

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Perkembangan teknologi secara cepat telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang serba maju dan modern. pada zaman yang serba modern ini manusia dituntut untuk mengikuti zaman dimana kehidupan menjadi serba praktis, efektif dan efisien. Hal ini dikarenakan oleh kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks. Oleh karena itu diciptakan alat-alat berupa teknologi yang dapat membantu kelancaran dan meringankan beban pekerjaan manusia, dengan akses yang begitu cepat membuat berbagai informasi yang terjadi di belahan dunia kini dapat langsung diketahui berkat kemajuan teknologi yang semakin pesat.

Kemudian saat dunia telah memasuki Era Revolusi 4.0 yang ditandai dengan meningkatnya konektivitas, interaksi serta perkembangan sistem digital. Revolusi industri 4.0 menanamkan teknologi cerdas yang dapat terhubung dengan berbagai bidang kehidupan manusia, sehingga manusia dan teknologi tidak dapat dipisahkan.

Salah satu teknologi informasi yang tidak dapat dipisahkan dari manusia adalah gadget berupa smartpone. Menurut Chusna, "Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik

kecil dengan berbagai macam fungsi khusus contohnya seperti smartphone".<sup>1</sup> Smartphone adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, dengan fungsi yang menyerupai komputer. Pengguna smartphone dari tahun ke tahun semakin meningkat. Hal ini terjadi karena fungsi smartphone bukan hanya sekedar untuk alat komunikasi. Tetapi lebih banyak digunakan untuk media hiburan, media informasi atau berita, media bisnis, hobi, dan masih banyak lagi. Smartphone tentunya didukung dengan fitur-fitur yang canggih sehingga membuat banyak orang ingin memilikinya. Inilah yang menyebabkan "memiliki smartphone" bukan hanya untuk memenuhi kebutuhan, tetapi juga sebagai gaya hidup.

Dewasa ini, smartphone tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja tetapi juga anak-anak yang merupakan peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Widiawati & Sugiman dalam Manumpil bahwa "Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Barang canggih ini yang dilihat dari segi harga yang tidak bisa dibilang murah tidak hanya sekedar dijadikan media hiburan semata tapi dengan aplikasi yang terus diperbaharui gadget wajib digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan bisnis, atau pengerjaan tugas kuliah dan kantor, akan tetapi pada faktanya gadget tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas), remaja (12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7-11 tahun), dan

---

<sup>1</sup> Puji Asmaul Chusna, "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak", Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan, vol. 17, (2017), hal. 318.

lebih ironisnya lagi gadget digunakan untuk anak usia (3-6 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan gadget.”<sup>2</sup>

Orang tua memfasilitasi peserta didik dengan gadget (smartphone) sebagai sarana untuk mencari informasi dan sumber belajar di rumah. Banyak aplikasi-aplikasi edukatif yang dapat menambah pengetahuan mereka sehingga mereka menjadi pintar. Namun kebanyakan peserta didik tidak bijak dalam menggunakan smartphone. Mereka justru lebih senang menggunakan smartphone untuk bermain game, bermain sosial media (facebook, instagram, whatsapp), menonton youtube berjam-jam, mendengarkan musik dan lain-lain. Dalam hal ini, orang tua memiliki peran yang besar untuk mengawasi anaknya dalam menggunakan smartphone-nya, orang tua juga seharusnya mengajak anak untuk berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukannya di sekolah sehingga terpantau oleh orang tuanya. Akan tetapi, terkadang orang tua lalai akan hal itu.

Menurut Departemen Kesehatan, peserta didik masuk dalam kategori boleh menggunakan smartphone dengan pengawasan orang tua tidak lebih dari 3 jam perhari. Sejalan dengan pendapat Ayoubi "penggunaan gadget yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan kurang (<) 30 menit perhari dan intensitas penggunaan maksimal 6 kali pemakaian".<sup>3</sup>

Penggunaan gadget yang berlebihan pada peserta didik sering menimbulkan masalah pada proses belajar.

---

<sup>2</sup> Beauty Manumpil, Amatus Yudi Ismanto, & Franly Onibala, *Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado*, Jurnal Keperawatan, Vol. 3 No. 2, (2015), hal. 2.

