.263
12	0.576	0.708	36	0.329	0.424	100	0.195	0.256
13	0.553	0.684	37	0.325	0.418	125	0.176	0.230
14	0.532	0.661	38	0.320	0.413	150	0.159	0.210
15	0.514	0.641	39	0.316	0.408	175	0.148	0.194
16	0.497	0.623	40	0.312	0.403	200	0.138	0.181
17	0.482	0.606	41	0.308	0.398	300	0.113	0.148
18	0.468	0.590	42	0.304	0.393	400	0.098	0.128
19	0.456	0.575	43	0.301	0.389	500	0.088	0.115
20	0.444	0.561	44	0.297	0.384	600	0.080	0.105
21	0.433	0.549	45	0.294	0.380	700	0.074	0.097
22	0.423	0.537	46	0.291	0.376	800	0.070	0.091
23	0.413	0.526	47	0.288	0.372	900	0.065	0.086
24	0.404	0.515	48	0.284	0.368	1000	0.062	0.081
25	0.396	0.505	49	0.281	0.364			
26	0.388	0.496	50	0.279	0.361			

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Konsumsi masyarakat akan teknologi menjadikan dunia teknologi semakin lama semakin canggih komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampaiannya kini dengan teknologi segalanya menjadi sangat dekat dan tanpa jarak salah satunya adalah telepon pintar yang lebih dikenal dengan sebutan smartphone.

Zaman sekarang smartphone bukanlah hal yang aneh disebagian orang. Teknologi smartphone ini telah meluas hingga ke berbagai macam kalangan. Tidak hanya digunakan oleh kalangan atas saja, tetapi sudah merambah ke kalangan bawah. Pengaruh besar terhadap teknologi terjadi pada pelajar. Tidak heran jika dimana pun berada banyak pelajar yang sudah menggunakan smartphone. Selain banyak memberikan manfaat bagi penggunanya, kemudahan-kemudahan yang ditawarkan smartphone ternyata juga membawa pengaruh negatif terutama jika diberikan kepada anak-anak tanpa pengawasan yang baik. Khususnya anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar yang dimana pada usia ini anak di sebut juga dengan masa belajar.

Orang tua menyadari akan pentingnya smartphone bagi anaknya dengan berbagai alasan, namun orang tua tidak menyadari bahwa disamping itu smartphone juga mempunyai dampak negatif. Tantangan dunia pendidikan adalah etika, etika moral seorang siswa, hal ini tercermin dari ditemukannya beberapa

smartphone murid yang berisikan video porno, hal ini menunjukkan kurangnya kesadaran murid akan moral. Kini dunia smartphone adalah dunia untuk berkomunikasi, berbagi, mencipta dan menghibur dengan suara, tulisan, gambar, musik dan video. Disamping harga yang ditawarkan cukup terjangkau, berbagai fitur smartphone juga diberikan sebagai penunjang majunya teknologi. Namun terkadang juga smartphone dapat mengganggu atau memiliki beberapa hal negatif diantaranya tempat untuk menyimpan gambar-gambar porno, atau menggunakan smartphone saat tengah diadakan proses belajar yang dapat mengganggu murid atau perhatian dan minat mereka dalam belajar menjadi berkurang di karenakan mereka lebih sibuk untuk saling berkiriman pesan.

Sebagain besar murid SD Negeri 28 Malaka khususnya kelas tinggi telah memiliki alat ini, menurut salah satu orang tua para murid kebanyakan rela mengacuhkan pelajaran hanya untuk smsan ataupun mendengarkan mp3 ketika tidak ada guru di dalam kelas. Bukan hanya itu, guru A yang statusnya sebagai tenaga hororer di sekolah itu mengatakan ketika jam istirahat murid yang memiliki smartphone akan berlomba-lomba untuk berfoto dan menguploadnya di sosial media seperti facebook, instagram dan path.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis termotivasi untuk melakukan suatu penelitian mengenai “Hubungan penggunaan smartphone dengan hasil belajar murid SD Negeri 28 Malaka Kabupaten Soppeng”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan penelitian yang dirumuskan yaitu :“Apakah ada hubungan

penggunaan smartphone dengan hasil belajar murid SD Negeri 28 Malaka Kabupaten Soppeng?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah untuk memperoleh data tentang hubungan penggunaan smartphone terhadap hasil belajar murid SD Negeri 28 Malaka Kabupaten Soppeng.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat dijelaskan beberapa manfaat dari pelaksanaan penelitian, masalah tersebut sebagai berikut :

1. Secara Khusus, bagi peneliti penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peneliti mengenai hubungan penggunaan smartphone yang sangat mempengaruhi cara belajar murid disekolah. Agar murid sadar mengenai pentingnya belajar dan dapat memperoleh prestasi maksimal.
2. Secara umum, bagi masyarakat penelitian ini diharapkan mampu memberikan motivasi kepada peneliti untuk memberikan saran dan masukan yang bermanfaat yang terkait dengan pengaruh penggunaan smartphone di dalam kelas dan dampaknya terhadap prestasi belajar murid di sekolah. Dengan adanya saran dan masukan dari peneliti diharapkan pihak orang tua serta masyarakat umum dapat menjadikan sarana dan masukan tersebut sebagai bahan pertimbangan dan evaluasi terhadap pemberian fasilitas untuk anaknya yang berdampak pada prestasi belajar murid.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS

A. Hasil Penelitian yang Relevan

1. (Hasil penelitian pertama)

Penelitian juga dilakukan oleh Mardi Waluya di salah satu SD di Cibinong pada 2014 silang. Hasil penelitiannya sebagai berikut:

Table 1. Berdasarkan, Aplikasi yang Membantu Pelajaran

No	Membantu/tidak dalam Pelajaran	Jumlah responden	Persentase
1	Membantu	24	72%
2	Tidak	17	28%

Berdasarkan hasil survey di atas sebagian besar murid yang mengisi angket menyatakan bahwa mereka memiliki aplikasi dalam smartphone yang dapat membantu pelajaran.

2. (Hasil penelitian kedua)

Penelitian tentang pengaruh smartphone terhadap hasil belajar murid dilakukan juga oleh salah satu mahasiswa yang bernama Mia Purwanti, dalam penelitiannya beliau melakukan penelitian di salah satu SDN 102 Jakarta pada Mei 2009 silang. Hasil ini berdasarkan survey dari beberapa narasumber yang memiliki smartphone atau tidak di lingkungan SDN 102 Jakarta. Angket ini diambil dari 40 narasumber yang di beri pertanyaan seputar prnggunaan *smartphone*.

Table 1. Berdasarkan, Ada tidak Fungsi dan manfaat Smartphone

No	Fungsi & Manfaat (menurut Naraseumber)	Jumlah responden	Persentase
1	Ada	15	37,5%
2	Tidak Ada	20	50%
3	Tidak tahu	5	12,5%

Tabel 2. Berdasarkan, Penyebab Memiliki Smartphone

No	Penyebab	Jumlah Responden	Persentase
1	Digunakan bermain game	20	50%
2	Menelpon orang tua ketika pulang dari sekolah	10	25%
3	Pergaulan	10	25%

Tabel 3. Berdasarkan, Apakah game online Mengganggu Pelajaran di sekolah

No	Mengganggu atau tidak	Jumlah responden	Persentase
1	Iya	30	75%
2	Tidak	10	25%

Berdasarkan hasil survey diatas diketahui bahwa sebenarnya smartphone memiliki manfaat namun juga terdapat banyak kerugian dan lebih banyak tidak bermanfaatnya.

3. (Hasil Penelitian Ketiga)

Salah satu mahasiswa yang bernama Nurhidayani melakukan sebuah penelitian tentang pengaruh *smartphone* terhadap hasil belajar siswa pada tahun 2011 di SD Negeri 69 Kuningan Jl. Siliwangi No.55 Kuningan Jakarta, sebagai berikut:

Tabel 1. Berdasarkan Penggunaan Smartphone Saat Jam Pelajaran

N	Menggunakan Smartphone Saat Jam Pelajaran	Jumlah responden	Persentase
1	Sering	14	35%
2	Tidak	24	57%
3	Kadang-kadang	3	8%

Dari data hasil penelitian di atas mengenai penggunaan *smartphone* saat jam pelajaran, menunjukkan bahwa 35% murid SD Negeri 69 Kuningan sering menggunakan *smartphone* saat jam pelajaran dan 57% murid SD Negeri 69 Kuningan tidak menggunakan *smartphone* saat jam pelajaran serta 8% murid kadang menggunakan *smartphone* saat jam pelajaran, hal ini menunjukkan bahwa lebih dari 50% murid SD Negeri 69 Kuningan juga lebih memilih memperhatikan guru yang sedang mengajar dibandingkan memainkan *smartphone*.

1. Pengertian hubungan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 849), “Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.”

Pengaruh adalah suatu keadaan ada hubungan timbal balik, atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi. Dua hal ini adalah yang akan dihubungkan dan dicari apa ada hal yang menghubungkannya. Di sisi lain pengaruh adalah berupa daya yang bisa memicu sesuatu, menjadikan sesuatu berubah. Maka jika salah satu yang disebut pengaruh tersebut berubah, maka akan ada akibat yang ditimbulkannya.

Sementara itu, Surakhmad (1982:7) menyatakan bahwa pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan terhadap apa-apa yang ada di sekelilingnya. Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada di sekitarnya. Jadi, pengaruh adalah hasil dari sikap yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok dikarenakan seseorang atau kelompok tersebut telah melakukan dan menjalankan kewajibannya terhadap pihak memintanya untuk menjalankan kewajiban tersebut.

Pengertian Pengaruh Menurut Badudu dan Zain (2001;1031). Pengaruh adalah (1) daya yang menyebabkan suatu terjadi; (2) sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain; (3) tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuatan orang lain'.

