

**PENGARUH *SMARTPHONE* DALAM MENINGKATKAN
ASPEK KOGNITIF SISWA DI SMA NEGERI 1 BENTENG**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk M pada Jurusan Pendidikan
Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar*

Oleh

DIAN NOVITA SARI

NIM.10538317015

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2019**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Dian Novita Sari, 10538317015** diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 165 Tahun 1441 H/2019 M, Sebagai salah satu syarat guna memperoleh Gelar **Sarjana Pendidikan** pada Prodi Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Yudisium pada hari Ahad, 29 September 2019

28 Muharram 1441 H
Makassar, -----
28 September 2019 M

PANITIA UJIAN

Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM

Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Ed., Ph.D.

Sekretaris : Dr. Bahardillah, M.Pd.

Penguji

1. Dr. H. Nursalam, M.Pd.
2. Dr. Munirah, M.Pd.
3. Dra. Hj. St. Fauziah Tola, M.St.
4. Dr. Hj. Rulfiaty, M.M.

Mengetahui

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar


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

Ketua Program Studi
Pendidikan Sosiologi


Drs. H. Nurdin, M.Pd.
NBM: 575 474

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Smartphone Dalam Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa
Di SMA Negeri 1 Selayar

Nama : Dian Novita Sari

NIM : 10538317015

Prodi : Pendidikan Sosiologi

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diteliti dan diperiksa ulang, skripsi ini telah memenuhi syarat untuk dipertanggungjawabkan di depan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

28 Muharram 1441 H

Makassar,

28 September 2019 M

Disahkan oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. H. Nursalam, M.Si.

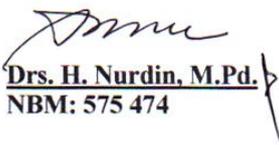

Dr. Muhammad Akhir, M.Pd.

Mengetahui

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar

Ketua Program Studi
Pendidikan Sosiologi


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


Drs. H. Nurdin, M.Pd.
NBM: 575 474



SURAT PERNYATAAN

Nama : **DIAN NOVITA SARI**
NIM : 10538 3170 15
Jurusan : Pendidikan Sosiologi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengaruh *Smartphone* dalam Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa di SMA Negeri 1 Benteng**

Skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah asli hasil karya sendiri, bukan hasil jiplakan atau dibuatkan oleh orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, September 2019

Yang Membuat Pernyataan

DIAN NOVITA SARI

10538 3170 15



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **DIAN NOVITA SARI**
NIM : 10538 3170 15
Jurusan : Pendidikan Sosiologi
Judul Skripsi : **Pengaruh *Smartphone* dalam Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa di SMA Negeri 1 Benteng**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya yang menyusunnya sendiri (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini yang selalu melakukan konsultasi dengan pembimbingan yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi saya.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti butir 1, 2 dan 3 maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang ada.

Makassar, September 2019

Yang Membuat Pernyataan

DIAN NOVITA SARI

10538 3170 15

“MOTTO HIDUP”

“Tetaplah menjadi orang baik meskipun kau tak diperlakukan baik oleh orang karena

Allah tidak tidur,dan tak akan melupakan kebaikan yang kau beri”

“Barangsiapa yang mengerjakan kebaikan seberat dzarrah pun, niscaya dia akan menerima balasannya...”

(Q.S. Az-Zalzalah:7-8)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil’alamin, atas Ridho dan Rahmat Allah SWT, skripsi ini dapat diselesaikan. Sebuah Karya Ilmiah sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar
2. Bapak dan Ibuku tercinta Patta Sabang dan Bau, beserta segenap keluarga yang selalu memberikan do’a dan dukungannya
3. Adikku tersayang, Herlang, Erika dan Amanda yang selalu memberikan support serta motivasinya.
4. Teristimewa kepada Febby Adrian yang selalu memberikan support, motivasi, kesabaran, perhatian, serta do’a dan dukungannya kepada penulis.
5. Untuk sahabat-sahabat seperjuangan saya di pendidikan sosiologi 15 tanpa terkecuali terima kasih atas do’a dan motivasi yang diberikan kepada penulis.

ABSTRAK

Dian Novita Sari, Tahun 2019. Pengaruh *Smartphone* dalam Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa di SMA Negeri 1 Selayar Skripsi program studi Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh pembimbing Nursalam dan pembimbing 2 Muhammad Akhir.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh diretapkannya penggunaan *smartphone* dalam proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Selayar. sehingga peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana pengaruh *smartphone* dalam meningkatkan aspek kognitif siswa d SMA Negeri 1 Selayar.

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini terdiri dari sumber data yaitu sumber data primer (data yang diperoleh langsung dari sumber asli), dan data sekunder (sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui perantara), sedangkan untuk pengumpulan data yaitu dengan cara pemberian tes yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada saat pretest dan posttest. Langkah terakhir dalam metode penelitian adalah analisis data.

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* menyebabkan nilai rata-rata siswa meningkat dimana sebelum menggunakan *smartphone* dalam proses pembelajaran nilainya yaitu 59,48 sedangkan setelah menggunakan *smartphone* nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 78,31. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* memiliki pengaruh dalam meningkatkan aspek kognitif siswa di SMA Negeri 1 Selayar hal ini dikarenakan jumlah $t_{hitung} > t_{table}$ atau $t_{9,154} > t_{1,701}$.

Kata Kunci : Pengaruh *Smartphone*, Aspek Kognitif.

ABSTRACT

Dian Novita Sari, 2019. The Influence of Smartphones in Improving Students' Cognitive Aspects in SMA Negeri 1 Selayar Thesis of the Sociology study program at the Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University, Makassar. Supervised by Nursalam supervisor and mentor 2 Muhammad Akhir.

This research is motivated by the adoption of the use of smartphones in the learning process at SMA Negeri 1 Selayar. so that researchers are interested to know how the influence of smartphones in improving the cognitive aspects of students in SMA Negeri 1 Selayar.

The research method used by researchers is quantitative research. This research consists of data sources, namely primary data sources (data obtained directly from original sources), and secondary data (research data sources obtained by researchers indirectly through intermediaries), while for data collection by providing two tests times, namely during the pretest and posttest. The final step in the research method is data analysis.

From the results of this study indicate that the use of smartphones causes the average value of students to increase where before using a smartphone in the learning process the value is 59.48 while after using a smartphone the average value of students increases to 78.31. So it can be concluded that the use of smartphones has an influence in improving the cognitive aspects of students in Selayar 1 High School this is because the number of $t_{arithmetik} > t_{table}$ or $t_{9,154} > t_{1,70}$.

Keywords: Smartphone Effect, Cognitive Aspects.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah yang tiada henti diberikan kepada Hamba-Nya. Shalawat dan salam tak lupa penulis kirimkan kepada Rasulullah Muhammad SAW beserta para keluarga, sahabat dan para pengikutnya . Merupakan nikmat yang tiada ternilai manakala penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh *Smartphone* dalam Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa di SMA Negeri 1 Selayar.

Skripsi yang penulis buat ini bertujuan untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Teristimewa dan terutama penulis sampaikan ucapan terima kasih kepada kedua orang tua penulis bapak Patta Sabang dan ibu Bau yang senantiasa memberi harapan, semangat, perhatian, kasih sayang dan doa tulus tanpa pamrih. Dan saudara-saudaraku tercinta yang senantiasa mendukung dan memberikan semangat hingga akhir studi ini. Dan seluruh keluarga besar atas segala pengorbanan, dukungan dan doa restu yang telah diberikan demi keberhasilan penulis dalam menuntut ilmu. Semoga apa yang telah mereka berikan kepada penulis menjadi ibadah dan cahaya penerang kehidupan di dunia dan di akhirat.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Begitu pula penghargaan

yang setinggi-tingginya dan terima kasih banyak disampaikan dengan hormat kepada:

1. Bapak Dr. H. Abd Rahman Rahim, S.E., MM., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Bapak Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Bapak Drs. H. Nurdin, M.Pd, selaku Ketua Progam Studi Sosiologi Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Bapak Dr. H. Nursalam, M.Si, selaku Pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktunya membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga Skripsi selesai dengan baik.
5. Bapak Dr. Muhammad Akhir, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah berkenan membantu selama dalam penyusunan skripsi hingga ujian skripsi.
6. Bapak/Ibu dan asisten Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang tak kenal lelah banyak menuangkan ilmunya kepada penulis selama mengikuti kuliah.
7. Segenap Staf dan Karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
8. Rekan-rekan mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Sosiologi Angkatan 2015 yang selalu belajar bersama yang tidak sedikit bantuannya dan dorongan dalam aktivitas studi penulis.

9. Terima Kasih teruntuk semua kerabat yang tidak biasa saya tulis satu persatu yang telah memberikan semangat, kesabaran, motivasi, dan dukungannya sehingga penulis dapat merampungkan penulisan skripsi ini.

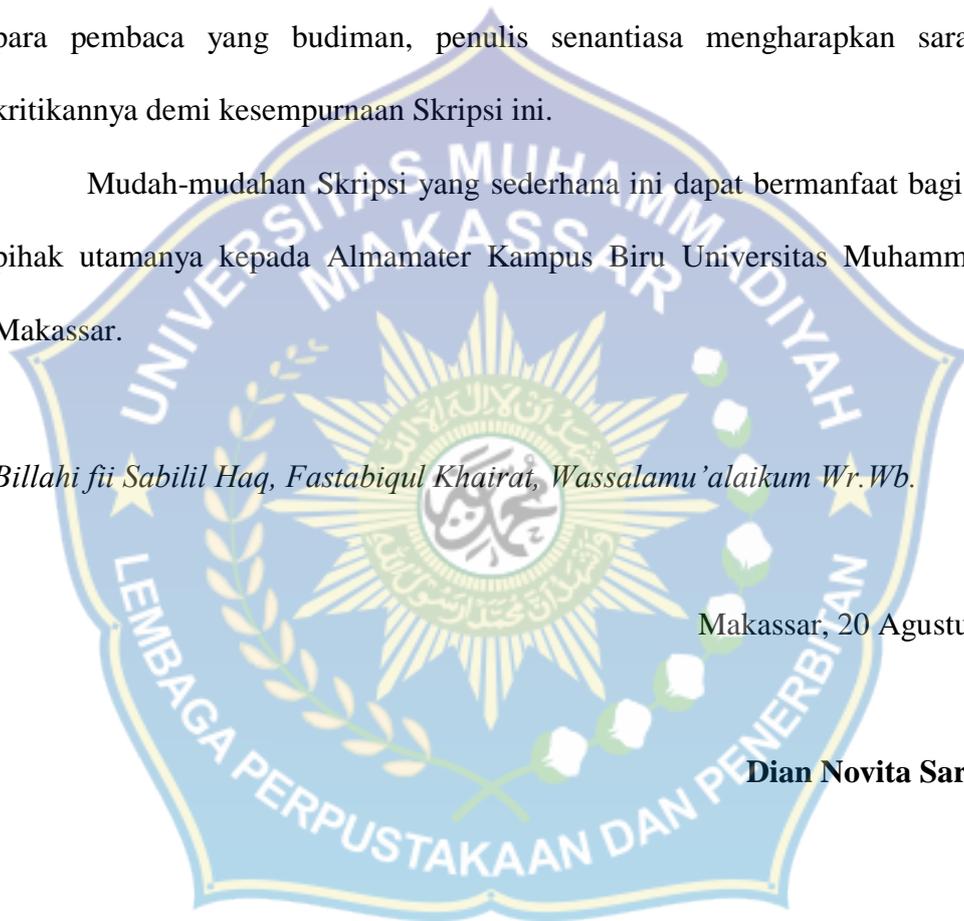
Akhirnya, sungguh penulis sangat menyadari bahwa Skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan oleh karena itu, kepada semua pihak utamanya para pembaca yang budiman, penulis senantiasa mengharapkan saran dan kritiknya demi kesempurnaan Skripsi ini.

Mudah-mudahan Skripsi yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi semua pihak utamanya kepada Almamater Kampus Biru Universitas Muhammadiyah Makassar.

Billahi fii Sabilil Haq, Fastabiqul Khairat, Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Makassar, 20 Agustus 2019

Dian Novita Sari



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK BAHASA INDONESIA	vii
ABSTRAK BAHASA INGGRIS	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Penelitian.....	3
E. Defenisi Operasional	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Konsep	5

B. Relevansi Teori	22
C. Kerangka Fikir.....	28
D. Penelitian Yang Terdahulu.....	29

BAB III METEDOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	34
B. Lokasi Penelitian.....	34
C. Informan Penelitian.....	34
D. Jenis dan Sumber Data.....	35
E. Fokus Penelitian.....	36
F. Instrument Penelitian	36
G. Teknik Pengumpulan Data.....	37
H. Analisis Data.....	37
I. Teknik Keabsahan Data	41
J. Etika Penelitian	42

BAB IV GAMBARAN HISTORIS LOKASI PENELITIAN

A. Sejarah Lokasi Penelitian	43
B. Letak Geografis	43
C. Keadaan Sosial	44
D. Keadaan Pendidikan	44

BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	46
1. Deskripsi Hasil Pretest	46
2. Deskripsi Hasil Posttest	50
3. Analisis Statistik Inferensia	54
B. Pembahasan.....	58
1. Deskripsi Hasil Pretest.....	59
2. Deskripsi Hasil Posttest	60
3. Analisis Statistik Inferensial.....	61

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	62
B. Saran.....	63

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
Tabel 3.1	Kriteria Ketuntasan Minimal	34
Tabel 5.1	Perhitungan Untuk Menentukan Mean (Rata-Rata) Nilai Pretest	45
Tabel 5.2	Tingkat Penguasaan Materi Pretest	46
Tabel 5.3	Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Sosiologi	47
Tabel 5.4	Perhitungan Untuk Menentukan Mean (Rata-Rata) Nilai Posttest	48
Tabel 5.5	Tingkat Penguasaan Materi Posttest	50
Tabel 5.6	Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Sosiologi	51
Tabel 5.7	Deskripsi Hasil Statistik Inferensial	52

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
Gambar 2.1.	Kerangka Pikir	27



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan zaman di bidang ilmu teknologi pada abad ke 21 ini semakin berkembang pesat. Berbagai macam penemuan dengan tujuan mempermudah ruang gerak dan ruang lingkup manusia diciptakan satu persatu setiap tahunnya. Ini membuktikan bahwa daya pikir masyarakat dan juga pola perilaku manusia semakin maju dan berkembang dengan pesat. Peningkatan penemuan menjadi lebih canggih ini tentu memang tidak lepas dari para penemu-penemu sebelumnya. Sebagai contoh yang sangat banyak berkembang pesat pada saat ini adalah penyempurnaan penemuan pesawat telepon oleh Alexsander Graham Bell.