<sup>3</sup> M Hafiz Al-Ayouby, *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*, (Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2017), hal. 46.

Dalam hal ini berarti intensitas penggunaan gadget (smartphone) dengan kriteria baik yaitu dalam kategori yang rendah kurang dari 3 jam, jika lebih dari 3 jam maka akan menimbulkan masalah pada proses belajar dan menyebabkan hasil belajar peserta didik menjadi rendah.

Kenyataannya, ketika anak terlalu asik menggunakan smartphone dalam kegiatan sehari-hari mereka akan lupa dengan kebutuhan pokoknya, seperti belajar dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Itulah salah satu bentuk kecanduan anak-anak terhadap smartphone yang dimiliki. Memberikan smartphone pada anak tanpa adanya pengawasan orang dewasa memang akan cenderung menimbulkan beberapa dampak negatif. Jangan biarkan anak berlarut-larut dalam permainan smartphone sampai berdampak pada diri anak itu sendiri.

Menurut American Academy of Pediatrics dalam Mak dkk menjelaskan bahwa “the recommended daily screen viewing time should be no more than one to two hours per day”. Diartikan, waktu yang disarankan untuk menggunakan smartphone seharusnya tidak lebih dari satu hingga dua jam per hari.<sup>4</sup>

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut dokter spesialis anak Catharina dalam Harian Kompas yang merupakan Sekretaris Hubungan Masyarakat Ikatan Dokter Anak Indonesia mengatakan bahwa “screen time untuk anak yaitu maksimal selama dua jam dengan pendampingan orang

---

<sup>4</sup> Mak Y, Wu C, Hui D, Lam S, Tse H, Yu W, et al, "Association between screen viewing duration and sleep duration, sleep quality, and excessive daytime sleepiness among adolescents in Hong Kong", International journal of environmental research and public health, Vol. 11, (2014), hal 11.

tua”.<sup>5</sup> Artinya apabila peserta didik sekolah dasar menggunakan smartphone dengan durasi lebih dari 2 jam sehari, maka termasuk penggunaan smartphone yang tidak ideal. Penggunaan smartphone secara terus-menerus dapat menimbulkan dampak negatif bagi penggunanya khususnya peserta didik. Penggunaan smartphone tidak selalu menyebabkan dampak negatif bagi penggunanya. Penggunaan smartphone dapat memberikan dampak positif apabila digunakan secara bijak untuk mengombinasikan teknologi dengan metode pembelajaran. Jika penggunaan smartphone pada peserta didik digunakan secara tepat sebagai media pembelajaran maka penggunaan smartphone dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan pendapat dari Fitriansyah Penggunaan teknologi seperti smartphone pada peserta didik apabila dimanfaatkan secara tepat dapat memengaruhi terhadap motivasi belajar peserta didik, karena pada dasarnya peserta didik dapat menggunakan smartphone untuk mencari informasi dan menambah pengetahuan secara lebih mendalam.<sup>6</sup> Berdasarkan pendapat Mc. Donald dalam Oemar Hamalik mengatakan bahwa, “Motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction”.<sup>7</sup> Diartikan bahwa, motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Motivasi dalam kegiatan belajar dapat

---

<sup>5</sup>Harian Kompas, *Akibat “screen time” berlebihan pada anak*, [https://lifestyle.kompas.com/read/2016/07/27/182737523/akibat.screen.tim e.berlebihan.pada.anak](https://lifestyle.kompas.com/read/2016/07/27/182737523/akibat.screen.time.e.berlebihan.pada.anak) diakses 28 November 2020.

<sup>6</sup> Fitriansyah , “Pemanfaatan media pembelajaran (smartphone) untuk memotivasi belajar peserta didik SD”, *Cakrawala-Jurnal Humaniora*, Vol. 16 No. 1, (2016), hal. 10.

<sup>7</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Bumi Aksara: Jakarta,2008), hal. 106.

dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang memberikan arah kegiatan belajar sehingga diharapkan tujuannya dapat tercapai.