2. Pengertian Smartphone dan sejarah smartphone

Smartphone adalah telepon yang menyediakan fitur yang berada diatas dan di luar kemampuan sederhana untuk membuat panggilan telepon. Sementara istilah dapat digunakan secara wajar untuk semua jenis telepon, smartphone biasanya dipahami sebagai ponsel dan bukan telepon rumah. Selama bertahun-tahun, konsep ponsel pintar terus berkembang sebagai perangkat tangan telah menjadi lebih canggih.

Ponsel cerdas (bahasa Inggris: *smartphone*) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti ponsel cerdas. Bagi beberapa orang, ponsel cerdas merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, ponsel cerdas hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (*e-book*) atau terdapat papan ketik (baik sebagaimana jadi maupun dihubung keluar) dan penyambung VGA. Dengan kata lain, ponsel cerdas merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon. Kemajuan teknologi telah menumbuhkan perkembangan baru yaitu, kualitas komunikasi semakin ampuh, kualitas bahan komunikasi semakin besar, jangkauan penyebaran semakin luas dan arus penyebaran semakin cepat dan canggih.

Menurut Soerjono (1982:58) komunikasi memang diperlukan untuk menjalin suatu interaksi dalam masyarakat, syarat terjadinya interaksi harus adanya kontak dan komunikasi. Kontak tidak hanya terjadi secara berhadapan langsung, kontak dapat terjadi melalui perantara, perantara tersebut bisa melalui peralatan. Oleh karena itu, orang dapat mengadakan hubungan komunikasi dengan orang lain tanpa harus bertemu.

Komunikasi dapat berlangsung dari mana saja, baik secara langsung maupun tidak langsung, misalnya dengan menggunakan handphone atau telepon

genggam. Saat ini handphone merupakan media komunikasi yang paling banyak digunakan oleh masyarakat. Seiring dengan majunya perkembangan teknologi, telepon genggam juga mengalami perkembangan yang pada awalnya hanya digunakan untuk mengirim dan menerima pesan atau melakukan panggilan maupun menerima panggilan masuk, kini telah dilengkapi dengan fitur internet dan dapat bekerja seperti computer karena itu dia dianggap sebagai telepon pintar. Smartphone atau telepon pintar kini menjadi barang yang wajib dimiliki oleh setiap orang, masyarakat saat ini memang sangat antusias untuk menggunakan telepon pintar sebagai alat untuk berkomunikasi dengan sesama. Banyak hal yang dapat kita lakukan dengan menggunakan smartphone, contohnya dalam melakukan komunikasi kita dapat memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang terdapat pada telepon pintar seperti LINE, Path, Instagram, BBM, FB dan Twitter atau bahkan kita dapat berkomunikasi bertatap muka secara langsung dengan orang lain melalui video call. Para pengguna smartphone atau telepon pintar hadir dari latar belakang yang beragam seperti, para pegawai kantoran, ibu-ibu rumah tangga, pelajar dan tidak terkecuali murid.

Ponsel pertama yang harus dipertimbangkan smartphone dirancang oleh IBM pada tahun 1992. Diberi nama Simon, perangkat membuat penampilan di COMDEX tahun itu, dan ditawarkan kepada publik pada tahun berikutnya. Beberapa fitur yang bermanfaat yang sampai saat itu hanya telah tersedia pada desktop dan laptop yang termasuk dalam fungsi tersebut. Simon termasuk kalkulator, buku catatan sederhana, kemampuan untuk mengirim dan menerima faks, dan komponen email. Dalam waktu singkat, perangkat ini juga disediakan

beberapa game bagi pengguna untuk menikmati, serta jam dunia berguna yang memungkinkan pengguna untuk melihat waktu saat ini di kota-kota besar di seluruh dunia.

Setelah tahun 1990-an, berbagai jenis perangkat ponsel canggih muncul di pasaran. Layar sentuh mulai menggantikan keysets pada banyak ponsel pintar. Permainan dan fungsi email menjadi lebih canggih seperti model-model baru yang dirilis. Kemampuan speakerphone pada banyak versi smartphone mulai menyaingi kualitas yang ditemukan dengan speakerphone handset. Saat ini, fungsi smartphone dengan kaya fitur perangkat komunikasi. Penambahan akses Internet adalah inovasi terbaru dalam teknologi smartphone. Saat ini, pengguna dapat berselancar di Internet dengan kemudahan yang sama seperti ketika menggunakan laptop atau komputer desktop. Pada saat yang sama, banyak produsen garis smartphone telah bekerja untuk meningkatkan kejelasan dan integritas sinyal audio dasar ponsel. Hal ini membantu untuk memastikan bahwa bahkan dengan penambahan semua fitur tambahan, masih mungkin untuk menggunakan smartphone untuk membuat panggilan telepon sederhana dan mengharapkan kualitas suara menjadi jernih dan tajam.

Adapun jenis-jenis merek smartphone sebagai berikut:

- | | | |
|-------------|--------------|---------------|
| 1. Samsung | 9. Meizu | 17. Himax |
| 2. Mito | 10. Polytron | 18. Lenovo |
| 3. Micromax | 10. Coolpad | 19. Apple |
| 4. OnePlus | 12. Q-Mobile | 20. Smartfren |

5. HTC	13. Xolo	21. Karbonn
6. OPPO	14. Infinix	22. Xiaomi
7. Asus	15. MyPhone	23. Cherry Mobile
8. LG	16. I-Mobile	

Jadi dapat disimpulkan bahwa smartphone adalah telepon pintar atau telepon canggih yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi modern yang dipakai dari kalangan atas maupun bawah.

3. Fungsi Smartphone

a) Komunikasi Antar Manusia

Pengertian Komunikasi Secara sederhana kamus umum Bahasa Indonesia menjelaskan pengertian komunikasi sama dengan perhubungan. Dengan komunikasi orang dapat menyampaikan pesan-pesan tertentu kepada kelompok ataupun kepada masyarakat luas. Komunikasi adalah sarana yang paling vital bagi setiap manusia untuk mengerti dirinya sendiri, mengerti orang lain, dan memahami lingkungannya. Mengetahui tempat dan cara kehadirannya di masyarakat serta hubungan dengan sesama di sekitarnya. Semuanya itu dipahami dengan adanya “jalur komunikasi” yang terjalin baik. Komunikasi tidak saja dikenal dalam bidang kehumasan (public relation) atau dunia pers, melainkan mempunyai cakrawala pemahaman yang sangat luas. Hampir setiap aspek kehidupan manusia selalu terjalin proses komunikasi disadari atau tidak disadari.

Berikut beberapa pengertian tentang komunikasi. William Albig dalam bukunya *public opinion* mengatakan bahwa komunikasi adalah proses pengoperan lambang-lambang yang berarti antara individu (communication is the process of transmitting meaningful symbols between individuals).

Komunikasi pada hakekatnya adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh komunikator kepada komunikan. Dari uraian di atas dapat dilihat adanya dua nilai yang selalu ada. Nilai pertama adalah informasi, apakah berupa lambang-lambang atau berupa gambaran yang menjadi stimulans. Pesan atau message itu jelas wujud dan proses (pengoperannya). Nilai kedua adalah persuasif, yakni proses pemindahan itu hendak mencapai satu saran, orang yang menerimanya dan memahaminya. Secara ontologis dapat dilihat, bahwa komunikasi itu adalah perhubungan atau proses pemindahan dan pengoperan arti, nilai, pesan melalui media atau lambang-lambang, apakah itu dengan bahasa lisan, tulisan, ataupun isyarat. Secara aksiologis diperlihatkan proses pemindahan pesan tersebut dari komunikator kepada komunikan. Komunikator memberikan ide rangsangan, sehingga sikap, idea tau pemahaman dapat dimengerti oleh komunikator maupun oleh komunikan. Secara epistemologis nampak bahwa komunikasi bertujuan merubah pola pikir atau sikap orang lain (komunikan) untuk dapat membangun kebersamaan, mencapai ide yang sama demi tujuan bersama pula.

Pengertian Komunikasi Massa Pada hakekatnya komunikasi massa adalah komunikasi yang menggunakan media massa sebagai saluran pesan komunikasinya. Yang dimaksud dengan komunikasi massa (mass communication) disini adalah komunikasi melalui media massa modern, yang meliputi surat kabar yang mempunyai sirkulasi yang luas, siaran radio dan televisi yang ditujukan kepada umum dan film yang diperuntukkan di gedung-gedung bioskop.

Jalaludin Rakhmad (1989;213-214) telah mengumpulkan beberapa definisi mengenai komunikasi massa sebagai berikut:

- 1) komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan media massa oleh sejumlah orang.(Bitner)
- 2) komunikasi massa adalah produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi dan lembaga dari arus yang continue serta paling luasdimiliki orang dalam masyarakat industry. (Gerbner)
- 3) komunikasi massa diartikan setiap bentuk komunikasi yang menyampaikan pesan komunikasi secara terbuka melalui media, penyebar teknik secara tidak langsung dan satu arah pada public yang tersebar.(Meletzke)
- 4) komunikasi massa dibedakan dari jenis komunikasi yang lainnya dengan suatu kenyataan bahwa komunikasi massa dialamatkan kepada sejumlah populasi dari kelompok, dan bukan hanya satu atau beberapa individu atau sbagian khusus populasi.

Komunikasi massa juga menyampaikan pesan komunikasi agar supaya komunikasi itu dapat mencapai pada saat yang sama semua orang yang memiliki berbagai lapisan masyarakat. (Freidsow). Selanjutnya istilah mass communications (pakai “s”) diartikan sama dengan mass media atau media massa dalam bahasa Indonesia, sedangkan yang dimaksud dengan mass communication (tanpa “s”) adalah proses komunikasi melalui media massa.