Penemuan telepon menjadi sangat menakjubkan pada saat itu, bagaiman tidak, seseorang dapat terhubung dengan orang lain tanpa harus saling berinteraksi bertatap muk satu sama lain. Penyempurnaan telepon ini semakin menjadi-jadi di abad yang sekarang serba modern ini. Dimulai dari munculnya telepon koin, telepon genggam (HP), hingga saat sekarang ini orang-orang lebih akrab mengenalnya dengan istilah *smartphone* atau *gadget*.

Perlu diketahui perkembangan *gadget* atau *smartphone* dari masa kemasa dimulai dari perangkat yang bernama HP (*Handphone*). Hampir setiap indivi dimulai dari anak-anak hingga orang tua kini memiliki *handphone* atau *smartphone*. Tentu saja hal ini bukan hanya terjadi tanpa alasan karena daya konsumsi dan kebutuhan masyarakat saat ini sudah sangat jauh berbeda

dibandingkan beberapa dekadeke belakang. Kini kebutuhan akan komunikasi dan informasi menjadi hal yang paling penting bagi semua kalangan masyarakat, di tambah dengan mudahnya mengakses berbagai macam fitur yang ditawarkan dari penyedia jasa layanan dari produsen *smartphone* itu sendiri dan berbagai provider pendukung.

Smartphone memiliki fitur menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat anak-anak cepat akrab dengannya. Banyak manfaat positif yang diperoleh dari penggunaan *smartphonr* yang dikemukakan oleh psikolog Hadiwidjodjo, Psi (2014) yaitu : “Mempermudah Komunikasi.

Smartphone merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi. Membangun kreatifitas anak (*smartphone* memberikan beragam informasi yang juga bisa mendorong anak menjadi lebih kreatif). Anak akan lebih mudah dalam mencari segala informasi dan berita yang dibutuhkan olehnya, terutama dalam hal belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji apakah dengan digunakannya *smartphone* dapat meningkatkan aspek kognitif siswa karena di tempat peneliti akan meneliti penerapanpenggunaan *smartphone* baru saja diterapkan sehingga peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana pengaruh *smartphone* dalam meningkatkan aspek kognitif siswa di SMA Negeri 1 Selayar.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana Pengaruh *Smartphone* dalam Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa di SMA Negeri 1 Selayar ?

C. Tujuan Penelitian

Untuk Mengetahui Bagaimana Pengaruh *Smartphone* dalam Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa di SMA Negeri 1 Selayar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penulisan skripsi ini diharapkan bisa memberikan sumbangan berupa pengetahuan kepada para pembaca serta dapat menambah wawasan pembaca tentang bagaimana pengaruh *smartphone* meningkatkan aspek kognitif siswa.

2. Manfaat Praktis

Dengan adanya penulisan skripsi ini diharapkan bisa menjadi sumber atau bahan bacaan bagi masyarakat pada umumnya dan khususnya bagi pelajar.

E. Bahasa Operasional

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu(orang atau benda) yang iku tmembentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.
2. *Smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer.

3. Aspek Kognitif adalah aspek yang berorientasi pada kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Konsep

1. Konsep *Smartphone*

a) Pengertian *Smartphone*

Smartphone adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti *smartphone*. Bagi beberapa orang, *smartphone* merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, *smartphone* 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).

Dengan kata lain, *smartphone* merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon. Pertumbuhan permintaan akan alat canggih yang mudah dibawa ke mana-mana membuat kemajuan besar dalam pemroses, pengingatan, layar dan sistem operasi yang di luar dari jalur telepon genggam sejak beberapa tahun ini. Belum ada kesepakatan dalam industri ini mengenai apa yang membuat telepon menjadi “pintar”, dan pengertian dari *smartphone* itu pun berubah mengikuti waktu.

Menurut David Wood, Wakil Presiden Eksekutif PT Symbian OS, "Smartphone dapat dibedakan dengan telepon genggam biasa dengan dua cara fundamental, yakni bagaimana mereka dibuat dan apa yang mereka bisa lakukan." Pengertian lainnya memberikan penekanan perbedaan dari dua faktor ini. Kebanyakan alat yang dikategorikan sebagai *smartphone* menggunakan sistem operasi yang berbeda. Dalam hal fitur, kebanyakan *smartphone* mendukung sepenuhnya fasilitas surel dengan fungsi pengatur personal yang lengkap. Fungsi lainnya dapat menyertakan miniature papan ketik *QWERTY*, layar sentuh atau Dpad, kamera, pengaturan daftar nama, penghitung kecepatan, navigasi piranti lunak dan keras, kemampuan membaca dokumen bisnis, pemutar musik, penjelajah foto dan melihat klip video, penjelajah internet, atau hanya sekedar akses aman untuk membuka surel perusahaan, seperti yang ditawarkan oleh *BlackBerry*.

b) Manfaat *smartphone*

Beberapa manfaat *smartphone* diantaranya :

1. Komunikasi Antar Manusia

Smartphone merupakan pengembangan terbaru dari teknologi telepon nirkabel. Seperti ponsel pada umumnya, *smartphone* dibekali teknologi yang bisa Kamu gunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dengan ponsel teknologi nirkabel terdahulu, kita bisa memanfaatkan fitur sms atau teleponnya untuk berkomunikasi. Lain lagi dengan *smartphone*, tak hanya bisa menggunakan sms atau menelepon orang lain. Kamu juga bisa menggunakan fitur chatting pada beberapa

aplikasi atau sosial media. Apalagi jaringan internet yang mendukungnya, Kamu bisa lebih mudah, cepat, dan hemat untuk saling berinteraksi dengan orang lain menggunakan *smartphone*.

2. Mencari Ilmu atau Informasi

Manfaat memiliki *smartphone* lainnya adalah dapat menjembatani Kamu untuk mencari informasi/ilmu lebih mudah dan cepat. Teknologi internet dan aplikasi yang ada di *smartphone* membuat Kamu akan jauh lebih nyaman untuk menemukan berbagai macam informasi maupun ilmu dibandingkan dengan *handphone* nirkabel yang dulu. Koneksi internet di Indonesia pun semakin lama semakin cepat karena perkembangan teknologinya yang berlangsung terus menerus dari 3G sampai saat ini Indonesia sudah punya koneksi internet 4G. Apalagi ditambah dengan web-browser dan aplikasi yang mendukung koneksi internet cepat, menjadikan berselancar Kamu di dunia maya semakin lancar.

3. Aplikasi

Seperti yang sudah banyak diperbincangkan di atas, banyak manfaat *smartphone* datang dari berbagai aplikasi yang bisa dipilih oleh para penggunanya. Ada aplikasi yang harus menggunakan internet dalam penggunaannya, tetapi ada juga aplikasi yang bisa digunakan tanpa menggunakan internet. Jika *smartphone* Kamu semakin canggih, maka semakin banyak pula aplikasi yang dapat dijalankan. Terdapat banyak sekali aplikasi yang tersedia gratis maupun berbayar yang memiliki

fungsi berbeda-beda, mulai dari aplikasi bisnis, kesehatan, otomotif, informasi dan berita, hampir semua aspek tersedia aplikasinya. Hal ini sangat memudahkan Kamu untuk mendapatkan informasi penting setiap harinya.

4. Hiburan

Hiburan merupakan hal yang sangat bisa Kamu temukan ketika menggunakan *smartphone*. Bagaimana tidak? Banyak sekali aplikasi-aplikasi yang ada di *smartphone* bisa menjadi media hiburan bagi Kamu. Kamu tinggal pilih saja apa kategori hiburan yang Kamu inginkan atau butuhkan, misalnya saja permainan. Ada banyak sekali permainan yang bisa Kamu pilih di *smartphone*. Kamu bisa memilih sesuai kategori permainan yang Kamu suka, semuanya lengkap menyajikan permainan-permainan menarik. Hiburan tersebut bisa Kamu nikmati dengan mengunduh secara gratis ataupun berbayar.

5. Penyimpanan Data

Penyimpanan data, baik itu external maupun internal pada *smartphone* dapat Kamu manfaatkan untuk menyimpan berbagai macam file. Tentu semakin canggih suatu *smartphone*, maka semakin besar pula kapasitas penyimpanan datanya. Pasti kalian ingin setiap momen diabadikan dalam bentuk foto, maka penyimpanan data ini akan sangat berguna. Takut hilang karena HP kamu rusak? Kamu bisa memakai cloud storage seperti google drive maupun dropbox sehingga meskipun HP Kamu rusak data Kamu akan selalu tersimpan di cloud storage

dikarenakan tersimpan secara online menggunakan server penyedia cloud storage.

6. Petunjuk Arah

Satu lagi manfaat memiliki smartphone adalah fasilitas GPSnya. Kamu yang mungkin akan bepergian dan bingung dengan arah mata angin, atau arah lokasi yang hendak Kamu tuju, bisa memanfaatkan fasilitas GPS yang ada di smartphone. Manfaat dari fasilitas GPS yang ada di smartphone cukup dibutuhkan banyak orang saat ini. Kegiatan dan aktivitas yang menuntut orang berpindah-pindah lokasi membuat fasilitas GPS semakin banyak digunakan. Apalagi bagi seorang pendatang di kota baru, GPS sangat penting untuk membantu Kamu mengarahkan ke tempat-tempat tertentu.

c) Dampak Penggunaan Smartphone Bagi Siswa

Dampak Positif

1. Mempermudah komunikasi. Misalnya saja ketika orang tua atau pihak keluarga akan menjemput anak ketika pulang sekolah/selesai melakukan kegiatan di luar rumah.
2. Menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi. Karena bagaimanapun teknologi ini hari ini sudah merambah hingga ke pelosok-pelosok desa.
3. Memperluas jaringan persahabatan.
4. **Penyebarnya informasi.** Dengan bantuan internet, informasi yang diperoleh akan semakin mudah. Apabila Anda memiliki sedikit waktu untuk

mengetik suatu informasi, Anda dapat mengetiknya sekali saja di ponsel Anda kemudian membagikannya dengan orang-orang lain yang membutuhkannya dengan cara *copyv – paste* atau *broadcast*. Cara ini sangat mudah dan efektif apabila Anda memiliki sedikit waktu dengan banyaknya orang yang harus Anda hubungi saat itu juga.

5. Sarana penghibur saat waktu senggang. Ponsel yang beredar di pasaran sekarang ini merupakan ponsel yang dibekali dengan teknologi paling baru dan mutakhir. Sering kali Anda menggunakan ponsel Anda ketika merasa bosan dalam keheningan bus atau rumah Anda dengan menggunakannya untuk memutar radio maupun musik yang Anda simpan di sana. Apabila ponsel Anda dilengkapi dengan fitur internet, Anda dapat membuka media sosial maupun surat kabar online untuk mengetahui kabar terkini tentang lingkungan sekitar kita.

6. Penunjang kegiatan bisnis. Ponsel menjadi salah satu hal yang penting dalam kegiatan bisnis sekarang ini. Selain untuk menghubungi rekan kerja, ponsel pintar lengkap dengan segala fitur akses internet dan media sosial untuk memperluas promosi usaha Anda. Kinerja iklan-iklan di internet sekarang ini jauh lebih banyak dan bervariasi ketimbang iklan yang ada di televisi. Bahkan banyak perusahaan-perusahaan besar yang menggunakan cara unik untuk mengiklankan produk maupun jasa yang mereka tawarkan melalui video-video singkat di media sosial maupun *space* iklan yang telah disediakan.

7. Penolong untuk kesulitan bicara. Hal ini kerap kali terjadi jika Anda memiliki teman maupun melakukan kunjungan ke daerah maupun negara yang memiliki bahasa lain. Anda akan mengalami kesulitan dalam komunikasi secara langsung dengan mereka, dan akan memilih menulis apa yang ingin Anda katakan pada mereka. Apabila Anda memiliki ponsel dengan kelebihan fitur kamus online, Anda dapat menggunakannya untuk menerjemahkan sesuai dengan bahasa yang ingin Anda gunakan.

8. Paket Lengkap Sesuai Kebutuhan. Keberadaan ponsel pintar atau *smartphone* yang beredar di pasaran membuat Anda merasakan dampak positif penggunaan ponsel yang tidak Anda sadari. Anda tidak perlu lagi membeli kamera untuk mengabadikan momen-momen tak terduga, cukup menggunakan kamera yang ponsel Anda miliki maka mereka akan terabadikan ke dalam gambar maupun video. Apabila Anda adalah orang yang sulit bangun pagi dan susah mengingat agenda harian, Anda dapat menggunakan alarm dan *notes* dalam fitur ponsel lainnya.

9. Kemudahan Akses Informasi. Seiring menjamurnya industri telepon seluler, para pengembang akan berusaha untuk menciptakan teknologi yang canggih dan mutakhir di setiap ponsel keluarannya. *Smartphone* yang beredar saat ini benar-benar sangat mengerti kebutuhan masyarakat luas di setiap belahan dunia. Memberikan tambahan fitur internet, akan membuat pengguna ponsel

merasa nyaman dengan kebebasan akses informasi yang diberikan oleh dunia maya. Anda tidak perlu membeli berlangganan koran setiap pagi karena Anda bisa mengaksesnya kapan saja dan dimana saja ketika Anda membutuhkannya.

10. Penolong untuk kesulitan bicara. Hal ini kerap kali terjadi jika Anda memiliki teman maupun melakukan kunjungan ke daerah maupun negara yang memiliki bahasa lain. Anda akan mengalami kesulitan dalam komunikasi secara langsung dengan mereka, dan akan memilih menulis apa yang ingin Anda katakan pada mereka. Apabila Anda memiliki ponsel dengan kelebihan fitur kamus online, Anda dapat menggunakannya untuk menerjemahkan sesuai dengan bahasa yang ingin Anda gunakan.