Menurut Slameto motivasi peserta didik dapat dilihat dari kesungguhan dalam mengerjakan aktivitas yang pendidik berikan. Apabila seorang peserta didik dalam melakukan suatu gerakan dengan rasa senang dan sungguh-sungguh, maka dapat disimpulkan peserta didik tersebut memiliki motivasi yang tinggi dalam melakukan gerakan atau aktivitas yang pendidik berikan. Namun sebaliknya, apabila seorang peserta didik dalam melakukan gerakan atau aktivitas yang pendidik berikan terkesan malas, acuh dan tidak sungguh-sungguh, maka dapat disimpulkan peserta didik tersebut tidak memiliki motivasi dalam melakukan aktivitas yang pendidik berikan.<sup>8</sup>

Menurut Novitasari dalam Saniyyah penggunaan gadget yang dimanfaatkan secara efektif akan menimbulkan dampak-dampak positif.<sup>9</sup> Dampak positif yang ditimbulkan dari gadget cukup banyak salah satunya menurut Chusna dampak positif penggunaan gadget antara lain gadget mempermudah komunikasi, menambah pengetahuan, serta merangsang anak berpikir kreatif. Namun dibalik dampak positif tersebut, terdapat pula dampak negatif penggunaan gadget.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Memengaruhinya*, (PT. Rineka Cipta: Jakarta, 2015), hal. 173.

<sup>9</sup> Saniyyah, Setiawan, & Ismaya, “*Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Jekulo Kudus*”, Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 3 No. 4, (2021), hal. 2133.

<sup>10</sup> Puji Asmaul Chusna, “*Pengaruh Media Gadget.....*”, hal. 324.

Menurut Handrianto dalam Susilawati terdapat beberapa dampak negatif dari penggunaan Gadget yaitu menurunnya konsentrasi saat belajar, peserta didik jadi malas menulis dan membaca, penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, kecanduan, dapat menimbulkan gangguan kesehatan, perkembangan kognitif anak usia dini terhambat, menghambat kemampuan berbahasa, dan dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini.<sup>11</sup> Sejalan dengan ketua komisi perlindungan anak Indonesia, Prof.Dr. Seto Mulyadi dalam Astuti dkk mengatakan bahwa sejak 2018 lembaganya sudah menangani banyak kasus anak yang kecanduan gadget, berdasarkan hasil survei sebanyak 143,26 juta orang atau 54,68 persen dari 3 populasi Indonesia menggunakan gadget.<sup>12</sup>

Hal tersebut dapat menyebabkan semakin rendahnya disiplin belajar peserta didik. Dipertegas oleh pendapat Farhana yang ditulis dalam Jurnal *Wise In The Use Of Gadgets In Elementary School Children* yang mengemukakan bahwa "*According to one study, children who spend more time using computers or cellphones are referred to as "Internet addictions". This has a negative impact on the decline in interest in learning, eye loss, emotional development disorders and so on*". Artinya menurut sebuah penelitian, anak-anak yang menghabiskan lebih banyak waktu menggunakan komputer atau ponsel disebut sebagai "kecanduan internet". Hal ini

---

<sup>11</sup> Susilawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap IPK Mahasiswa Pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, (Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, 2020), hal. 22.

<sup>12</sup> Astuti, Farhani, dan Muhsom, *Hubungan Intensitas Mengakses Gadget dan Kedisiplinan Belajar dengan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat*, *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 1 No. 2, (2023), hal 2.

berdampak negatif pada penurunan minat belajar, kehilangan mata, gangguan perkembangan emosi dan sebagainya.<sup>13</sup>

Pendidikan yang baik akan terwujud tidak terlepas dari adanya kegiatan belajar baik belajar di rumah maupun sekolah. Sekolah pada dasarnya adalah rumah kedua untuk menimba ilmu. Umumnya sekolah termasuk dalam kategori yang memiliki disiplin yang tinggi. Menurut Wantah disiplin belajar adalah salah satu cara untuk membantu anak agar dapat mengembangkan pengendalian diri mereka selama proses pembelajaran. Anak dapat memperoleh suatu batasan untuk memperbaiki tingkah lakunya yang salah dengan disiplin. Disiplin juga membantu anak memperoleh perasaan puas karena kesetiaan dan kepatuhannya dan juga mengajarkan kepada anak bagaimana berpikir secara teratur. Disiplin dalam nilai karakter bangsa adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.<sup>14</sup>