Menurut Onong U. Effendi (1984:76), komunikasi massa adalah: "Penyebaran pesan dengan menggunakan media massa yang abstrak yakni, sejumlah orang yang tidak tampak oleh si penyampai pesan. Pembaca surat kabar, pendengar radio, penonton televisi, dan film tidak tampak oleh si komunikator. Dengan demikian jelaslah bahwa komunikasi massa atau komunikasi melalui media massa sifatnya satu arah, begitu pesan disebarkan melalui komunikator tidak diketahui apakah pesan itu diterima, dimengerti atau dilakukan oleh komunikan. Wartawan surat kabar, penyiar radio, penyiar televisi, atau sutradara film tidak mengetahui nasib pesan yang disampaikan pada khalayak.

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium". Secara harafiah kata tersebut mempunyai perantara atau pengantar, yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Jadi dalam pengertian yang lain, media adalah alat atau sarana yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak banyak.

Smartphone adalah suatu bentuk pengembangan terbaru dari teknologi telepon nirkabel. Dengan smartphone seseorang dapat melakukan komunikasi seperti handphone biasa pada umumnya, yaitu seperti untuk telepon suara, mengirim pesan sms, pesan mms, dan layanan data. Akan tetapi smartphone dilengkapi dengan prosesor, memori, dan

perlengkapan lainnya yang lebih canggih mirip seperti teknologi yang ada pada komputer.

b) Mencari Informasi atau Ilmu

Berselancar di dunia internet jauh lebih nyaman jika menggunakan smartphone daripada hp biasa yang belum dilengkapi dengan teknologi yang canggih. Berselancar di dunia maya akan terasa lebih cepat dengan smartphone yang menggunakan koneksi internet tanpa kabel generasi terbaru seperti 3G, 3,5G, 4G, 4,5G, 5G, dan seterusnya. Ditambah lagi dengan web browser terbaru yang dapat menerjemahkan bahasa html dan bahasa pemrograman web serta teknologi terbaru lainnya.

c) Hiburan

Smartphone dapat menayangkan berbagai format multimedia yang ada. Media streaming online pun juga dapat dengan mudah dijalankan di smartphone yang canggih tanpa banyak kendala. Ditambah lagi dengan adanya berbagai aplikasi hiburan gratisan yang dapat diunduh secara gratis maupun berbayar menambah lengkap sarana hiburan yang ada pada smartphone dengan layar yang lebar dan gambar yang lebih jelas.

d) Penyimpanan Data

Pada saat ini penyimpanan data pada smartphone telah menjadi pendukung untuk penggunaannya. Terutama untuk pengguna yang tidak tau harus menyimpan data pentingnya dimana. Dengan aplikasi penyimpanan

data android terbaik, smartphone dapat menyimpan data penting secara aman. Kapasitas memori smartphone yang besar bisa berfungsi sebagai media penyimpanan data file. Seperti halnya usb flashdisk, usb external drive dan multimedia card, handphone yang canggih pun dapat dipergunakan untuk meletakkan berbagai file sesuai dengan kapasitas yang ada pada smartphone. Smartphone yang diberi kartu memory tambahan akan mampu menampung data lebih besar.

e) Aplikasi

Pengguna handphone (HP) smartphone dapat memasang dan menjalankan berbagai aplikasi yang tersedia di internet dan juga non internet yang sesuai dengan sistem operasi yang digunakannya. Setiap aplikasi memiliki spesifikasi minimal yang dibutuhkan agar dapat berjalan dengan lancar. Semakin canggih dan baru suatu gadget smartphone yang digunakan, maka pada umumnya semakin banyak aplikasi yang bisa dijalankan.

f) Gaya

Ada banyak orang yang menggunakan handphone (HP) smartphone untuk menunjang penampilan sehari-hari. Smartphone telah menjadi gaya hidup masyarakat modern. Mulai dari anak-anak, remaja hingga orang tua. Orang yang memiliki gengsi yang tinggi akan berusaha sekuat tenaga untuk menggunakan smartphone yang dipandang orang keren dan canggih.

g) Penunjuk Arah

Salah satu fungsi penting dari *smartphone* adalah untuk mendapatkan informasi arah mata angin, arah kiblat, dan lain sebagainya. *Smartphone* yang memiliki fasilitas GPS dapat menunjukkan arah mata angin seperti layaknya kompas sungguhan. Selain itu dengan dipadukan layanan jejaring sosial maka dapat menjadi sesuatu yang sangat menarik dan dibutuhkan. Aplikasi ini memudahkan untuk mencari teman atau tempat-tempat yang sebelumnya belum pernah dikunjungi.

h) Memudahkan Teransaksi Jual Beli

Karena alasan kepraktisan, tidak sedikit orang yang tergiur dengan transaksi jual beli secara online. *Smartphone* dengan kemudahan akses internetnya sangat mendukung kegiatan tersebut. Manfaat *smartphone* ini tentunya tidak disia-siakan oleh perusahaan-perusahaan untuk memasarkan produk unggulan mereka kepada calon konsumennya.

4. Dampak Positif Penggunaan *Smartphone*

1. Komunikasi menjadi lebih mudah.

Fungsi *smartphone* yang paling banyak digunakan yaitu setiap pengguna *smartphone* dapat berkomunikasi dengan pengguna lainnya. Kini *smartphone* dilengkapi dengan fitur pesan dan telepon yang memungkinkan kita berkomunikasi dengan orang di daerah lain ataupun di negara lain. Bahkan sekarang *smartphone* telah menganut sistem berbasis 4G dimana seseorang dapat berkomunikasi *via* telepon sekaligus melihat wajah lawan bicaranya.

2. Pencarian informasi menjadi lebih mudah.

Smartphone yang kini semakin canggih, dapat digunakan untuk internet. Sehingga pengguna *Smartphone* dapat mengakses informasi dengan menggunakan *Smartphone* lewat media internet dengan mudah serta layar monitor yang lebar sangat mendukung untuk proses browsing.

3. Proses pembelajaran menjadi lebih mudah.

Di zaman yang sudah modern, kini *Smartphone* dapat digunakan seperti halnya komputer. Dalam *Smartphone* juga terdapat aplikasi untuk membuka internet.. Layanan online dalam pendidikan pada dasarnya adalah memberikan pelayanan pendidikan bagi pengguna (murid) dengan menggunakan internet sebagai media. Layanan online ini dapat terdiri dari berbagai tahapan dari proses program pendidikan seperti: pendaftaran, test masuk, pembayaran, perkuliahan, penugasan kasus, pembahasan kasus, ujian, penilaian, diskusi, dan pengumuman. Pendidikan jarak jauh dapat memanfaatkan teknologi internet secara maksimal, dapat memberikan efektifitas dalam hal waktu, tempat dan bahkan meningkatkan kualitas pendidikan. Bentuk-bentuk materi, ujian, kuis dan cara pendidikan lainnya dapat juga diimplementasikan ke dalam web, seperti materi guru dibuat dalam bentuk presentasi di web dan dapat didownload oleh murid.

4. Sarana untuk mencari hiburan

Beberapa perangkat hasil dari teknologi komunikasi menyediakan fasilitas game, audio, dan video.

5. Pelajar tidak gagap teknologi.

Murid dapat mengikuti perkembangan era teknologisasi dunia dan murid dapat lebih produktif, efektif dan efisien dalam waktu, energi dan biaya karena ada sarana komunikasi yang memudahkan urusannya.

5. Dampak Negatif Penggunaan Smartphone

1. Mengganggu Perkembangan Anak

Dengan canggihnya fitur-fitur yang tersedia di smartphone seperti : kamera, permainan (*games*) akan mengganggu murid dalam menerima pelajaran di sekolah. Tidak jarang mereka disibukkan dengan menerima panggilan, sms, BBM, *misscall* dari teman mereka bahkan dari keluarga mereka sendiri. Ada yang menggunakan *smartphone* untuk mencontek dalam ulangan. Bermain *game* saat guru menjelaskan pelajaran, dan sebagainya. Jika hal tersebut dibiarkan, maka generasi yang kita harapkan akan menjadi budak teknologi.

2. Menurunkan prestasi belajar murid

Dalam kehidupan pelajar yang tidak jauh dari handphone, menjadikan pelajar lebih senang memanfaatkan smartphone daripada buku pelajaran. Hal tersebut dapat mengganggu belajar serta menghambat prestasi belajar.

3. Efek radiasi

Selain berbagai kontroversi di seputar dampak negatif penggunaan *smartphone*, penggunaan *smartphone* juga berakibat buruk terhadap kesehatan. Ada baiknya murid lebih hati-hati dan bijaksana

dalam menggunakan atau memilih *handphone*, khususnya bagi pelajar anak-anak. Jika memang tidak terlalu diperlukan, sebaiknya anak-anak jangan dulu diberi kesempatan menggunakan *smartphone* secara permanen.

4. Rawan terhadap tindak kejahatan

Pelajar merupakan salah satu target utama dari para penjahat karena penjahat lebih mudah menarik perhatian pelajar.

5. Sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku murid.

Dengan kemampuan penyampaian informasi yang semakin mudah, pornografi pun merajalela. Sehingga *handphone* menjadi salah satu sarana yang paling mudah untuk membuka internet. Jika tidak ada kontrol dari guru ataupun orang tua, *handphone* dapat digunakan untuk menyebarkan gambar-gambar yang mengandung unsur porno, ataupun tindak kekerasan yang sama sekali tidak layak untuk dilihat oleh pelajar.

6. Pemborosan

Dengan mempunyai *smartphone*, maka pengeluaran kita akan bertambah,. Apalagi kalau *smartphone* hanya digunakan untuk hal-hal yang tidak bermanfaat, maka hanya akan menjadi pemborosan saja.