Dampak Negatif

1. Mengganggu Perkembangan Anak. Dengan canggihnya fitur-fitur yang tersedia di hand phone (HP) seperti : kamera, permainan (games) akan mengganggu siswa dalam menerima pelajaran di sekolah. Tidak jarang mereka disibukkan dengan menerima panggilan, sms, miscall dari teman mereka bahkan dari keluarga mereka sendiri. Lebih parah lagi ada yang menggunakan HP untuk mencontek (curang) dalam ulangan/ujian. Bermain HP saat guru menjelaskan pelajaran dan sebagainya. Kalau hal tersebut dibiarkan, maka generasi yang kita harapkan akan menjadi budak teknologi.

2. Efek radiasi. Selain berbagai kontroversi di seputar dampak negatif penggunaannya, penggunaan HP juga berakibat buruk terhadap kesehatan, ada baiknya siswa lebih berhati-hati dan bijaksana dalam menggunakan atau memilih HP, khususnya bagi pelajar anak-anak. Jika memang tidak terlalu diperlukan, sebaiknya anak-anak jangan dulu diberi kesempatan menggunakan HP secara permanen.

3. Rawan terhadap tindak kejahatan. Ingat, pelajar merupakan salah satu target utama dari para penjahat. Apalagi HP merupakan perangkat yang mudah dijual, sehingga, anak-anak yang menenteng HP “high end” bisa-bisa dikuntit maling yang mengincar HPnya.

4. Sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku siswa. Jika tidak ada kontrol dari guru dan orang tua, HP bisa digunakan untuk menyebarkan gambar-gambar yang mengandung unsur pornografi.

5. Pemborosan. Dengan mempunyai HP, maka pengeluaran kita akan bertambah, apalagi kalau HP hanya digunakan untuk hal-hal yang tidak bermanfaat maka hanya akan menjadi pemborosan yang saja.

6. Menciptakan lingkungan pergaulan sosial yang tidak sehat. Ada keluarga yang tidak mampu, tetapi karena pergaulan dimana teman-temannya sudah dibelikan HP sehingga mereka merengek-rengok kepada orang tuanya padahal orang tuanya tidak mampu, atau bahkan menimbulkan gap antara gank HP keren dan gank HP jadul atau yang belum memiliki.

7. Membentuk sifat hedonisme pada anak. Ketika keluar gadget terbaru yang lebih canggih, mereka pun merengek-rengok meminta kepada orang tua, padahal mereka sebenarnya belum memahami benar manfaat setiap fitur-fitur baru secara menyeluruh.

8. Anak kita akan sulit diawasi, khususnya ketika masa-masa pubertas, disaat sudah muncul rasa ketertarikan dengan teman cowok/ceweknya, maka HP menjadi sarana ampuh bagi mereka untuk komunikasi, tetapi komunikasi yang tidak baik, hal ini akan mengganggu aktifitas yang seharusnya mereka lakukan, shalat, makan, belajar bahkan tidur karena mereka asyik sms-smsan dengan teman lawan jenisnya.

d) Fasilitas-Fasilitas yang ada pada *Smartphone*

Teks

Video

Audio

Gambar

Berikut ini merupakan penjelasan mengenai teks, video, audio, dan gambar :

1. Teks merupakan salah satu fasilitas dalam gadget, di mana dalam *smartphone* bisa untuk membuat teks. Teks selama ini diartikan sebagai wacana tertulis (Alwi, et. al, 2002:1159). Dalam kurikulum 2013 teks tidak diartikan sebagai bentuk bahasa tulis. Teks itu adalah ungkapan pikiran manusia yang lengkap yang di dalamnya ada situasi dan konteksnya (Mahsun, 2013). Teks dibentuk oleh

konteks situasi penggunaan bahasa yang di dalamnya ada register atau ragam bahasa yang melatarbelakangi lahirnya teks tersebut. Pengertiannya yang luas, „teks“ (text) adalah “setiap produk dari discourse”, yaitu tindak penggunaan dan pertukaran tanda dan bahasa. „Diskursus“ (discourse), dalam hal ini, dapat didefinisikan sebagai “setiap tindak penggunaan bahasa”.

Dengan demikian, dalam pengertiannya yang luas, teks adalah produk dari setiap tindak penggunaan bahasa. Dalam pengertian yang lebih sempit, teks adalah pesan-pesan tertulis, yaitu produk bahasa dalam bentuk tulisan (written text), seperti buku, novel, puisi, artikel, koran, majalah, catatan harian, prasasti, kitab suci. Dalam pengertiannya yang luas itulah, teks didefinisikan sebagai pesan-pesan baik yang menggunakan tanda verbal maupun visual (visual sign) yang menghasilkan teks verbal dan teks visual (visual text), seperti gambar iklan, televisi, komik, film, fashion, seni tari, teater, patung, arsitektur, tata kota. Seperti dalam proses pembelajaran di mana teks ini bisa berupa artikel yang ada di smartphone. Tidak hanya artikel saja, namun banyak berita terkini yang bisa didapat melalui gadget mereka masing-masing.

Cara belajar dengan fasilitas teks akan menjadikan siswa untuk membaca, mengamati, dan menulis jawaban atau hal penting lainnya yang ada dalam teks tersebut. Kegiatan membaca, mengamati dan menulis inilah yang merupakan aktivitas belajar.

Jadi, gadget mempunyai fasilitas teks yang bermanfaat dalam membantu proses pembelajaran siswa.

2. Video, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara”. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *videodivisum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran siswa. 31 Media ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar. Azhar Arsyad (2011 : 49) menyatakan bahwa, “video merupakan gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup”.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan

konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, meningkatkan atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Berdasarkan pengertian menurut beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa video merupakan salah satu jenis media audiovisual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersamaan dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, meningkatkan atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. 32 Manfaat media video menurut Andi Prastowo (2012 : 302), antara lain:

- a. Memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik,
- b. Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat,
- c. Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu,
- d. Memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu, dan
- e. Menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik. Berdasarkan penjelasan di atas, keberadaan media video sangat tidak diasingkan lagi di dalam kelas. Dengan video siswa dapat menyaksikan suatu peristiwa yang tidak bisa disaksikan secara langsung, berbahaya, maupun peristiwa lampau yang tidak bisa dibawa langsung ke dalam kelas. Siswa pun dapat memutar kembali video tersebut sesuai kebutuhan dan

keperluan mereka. Pembelajaran dengan media video menumbuhkan minat serta memotivasi siswa untuk selalu memperhatikan pelajaran. Dengan media video ini siswa bisa mendengarkan, memandang, memerhatikan atau mengamati sebuah video yang kemudian bisa menulis atau mencatat hal-hal penting yang terkandung dalam video tersebut, dan akan mudah diingat oleh siswa tentang apa yang telah dipelajari.

Dari kegiatan mendengarkan, memandang, memerhatikan atau mengamati tersebutlah merupakan aktivitas dalam belajar.

3. Audio merupakan suara atau bunyi yang dihasilkan oleh getaran suatu benda. Di mana dalam gadget ini bisa menghasilkan suatu suara atau bunyi. Menurut Sadiman (2005:49), “media audio adalah media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk lambang lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal”. Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (2003 :129), “media audio untuk pengajaran adalah bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar-mengajar”. Media audio mempunyai sifat yang khas, yaitu:

- (1) Hanya mengandalkan suara (indera pendengaran),
- (2) Personal,
- (3) Cenderung satu arah,

(4) Mampu menggugah imajinasi.

Kaitannya dengan audio sebagai media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media audio pembelajaran yaitu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau rangkaian pesan materi pembelajaran melalui suara-suara ataupun bunyi yang direkam menggunakan alat perekam suara, kemudian diperdengarkan kembali kepada peserta didik dengan menggunakan sebuah alat pemutarnya. Jadi cara belajar dengan menggunakan audio ini adalah dengan cara mendengarkan kemudian memerhatikan atau mengamati suatu pokok bahasan yang sedang didengarkan. Kegiatan mendengarkan, memerhatikan atau mengamati termasuk ke dalam aktivitas belajar.

4. Gambar yang merupakan salah satu fasilitas yang ada dalam gadget. Gambar adalah suatu metode yang digunakan seseorang untuk menyampaikan maksud gambar dalam proses komunikasi. Menurut Sudjana (2007: 68), “media gambar adalah media visual dalam bentuk grafis”. Media grafis didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambargambar. Sedangkan Azhar Arsyad (1995: 83), “media gambar adalah berbagai peristiwa atau kejadian, objek yang dituangkan dalam bentuk gambar-gambar, garis, kata-kata, simbol-simbol, maupun gambaran”.

Menurut Azhar Arsyad (2009: 2), disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan ketrampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang pengembangan media pembelajaran. Seperti dalam pembelajaran dapat ditampilkan berbagai gambar yang sesuai dengan materi yang telah dipelajari, jadi bermanfaat bagi siswa untuk memberikan suatu pengetahuan. Cara belajar dengan menggunakan fasilitas gambar yaitu dengan memandang, memerhatikan atau mengamati gambar yang telah disediakan, dan dengan aktivitas gambar juga akan memudahkan siswa dalam mengingat pembelajaran yang telah dipelajari. Kegiatan memandang, memerhatikan atau mengamati dan mengingat adalah termasuk ke dalam aktivitas belajar. Fitur-fitur umum yang ada pada *smartphone*, antara lain :

- a. Internet
- b. Kamera
- c. Video call
- d. Telepon
- e. Email
- f. Sms
- g. Wifi

h. Bluetooth

i. Games

j. Mp3

k. Browser (Tara Lioni, 2014)

2. Konsep Kognitif

a) Pengertian Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif.

b) Jenjang Ranah Kognitif

1. Pengetahuan/hafalan/ingatan (*knowledge*)
2. Pemahaman (*comprehension*)
3. Penerapan (*application*)
4. Analisis (*analysis*)
5. Sintesis (*syntesis*)
6. Penilaian/penghargaan/evaluasi (*evaluation*)

c) Tujuan Aspek Kognitif

Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan demikian aspek kognitif adalah subtaksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang paling tinggi yaitu evaluasi.

B. Relevansi Teori

1. Teori Jarum Hipodermik atau Teori Peluru (*Hypodermic Needle Theory or Magic Bullet Theory*)

Teori ini memandang media massa memiliki pengaruh yang kuat kepada khalayak media atau khalayak massa dan dapat secara sengaja mengubah atau mengontrol perilaku masyarakat. Dalam teori ini, khalayak digambarkan menjadi sasaran dari proses injeksi informasi yang ditembakkan oleh media massa dan khalayak tidak dapat menghindari atau menolak injeksi yang dilakukan oleh media massa.

2. Teori Interaksionalisme Simbolik Herbert Blummer

Interaksi simbolik merupakan hubungan yang berkesinambungan antara simbol dan interaksi. Artinya, ketika seseorang melakukan interaksi sudah pasti akan menggunakan simbol-simbol tertentu yang mendukung seseorang untuk

mengirimkan pesan yang ingin disampaikan pada orang lain. Simbol yang digunakan dalam melakukan interaksi merupakan representasi dari sebuah fenomena, dimana sebelumnya simbol tersebut sudah disepakati bersama dalam sebuah kelompok dan digunakan untuk mencapai sebuah kesamaan makna bersama. Ada dua macam simbol yang digunakan seseorang untuk menyampaikan pesan pada orang lain yaitu; simbol verbal dan non-verbal. Simbol verbal merupakan penggunaan kata-kata atau bahasa sebagai contoh 'telephon' itu mempresentasikan sebuah alat komunikasi. Sedangkan simbol non-verbal lebih menekankan pada bahasa tubuh atau bahasa isyarat contohnya 'orang yang menganggukan kepala, menggelengkan kepala' simbol-simbol tersebut merupakan representasi dari sebuah fenomena dimana sebelumnya simbol tersebut sudah disepakati bersama dalam sebuah kelompok dan digunakan untuk mencapai sebuah kesamaan makna bersama. Kemampuan individu menggunakan simbol-simbol sebagai sebuah respon dari fenomena yang terjadi kemudian difikirkan dalam setiap benak masing-masing maka hal tersebut akan menghasilkan makna. Pertukaran informasi atau pesan melalui interaksi dan penggunaan simbol-simbol yang telah disepakati akan menghasilkan kesamaan makna yang akan digunakan sebagai acuan dalam berkomunikasi.

Menurut Blumer sebelum memberikan makna atas sesuatu, terlebih dahulu seseorang melakukan serangkaian kegiatan olah mental seperti :memilih, memeriksa, mengelompokkan, membandingkan dan memprediksi makna dalam kaitannya dengan situasi, posisi, dan arah tindakannya. Dengan demikian, pemberian makna ini tidak didasarkan pada makna normatif, yang telah dibakukan sebelumnya, tetapi hasil dari proses olah mental yang terus-menerus disempurnakan seiring dengan fungsi instrumentalnya, yaitu sebagai pengarah dan pembentukan tindakan dan sikap aktor atas sesuatu tersebut.

Dalam interaksionisme simbolis, seseorang memberikan informasi hasil dari pemaknaan simbol dari perspektifnya kepada orang lain sehingga orang-orang penerima informasi tersebut akan memiliki perspektif lain dalam memaknai informasi yang disampaikan aktor pertama. Dengan kata lain aktor akan terlibat dalam proses saling mempengaruhi dalam sebuah tindakan sosial. Interaksi tersebut dapat terlihat dari bagaimana komunitasnya, karena dalam suatu komunitas terdapat suatu pembaharuan sikap yang menjadi suatu *trend* yang akan dipertahankan ,dihilangkan atau dipebaharui maknanya dan terus melekat pada suatu komunitas, interaksi simbolik juga dapat menjadi suatu alat penafsiran untuk menginterpretasikan suatu masalah atau kejadian.