Tujuan disiplin itu sendiri menurut Hurlock dalam Akmaluddin ialah membentuk perilaku sedemikian rupa sehingga perilaku tersebut sesuai dengan peran-peran yang telah ditetapkan oleh kelompok budaya dimana tempat individu itu tinggal. Selain itu, disiplin merupakan suatu cara untuk membantu anak membangun pengendalian diri mereka, dan bukan membuat anak mengikuti dan mematuhi perintah orang dewasa. Anak yang mau mengikuti pendidikan tertentu pada suatu sekolah tentunya harus mengikuti

---

<sup>13</sup> Farhana, *Wise In The Use Of Gadgets In Elementary School Children*, In Proceeding The International Seminar, Vol. 1 No. 2, (2019), hal. 144.

<sup>14</sup> Wantah, *Pengembangan Disiplin Dan Pembentukan Moral Pada Anak Usia Dini*, (Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta,2015), hal. 140.

aturan yang berlaku di sekolah khususnya aturan yang berlaku di dalam kelas. Mengikuti aturan yang berlaku erat kaitannya dengan disiplin. 6 Keluarga memiliki peranan yang sangat penting dalam pembentukan perilaku cara bertutur kata, cara berperilaku bahkan disiplin juga dibentuk pada saat anak berada pada lingkungan keluarga intinya yaitu dirumah. Perilaku pendisiplinan anak oleh orangtua dirumah dapat terkontrol apabila orangtua ikut terlibat didalamnya, namun jika orangtua tidak ikut terlibat maka perilaku disiplin anak tidak akan berjalan sesuai dengan harapan.<sup>15</sup>

Upaya mengontrol disiplin peserta didik dapat dimulai saat peserta didik bangun tidur sampai kembali tidur. Pemantauan pendisiplinan dapat orang tua awasi melalui sistem penjadwalan pada jam-jam tertentu seperti penjadwalan bangun tidur, melaksanakan shalat, mandi, jam berapa anak harus makan, berangkat sekolah, dan pulang sekolah. Setelah sampai dirumah anak harus mandi makan, istirahat, bermain dan saat sore harus mengerjakan Pekerjaan Rumah (PR) atau mengulang materi pelajaran sekolah, malam harus ngaji dan istirahat. Semua rutinitas tersebut dapat anak lakukan apabila orangtua ikut memantau pelaksanaan disiplin yang kontinyu dan konsisten. Sehingga jika penjadwalan disiplin sudah dilakukan sejak anak usia dini secara kontinyu maka perilaku disiplin anak akan mudah untuk terbentuk. Namun di era saat ini perilaku pendisiplinan peserta didik kurang berjalan baik. perubahan perilaku kebiasaan atau rutinitas sehari-hari. Perubahan perilaku kebiasaan ini mulai terbentuk pada seluruh masyarakat mulai adanya

---

<sup>15</sup> Akmaluddin & Haqqi, *Kedisiplinan belajar siswa di sekolah dasar (sd) negeri cot keueung kabupaten aceh besar (studi kasus)*, Journal Of Education Science, Vol. 5 No. 2, (2019), hal. 2.

covid-19 yang mengharuskan semua warga untuk menjaga menghindari kerumunan dan interaksi langsung dengan lingkungan sekitar. Tidak hanya hal tersebut yang disarankan pemerintah, namun untuk semua interaksi yang berkaitan dengan, pekerjaan, kegiatan sosial, kesehatan dan pendidikan ikut menjadi pola pembiasaan yang baru di masyarakat dan keluarga, hal ini sangat berdampak pada pendisiplinan anak dirumah dapat terbentuk.