7. Penipuan

Hal ini memang merajalela di bidang manapun. *Smartphone* dan internet tidak luput dari serangan penipu. Cara yang terbaik adalah tidak mengindahkan hal ini atau mengkonfirmasi informasi yang didapatkan pada penyedia informasi tersebut.

8. Membuat kerja otak anak menjadi lambat

Salah satu penelitian terbaru tentang dampak negatif ponsel baru-baru ini dilakukan oleh sejumlah peneliti dari Australia, Inggris, dan Belanda dan dipublikasikan di *International Journal of Neuroscience*. Dalam rilis yang dimuat di jurnal itu dikatakan bahwa penggunaan smartphone bisa mempengaruhi fungsi kerja otak manusia. Salah satu dampak negatifnya adalah melemahnya daya kerja otak atau istilah anak muda sekarang yakni lemot (lemah otak). Penelitian ini melibatkan setidaknya 300 orang yang diteliti dalam jangka waktu yang cukup panjang, yakni 2,4 tahun. Responden tersebut dibagi dalam tiga kategori, yakni 100 orang yang menggunakan ponsel rutin, 100 orang tidak menggunakan ponsel dan 100 orang lagi hanya kadang-kadang menggunakan ponsel. Kemudian, dalam kurun waktu tersebut, beberapa kali ke-300 responden itu diukur perbedaan aktivitas otaknya dengan metode quantitative electroencephalographic (EEG). Hal lain yang diteliti adalah fungsi neuropsikologi seperti perhatian, memori, fungsi pelaksana dan kepribadian. Hasilnya, pengguna smartphone yang rutin menunjukkan aktivitas otaknya melemah.

6. Pengertian Hasil

Jika berdasarkan istilah atau tata bahasa yang benar atau EYD atau Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia (2005:186) “*Pengertian Definisi Hasil* adalah hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan dan sebagainya)”.

Menurut Nana Suadjana (2009:3) hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, efektif dan psikomotorik.

Prestasi dapat bersifat tetap dalam sejarah kehidupan manusia karena sepanjang kehidupannya selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing. Prestasi belajar dapat memberikan kepuasan kepada orang yang bersangkutan, khususnya orang yang sedang menuntut ilmu di sekolah. Prestasi meliputi segenap ranah kejiwaan yang berubah sebagai akibat dari pengalaman dan proses belajar siswa yang bersangkutan.

Menurut Nasrun Harahap berpendapat bahwa hasil adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan siswa yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada siswa.

Menurut W.S Winkel (1996:165) “Hasil adalah bukti usaha yang telah dicapai. Sedangkan Menurut Sardiman A.M (2001:46) “Hasil adalah kemampuan nyata yang merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari dalam maupun dari luar individu dalam belajar”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa Pengertian Definisi Hasil adalah suatu hasil yang telah dicapai sebagai bukti usaha yang telah dilakukan. semoga pengertian tersebut dapat bermanfaat buat anda semua.

7. Pengertian Belajar

Belajar adalah semua aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman.

Belajar juga merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu. Perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan. Berbeda dengan perubahan serta-merta akibat refleksi atau perilaku yang bersifat naluriah.

Menurut Hamalik (2011:27) Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan. Menurut Daryanto (2010:2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Purwanto (2011:38) belajar adalah proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilaku.

Dari beberapa pengertian belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa semua aktivitas mental atau psikis yang dilakukan oleh seseorang sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah belajar dan sebelum belajar.

8. Pengertian Hasil Belajar

Hasil berasal dari bahasa Belanda yang artinya hasil dari usaha. Hasil diperoleh dari usaha yang telah dikerjakan, sedangkan belajar adalah dari tidak tahu menjadi tahu. Jadi, pengertian hasil belajar adalah hasil atas usaha yang dilakukan seseorang dari tidak tahu menjadi tahu. Hasil dapat dicapai dengan mengandalkan kemampuan intelektual, emosional dan spiritual, serta ketahanan diri dalam menghadapi situasi segala aspek kehidupan.

Menurut Sardiman A.M (2001;46) "Hasil adalah kemampuan nyata yang merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari dalam maupun dari luar individu dalam belajar". Sedangkan menurut kamus besar bahasa Indonesia (1996:186) "Hasil adalah hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan dan sebagainya)". Sedangkan belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat (menurut Wikipedia Bahasa Indonesia). Menurut Ernest R. Hilgerd dalam (Sumardi Suryabrata, 1984:252) " Belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dengan yang lainnya".

Belajar sering diartikan sebagai menambah pengetahuan, membaca, menghafal dan melakukan keterampilan tertentu. Belajar sulit diartikan dengan tepat, sebab mengandung berbagai kegiatan. Belajar adalah perbuatan memperoleh kebiasaan, ilmu pengetahuan dan berbagai sikap (Kasihani, 2002: 16). Jadi, selain ilmu pengetahuan, belajar menghasilkan kebiasaan dan sikap. Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat

fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Proses belajar sebagai tolak ukur pencapaian tujuan pendidikan, baik itu di sekolah maupun di lingkungan keluarga.

Menurut Asep Jihat (2009:1) belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. sedangkan menurut Sardiman (1996:22) belajar merupakan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya. Prestasi belajar yang sering disebut juga prestasi belajar yang artinya apa yang telah dicapai oleh suatu siswa setelah melakukan kegiatan belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Tohirin, 2005 : 151).

Prestasi murid dapat diartikan hasil yang diperoleh karena adanya aktivitas belajar yang telah dilakukan. Prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan proses sedangkan prestasi merupakan hasil dari proses belajar mengajar.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat dijelaskan bahwa hasil belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki oleh murid dalam menerima, menolak dan menilai informasi – informasi sesuai dengan tingkat keberhasilan sesuatu dalam mempelajari materi pelajaran, yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau raport setiap bidang studi setelah mengalami proses belajar mengajar. Tinggi rendahnya prestasi belajar murid dapat diketahui setelah diadakan penilaian prestasi belajar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan ke dalam dua golongan yaitu faktor intern yang bersumber pada diri murid dan faktor ekstern yang bersumber dari luar diri murid. Faktor intern terdiri dari kecerdasan atau intelegensi, perhatian, bakat, minat, motivasi, kematangan, kesiapan dan kelelahan. Sedangkan faktor ekstern terdiri dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua jenis saja, yaitu faktor intern dan ekstern. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

1. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Di dalam membicarakan faktor intern ini, akan dibahas menjadi tiga faktor, yaitu : faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

1) Faktor Jasmaniah

a. Faktor kesehatan

Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang bekerja, belajar, istirahat, tidur, makan, olahraga, rekreasi, dan ibadah.

b. Cacat tubuh

Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu. Jika hal ini terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan alat bantu agar dapat menghindari atau mengurangi pengaruh kecacatannya itu.

2) Faktor Psikologis

Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor itu adalah intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.

a. Intelegensi

Menurut J. P. Chaplin, intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

b. Perhatian

Menurut Agus Suyanto dalam bukunya "Psikologi Umum berpendapat bahwa perhatian adalah konsentrasi jiwa atau aktivitas jiwa kita terhadap pengertian dan sebagainya dengan mengenyampingkan yang lain-lain dari padanya.

Menurut Sumadi Suryabrata dalam bukunya “Psikologi Pendidikan” menerangkan, bahwa yang dimaksud perhatian adalah pemusatan tenaga psikis yang tertuju kepada sesuatu obyek.

Menurut Wasty Soemanto, pengertian perhatian dibagi menjadi dua macam, yaitu : Pertama, perhatian adalah pemusatan tenaga atau kekuatan jiwa tertuju kepada dua obyek. Kedua, perhatian adalah pendayagunaan kesadaran untuk menyertai sesuatu aktivitas

c. Minat

Pengertian minat menurut Tampobolon (1991:41) minat adalah suatu perpaduan keinginan dan kemauan yang dapat berkembang jika ada motivasi.

d. Bakat

Bakat atau *aptitude* menurut Hillgard adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih. Orang yang berbakat mengetik, misalnya akan lebih cepat dapat mengetik dengan lancar dibandingkan dengan orang lain yang kurang/tidak berbakat di bidang itu.

e. Motif

Motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang

menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak/pendorong.

f. Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Misalnya anak dengan kakinya sudah siap untuk berjalan, tangan dengan jari-jarinya sudah siap untuk menulis, dengan otaknya sudah siap untuk berpikir abstrak, dan lain-lain. Kematangan belum berarti anak dapat melaksanakan kegiatan secara terus-menerus, untuk itu diperlukan latihan-latihan dan pelajaran. Dengan kata lain anak yang sudah siap (matang) belum dapat melaksanakan kecakapannya sebelum belajar. Belajarnya akan lebih berhasil jika anak sudah siap (matang). Jadi kemajuan baru untuk memiliki kecakapan itu tergantung dari kematangan dan belajar.

g. Kesiapan

Kesiapan atau *readiness* menurut Jamies Drever adalah kesediaan untuk memberi response atau bereaksi. Kesediaan itu timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan. Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

3) Faktor Kelelahan

Kelelahan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis). Kelelahan jasmani terlahat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan membaringkan tubuh. Kelelahan jasmani terjadi karena terjadi kekacauan substansi pembakaran di dalam tubuh, sehingga darah tidak/kurang lancar pada bagian-bagian tertentu. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang. Kelelahan ini sangat terasa pada bagian kepala dengan pusing-pusing sehingga sulit untuk berkonsentrasi, seolah-olah otak kehabisan daya untuk bekerja.