Dari sini jelas bahwa tindakan manusia tidak disebabkan oleh “kekuatan luar” tidak pula disebabkan oleh “kekuatan dalam” tetapi didasarkan pada pemaknaan atas sesuatu yang dihadapinya lewat proses yang oleh Blumer disebut *self-indication*. Menurut Blumer proses *self-indication* adalah proses komunikasi pada diri individu yang dimulai dari mengetahui sesuatu, menilainya, memberinya makna, dan memutuskan untuk bertindak berdasarkan makna tersebut. Dengan demikian, proses *self-indication* ini terjadi dalam konteks sosial di mana individu mengantisipasi tindakan-tindakan orang lain dan menyesuaikan tindakannya sebagaimana dia memaknakan tindakan itu.

Dalam interaksi simbolik menurut Blumer, aktor tidak semata-mata bereaksi terhadap tindakan dari orang lain, tetapi mencoba menafsirkan dan mendefinisikan setiap tindakan orang lain. Hal itu terjadi karena individu mempunyai kedirian ‘self’ yang mana dia dapat membentuk dirinya sebagai objek. Dalam melakukan interaksi secara langsung maupun tidak langsung individu dijumpai oleh penggunaa simbol-simbol penafsiran, yaitu bahasa. Tindakan penafsiran simbol oleh individu di sini diartikan dapat memberi arti atau makna yang dapat ditangkap oleh orang lain , menilai kesesuaiannya dengan tindakan, dan mengambil keputusan berdasarkan penilaian tersebut. Karena itulah individu yang terlibat dalam interaksi ini tergolong aktor yang sadar dan

reflektif karena dapat bertindak sesuai dengan apa yang telah ditafsirkan, bukan bertindak tanpa rasio atau pertimbangan. Konsep inilah yang disebut Blumer dengan self-indication, yaitu proses komunikasi yang sedang berjalan yang dalam proses ini individu mengetahui sesuatu, menilainya, memberinya makna, dan memutuskan untuk bertindak berdasarkan makna itu.

Premis Interaksionisme simbolik menurut Herbert Blummer

Herbert Blumer mengemukakan tiga premis utama interaksionisme simbolik, dalam Poloma (2007:258).

1. Manusia bertindak berdasarkan makna-makna yang ada pada sesuatu itu bagi mereka.
2. Makna tersebut berasal dari "interaksi sosial seseorang dengan orang lain".
3. Makna-makna tersebut berkembang dan disempurnakan disaat proses interaksi sosial berlangsung.

Premis pertama sampai ketiga itu mempunyai pengertian seperti ini. Pertama, bahwa manusia itu bertindak terhadap sesuatu (apakah itu benda, kejadian, maupun fenomena tertentu) atas makna yang dimiliki oleh benda, kejadian, atau fenomena itu bagi mereka. Individu merespon suatu situasi simbolik. Mereka merespon lingkungan, termasuk objek fisik (benda) dan objek sosial (perilaku

manusia) berdasarkan makna yang dikandung komponen tersebut bagi mereka.

Kedua, makna tadi diberikan oleh manusia sebagai hasil interaksi dengan sesamanya. Jadi, makna tadi tidak *inherent*, tidak terlekat pada benda ataupun fenomenanya itu sendiri, melainkan tergantung pada orang-orang yang terlibat dalam interaksi itu. Makna dinegosiasikan melalui penggunaan bahasa. Negosiasi itu dimungkinkan karena manusia mampu menamai segala sesuatu, bukan hanya objek fisik, tindakan, atau peristiwa (bahkan tanpa kehadiran objek fisik, tindakan, atau peristiwa itu) namun juga gagasan yang abstrak. Akan tetapi, nama atau simbol yang digunakan untuk menandai objek, tindakan, peristiwa, atau gagasan itu bersifat arbitrer (sembarang). Melalui penggunaan simbol itulah manusia dapat berbagi pengalaman dan pengetahuan tentang dunia.

Ketiga, makna tadi ditangani dan dimodifikasi melalui proses interpretasi dalam rangka menghadapi fenomena tertentu lainnya. Makna yang diinterpretasikan individu dapat berubah dari waktu ke waktu, sejalan dengan perubahan situasi yang ditemukan dalam interaksi sosial. Perubahan interpretasi dimungkinkan karena individu dapat melakukan proses mental, yakni berkomunikasi dengan dirinya sendiri.

Keterkaitannya teori interaksionalisme simbolik menurut Herbert Blummer dengan manfaat nilai smartphone adalah terletak pada premis utama teori interaksionalisme simbolik menurut Herbert Blummer dimana premis pertama bunyinya yaitu manusia bertindak berdasarkan makna-makna yang ada pada sesuatu itu bagi mereka yang artinya bahwa manusia itu bertindak terhadap sesuatu (apakah itu benda, kejadian, maupun fenomena tertentu) atas makna yang dimiliki oleh benda, kejadian, atau fenomena itu bagi mereka. Individu merespon suatu situasi simbolik. Mereka merespon lingkungan, termasuk objek fisik (benda) dan objek sosial (perilaku manusia) berdasarkan makna yang dikandung komponen tersebut bagi mereka. Kita ambil contoh benda itu adalah smartphone. Memang betul bahwa smartphone bisa mempengaruhi manusia atau individu dalam bertindak. Hal ini dikarenakan smartphone memiliki banyak manfaat salah satunya sebagai alat komunikasi dan sumber informasi. Individu bisa mengakses apa saja yang mereka ingin lihat dan mereka ingin ketahui. Tidak menutup kemungkinan individu bisa saja meniru atau bertindak sesuai apa yang mereka lihat. Contohnya saja ketika mereka mengakses gaya atau style dalam berpakaian orang luar negeri misalnya ketika mereka merasa tertarik dengan gaya berpakaian orang luar negeri maka mereka cenderung akan meniru gaya berpakaian tersebut. Dalam hal komunikasi juga demikian smartphone tak hanya bisa digunakan untuk sms atau menelepon orang lain. Smartphone juga bisa menggunakan fitur chatting pada beberapa aplikasi atau sosial media. Apalagi jaringan internet yang mendukungnya, hal ini bisa membuat individu lebih mudah, cepat, dan hemat untuk saling berinteraksi dengan orang lain

menggunakan *smartphone*. Dan tidak menutup kemungkinan ini juga bisa mempengaruhi individu dalam bertindak karena adanya pengaruh dan dorongan yang diperoleh dari orang lain melalui perantara yang disebut *smartphone*.

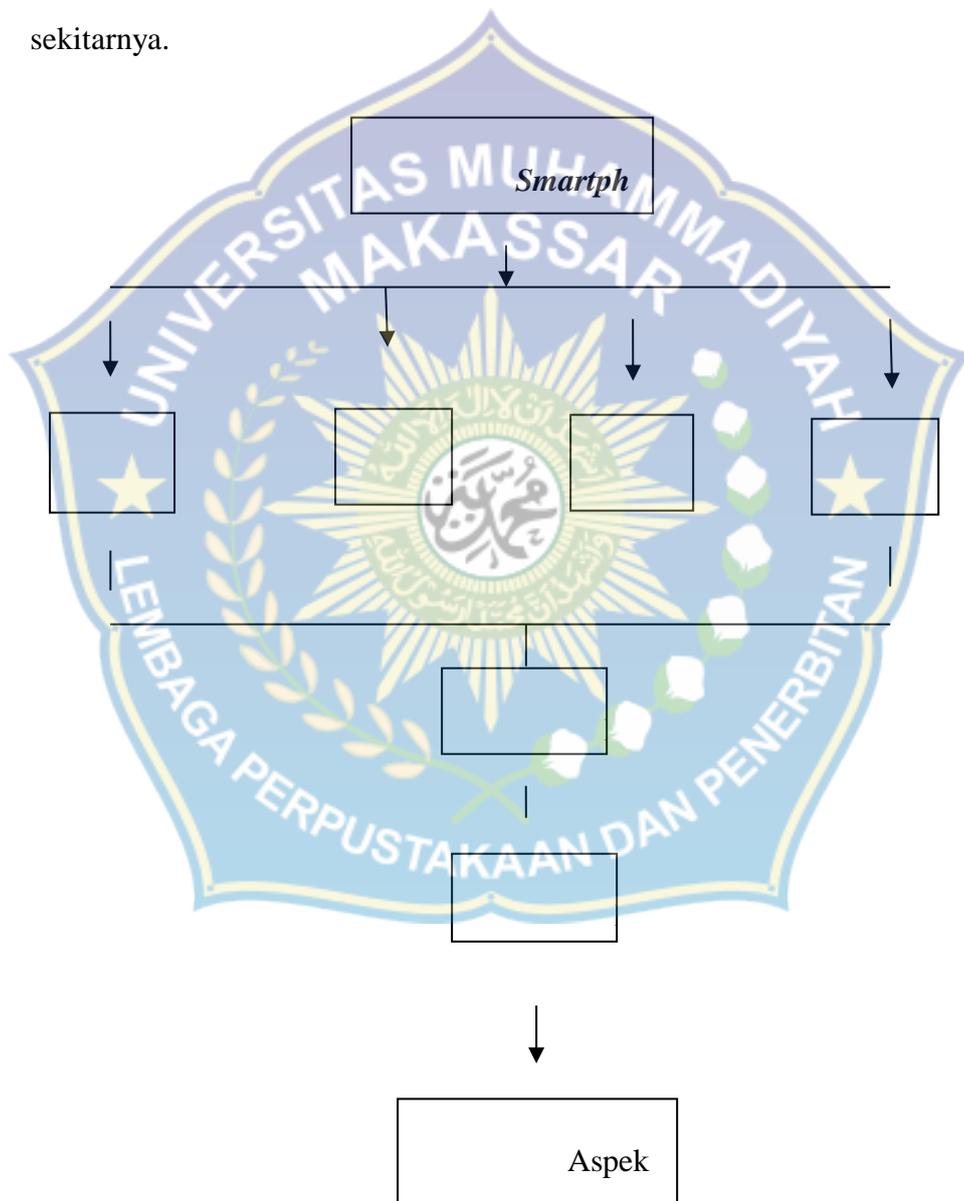
C. Kerangka Fikir

Perkembangan teknologi dan komunikasi telah memberikan dampak bagi kehidupan, salah satunya yaitu dengan munculnya *smartphone*. *Smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti *smartphone*.

Smartphone memiliki banyak fungsi selain untuk berkomunikasi *smartphone* dapat digunakan sebagai media hiburan untuk menonton video, mendengarkan music dan mengabadikan momen melalui kamera. Generasi muda khususnya para pelajar atau siswa begitu tergiur dengan kepemilikan *smartphone*. Penggunaan *smartphone* dalam lingkungan sekolah perlu mendapat pengawasan yang ketat. Pengawasan ini bertujuan agar siswa tidak menyalahgunakan *smartphone* saat pembelajaran berlangsung. Hal itu dapat memicu timbulnya rasa kecanduan terhadap *smartphone* dan menyebabkan kurangnya rasa ketertarikan terhadap proses pembelajaran.

Smartphone jika digunakan secara berlebihan akan menimbulkan dampak negatif, namun jika digunakan dengan baik sesuai dengan kebutuhan akan memberikan banyak manfaat bagi penggunanya. Salah satu contoh dampak positif yang didapat salah satunya memberikan kemudahan kepada para

pengguna teknologi untuk berkomunikasi tanpa membutuhkan waktu yang lama dan mencari sumber belajar. Dampak negative kepada para penggunanya adalah menyebabkan penggunanya lebih bersikap individualis, karena banyaknya aplikasi hiburan dalam smartphone dan jika sudah asik dengan smartphonanya akan lupa berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya.



Tabel 2.1 Kerangka Pikir

D. Penelitian Yang Terdahulu

1. Dijey Pratiwi Barakati, 2003, Dampak Penggunaan *Smartphone* Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Persepsi Mahasiswa). Metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Lokasi penelitiannya Universitas Sam Ratulangi Fakultas Sastra Manado. Tehnik pengumpulan data yang ia gunakan adalah sampling purposive. Informan penelitiannya mahasiswa Fakultas Sastra .

Manado. Hasil penelitiannya *smartphone* tidak lagi digunakan sebagai alat komunikasi tapi juga merupakan sebuah kebutuhan sosial dan pekerjaan. Di Negara-negara berkembang dan yang sedang berkembang banyak orang telah mengadopsi penggunaan telpon seluler dalam proses pembelajaran.

3. Intan Trivena Maria Daeng, 2017, Penggunaan *Smartphone* Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan, metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Lokasi penelitiannya berada di area Fakultas Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado. Tehnik pengumpulan data yang ia pakai adalah sampling purposive. Informan penelitiannya 10 mahasiswa (laki-laki dan perempuan). Hasil penelitiannya yaitu peran teknologi komunikasi saat ini menjadi sangat penting karena banyaknya tuntutan kebutuhan akan pertukaran informasi yang cepat dan tepat. Teknologi komunikasi yang berkembang saat ini telah memungkinkan manusia untuk terhubung tanpa dibatasi oleh jarak, ruang dan waktu. Penyatuan berbagai fungsi dari alat-alat komunikasi telah menyatu dalam sebuah alat komunikasi yang bernama *smartphone*.

4. Astin Nikmah 2011 “Dampak penggunaan handphone terhadap prestasi siswa”. Ada persamaan yang dilakukan oleh Astin yaitu sama-sama meneliti tentang penggunaan handphone, beberapa kesimpulan yang dapat di tarik dari penelitian ini adalah sebagian besar (90%) siswa memiliki handphon 8 dan hampir tidak ada (1%) siswa tidak memiliki alat komunikasi handphone. Dari hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat antara pengaruh penggunaan handphone terhadap kepribadian dan prestasi siswa. Siswa akan lebih berprestasi jika meminimalkan waktu dalam penggunaan handphone yang tidak penting, dan mengalihkannya dengan cara mengisi hal-hal yang positif. Dalam penelitian ini Astin juga menggunakan desain deskriptif. Namun perbedaanya terletak pada variabel dan responden. Peneliti Astin menggunakan variabel dampak dengan responden siswa SMP dan penelitian ini menggunakan variabel perilaku serta responden siswa sekolah dasar.
5. Hasan Jamani dkk 2012 “ Pengaruh Penggunaan *Handphone* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa”. Ada persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Hasan, yaitu sama-sama meneliti tentang penggunaan handphone dengan kesimpulan dari 100% siswa menyatakan mempunyai handphone, dengan hasil tersebut 15% siswa menyatakan sering memainkan handphone saat pelajaran berlangsung, kemudian 40% siswa menyatakan kadangkadang memainkan handphone saat pelajaran berlangsung, dan 45% siswa menyatakan tidak pernah bermain handphone saat pelajaran

berlangsung. Berdasarkan jawaban responden dapat diambil kesimpulan bahwa masih banyak siswa yang terkadang bahkan sering memainkan handphone saat pelajaran berlangsung. Hal tersebut bisa menjadi salah satu faktor yang sangat mempengaruhi proses belajar siswa yang memainkan handphone saat pelajaran berlangsung dapat dipastikan ia tidak akan konsentrasi dalam belajar yang akhirnya akan mempengaruhi tingkat prestasi siswa. Namun 9 perbedaannya terletak pada responden, variabel, serta desain. Peneliti Hasan menggunakan responden siswa SMP dengan variabel pengaruh dan desain kuantitatif sedangkan peneliti ini menggunakan responden siswa sekolah dasar, variabel perilaku dan desain deskriptif.