Kelelahan baik secara jasmani maupun rohani dapat dihilangkan dengan cara-cara sebagai berikut :

1. Tidur;
2. Istirahat;
3. Mengusahakan variasi dalam belajar, juga dalam bekerja;
4. Menggunakan obat-obatan yang bersifat melancarkan peredaran darah, misalnya obat gosok;
5. Rekreasi dan ibadah teratur;
6. Olahraga secara teratur;
7. Mengimbangi makan dengan makanan yang memenuhi syarat-syarat kesehatan, misalnya yang memenuhi empat sehat lima sempurna;

8. Jika kelelahan sangat serius cepat-cepat menghubungi seorang ahli, misalnya dokter, psikiater, konselor, dan lain-lain.

2. Faktor eksternal

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial

1) Lingkungan sosial

- a. Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, administrasi, dan teman-temansekelas dapat mempengaruhi proses belajar seorang siswa. Hubungan yang harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah. Perilaku yang simpatik dan dapat menjadi teladan seorang guru atau administrasi dapat menjadi pendorong bagi siswa untuk belajar.
- b. Lingkungan sosial masyarakat. Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan mempengaruhi belajar siswa. Lingkungan siswa yang kumuh, banyak pengangguran dan anak terlantar juga dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa, paling tidak siswa kesulitan ketika memerlukan teman belajar, diskusi, atau meminjam alat-alat belajar yang kebetulan yang belum dimilikinya.
- c. Lingkungan sosial keluarga. Lingkungan ini sangat mempengaruhi kegiatan belajar. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orangtua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar siswa. Hubungan antara

anggota keluarga, orangtua, anak, kakak, atau adik yang harmonis akan membantu siswa melakukan aktivitas belajar dengan baik.

2) Lingkungan nonsosial.

- a. Lingkungan alamiah, seperti kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar yang tidak terlalu silau/kuat, atau tidak terlalu lemah/gelap, suasana yang sejuk dan tenang. Lingkungan alamiah tersebut merupakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Sebaliknya, bila kondisi lingkungan alam tidak mendukung, proses belajar siswa akan terhambat.
- b. Faktor instrumental, yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan dua macam. Pertama, *hardware*, seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olahraga, dan lain sebagainya. Kedua, *software*, seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, silabus, dan lain sebagainya.
- c. Faktor materi pelajaran (yang diajarkan ke siswa). Faktor ini hendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan siswa, begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa. Karena itu, agar guru dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap aktivitas belajar siswa, maka guru harus menguasai materi pelajaran dan berbagai metode mengajar yang dapat diterapkan sesuai dengan kondisi siswa.

3. Pengertian Murid

Husayn Naqawi (1992:235) yang dikutip oleh Abudin Nata, menyebutkan, bahwa kata murid berasal dari bahasa arab, yang artinya orang yang menginginkan (*the willer*). Murid diartikan sebagai orang yang menghendaki untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, ketrampilan, pengalaman dan kepribadian yang baik sebagai bekal hidupnya agar bahagia dunia dan akhirat dengan jalan belajar sungguh-sungguh.

Disamping kata *murid* dijumpai istilah lain yang sering digunakan dalam bahasa arab, yaitu *tilmidz* yang berarti murid atau pelajar, jamaknya *talamidz*. Kata ini merujuk pada murid yang belajar di madrasah. Kata lain yang berkenaan dengan *murid* adalah *thalib*, yang artinya pencari ilmu, pelajar, mahasiswa.

Mengacu dari beberapa istilah murid, murid diartikan sebagai orang yang berada dalam taraf pendidikan, yang dalam berbagai literatur murid juga disebut sebagai anak didik. Sedangkan Dalam Undang-undang Pendidikan No.2 Th. 1989, murid disebut peserta didik. Dalam hal ini si terdidik dilihat sebagai seseorang (subjek didik), yang mana nilai kemanusiaan sebagai individu, sebagai makhluk sosial yang mempunyai identitas moral, harus dikembangkan untuk mencapai tingkatan optimal dan kriteria kehidupan sebagai manusia warga negara yang diharapkan. Murid adalah manusia didik sebagai makhluk yang sedang berada dalam proses perkembangan atau pertumbuhan menurut fitrah masing-masing yang memerlukan bimbingan dan pengarahan yang konsisten menuju kearah titik optimal yakni kemampuan fitrahnya.

Akan tetapi dalam literatur lain ditegaskan, bahwa anak didik (murid) bukanlah hanya anak-anak yang sedang dalam pengasuhan dan pengasihan orang tua, bukan pula anak yang dalam usia sekolah saja. Pengertian ini berdasar atas tujuan pendidikan, yaitu manusia sempurna secara utuh, untuk mencapainya manusia berusaha terus menerus hingga akhir hayatnya.

Penulis menyimpulkan, pengertian murid sebagai orang yang memerlukan ilmu pengetahuan yang membutuhkan bimbingan dan arahan untuk mengembangkn potensi diri (*fitrahnya*) secara konsisten melalui proses pendidikan dan pembelajaran, sehingga tercapai tujuan yang optimal sebagai manusia dewasa yang bertanggung jawab dengan derajat keluhuran yang mampu menjalankan fungsinya sebagai khalifah di bumi.

Masalah yang berhubungan dengan anak didik (murid), merupakan objek yang penting dalam paedagogik. Begitu pentingnya faktor anak dalam pendidikan, sampai-sampai ada aliran pendidikan yang menempatkan anak sebagai pusat segala usaha pendidikan (aliran *child centered*). Untuk itulah diperlukan sebuah upaya untuk memahami siapa peserta didik (murid). anak didik memiliki sifat-sifat umum antara lain :

1. Anak bukanlah miniatur orang dewasa, sebagaimana statement J.J. Rousseau, bahwa “anak bukan miniatur orang dewasa, tetapi anak adalah anak dengan dunianya sendiri”
2. Peserta didik (murid), memiliki fase perkembangan tertentu, seperti pembagian Ki Hadjar Dewantara (*Wiraga, Wicipta, Wirama*)

3. Murid memiliki pola perkembangan sendiri-sendiri
4. Peserta didik (murid), memiliki kebutuhan. Diantara kebutuhan tersebut adalah sebagaimana dikemukakan oleh para ahli pendidikan seperti, L.J. Cionbach, yakni afeksi, diterima orang tua, diterima kawan, independence, harga diri. Sedangkan Maslow memaparkan : adanya kebutuhan biologi, rasa aman, kasih sayang, harga diri, realisasi.

Perbedaan individual, yang meliputi segi jasmani, intelegensi, sosial, bakat dan lain sebagainya. Disamping itu perlu diperhatikan masalah kualitas seorang pembelajar tidak diukur dengan membandingkannya dengan pembelajar-pembelajar lainnya, karena secara aktual diperhadapkan dengan dirinya yang potensial, sesederhana dan sesulit itu. Sedangkan menurut para ahli psikologi kognitif memahami anak didik (murid), sebagai manusia yang mendayagunakan ranah kognitifnya semenjak berfungsinya kapasitas motor dan sensorinya.

B. Kerangka Pikir

Telpon pintar atau Smartphone kini merupakan sahabat wajib yang tidak bisa lepas dari diri masyarakat Indonesia. Terutama dikalangan anak remaja bahkan anak dibawah umur sudah mengerti tentang smartphone.

Penggunaan smartphone sudah tersebar luas dikalangan remaja terutama anak sekolah. Penggunaan smartphone mempunyai sisi negatif dan positif. Sebagai alat komunikasi yang mempunyai *feature* canggih yang tersedia di smartphone seperti yang dijelaskan sebelumnya akan mengganggu siswa dalam menerima pelajaran di sekolah, tidak jarang dari mereka disibukkan dengan

menerima panggilan, sms, BBM, misal dari teman bahkan dari keluarga mereka sendiri, lebih parah lagi ada yang menggunakan smartphone untuk mencontek (curang) dalam ulangan, bermain game saat guru menjelaskan pelajaran di samping itu karena saat ini smartphone dilengkapi dengan layanan internet tidak jarang ditemui murid yang asyik nonton film yang tidak selayaknya dilihat.

Penggunaan smartphone sangat erat dengan prestasi belajar murid, karena dapat memotivasi murid untuk belajar dan berprestasi. Namun tidak sedikit pula penggunaan smartphone dapat mempengaruhi murid untuk belajar. Murid karena pengaruh game bahkan *feature* canggih lainnya yang membuat murid lupa akan waktu belajar. Oleh sebab itu, sudah menjadi tanggung jawab sekolah dan orang tua untuk mengawasi cara penggunaan smartphone anak-anak. Secara sederhana kerangka pikir dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “ada hubungan penggunaan smartphone dengan hasil belajar murid SD Negeri 28 Malaka Kabupaten Soppeng”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *expost facto* dengan menggunakan metode kuantitatif yaitu penelitian yang dimaksud untuk mengungkapkan gejala secara *holistic-kontekstual* melalui pengumpulan data.

Menurut Sukmadnata (2011:5) “ Penelitian merupakan suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu”. Pengumpulan data dan analisis data menggunakan metode-metode ilmiah, baik yang bersifat kuantitatif ataupun kualitatif eksperimental maupun noneksperimental, interaktif atau noninteraktif. Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Tiro (2000:3) mengemukakan bahwa “Populasi adalah keseluruhan aspek tertentu dari ciri, fenomena, atau konsep yang menjadi pusat perhatian. Populasi tidak dibatasi menurut banyaknya orang, hewan atau objek saja.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas I sampai dengan kelas VI SD Negeri 28 Malaka Kabupaten Soppeng. Berdasarkan data yang diperoleh dari papan potensi yang terdapat pada tahun 2017-2018 (semester ganjil)

di peroleh jumlah keseluruhan murid adalah 164 murid. Adapun tabel potensi sebagai berikut :

Tabel 1.1

NO.	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		L	P	
1	Satu (I)	17	14	31
2	Dua (II)	14	13	27
3	Tiga (III)	8	17	25
4	Empat (IV)	16	15	31
5	Lima (V)	8	11	19
6	Enam (VI)	20	12	32
Jumlah		83	81	164

(Sumber : TU SD Negeri 28 Malaka Tahun 2017)

2. Sampel

Menurut Tiro (2000:3) sampel adalah sejumlah anggota yang dipilih/diambil dari suatu populasi. Besarnya sampel ditentukan oleh banyaknya data atau obsevasi dalam sampel itu. Metode pengambilan sampel yang digunakan untuk memperoleh sampel adalah menggunakan teknik purposive sampling. Teknik penentuan sampel yang akan dijadikan subjek penelitian dilakukan secara penunjukan langsung yaitu kelas IV dan V karena sebagian besar murid dalam kelas tersebut telah memiliki smartphone, seperti tabel berikut :

Tabel 1.2

NO.	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		L	P	
1	Lima (IV)	16	15	31
2	Lima (V)	8	11	19
	Jumlah	24	26	50

Jadi jumlah sampel pada penelitian ini adalah semua murid kelas IV dan V SD Negeri 28 Malaka Kabupaten Soppengyang berjumlah 50 murid.