6. Penelitian yang dilakukan William Wiryawan (2011). Penelitian dirancang bertujuan menganalisis hubungan antara pemakaian telepon cerdas dan prestasi akademis siswa. Desain penelitian berupa studi cross sectional yang bersifat analitik. Responden yang telah menandatangani surat persetujuan setelah penjelasan diminta mengisi kuesioner untuk melihat penggunaan telepon cerdas dan prestasi akademis mereka. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji t independen. Sampel dibagi menjadi dua kelompok yaitu 58 orang pengguna telepon cerdas dan 58 orang bukan pengguna telepon cerdas. Kemudian masing-masing kelompok diambil nilai rata-rata rapor semester, dan didapatkan kelompok pengguna telepon cerdas memiliki rata-rata sebesar 84.93 dan yang tidak menggunakan telepon cerdas sebesar 85.66. Hasil uji t independen antara

penggunaan telepon cerdas dan nilai rata-rata rapor semester memberikan nilai $P > 0.05$. Kesimpulan diperoleh bahwa penggunaan telepon cerdas tidak mempengaruhi prestasi akademis siswa SMA di kota Medan.

Keterkaitan penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti lakukan sekarang adalah sama-sama berusaha untuk meneliti bagaimana pengaruh atau dampak penggunaan *smartphone* itu sendiri. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Dijey Pratiwi Barakati, 2003 tentang Dampak Penggunaan *Smartphone* Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris, hasil penelitiannya yaitu *smartphone* tidak lagi digunakan sebagai alat komunikasi tetapi juga merupakan sebuah kebutuhan social dan pekerjaan. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Intan Trivena Maria Daeng, 2017 tentang Penggunaan *Smartphone* Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan, hasil penelitiannya yaitu peran teknologi komunikasi saat ini menjadi sangat penting karena banyaknya tuntutan kebutuhan akan pertukaran informasi yang cepat dan tepat. Ketiga, penelitian Astin Nikmah 2011 tentang Dampak Penggunaan *Handphone* Terhadap Prestasi Siswa, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa adanya hubungan yang sangat kuat antara penggunaan *Handphone* terhadap kepribadian dan prestasi siswa. Keempat, penelitian Hasan Jamani dkk 2012 tentang Pengaruh *Handphone* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa, hasil penelitiannya yaitu penggunaan *Handphone* mempengaruhi tingkat prestasi siswa. Kelima, Penelitian William Wiryawan yang mengatakan bahwa penggunaan telepon cerdas mempengaruhi prestasi akademis siswa. Hal ini memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu tentang

Pengaruh Penggunaan Smartphone Dalam Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa dimana hasil penelitiannya yaitu *Smartphone* memiliki pengaruh dalam meningkatkan aspek kognitif siswa hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai kognitif siswa dari sebelum menggunakan *smartphone* dengan sesudah menggunakan *smartphone*.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui. Sedangkan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan saintific.

B.Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian berada di Kota Benteng tepatnya di SMA Negeri 1 Selayar Kab.Kepulauan Selayar.

Alasan Peneliti memilih lokasi ini dikarenakan SMA Negeri 1 Selayar adalah merupakan sekolah unggulan yang ada di Kota Benteng dan penggunaan *Smartphone* di sekolah itu masih terbilang sangat baru yaitu kurang lebih 1 tahun jadi besar keinginan peneliti untuk mengetahui apakah dengan digunakannya *smartphone* bisa meningkatkan aspek kognitif siswa.

C.Informan Penelitian

Informan Penelitian Sumber data atau informan merupakan kunci dalam penelitian ini. Informan menurut Moleong (2006) adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar

penelitian. Jadi, dia harus mempunyai banyak pengalaman tentang latar penelitian. Untuk melakukan penelitian ini, penulis menggunakan sampling purposif.e-journal “ActaDiurna”

Volume VI. No. 1.Tahun 2017 10 Sugiyono (2011 : 84) menjelaskan bahwa sampling purposif adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Menurut Margono (2004 :128), pemilihan sekelompok subjek dalam purposif sampling didasarkan atas ciri-ciri tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri populasi yang sudah diketahui sebelumnya, dengan kata lain unit sampel yang dihubungi disesuaikan dengan kriteria-kriteria tertentu yang diterapkan berdasarkan tujuan penelitian. Berdasarkan pengertian diatas, maka penulis memilih informan yang memiliki Kriteria tersendiri yaitu: Siswa SMA Negeri 1 Selayar kelas XII dan Guru Sosiologi yang mengajar di SMA Negeri 1 Selayar.

D.Jenis dan Sumber Data

Sumber data yang dilakukan dalam penelitian ini terbagi dua yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari informan yakni siswa dan informan lainnya di SMA Negeri 1 Selayar Kabupaten Kepulauan Selayar.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari laporan-laporan instansi yang terkait dengan penelitian ini. Sumber ini dapat berupa buku, foto, dan data-data statistik, yang terkait dengan masalah penelitian ini.

E. Fokus Penelitian

Adapun fokus penelitian yaitu tentang “Pengaruh *Smartphone* Dalam Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa di SMA Negeri 1 Benteng”. Adapun deskripsi fokus penelitian dalam penelitian ini akan difokuskan kepada :

Pengaruh *Smartphone* dalam Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa di SMA Negeri 1 Selayar.

F. Instrumen Penelitian

Alat untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini dinamakan instrumen penelitian. Menurut Arikunto (2013:203) instrumen penelitian adalah suatu alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Berdasarkan hal tersebut, instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa yaitu Tes. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrument penelitian yang berupa

tes tertulis dalam hal ini ujian yang digunakan untuk mengukur atau mengetahui bakat seseorang.

Tabel 3.1 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Standar Minimal	Kriteria Ketuntasan Belajar
≤ 74	Tidak Tuntas
≥ 75	Tuntas

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah pemberian tes tertulis berupa ujian. Ujian diberikan dua kali saat *pretest* dan *posttest*. Pada kegiatan pre-test, siswa diberi waktu untuk mengerjakan soal ujian setelah sebelumnya sudah mempelajari materi yang berkaitan dengan soal ujian tanpa menggunakan *smartphone* pada saat proses pembelajaran. Sedangkan pada kegiatan post-test, siswa diberi waktu untuk mengerjakan soal ujian setelah sebelumnya sudah mempelajari materi yang berkaitan dengan soal ujian dengan menggunakan *smartphone* pada saat proses pembelajaran.

H. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Adapun proses pengolahan data dari kedua teknik analisis tersebut sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

a. Menghitung nilai rata-rata

Nurgiantoro (2012;219), menjabarkan rumus untuk mencari skor rata-rata sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = Mean (nilai rata – rata)

$\sum x$ = Jumlah Nilai Siswa

N = Jumlah Sampel Penelitian

Untuk menghitung nilai rata-rata dapat dilakukan dengan cara jumlah keseluruhan nilai yang diperoleh siswa dibagi jumlah sampel penelitian.

b. Analisis Statistik Inferensial

Teknik analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian yang telah ditetapkan. Pengujian ini dimaksudkan untuk menjawab hipotesis dalam penelitian. Apabila sampel berpasangan dengan membandingkan sebelum dan sesudah adanya perlakuan maka digunakan uji-t (t-test) dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ bertaraf 5%. Berikut rumusnya: Sugiyono (2016: 273).

Dalam penggunaan statistic inferensial ini peneliti menggunakan statistik t (uji t). Dengan tahapan sebagai berikut:

Adapun langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

t = Uji t

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum d$ = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = Subjek pada sampel.

- b. Menentukan “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan :

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$ = Jumlah dari gain (post test – pre test)

N = Subjek pada sampel.

c. Menentukan t_{Hitung} dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

t = Uji t

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

d. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan

Kaidah pengujian signifikan :

Jika $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti Penggunaan *Smartphone* berpengaruh dalam meningkatkan aspek kognitif siswa kelas XII SMA Negeri 1 Selayar Kabupaten Kepulauan Selayar.

Jika $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, berarti Penggunaan *Smartphone* tidak berpengaruh dalam meningkatkan aspek kognitif siswa kelas XII SMA Negeri 1 Selayar Kabupaten Kepulauan Selayar.

e. Menentukan t_{Tabel}

Mencari t_{Tabel} dengan menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan

$\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1$

Untuk keperluan pengujian hipotesis di atas maka digunakan uji pihak kanan.

Kriteria pengujian adalah H_0 diterima jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_1 diterima.

I. Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data adalah teknik yang digunakan untuk meyakinkan masyarakat mengenai data yang didapatkan dapat dipercaya atau dapat dipertanggungjawabkan akan kebenarannya. Sehingga peneliti dapat berhati-hati dalam memasukan data hasil penelitian. Data yang dimasukkan adalah data yang sudah melalui berbagai tahapan keabsahan data.

Adapun triangulasi Menurut. (Meleong, 2008:330). adalah Triangulasi merupakan teknik yang digunakan untuk menguji kepercayaan data (memeriksa keabsahan data atau verifikasi data) yang digunakan untuk keperluan mengadakan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data yang telah dikumpulkan. dalam menguji keabsahan data peneliti menggunakan teknik Triangulasi yaitu:

- 1) Triangulasi sumber, adalah untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh melalui beberapa sumber.
- 2) Triangulasi tehnik, adalah untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan tehnik yang berbeda, yaitu observasi wawancara dan dokumentasi.
- 3) Triangulasi waktu, adalah untuk melakukan pengecekan data dengan cara wawancara dalam waktu dan situasi yang berbeda.

J. Etika Penelitian

Adapun etika dalam melakukan penelitian diantaranya

1. Meminta kepada panitia atau yang berwenang persetujuan dan ijin.
2. Penelitian berlangsung secara terbuka dan transparan
3. Meminta iizin eksplisit, untuk mengobservasi dan mencatat kegiatan mitra peneliti.
4. Minta izin untuk membuka dan mempelajari catatan resmi, surat menyurat dan dokumen.
5. Catatan dan deskripsi kegiatan hendaknya relevan, akurat dan adil.
6. Wawancara, pertemuan atau tukar pendapat tertulis hendaknya memperhatikan pandangan lain, relevan dan akurat.
7. Rujukan langsung, rujukan observasi, rekaman, keputusan, kesimpulan, atau rekomendasi hendaknya mendapat izin atau otorisasi kutipan.
8. Laporan disusun untuk kepentingan yang berbeda,
9. Tanggung jawab untuk hal-hal atau pribadi-pribadi yang sifatnya konfidensial.
10. Semua mitra penelitian mengetahui dan menyetujui prinsip-prinsip kerja di atas.
11. Hak melaporkan kegiatan dan hasil penelitian, apabila sudah disetujui oleh para mitra peneliti, dan laporan tidak bersifat melecehkan siapapun yang terlibat, maka laporan tidak boleh diveto atau dilarang karena alasan kerahasiaan.

BAB IV

GAMBARAN HISTORIS LOKASI PENELITIAN

A. Sejarah Lokasi Penelitian

SMA Negeri (SMAN) 1 Benteng merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri yang berada di Kabupaten Kepulauan Selayar, Provinsi Sulawesi Selatan, Indonesia tepatnya di jalan Kemiri No.04 Benteng Selayar. SMA Negeri 1 Benteng pada awal berdirinya tahun 1961 masih merupakan kelas jauh dari SMA Negeri Bantaeng. Selanjutnya tahun 1963 sesuai dengan Surat Keputusan Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah didefinisikan (dinegerikan) menjadi SMA Negeri 256 Selayar yang berarti SMA Negeri yang ke 256 di Indonesia. Seiring dengan pergantian sistem dan perbaikan kurikulum belajar mengajar di negeri ini maka SMA Negeri 256 Benteng Selayar berubah nama menjadi SMA Negeri 1 Benteng kemudian berganti nama lagi menjadi SMA Negeri 1 Selayar. Sama dengan SMA pada umumnya di Indonesia masa pendidikan sekolah di SMAN 1 Benteng ditempuh dalam waktu tiga tahun pelajaran, mulai dari Kelas X sampai Kelas XII.

B. Letak Geografi

SMA Negeri 1 Selayar terletak di daerah Kabupaten Kepulauan Selayar tepatnya di jalan Kemiri No.04 Benteng Selayar. SMA Negeri 1 Selayar

berada pada titik koordinat Longitude : $120^{\circ}21,00'$ – $120^{\circ}23,00'$ LS dan titik Latitude : $06^{\circ}11'5''$ – $06^{\circ}12'50''$ BT. SMA Negeri 1 Selayar terletak di daerah perkotaan tepatnya kota Benteng. Luas tanah SMA Negeri 1 Selayar yaitu 5.195m^2 dengan status hak pakai sedangkan luas bangunan SMA Negeri 1 Selayar adalah $2.974,19\text{m}^2$.

C. Keadaan Sosial

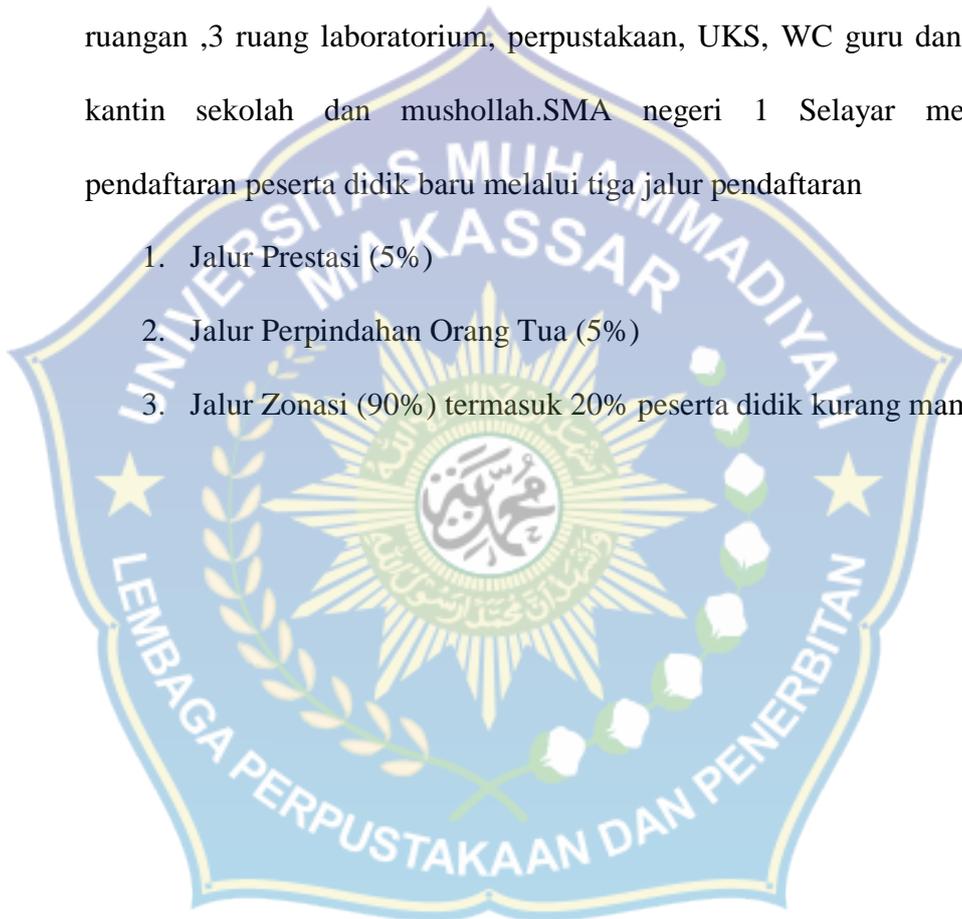
Selama kurang lebih 1 bulan saya melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Selayar keadaan sosialnya dapat dikatakan bagus. Hal ini dapat dilihat dari segi interaksi sosialnya baik itu interaksi antara kepala sekolah dengan guru dan staf sekolah, interaksi antara guru dengan guru, interaksi antara guru dengan siswa serta interaksi antara siswa dengan siswa itu sendiri terbilang bagus karena tidak ada sikap saling membeda-bedakan antara satu dengan yang lain. Perlakuan yang diberikan oleh gurunya terhadap semua siswanya sama tanpa melihat latar belakang siswa itu sendiri misalnya saja ini anaknya siapa atau ini dari latar belakang keluarga yang bagaimana.

D. Keadaan Pendidikan

SMA Negeri 1 Selayar adalah salah satu sekolah di Kabupaten Kepulauan Selayar yang terakreditasi A dan menerapkan kurikulum 2013 dengan penyelenggaraan sehari penuh/ 6 hari. Pembelajaran di SMA Negeri 1 Selayar dimulai dari jam 7.15-14.00 atau sebanyak 9 jam pelajaran kecuali hari jum'at. Pendidikan di SMA Negeri 1 Benteng dapat dikatakan sangat bagus, hal dapat kita lihat dari tingkat akreditasinya yaitu

terakreditasi A. Jumlah guru di SMA Negeri 1 Selayar adalah sebanyak 56 orang, rombongan belajar sebanyak 27 dan jumlah siswa secara keseluruhan adalah 949 orang. Sarana prasarana di SMA Negeri 1 Selayar dapat dikatakan sudah memadai dimana sudah terdapat ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang staf dan tata usaha, ruang belajar (kelas) sebanyak 25 ruangan ,3 ruang laboratorium, perpustakaan, UKS, WC guru dan siswa, kantin sekolah dan mushollah.SMA negeri 1 Selayar membuka pendaftaran peserta didik baru melalui tiga jalur pendaftaran

1. Jalur Prestasi (5%)
2. Jalur Perpindahan Orang Tua (5%)
3. Jalur Zonasi (90%) termasuk 20% peserta didik kurang mampu.



BAB V

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini, peneliti menunjukkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh *smartphone* dalam meningkatkan aspek kognitif siswa di SMA Negeri 1 Selayar Kabupaten Kepulauan Selayar. Data dalam penelitian ini meliputi data skor tes awal (Pretest) dan data skor tes akhir (Postest). Data skor tes awal diperoleh dari kemampuan siswa menguasai materi bentuk-bentuk perubahan sosial tanpa menggunakan *smartphone* dan data skor akhir diperoleh dari kemampuan siswa menguasai materi perubahan sosial setelah diterapkannya penggunaan *smartphone*.

1. Deskripsi Hasil Pretest Sebelum diterapkannya penggunaan *smartphone* terhadap peningkatan aspek kognitif siswa kelas XII di SMA Negeri 1 Selayar Kabupaten Kepulauan Selayar

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 1 Benteng Kabupaten Kepulauan Selayar yang mulai di laksanakan pada tanggal 31 Juli sampai 28 Agustus 2019. Maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa berupa nilai dari kelas XII SMA Negeri 1 Selayar Kabupaten Kepulauan Selayar. Sebelum menggunakan *smartphone* adalah sebagai berikut: Untuk mencari *mean*

(rata-rata) nilai *pretest* dari siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Benteng

Kabupaten Kepulauan Selayar dapat dilihat melalui tabel berikut ini:

Tabel 5.1 Perhitungan untuk menentukan mean (rata-rata) nilai pretest.

\bar{x}	N	$\sum x$
40	6	240
43	2	86
45	4	180
57	2	114
63	3	118
68	2	204
72	1	72
75	4	300
79	2	158
84	2	168
85	1	85
Jumlah	29	1.725

Sumber : (Data Sekunder SMA Negeri 1 Selayar Kabupaten Kepulauan Selayar)

Berdasarkan hasil data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum x = 981$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 29. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut.

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum x}{n} \\ &= \frac{1.725}{29}\end{aligned}$$

$$= 59,48$$

Berdasarkan hasil perhitungan tabel 4.1 maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar kelas XII SMA Negeri 1 Selayar Kabupaten Kepulauan Selayar sebelum menggunakan *smartphone* yaitu 59,48. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5.2 Tingkat penguasaan Materi Pretest

No.	Interval	Frekuensi	Presentase%	Kategori Hasil Belajar
1.	0-74	20	68,96%	Rendah
2.	75-79	6	20,68%	Sedang
3.	80-89	3	10,34%	Tinggi
4.	90-100	0	0 %	Sangat Tinggi
Jumlah		29	100%	

Sumber : (Data Sekunder SMA Negeri 1 Selayar Kabupaten Kepulauan Selayar)

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat 14 orang siswa yang berada pada kategori rendah (68,96%), dan berada pada kategori sedang ialah 6 siswa (20,68%). Kemudian pada kategori tinggi ialah 3 siswa (10,34%) sedangkan pada kategori sangat tinggi tidak ada satupun siswa yang mencapai kategori tersebut.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil belajar siswa kelas XII SMA Negeri 1 Selayar Kabupaten Kepulauan Selayar sebelum menggunakan

smartphone dikategorikan rendah, hal ini dapat ditunjukkan dari perolehan nilai pada kategori rendah yaitu 20 siswa atau 68,96% siswa yang memiliki nilai rendah.

Tabel 5.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Sosiologi

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase
$0 \leq x \leq 74$	Tidak Tuntas	20	68,96%
$\geq 75 \leq x \leq 100$	Tuntas	9	31,03%
Jumlah		29	100%

Sumber : (Data Sekunder SMA Negeri 1 Selayar Kabupaten Kepulauan Selayar)

Berdasarkan Tabel 4.3 dapat dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Dekdikbud) banyak siswa yang dikategorikan tidak tuntas sebanyak 20 orang dan yang dikategorikan tuntas hanya 9 orang siswa, hal ini menunjukkan siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM (75) hanya 9 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 20 siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas XII SMA Negeri 1 Benteng Kabupaten Kepulauan Selayar belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal. Siswa yang tuntas hanya 31,03% dan itu tergolong rendah.

2. Deskripsi Hasil Postest Setelahditerapkannya penggunaan *Smartphone* terhadap peningkatan aspek kognitif Siswa di SMA Negeri 1 Benteng Kabupaten Kepulauan Selayar.

Berdasarkan hasil dari pretest dapat dilihat bahwa kemampuan siswa dalam menguasai materi bentuk-bentuk perubahan sosial masih sangat rendah dan hal ini perlu di berikan suatu perlakuan yaitu pendekatan yang dapat merangsang fungsi otak siswa sehingga dapat meningkatkan potensi yang dimiliki oleh dirinya. Selama beberapa kali pertemuan dan dengan diterapkannya penggunaan *smartphone* terjadi perubahan terhadap Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Selayar Kabupaten Kepulauan Selayar. Perubahan tersebut dapat dilihat dengan adanya data yang diperoleh setelah diberikan tes akhir (Postest). Data hasil belajar mata pelajaran sosiologi materi perubahan sosial siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Selayar Kabupaten Kepulauan Selayar setelah diberikan Perlakuan yaitu diterapkannya penggunaan *smartphone* untuk menentukan *mean* (rata-rata) nilai postest dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.4 Perhitungan untuk menentukan mean (rata-rata) nilai postest

\bar{x}	N	$\sum x$
47	2	94
59	1	59
73	2	146
74	1	74

76	2	152
78	4	312
80	6	480
83	3	249
85	4	340
90	3	270
95	1	95
Jumlah	29	2.271

Sumber : (Data Sekunder SMA Negeri 1 Selayar Kabupaten Kepulauan Selayar)

Berdasarkan data dari hasil *posttest* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum x = 2.271$, dan nilai dari N sendiri adalah 29. Untuk mengetahui nilai rata-rata (*posttest*) kita dapat lihat sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum x}{n} \\ &= 2.271/29 \\ &= 78,31\end{aligned}$$

Keterangan:

\bar{x} = Mean (nilai rata – rata)

$\sum x$ = Jumlah Nilai Siswa

N = Jumlah Sampel Penelitian

Berdasarkan hasil perhitungan tabel 4.4 dapat diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas XII SMA Negeri 1 Selayar Kabupaten Kepulauan Selayar. Setelah diterapkannya penggunaan *smartphone*

yaitu 78,31 atau mengalami perubahan. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud), keterangan nilai siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.5 Tingkat penguasaan Materi Postest

No.	Interval	Frekuensi	Presentase%	Kategori Hasil Belajar
1.	0-74	6	20,68%	Rendah
2.	75-79	6	20,68%	Sedang
3.	80-89	13	44,82%	Tinggi
4.	90-100	4	13,79 %	Sangat Tinggi
Jumlah		29	100%	

Sumber : (Data Sekunder SMA Negeri 1 Selayar Kabupaten Kepulauan Selayar)

Berdasarkan tabel 4.5 di atas dapat diketahui bahwa terdapat 6 siswa (20,68%) yang berada pada kategori rendah, 6 siswa (20,68%) yang berada pada kategori sedang, 13 siswa (44,82%) yang berada pada kategori tinggi dan 4 siswa (13,79%) yang berada pada kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa secara umum nilai siswa kelas XII SMA Negeri 1 Selayar Kabupaten Kepulauan Selayar setelah diterapkannya penggunaan *smartphone* dikategorikan tinggi. Hal ini ditunjukkan dari perolehan nilai pada kategori rendah yaitu 20,68% dari 6 siswa, kategori sedang yaitu 20,68% dari 6 siswa, kategori tinggi yaitu 44,82% dari 13 siswa dan perolehan nilai pada kategori sangat tinggi yaitu 13,79% dari 4 siswa.

Tabel 5.6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Sosiologi

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase
$0 \leq x \leq 74$	Tidak Tuntas	6	20,68%
$\geq 75 \leq x \leq 100$	Tuntas	23	79,31%
Jumlah		29	100%

Sumber : (Data Sekunder SMA Negeri 1 Selayar Kabupaten Kepulauan Selayar)

Berdasarkan tabel 4.6 dapat dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang telah ditentukan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Dekdikbud). Sebanyak 6 siswa yang berada pada kategori rendah/ tidak tuntas, sebanyak 6 siswa yang berada pada kategori sedang dan sebanyak 13 siswa yang berada pada kategori tinggi dan sebanyak 4 siswa berada pada kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM ($75 \leq x \leq 100$), sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas XII SMA Negeri 1 Selayar Kabupaten Kepulauan Selayar telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal yaitu siswa yang tuntas adalah $78,31 \% \geq 75\%$.

3. Analisis Statistik Inferensial Pengaruh Penggunaan Smartphone dalam Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Selayar Kabupaten Kepulauan Selayar.

Berdasarkan hipotesis penelitian yang telah ditentukan oleh peneliti yakni “ Bagaimana Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Aspek Kognitif Siswa di SMA Negeri 1 Selayar Kabupaten Kepulauan Selayar”. Adapun teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah teknik Statistik Inferensial dengan menggunakan uji t.