C. Definisi Operasional Penelitian

Menurut Singarimbun (1989:46) definisi operasional merupakan unsure penelitian yang memberitahukan bagaimana cara mengukur suatu variabel.

1. Variabel Penelitian

a. Variabel bebas

Adapun yang menjadi variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah penggunaan smartphone dengan indikatornya sebagai berikut:

1. Media komunikasi
2. Digunakan untuk mendengarkan mp3
3. Bermain game
4. Mengakses internet (mengerjakan tugas sekolah)
5. Bermain sosmed

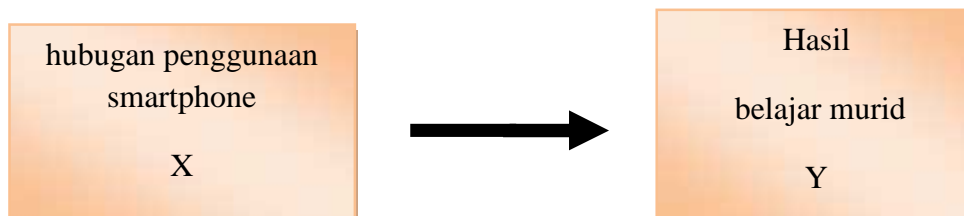
- b. Variabel Terikat (Y) adalah sejumlah gejala atau faktor maupun unsur yang ada atau muncul dipengaruhi atau ditentukan adanya variabel bebas dan bukan karena adanya variabel lain. Maka variabel terikatnya adalah hasil belajar murid meningkat, dengan indikator dapat meningkatkan dan mempengaruhi proses pembelajaran.

2. Desain Penelitian

Telah digambarkan di atas bahwa variabel dalam penelitian ini adalah penggunaan smartphone sebagai variabel bebas dan hasil belajar murid sebagai variabel terikat, maka dari konteks ini nampak bahwa penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, yang bertujuan untuk membuat gambaran keadaan atau sesuatu kegiatan secara sistematis, faktual dan akurat terhadap fenomena-fenomena atau faktor-faktor dan karakteristik populasi atau daerah tertentu. Dalam penelitian ini untuk memperoleh data tentang pengaruh penggunaan Smartphone terhadap hasil belajar murid akan menggunakan angket yaitu suatu daftar pertanyaan yang akan di isi oleh responden dalam hal ini murid kelas IV dan V SD Negeri 28 Malaka Kabupaten Soppeng. Selanjutnya angket ini terdiri dari empat (4) alternatif jawaban yang masing-masing mempunyai skor dalam setiap jawabannya. Adapun skornya sebagai berikut :

- a. Selalu (SL) 5 skor
- b. Kadang-kadang (KD) 3 skor
- c. Pernah (P) 2 skor
- d. Tidak Pernah (TP) 1 skor

Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut



D. Instrumen Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Nilai ulangan harian siswa yaitu instrument untuk mengukur hasil belajar murid.
2. Angket pengaruh penggunaan Smartphone terhadap pelajaran yang berjumlah 30 item.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan maka penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

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 di jadikan sasaran pengamatan. Dalam hal ini penulis mengamati hubungan penggunaan smartphone dengan hasil belajar murid SD Negeri 28 Malaka Kabupaten Soppeng.

2. Angket

Angket yaitu sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi dan hal-hal yang ia ketahui. Kuesioner dapat juga diartikan suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai suatu masalah atau bidang yang diteliti. Penyebaran angket dapat diberikan pada sampel yang telah ditentukan yaitu seluruh murid kelas IV dan V SD Negeri 28 Malaka kabupaten Soppeng. Angket ini digunakan untuk memperoleh data tentang hubungan penggunaan smartphone dengan hasil belajar murid SD Negeri 28 Malaka Kabupaten Soppeng.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang keadaan jumlah murid dan nilai hasil belajar murid yang ada pada daftar nilai guru kelas IV dan V SD Negeri 28 Malaka Kabupaten Soppeng.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses pelacakan dan pengaturan secara sistematis transkrip angket, catatan lapangan dan bahan-bahan yang lain yang dikumpulkan untuk meningkatkan pemahaman terhadap bahan agar dapat dipresentasikan semuanya pada orang lain. “Analisis data merupakan proses pengorganisasian dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerjaseperti yang disarankan oleh data”. Analisis diamati dengan mempelajari seluruh data dari berbagai sumber

setelah itu mengadakan reduksi data dengan membuat rangkuman inti, langkah selanjutnya menyusun dalam satuan-satuan yang kemudian dikategorikan dalam satu kelompok yang sama, kemudian pemeriksaan keabsahan datad an tahap yang terakhir disimpulkan. Dari data yang berhasil dikumpulkan selanjutnya dianalisis dengan rumus koefisien korelasi produk moment dan di bantu dengan komputer program *SPSS 22.0 for Windows* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{(n \sum x^2 - \sum x^2)(n \sum y^2 - \sum y^2)}}$$

(Sugiyono, 2015: 199)

Keterangan :

- $\sum xy$: Koefesien korelasi antara x dan y
- $\sum x$: Skor angket tentang penggunaan smartphone
- $\sum y$: Hasil belajar siswa
- $\sum x^2$: Hasil Kuadrat dari variabel x
- $\sum y^2$: Hasil Kuadrat dari variabel y
- N : Jumlah Sampel

Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis penelitian maka nilai r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} pada taraf signifikan 5% dan 1% kriteria pengujian hipotesis yaitu sebagai berikut :

1. Apabila nilai r_{hitung} lebih besar dari pada nilai r_{tabel} maka hipotesis diterima.
2. Apabila nilai r_{hitung} lebih kecil dari pada r_{tabel} maka hipotesis di tolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Hasil Analisis Data

Dalam bab ini akan digambarkan hasil penelitian tentang *Hubungan Penggunaan Smartphone dengan Hasil Belajar Murid SD Negeri 28 Malaka Kabupaten Soppeng*.

Dalam penelitian ini diperoleh dari skor angket untuk variabel penggunaan smartphone (X) dan (Y) hasil belajar murid diambil dari nilai rata-rata dan semua bidang studi yang diajarkan di kelas IV dan V pada murid tahun ajaran 2016/2017. Untuk keperluan analisis maka data tersebut akan disajikan pada tabel berikut :

Tabel 2. Distribusi Hasil-Hasil Penelitian

No.	Kode Sampel	Skor Angket	Hasil Belajar
1	2	3	4
1	001	80	7,9
2	002	85	8,3
3	003	86	8,5
4	004	78	8,0
5	005	84	8,7
6	006	86	8,5
7	007	78	7,9
8	008	76	8,0
9	009	76	7,9
10	010	86	8,7
11	011	80	7,9
12	012	83	8,3
13	013	82	8,0
14	014	82	7,8
15	015	73	7,9
16	016	86	8,7
17	017	85	8,0

18	018	83	8,3
19	019	76	7,9
20	020	89	8,6
21	021	73	7,8
22	022	74	7,9
23	023	76	8,0
24	024	79	7,9
25	025	77	8,0
26	026	76	7,9
27	027	76	7,9
28	028	78	8,0
29	029	79	8,6
30	030	86	8,7
31	031	89	8,9
32	032	83	8,3
33	033	79	8,0
34	034	78	8,6
35	035	80	7,9
36	036	86	8,6
37	037	79	7,9
38	038	78	7,8
39	039	73	7,9
40	040	84	8,6
41	041	85	8,1
42	042	87	8,9
43	043	79	8,3
44	044	85	8,6
45	045	82	7,9
46	046	76	8,0
47	047	75	7,9
48	048	85	8,5
49	049	86	8,9
50	050	83	8,3
	N=050	X=4040	Y=410.3

Analisis korelasi Variabel X dan Y
Indeks Korelasi
Hubungan Penggunaan Smartphone dengan Hasil Belajar Murid SDN 28
Malaka Kabupaten Soppeng

Subjek	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	80	3	4	5	6
1	85	7.9	6400	62.41	632
2	86	8.3	7225	68.89	705.5
3	78	8.5	7396	72.25	731
4	84	8	6084	64	624
5	86	8.7	7056	75.69	730.8
6	78	8.5	7396	72.25	731
7	76	7.9	6084	62.41	616.2
8	76	8	5776	64	608
9	86	7.9	5776	62.41	600.4
10	80	8.7	7396	79.21	765.4
11	83	7.9	6400	62.41	632
12	82	8.3	6889	68.89	688.9
13	82	8	6724	64	656
14	73	7.8	6724	60.84	639.6
15	86	7.9	5329	62.41	576.7
16	85	8.7	7396	75.69	748.2
17	83	8	7225	64	680
18	76	8.3	6889	68.89	688.9
19	89	7.9	5776	62.41	600.4
20	73	8.6	7921	73.96	765.4
21	74	7.8	5329	60.84	569.4
22	76	7.9	5476	62.41	584.6
23	79	7.9	5776	64	608
24	77	7.9	6241	62.41	624.1
25	76	8	5929	64	616
26	76	7.9	5776	62.41	600.4
27	78	7.9	5776	62.41	600.4
28	79	8	6084	64	624
29	86	8.6	6241	73.96	679.4
30	89	8.7	7396	75.69	748.2
31	83	8.9	7921	79.21	792.1
32	79	8.3	6889	68.89	688.9
33	78	8	6241	64	632
34	80	8.6	6084	73.96	670.8
35	86	7.9	6400	62.41	632
36	79	8.6	7396	73.96	739.6
37	78	7.9	6241	62.41	624.1