Tabel 5.7 Deskripsi Hasil Statistik Inferensial

No	X^1 (Pretest)	X^2 Posttest)	$d = X^2 - X^1$	d^2
1	40	47	7	49
2	40	47	7	49
3	40	59	19	361
4	40	73	33	1.089
5	40	73	33	1.089
6	40	74	34	1.156
7	43	76	33	1.089
8	43	76	33	1.089
9	45	78	33	1.089
10	45	78	33	1.089
11	45	78	33	1.089
12	45	78	33	1.089
13	57	80	23	529
14	57	80	23	529
15	63	80	17	289

16	63	80	17	289
17	63	80	17	289
18	68	80	12	144
19	68	83	15	225
20	72	83	11	121
21	75	83	8	64
22	75	85	8	64
23	75	85	8	64
24	75	85	8	64
25	79	85	6	36
26	79	90	11	121
27	84	90	6	36
28	84	90	6	36
29	85	95	10	100
Jumlah	1.725	2.271	537	13.263

Sumber : (Data Sekunder SMA Negeri 1 Benteng Kabupaten Kepulauan

Selayar)

Adapun langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

a. Menentukan “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$= \frac{537}{29}$$

$$= 18,51$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum d$ = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = Subjek pada sampel.

b. Menentukan “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

$$= 13.263 - \frac{((537))^2}{29}$$

$$= 13.263 - (288.369)/29$$

$$= 13.263 - 9.943$$

$$= 3.320$$

Keterangan :

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$ = Jumlah dari gain (post test – pre test)

N = Subjek pada sampel.

c. Menentukan t_{Hitung} dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{18,51}{\sqrt{\frac{3.320}{29(29-1)}}}$$

$$t = \frac{18,51}{\sqrt{\frac{3.320}{812}}}$$

$$t = \frac{18,51}{\sqrt{4,0886699507}}$$

$$t = \frac{18,51}{2,022}$$

$$t = 9,154$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

- d. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan Kaidah pengujian signifikan :

Jika $t_{9,154} > t_{1,746}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penggunaan smartphone berpengaruh dalam meningkatkan aspek kognitif siswa kelas XII SMA Negeri 1 Selayar Kabupaten Kepulauan Selayar.

e. Menentukan t_{Tabel}

Untuk mencari t_{tabel} penelitian menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d. b = N-1, 29-1 = 28$ maka diperoleh $t_{0,05} = 1,746$

Setelah diperoleh $t_{\text{hitung}} = 9,154$ dan $t_{\text{tabel}} = 1,746$, maka diperoleh $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $9,154 > 1,746$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* berpengaruh dalam meningkatkan aspek kognitif siswa khususnya mata pelajaran sosiologi materi brntuk-brntuk perubahan sosial terhadap siswa kelas XII SMA Negeri 1 Selayar Kabupaten Kepulauan Selayar.

Keterangan:

Mencari t_{Tabel} dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1$

Untuk keperluan pengujian hipotesis di atas maka digunakan uji pihak kanan. Kriteria pengujian adalah H_0 diterima jika $t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$ dan H_0 ditolak jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ dan H_1 diterima.

B. Pembahasan

Pada hasil penelitian yang telah diuraikan oleh peneliti pada bagian sebelumnya, kemudian pada bagian ini akan diuraikan pembahasan hasil penelitian yang meliputi hasil pembahasan analisis deskriptif serta hasil analisis statistik inferensial.

1. Deskripsi Hasil Pretest Sebelum diterapkannya penggunaan *smartphone* terhadap Peningkatan Aspek Kognitif pada Siswa kelas XII SMA Negeri 1 Selayar Kabupaten Kepulauan Selayar.

Berdasarkan hasil *Pretest*, nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum diterapkannya penggunaan *smartphone* adalah 59,48 yang dapat dikategorikan rendah yaitu 68,96%, sedang 20,68%, tinggi 10,34% dan sangat tinggi berada pada presentase 0%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan menguasai materi perubahan sosial siswa kelas XII SMA Negeri 1 Selayar Kabupaten Kepulauan Selayar sebelum diterapkannya penggunaan *smartphone* masih tergolong rendah. Dengan dikaitkannya indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah nilai siswa mencapai atau melebihi nilai KKM ($75 \geq 75\%$) maka dapat dikatakan tuntas. Tetapi pada tahap pretest terdapat 20 atau 68,96% siswa yang belum tuntas dan sebanyak 31,03% atau 9 siswa yang tuntas, sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas XII SMA Negeri 1 Benteng Kabupaten Kepulauan Selayar belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal yaitu siswa yang tuntas hanya 9 siswa atau 31,03%. Dapat dilihat dari hasil presentase dan pretest yang telah dilakukan oleh peneliti sebanyak 20 siswa yang tidak tuntas dan sebanyak 9 orang siswa yang tuntas, maka dari hasil yang telah diperoleh dapat dikatakan bahwa kemampuan menguasai materi

perubahan sosial siswa kelas XII SMA Negeri 1 Selayar Kabupaten Kepulauan Selayar sebelum adanya penggunaan *smartphone* masih tergolong rendah dan belum memenuhi indikator kriteria ketuntasan.

2. Deskripsi Hasil Postest Setelah Diterapkannya Penggunaan Smartphone terhadap Peningkatan Aspek Kognitif Siswa kelas XII SMA Negeri 1 Benteng Kabupaten Kepulauan Selayar.

Berdasarkan hasil dari postest nilai rata-rata siswa adalah 78,31. Jadi hasil dari kemampuan menguasai materi perubahan sosial setelah diterapkannya penggunaan *smartphone* mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan sebelum diterapkannya penggunaan *smartphone*. Selain itu, presentase kategori hasil belajar siswa juga mengalami perubahan yakni dikategorikan sangat tinggi yaitu 13,79%, tinggi 44,82%, sedang 20,68% dan yang berada pada kategori rendah 20,68%..

Dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM $(75) \geq 75\%$, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas XII SMA Negeri 1 Selayar Kabupaten Kepulauan Selayar telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal yaitu siswa yang tuntas adalah 78,31%. Melihat dari hasil presentase yang diperoleh siswa yang tuntas sebanyak 23 orang dan 6 orang siswa dinyatakan tidak tuntas. Maka dari itu dapat dikatakan bahwa

penggunaan *smartphone* berpengaruh terhadap peningkatan aspek kognitif siswakelas XII SMA Negeri 1 Selayar Kabupaten Kepulauan Selayar.

3. Hasil Analisis Statistik Inferensial Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Aspek Kognitif Siswa kelasXII SMA Negeri 1 Selayar Kabupaten Kepulauan Selayar.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, diketahui nilai dari “MD” = 18,51, nilai dari $\sum X^2d$ (jumlah Kuadrat Deviasi)= 3.320, nilai dari $t_{hitung} = 9,154$. Dengan frekuensi (dk) sebesar $29-1 = 28$, pada taraf signifikasi 0,05% diperoleh $t_{tabel} = 1,746$. Oleh karena itu, $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikasi 0,05, maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima yang berarti bahwa penggunaan *smartphone* berpengaruh dalam meningkatkan aspek kognitif siswa khususnya mata pelajaran sosiologi materi bentuk-bentuk perubahan sosial.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh dari hasil tes awal (*Prestest*) dan tes akhir (*Postest*), dapat disimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* berpengaruh dalam meningkatkan aspek kognitif siswa khususnya mata pelajaran sosiologi materi bentuk-bentuk perubahan sosial pada siswa kelas XII SMA Negeri 1 Selayar Kabupaten Kepulauan Selayar.

BAB VI

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada BAB V, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* berpengaruh positif dalam meningkatkan aspek kognitif siswa khususnya mata pelajaran sosiologi materi bentuk-bentuk perubahan sosial terhadap siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Benteng Kabupaten Kepulauan Selayar. Peneliti dapat melihat perbedaan pada saat Pretest sebelum diterapkannya penggunaan *smartphone* nilai rata-rata siswa ialah 59,48. Kemudian pada tahap selanjutnya yaitu tahap pada saat diterapkannya penggunaan *smartphone* dan diberikan tes akhir (posttest) pada akhir pembelajaran untuk mengetahui apakah dengan diterapkannya penggunaan *smartphone* dapat meningkatkan aspek kognitif siswa.

Berdasarkan hasil dari posttest nilai rata-rata yang didapatkan siswa yaitu 78,31 mengalami perubahan pencapaian hasil belajar dari nilai rata-rata pencapaian pada saat pretest yang sebesar 59,48. Jadi hasil belajar terhadap siswa setelah diterapkannya penggunaan *smartphone* mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan sebelum diterapkannya penggunaan *smartphone*. Pengaruh positif diterapkannya penggunaan *smartphone* dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai dari $t_{hitung} = 9,154\%$. Dengan frekuensi (dk) sebesar $29-1=28$, pada taraf signifikansi 0,05% yang diperoleh dari

$t_{tabel}=1,746$. Pada taraf signifikansi 5%. Setelah diperoleh nilai dari $t_{hitung}=9,154$ dan nilai dari $t_{tabel} =1,746$. Maka dapat dikatakan bahwa nilai yang diperoleh $9,154 > 1,746$. Sehingga dapat dikatakan bahwa hipotesis alternative (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* berpengaruh terhadap peningkatan aspek kognitif siswa kelas XII SMA Negeri 1 Benteng Kabupaten Kepulauan Selayar yang signifikansi dalam perolehan hasil belajar mata pelajaran sosiologi materi perubahan sosial.

B. Saran

Berdasarkan dengan penelitian yang berkaitan hasil dari penggunaan *smartphone* yang dapat mempengaruhi aspek kognitif siswa kelas XII SMA Negeri 1 Benteng Kabupaten Kepulauan Selayar, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada Guru agar dapat memotivasi siswa dalam menggunakan *smartphone* secara bijaksana agar penggunaan *smartphone* berfungsi sebagaimana mestinya dalam proses pembelajaran.
2. Kepada pembaca diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat membantu dalam mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya.
3. Diharapkan penelitian ini dapat berguna bagi peneliti dan mengembangkan penelitian dalam meningkatkan aspek kognitif siswa dengan diterapkannya penggunaan *smartphone*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 1995. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azwar. 2009. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Alwi, Hasan, et. al. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdiknas dan Balai Pustaka.
- Andi Prastowo. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azwar. 2009. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Bungin, Burhan. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Meleong, Lexy. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2006.
- Sadiman, Arief S. dkk . 2005. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT.Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana, Ahmad Rivai, *Teknologi Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2007.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Suryabrata, S. (2006). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- <https://media.neliti.com/media/publications/84168-ID-dampak-penggunaan-smartphone-dalam-pembe.pdf>
- <http://eprints.umpo.ac.id/2628/2/BAB%20I.pdf>
- <http://digilib.unila.ac.id/32030/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf>
- <http://abazariant.blogspot.com/2012/10/definisi-kognitif-afektif-dan-psikomotor.html>
- <https://jurnal.usu.ac.id/index.php/flow/article/viewFile/19231/8095>

<https://riestianikadiriandi.blogspot.com/2017/04/teori-sosiologi-modern-interaksionisme.html>

https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/bitstream/handle/11617/3363/2_Pembelajaran%20Bahasa%20Indonesia%20Berbasis%20Teks%20Belajar%20Dari%20Ohio%20Amerika%20Serikat.pdf?sequence=1&isAllowed=y

<http://eprints.ummi.ac.id/354/3/33.%20PENERAPAN%20VIDEO%20SEBAGAI%20MEDIA%20PEMBELAJARAN.pdf>

<https://drusminto.blogspot.com/2011/06/pengertian-media-audio.html>

<https://klubwanita.com/dampak-positif-dan-negatif-handphone>

https://www.academia.edu/8552355/DAMPAK_PENGGUNAAN_SMARTPHONE_DALAM_PEMBELAJARAN_BAHASA_INGGRIS_PERSEPSI_MAHASISWA_JURNAL_Oleh

<http://eprints.umm.ac.id/33989/1/jiptumpp-gdl-cahyanimey-44102-1-pendahuluan.pdf>

<http://sosiologis.com/teori-interaksionisme-simbolik>



L

A

M

P

I

R

A

N



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP Ke-1)

Sekolah	: SMA Negeri 1 Selayar
Mata Pelajaran	: Sosiologi
Kelas/Semester	: XII/Ganjil
Materi Pokok Masyarakat	: Perubahan Sosial dan Dampaknya Bagi Masyarakat
Alokasi Waktu	: 4 Minggu x 4 Jam Pelajaran

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
4. Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Membuka wawasan terhadap berbagai peradaban dunia untuk memperkuat nilai keagamaan dan mendorong penghormatan terhadap keragaman peradaban.
- 2.1 Mengembangkan kemampuan penyesuaian diri terhadap perubahan sosial.
- 2.2 Menunjukkan rasa empati terhadap ketimpangan sosial di masyarakat sekitar dan mendorong partisipasi dalam mengatasinya
- 3.1 Menganalisis perubahan sosial dan akibat yang ditimbulkannya dalam kehidupan masyarakat
- 4.1 Melakukan kajian, pengamatan dan diskusi tentang perubahan sosial dan akibat yang ditimbulkannya

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 1.1.1 Memperluas wawasan dengan mengeksplor berbagai informasi tentang perubahan sosial dan dampaknya dalam menghadapi peradaban dunia yang semakin berkembang untuk memperkuat nilai keagamaan.
- 1.1.2 Menghargai keberagaman peradaban dengan melakukan kerja sama dalam berbagai bidang untuk memperkuat nilai keagamaan
- 2.1.1 Mengikuti perkembangan yang terjadi dalam masyarakat dengan tetap menjaga jati diri.
- 2.1.2 Melakukan penyesuaian terhadap perubahan yang terjadi dalam masyarakat sesuai kemampuan.
- 3.1.1 Mengidentifikasi definisi perubahan sosial.