38	73	7.8	6084	60.84	608.4
39	84	7.9	5329	62.41	576.7
40	85	8.6	7056	73.96	722.4
41	87	8.1	7225	65.61	688.5
42	79	8.9	7569	79.21	774.3
43	85	8.3	6241	68.89	655.7
44	82	8.6	7225	73.96	731
45	76	7.9	6724	62.41	647.8
46	75	8	5776	64	608
47	85	7.9	5625	72.25	637.5
48	86	8.5	7225	72.25	722.5
49	83	8.9	7396	.21	765.4
50	80	8.3	6889	68.89	688.9
N=50	X=4040	Y=411.2	X²=3327422	Y²=3387.88	XY=33281.5

Diketahui :

$$\begin{aligned}
 X &= 4040 \\
 Y &= 411,2 \\
 X^2 &= 3327422 \\
 Y^2 &= 3387,88 \\
 XY &= 33281,5 \\
 N &= 050
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan di atas selanjutnya dimasukan ke dalam rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{(n \sum x^2 - \sum x^2)(n \sum y^2 - \sum y^2)}} \\
 r_{xy} &= \frac{50 \cdot 33281,5 - (4040)(411,2)}{\sqrt{50 \cdot 327422 - 4040^2 \quad 50 \cdot 3387,88 - 411,2^2}} \\
 r_{xy} &= \frac{1664075 - 1661248}{\sqrt{16371100 - 16321600 \quad 169394 - 169085,4}} \\
 r_{xy} &= \frac{2827}{\sqrt{4950 \quad 308,56}} \\
 r_{xy} &= \frac{2827}{\sqrt{15273720}} \\
 r_{xy} &= \frac{2827}{3908,160693} \\
 r_{xy} &= 0,723358179 \\
 r_{xy} &= \mathbf{0,723}(\text{dibulatkan tiga angka dibelakang koma})
 \end{aligned}$$

Dari perhitungan di atas ternyata angka korelasi antara variabel X dan variabel Y bertanda positif, hal tersebut dengan memperhatikan besarnya r_{xy} yang diperoleh yaitu sebesar 0,723. Ini berarti terdapat korelasi positif hubungan penggunaan smartphone dengan hasil belajar murid SD Negeri 28 Malaka Kabupaten Soppeng.

Interpretasi Data

Untuk memberikan interpretasi terhadap r_{xy} dapat ditempuh dengan dua macam cara, yaitu:

a. Memberi interpretasi sederhana

Apabila hasil tersebut diinterpretasikan secara kasar atau sederhana dengan mencocokkan hasil perhitungan dengan angka korelasi product moment.

Ternyata besarnya r_{xy} (0,723) yang besarnya berkisar antara 0,723– 100 berarti korelasi positif antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi kuat atau tinggi.

b. Memberikan interpretasi terhadap r_{xy} dengan jalan berkonsultasi pada nilai “r” product moment dengan jalan:

Dikemukakan kembali hipotesis penelitian, yaitu:

a) Hipotesis nol, disingkat (H_0)

H_0 : Tidak terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan smartphone dengan hasil belajar murid.

b) Hipotesis kerja atau disebut dengan Hipotesis alternatif (H_a) H_a :

Terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan smartphone dengan hasil belajar.

Menguji kebenaran dari hipotesis yang telah dirumuskan dengan jalan membandingkan “r” product moment dengan yang tercantum tabel pada signifikan

5% dan 1% namun terlebih dahulu mencari derajat bebasnya (db) atau dregrees of freedom (df) dengan menggunakan rumus:

$$db = N - k$$

Keterangan:

db : Derajat bebas

N : Jumlah total pengamatan dalam sampel

k : Banyaknya variabel yang dikorelasikan

$$db = N - k$$

$$= 50 - 2$$

$$= 48$$

Dengan memeriksa tabel nilai “r” product moment df 48 pada taraf signifikan 5% sebesar 0,297, sedangkan pada taraf signifikan 1% diperoleh nilai “r” tabel sebesar 0,384. Ternyata rxy (yang besarnya = 0,723) adalah jauh lebih besar daripada “r” tabel (yang besarnya 0,297 dan 0,384). Karena rxy lebih besar dari “r” tabel, dengan demikian hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak. Karena terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan smartphone dengan hasil belajar

Hal tersebut artinya bahwa semakin banyak murid yang memiliki smartphone maka semakin berdampak positif terhadap hasil belajar murid *SDN 28 Malaka Kabupaten Soppeng*.

Pembahasan dan Hasil Penelitian

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan smartphonet terhadap hasil belajar murid. Untuk mengetahui pembahasan lebih jelasnya dapat ditinjau dari beberapa fase pembahasan, yaitu sebagai berikut:

Pada bagian proses pelaksanaan penelitian akan membahas mengenai keadaan kelas sampel yang akan diteliti yaitu kelas IV dan V dengan menggunakan angket berdasarkan indikator penggunaan smartphone berjumlah 30 butir pertanyaan ataupun pernyataan. Tujuan dari penggunaan angket berdasarkan indikator penggunaan smartphone sebagai salah satu strategi untuk mengetahui hasil belajar murid terhadap semua mata pelajaran. Proses pelaksanaan penelitian ini dilakukan terhadap SD Negeri 28 Malaka selama 7 hari. Pada awal pelaksanaan penelitian, peneliti memulai pembelajaran dengan membaca do'a dan mendata kehadiran murid. Selain itu, diawal pertemuan peneliti memberikan informasi mengenai tujuan dari pelaksanaan pembelajaran sebelum membagikan angket dan menyampaikan bahwa selama proses pengisian angket, murid diharapkan mampu menyelesaikan pengisian angket dengan benar yaitu murid memilih satu option saja dari empat option yang telah disediakan oleh peniliti dalam angket serta menyampaikan bahwa hasil dari angket berindikator penggunaan smartphone merupakan nilai yang akan dilaporkan kepada guru wali kelas. Selanjutnya, peneliti berperan sebagai guru dan mengajar menggunakan angket, dalam proses pembelajaran murid diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan mengenai pernyataan-pernyataan yang kurang dimengerti. Hal ini akan

membantu murid dalam pengisian angket agar lebih mandiri atau tidak bekerja sama antar teman sebangku, objektif dan memberikan hasil sesuai yang diharapkan oleh peneliti. Di akhir pembelajaran, peneliti menyampaikan kepada murid bahwa sebelum memberikan hasil angket kepada guru wali kelas sebagai salah satu faktor penunjang hasil belajar murid, peneliti terlebih dahulu mengolah dan menghitung hasil rerata dari angket.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa ada hubungan penggunaan *smartphone* dengan hasil belajar murid dengan menggunakan rumus korelasi product moment. Angka r_{xy} lebih besar daripada r tabel pada signifikan 5% ($0,723 > 0,297$) maupun pada taraf signifikan 1 % ($0,723 > 0,384$). Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak karena terdapat hubungan positif yang signifikan antara *penggunaan smartphone* dengan hasil belajar murid SD Negeri 28 Malaka”, dengan kategori sangat kuat terhadap hasil belajar murid.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka penulis penulis mengajukan saran sebagai berikut:

1. Kepada murid agar lebih meningkatkan atau mempertahankan dalam menggunakan *smartphone* serta lebih banyak menggunakannya dalam hal pembelajaran.
2. Kepada para guru agar lebih memperhatikan para murid yang membawa *smartphone* dalam lingkungan sekolah terlebih lagi dalam kelas jangan sampai murid lebih memperhatikan *smartphon*nya saat pelajaran

berlangsung yang dapat dipastikan mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar di dalam kelas.

3. Kepada orang tua agar selalu memperhatikan dan mengontrol anaknya dalam menggunakan smartphone agar mereka menggunakan alat komunikasi tersebut ke hal-hal yang positif atau yang dapat menunjang proses pembelajarannya.