- 3.1.2 Mengidentifikasi bentuk-bentuk perubahan sosial
- 3.1.3 Mendeskripsikan faktor-faktor penyebab perubahan sosial
- 4.1.1 Mengomunikasikan definisi perubahan sosial.
- 4.1.2 Menerapkan hasil pengamatan di lingkungan masyarakat tentang perubahan sosial.
- 4.1.3 Mengomunikasikan faktor-faktor penyebab perubahan sosial berdasarkan hasil pengamatan perubahan sosial yang ada di lingkungan sekolah.
- 4.1.4 Melaporkan bentuk-bentuk perubahan sosial yang ada di lingkungan sekitar.
- 4.1.5 Mempresentasikan hasil pengamatan di lingkungan sekitar tentang proses perubahan sosial

D. Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian perubahan sosial.
2. Siswa dapat menjelaskan penyebab perubahan sosial
3. Siswa dapat menjelaskan bentuk-bentuk perubahan sosial
4. Siswa dapat menjelaskan dampak positif dan negatif perubahan sosial

E. Materi Ajar (Materi Pokok) :

- Pengertian perubahan sosial
- Bentuk-bentuk perubahan sosial
- Faktor penyebab perubahan sosial

F. Metode Pembelajaran :

- Penugasan
- CTL

G. Langkah-langkah Pembelajaran.

NO	URAIAN / KEGIATAN	WAKTU
	Pertemuan Pertama	90 me nit
A.	Kegiatan Awal	10 me nit
	<ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan salam • Mempersilahkan ketua kelas untuk menyiapkan anggotanya • Mengabsen siswa • Tanya jawab tentang pelajaran minggu yang lalu (review). • Menginformasikan kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam pembelajaran. 	1 menit 2 menit 2 menit 3 menit 2 menit
B.	Kegiatan Inti	65 me nit
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa mengkaji berbagai sumber yang relevan dengan materi tentang : Perubahan Sosial • Tanya jawab tentang definisi – definisi 	25 me nit

	<p>tentang Perubahan Sosial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan tugas-tugas yang harus dikerjakan masing-masing siswa. • Siswa bekerja kelompok untuk membuat kliping tulisan ataupun gambar tentang perubahan yang terjadi di masyarakat dan menganalisis secukupnya. • Guru memfasilitasi jika terdapat siswa atau kelompok yang mengalami kesulitan dan memberikan klarifikasi jika terjadi kesalahan 	<p>5 menit</p> <p>5 menit</p> <p>30 me nit</p>
	Pertemuan Kedua	<p>90 Me nit</p>
	<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan analisis media massa tentang : Bentuk –bentuk Perubahan Sosial . • Tanya jawab tentang tentang bentuk-bentuk Perubahan Sosial dan perubahan kebudayaan • Guru menyampaikan tugas-tugas yang harus dikerjakan masing-masing siswa. • Siswa diminta untuk menjawab soal tentang perubahan yang terjadi di masyarakat • Guru memfasilitasi jika terdapat siswa atau kelompok yang mengalami kesulitan dan memberikan klarifikasi jika terjadi kesalahan 	<p>25 me nit</p> <p>10 me nit</p> <p>10 me nit</p> <p>15 me nit</p> <p>5 menit</p>
	Pertemuan Ketiga	<p>90 me nit</p>
	<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama-guru mengkaji berbagai sumber pokok materi tentang : faktor penyebab perubahan sosial • Tanya jawab tentang faktor penyebab perubahan sosial • Guru menyampaikan tugas-tugas yang harus dikerjakan masing-masing siswa. • Guru memfasilitasi jika terdapat siswa 	<p>25 me nit</p> <p>20 me</p>

	atau kelompok yang mengalami kesulitan dan memberikan klarifikasi jika terjadi kesalahan	10 me nit
		10 me nit
C.	Kegiatan Penutup	15 me nit
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan pelurusan agar tidak terjadi kesalahan konsep • Guru bersama siswa mengambil kesimpulan akhir sebagai penguatan • Guru melakukan postes secara lisan tentang materi yang dipelajari • Guru bersama siswa melakukan refleksi 	2 menit 5 menit 5 menit 3 menit

H. Alat Dan Sumber Belajar

a. Alat :

Laptop dan LCD

b. Sumber :

- Buku Sosiologi Kelas XII untuk SMA
- LKS Sosiologi untuk SMA Kelas 3
- Buku-buku lain yang relevan
- Artikel/ berita dari media massa
- *Smartphone*

I. Penilaian

a. Performance tes (tugas kelompok/ individu, pengamatan dan lainnya)

Penilaian terhadap unjuk kerja berupa laporan tertulis.

b. Tes obyektif (Essay).

Mengetahui:

Kepala SMA Negeri I Selayar

Selayar, Agustus 2019

Guru Sosiologi

H.Zainal Abidin,S.Pd.,M.M.Pd

NIP.196011291985011002

Bau Te'ne S.Pd

NIP.198004202007012019

Materi Ajar

Bentuk-Bentuk Perubahan Sosial

1. Perubahan Sosial Berdasarkan Waktu

a) Perubahan Evolusi

Perubahan evolusi adalah perubahan sosial yang berlangsung secara lambat dan dalam waktu yang cukup lama dengan tidak adanya kehendak tertentu dari masyarakat yang bersangkutan. Perubahan ini biasanya terjadi karena perkembangan kondisi masyarakat dalam menjalankan usaha-usaha untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Seperti kita tahu, pada awalnya manusia hidup secara nomaden dan memenuhi kebutuhan hidupnya dengan cara berburu dan meramu tumbuhan. Namun secara perlahan mereka mulai hidup menetap dengan cara bertani, beternak, dan berdagang hingga akhirnya kehidupan mereka menjadi modern seperti saat ini.

Perubahan sosial lambat di atas merupakan jenis perubahan yang membutuhkan proses panjang sehingga tidak bisa langsung terjadi. Seperti misalnya perubahan status negara Indonesia yang awalnya negara terjajah menjadi negara merdeka. Hal ini bisa terjadi karena banyak persiapan yang perlu dilakukan sebagai pelengkap dari [aspek-aspek perubahan sosial](#) itu sendiri.

b) Perubahan Revolusi

Perubahan revolusi merupakan perubahan sosial yang berlangsung secara cepat, dapat direncanakan atau tanpa perencanaan sebelumnya. Secara sosiologis, perubahan revolusi biasanya berkaitan dengan perubahan unsur-unsur kehidupan atau lembaga-lembaga sosial dalam suatu lingkungan masyarakat.

Perubahan revolusi bisa direncanakan atau tidak, pemicu dari perubahan ini biasanya adalah konflik atau ketegangan yang terjadi dalam lingkungan masyarakat yang bersangkutan. Suatu perubahan baru bisa dikatakan sebuah revolusi apabila memenuhi beberapa syarat berikut:

- Ada keinginan secara umum untuk melakukan sebuah perubahan. Keinginan ini dirangsang oleh rasa ketidakpuasan yang berkembang dalam masyarakat.
- Adanya pemimpin atau sekelompok orang yang dianggap mampu menjadi pemimpin dalam lingkungan yang bersangkutan. Pemimpin yang dimaksud setuju dengan pendapat masyarakat dan menjadikan ketidakpuasan masyarakat sebagai program dan arag bagi perkembangan sosial lingkungan yang bersangkutan. Pemimpin yang dimaksud harus menunjukkan suatu tujuan positif pada masyarakat.
- Harus ada momentum yang tepat. Pemilihan waktu yang tepat sangat penting dalam melakukan sebuah revolusi, semakin tepat suatu momentum, maka akan semakin besar suatu revolusi dapat berjalan secara lancar.

Contoh perubahan sosial cepat di masyarakat selanjutnya adalah perkembangan sarana telekomunikasi. Alat komunikasi seperti telepon seluler kini sudah mengalami banyak perubahan fungsi dan juga bentuk. Yang awalnya hanya bisa dilakukan untuk mengirim pesan dan melakukan panggilan suara, kini telepon seluler sudah bisa digunakan untuk merekam video, memotret, bermain game, bahkan terhubung dengan orang lain yang tidak dikenal melalui jejaring sosial. Perubahan telepon seluler menjadi smartphone seperti saat ini yang cukup

cepat juga memiliki andil tersendiri dalam perilaku masyarakat dalam perubahan sosial budaya di era global.

2. Perubahan Sosial Berdasarkan Perencanaanya

a) Perubahan sosial yang direncanakan
Quipperian, perubahan sosial yang direncanakan adalah perubahan yang sudah dijadikan tujuan oleh pihak-pihak yang hendak melakukan perubahan. Pihak-pihak tertentu ini biasanya disebut sebagai *Agent Of Change*. Biasanya, mereka merupakan kelompok yang mendapat kepercayaan dari masyarakat untuk menjadi pemimpin dalam lingkungan yang bersangkutan. Suatu perubahan sosial yang direncanakan akan selalu berada di bawah pengendalian dan pengawasan *Agent of Change* tersebut.

b) Perubahan sosial yang Tidak Direncanakan
Perubahan yang tidak direncanakan biasanya berupa perubahan yang tidak dikehendaki dan terjadi diluar perkiraan masyarakat. Perubahan ini sering memicu masalah masalah baru karena perubahan tersebut muncul secara tiba-tiba. Contohnya adalah kasus Tsunami yang terjadi di Aceh, bencana alam ini membuat terjadinya perubahan besar dalam kehidupan sosial masyarakat Aceh pada saat itu.

3. Berdasarkan Pengaruhnya, Perubahan Sosial dibagi Menjadi

a) Perubahan Sosial yang Berpengaruh Besar

Perubahan sosial yang berpengaruh besar adalah perubahan sosial yang mengakibatkan terjadi perubahan pada struktur kemasyarakatan, sistem mata pencaharian, hubungan kerja dan lapisan masyarakat (stratifikasi masyarakat). Contohnya berubahnya sistem pemerintahan suatu negara.

b) Perubahan Sosial yang Pengaruhnya Kecil

Perubahan sosial yang pengaruhnya kecil adalah perubahan sosial yang terjadi pada struktur sosial tetapi tidak membawa pengaruh langsung bagi masyarakat. Contohnya perubahan gaya berpakaian dalam masyarakat.

4. Perubahan Sosial berdasarkan Arah Perkembangan

a) Perubahan sosial progress

Perubahan sosial progress merupakan suatu perubahan sosial yang menuju ke arah kemajuan, sehingga memberikan keuntungan bagi kehidupan masyarakat. Contohnya yaitu meningkatnya pembangunan listrik hingga ke pelosok desa, semakin canggih dan berkembangnya teknologi, dan lain-lain.

b) Perubahan sosial regress

Perubahan sosial regress merupakan suatu perubahan sosial yang menuju ke arah kemunduran, sehingga dapat merugikan kehidupan masyarakat. Contohnya yaitu adanya terorisme atau pengeboman massal yang menimbulkan kematian/korban jiwa dan rusaknya sarana infrastruktur masyarakat, penyalahgunaan obat-obat terlarang atau narkoba, dan lain-lain.

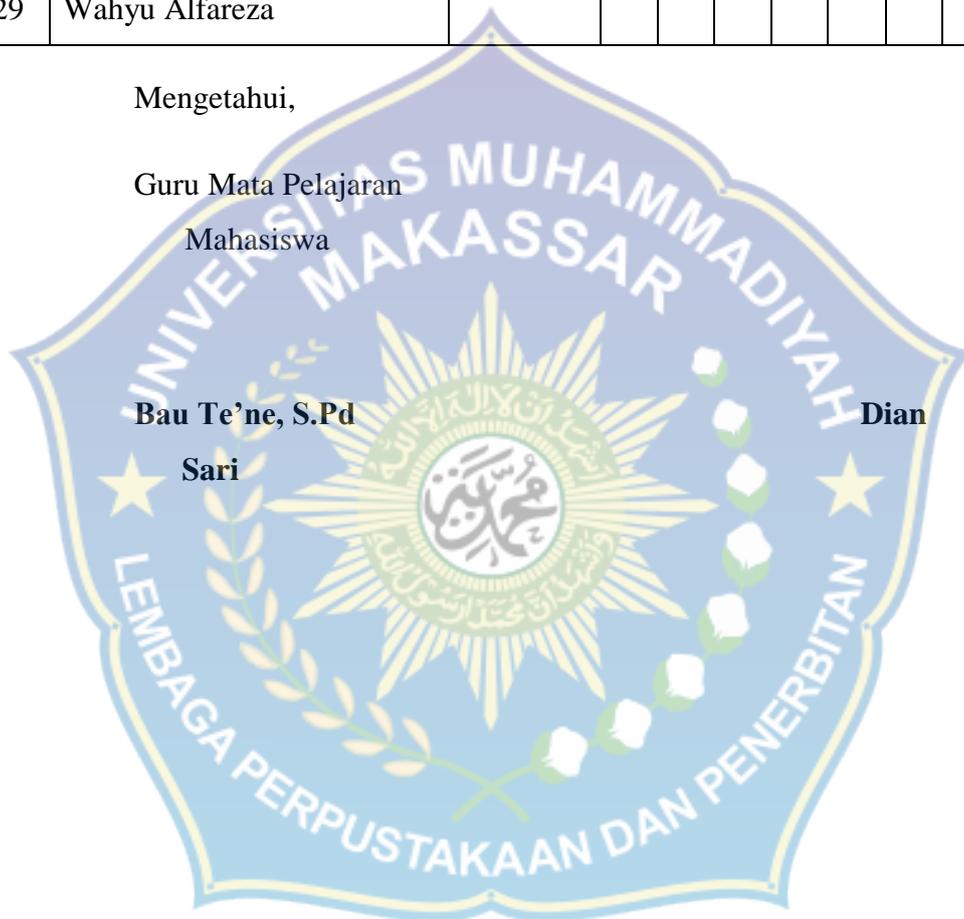
23	Rika Yoshita									
24	Satryo Prawira									
25	Sirka Wanda									
26	Syarifa Nur Amalia									
27	Ulfaizza Nur									
28	Ulil Bastian Basyar B									
29	Wahyu Alfareza									

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran
Mahasiswa

Bau Te'ne, S.Pd
Sari

Dian Novita



DOKUMENTASI









RIWAYAT HIDUP



Dian Novita Sari, Lahir di Selayar, pada tanggal 27 Oktober 1997. Merupakan anak pertama dari buah kasih sayang Patta Sabang dengan Bauk. Penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar di SDI Paradaiya dan lulus pada tahun 2009. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMPN 4 Bontomanai, lulus pada tahun 2012. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMAN 1 Benteng dan tamat di tahun 2015. Dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan jurusan Pendidikan Sosiologi dan berhasil lulus di Program Strata 1 (S1) Kependidikan. Pada tahun 2019 penulis menyelesaikan studi dengan gelar sarjana pendidikan dengan menyusun karya ilmiah (skripsi) yang berjudul “Pengaruh *Smartphone* dalam Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa di SMA Negeri 1 Selayar”.