Lampiran 3

SEKOLAH DASAR NEGERI 28 MALAKA DAFTAR NILAI HASIL BELAJAR

NO	NAMA SISWA	NISN	L/P	MATA PELAJARAN									JUMLAH	RATA-RATA
				AGAMA	PKn	B.INDO	MTK	IPA	IPS	SBK	PENJAS	MULOK		
1	Andi Nurul Hasratul Jannah	0072918829	P	7	8	7,5	7,5	7,5	8	8	7	8	68,5	7,6
2	A'Sifa Salsabila	0076344025	P	8	8	8	7,5	8	8	8	8	7,5	71	7,9
3	Andi Nurnabila Umama	0063673184	P	7	7,5	7,5	7,5	8,5	8	7,5	7,5	8,5	69,5	7,7
4	Anugra Ramadhan	0068508772	L	7	8,5	7,5	8,5	8	8,5	8	8	8	72	8,0
5	Aril Saputra	0064195769	L	7	7,5	7,5	8	8	8	8	7	8	69	7,7
6	Faiz saputra	0064195769	L	9	9,5	9	9	9	9	8,5	7	8,5	78,5	8,7
7	Ferdi Risqullah	0068557989	L	9	9	9	8,5	9	8,5	9	8	8,5	78,5	8,7
8	Hasnani	0073939041	P	8	8,5	9	9,5	8,5	8,5	8,5	7,5	8,5	76,5	8,5
9	Hedir Abadi	0053667273	L	8	8	8	7,5	8	8	8	8	7,5	71	7,9
10	Indriansyah	0075219199	L	7	8	7,5	7,5	7,5	8	8	7	8	68,5	7,6
11	Inri ramadinah	0075518134	P	8	8	8	7,5	8	8	8	8	7,5	71	7,9
12	Ira Nugrah	0068330842	P	7	7,5	7,5	7,5	8,5	8	7,5	7,5	8,5	69,5	7,7
13	Janwar fatta Pratama	0071148661	L	7	8,5	7,5	8,5	8	8,5	8	8	8	72	8,0
14	M.Srysal	0044461559	L	7	7,5	7,5	8	8	8	8	7	8	69	7,7
15	Muhamad agus Febriadi	0074246488	L	9	9,5	9	9	9	9	8,5	7	8,5	78,5	8,7
16	Muh. Fadil Fauzan	0076161434	L	9	9	9	8,5	9	8,5	9	8	8,5	78,5	8,7
17	Muhammad Nizar Sya'roni	0078135307	L	8	8,5	9	9,5	8,5	8,5	8,5	7,5	8,5	76,5	8,5
18	Muhammad Zulkifli	0077958187	L	7	8	7,5	7,5	7,5	8	8	7	8	68,5	7,6
19	Nabila Syam	0065653905	P	8	8	8	7,5	8	8	8	8	7,5	71	7,9

20	Nur Asya	0073318237	P	7	8	7,5	7,5	7,5	8	7,5	8	8	69	7,7
21	Nur Fajrin Juliandi	0066604450	L	8	8	8,5	8	8	8	7,5	7	7,5	70,5	7,8
22	Nurul Fadillah	0063597294	P	8	8	7,5	8	8	8	7,5	8	8	71	7,9
23	Rahmad Prasetyo Adywiguna	0075454243	L	8	7,5	7,5	8	8,5	8,5	8	8	8	72	8,0
24	Riza Meistiani	0075866622	P	8	8	8	8,5	8	8,5	8	7	7,5	71,5	7,9
25	Sitti Aulia Anugra Sabur	0071086911	P	7	8	7,5	7,5	7,5	8	8	7	8	68,5	7,6
26	Syaeh Ahmad	0059824667	L	8	8	8	7,5	8	8	8	8	7,5	71	7,9
27	Wafiq Nur Ilah	007262006	L	7	7,5	7,5	7,5	8,5	8	7,5	7,5	8,5	69,5	7,7
28	Wahibah Zalsabilah	0065732822	P	7	8,5	7,5	8,5	8	8,5	8	8	8	72	8,0
29	Cinta Almairah	0074327595	P	7	7,5	7,5	8	8	8	8	7	8	69	7,7
30	M. Afdal	0075584837	L	9	9,5	9	9	9	9	8,5	7	8,5	78,5	8,7
31	Andi nurul Al Ikhsani	0075467009	P	9	9	9	8,5	9	8,5	9	8	8,5	78,5	8,7
32	Arwansya Ramadhan	0069005864	L	8	8,5	9	8,5	9	8,5	8,5	8	8,5	76,5	8,5
33	Andi Nurwa'ru Ramadhani	0059038404	P	7	8	7,5	7,5	7,5	8	7,5	8	8	69	7,7
34	Aulia Ridwan	0057040203	P	8	9	9	8,5	8,5	8,5	9,5	8	8,5	77,5	8,6
35	Desy Ita Salsabila	0067668770	P	9	9	9	8,5	9	8,5	9	8	8,5	78,5	8,7
36	Dwi Fauliah	0052852615	P	8	8,5	9	9,5	8,5	8,5	8,5	7,5	8,5	76,5	8,5
37	Ferdya Syaputra	0051890210	L	8	8	8	7,5	8	8	8	8	7,5	71	7,9
38	Fika Sila Mutia	0055710777	P	7	8	7,5	7,5	7,5	8	8	7	8	68,5	7,6
39	Fitra	0062190456	P	8	8	8	7,5	8	8	8	8	7,5	71	7,9
40	Gusri	0066372432	P	7	7,5	7,5	7,5	8,5	8	7,5	7,5	8,5	69,5	7,7
41	Muh Asrafi Nur	0062423402	L	8	8	8	8,5	8	8,5	8	7	7,5	71,5	7,9
42	Muh. Nurazhar	0064036347	L	8	9	9	8,5	8,5	8,5	9,5	8	8,5	77,5	8,6
43	Muhammad Raehan	0053040964	L	9	9	9	8,5	9	8,5	9	8	8,5	78,5	8,7
44	Muhaela Guernanisa	0067583110	P	8	8,5	9	9,5	8,5	8,5	8,5	7,5	8,5	76,5	8,5
45	Mutmainnah	0062190456	P	8	8	8	7,5	8	8	8	8	7,5	71	7,9
46	Nurlia Fatmasari	0052661923	P	8	7,5	7,5	8	8,5	8,5	8	8	8	72	8,0

47	Prayoga	0058887521	L	8	8	8	8,5	8	8,5	8	7	7,5	71,5	7,9
48	Sudarman	0047154665	L	7	8	7,5	7,5	7,5	8	8	7	8	68,5	7,6
49	Sudarmin	0048200724	L	8	8	8	7,5	8	8	8	8	7,5	71	7,9
50	Zahra Zahira	0064730124	P	7	7,5	7,5	7,5	8,5	8	7,5	7,5	8,5	69,5	7,7

Malaka , Mei 2017

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN 28 Malaka

Kasmawati, S.Pd.
NIP. 19730225 199501 2 001

INSTRUMEN PENELITIAN

Angket untuk Siswa

I. Petunjuk Pengisian Angket

Bacalah baik-baik pertanyaan dibawah ini dan pilihlah salah satu jawaban yang anda anggap tepat dan sesuai dengan pendapat anda dengan memberi tanda silang (X).

Keterangan jawaban

II. Pertanyaan

1. Apakah kamu mempunyai smartphonee dan sering menggunakannya ?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
2. Apakah kamu kadang bertanya kepada orang tua tentang pelajaran dalam penggunaan smartphome ?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
3. Apakah kamu membawa smartphonee saat pergi ke sekolah ?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
4. Apakah kamu memiliki game di smartphome, kamu dan sering memainkannya?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
5. Apakah kamu menggunakan sartphome untuk bertanya kepada guru kelasmu ?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadasng-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah

6. Apakah kamu sering menggunakan smartphonemu saat pelajaran berlangsung?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Kadang-kadang
 - e. Tidak pernah
7. Apakah kamu menghubungi gurumu lewat smartphone untuk bertanya tentang PR mu?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
8. Apakah kamu kadang menggunakan kalkulator dalam smartphone untuk mengerjakan soal matematika ?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
9. Apakah kamu menggunakan smartphonemu untuk menelpon orang tua ketika hendak dijemput dari sekolah ?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
10. Apakah kamu sering mendengarkan MP3 dalam smartphonemu di kelas ?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
11. Apakah kamu menggunakan smartphonemu untuk berfoto?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
12. Apakah kamu pernah membantu teman dalam mengerjakan soal menggunakan smarphonemu ?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah

13. Apakah kamu sering menggunakan smartphonemu saat ulangan ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Kadang-kadang
 - e. Tidak pernah
14. Apakah kamu memiliki game dalam smartphonemu?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
15. Apakah kamu sering bermain game bareng dengan teman mu?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
16. Apakah kamu sering bermain game di dalam kelas ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
17. Apakah kamu memainkan game saat pelajaran di dalam kelas berlangsung ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
18. Apakah kamu menyimpan smartphone di dekatmu ketika hendak tidur ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
19. Apakah kamu membuka google, you tube, BBM, fb, twitter, melalui handphone mu saat pelajaran berlangsung ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah

20. Apakah kamu memainkan smartphome saat belajar di dalam kelas ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
21. Apakah kamu sering membawa semartphonemu ketika pergi bermain ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
22. Apakah kamu sering makan sambil bermain smartphome ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
23. Apakah guru atau pihak sekolah memberi nasehat tentang dampak negatif memiliki smartphome ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
24. Apakah kamu malas belajar akibat keasyikan bermain game dalam smartphonemu ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadasng
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
25. Apakah kamu lupa mengerjakan PR akibat memiankan aplikasi dalam smartphonemu ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
26. Apakah kamu memakai handphome pada saat ulangan harian ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah

27. Apakah kamu belajar kelompok dirumah dan bermain game dalam smartphonemu sambil menyelesaikan tugas kelompokmu ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
28. Apakah di handphone kamu terdapat banyak macam macam permainan game?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
29. Apakah kamu sering bermain game di hp kamu saat makan ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah
30. Apakah orang tua kamu sering melarang kamu bermain smartphone secara berlebihan ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. pernah
 - e. Tidak pernah

HALAMAN DEPAN SDN 28 MALAKA



PEMBAGIAN ANGKET



RIWAYAT HIDUP



SELFIE, lahir di Cirowali, 01Juli 1994. Anak pertama dari 4 bersaudara. Buah hati dari pasangan Sukardi dan Nuryakin. Mulai menapaki dunia pendidikan formal pada tahun 2001 di SD Negeri 225 Cirowali dan tamat pada tahun 2006. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan sekolah di SMP Negeri 2 Watansoppeng, kemudian kembali melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 3 Watansoppeng. Pada tahun 2013 penulis melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi dan terdaftar di Universitas Muhammadiyah Makassar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD) dengan Program Studi Guru Sekolah Dasar Program Strata Satu (S1).