Menurut Slameto belajar merupakan proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalamannya berinteraksi dengan lingkungannya. Seseorang dianggap telah melakukan pembelajaran apabila terjadi perubahan tingkah laku yang aktual dan potensial, yang berarti 5 perubahan tersebut nyata dan dapat dilihat seperti hasil belajar keterampilan psikomotor. Selanjutnya perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar bagi individu merupakan kemampuan baru dalam bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>16</sup>

Menurut Susanto "hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotoriknya". Hasil belajar ini dapat dijadikan acuan atau tolak ukur untuk mengukur keberhasilan belajar peserta didik. Keberhasilan tersebut ditandai dengan terjadinya perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses

---

<sup>16</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor* ....., hal. 2.

belajar pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotoriknya selama periode waktu tertentu.<sup>17</sup>

Berdasarkan hasil observasi dengan kepala sekolah dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada SMA Negeri 1 Prambon Nganjuk, ternyata di peraturan sekolah siswa juga di perbolehkan membawa smartpone. Peraturan di tetapkannya siswa diperbolehkan membawa smartpone untuk mengurangi tindak kenakalan siswa di sekolah. Akan tetapi banyak siswa yang menyalahgunakan smartpone yang berdampak negatif bagi siswa. Sedangkan dari pihak sekolah sendiri memberikan peraturan tersebut karena menggunakan basis digitalisasi dalam pembelajarannya. Hal tersebut digunakan untuk hal hal positif seperti mengakses informasi yang lebih luas mengenai materi pembelajaran dan untuk mengerjakan tugas yang di sampaikan oleh guru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta diikuti materi pembelajaran lainnya. Oleh karena itu, sebagian siswa memiliki kendala atau kekurangan dari segi motivasi belajar, disiplin belajar dan hasil belajar akibat pengaruh penggunaan smartpone. Sehingga Siswa yang diketahui mengakses di luar pembelajaran akan di berikan sanksi seperti penyitaan smartpone siswa tersebut hingga surat panggilan untuk orang tua jika siswa masih mengulangi.

Penggunaan handphone bersmartphone telah merambah luas pada anak sekolah, terlebih lagi pada pelajar SMA. Handphone yang digunakan tidak hanya untuk berkomunikasi atau SMS saja, tetapi juga sudah meluas hingga

---

<sup>17</sup> Fadillah, "Analisis Minat Belajar Dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa", Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, Vol. 1, hal 115.

penggunaan media sosial pada kalangan pelajar.<sup>18</sup> Cleopatra juga menambahkan bahwa handphone sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa tergantung dari diri siswa tersebut bagaimana memanfaatkannya.<sup>19</sup> Sedangkan Goldstein mengemukakan adanya permasalahan perilaku yang dapat mengganggu aktivitas kelas diantaranya kurang perhatian (immattention), bertindak berlebihan (overactivity), dan tidak patuh, kondisi ini kemudian muncul dalam suatu bentuk perilaku yang mengganggu kedisiplinan kelas yang berakibat terhadap keadaan seluruh kelas menjadi tidak konsentrasi dalam menerima pelajaran.<sup>20</sup> Selain itu, Bullen dalam Hamzah dan Nina mengungkapkan bahwa keberadaan internet memberikan dampak negatif, seperti kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau sikap sosial.<sup>21</sup>

Sesuai dengan latar belakang masalah diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian secara mendalam dengan judul “Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar, Disiplin Belajar dan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas 11 di SMA Negeri 1 Prambon Nganjuk”.

---

<sup>18</sup> Angga Prastowo, *Pengaruh Teknologi Ber-Smartphone Terhadap Remaja*, (2014), Diunduh dari <http://citizen6.liputan6.com/read/797577/pengaruhteknologi-bersmartphone-terhadap-remaja>

<sup>19</sup> Cleopatra, *Pengaruh Gaya Hidup Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika*, Jurnal Ilmiah Pendidikan, Vol. 5 No. 2, (2015), hal. 321.

<sup>20</sup> Akin-Little & Laniati, *Teachers' use of classroom management procedures in the United States and Greece: a cross-cultural comparison*, School Psychology International, vol. 28, (2007), hal 149.

<sup>21</sup> Hamzah B Uno dan Nina, *Teknologi Komunikasi & informasi Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010), hal. 11.

## **B. Identifikasi Masalah dan Pembatasan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka identifikasi permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Banyaknya siswa atau peserta didik dalam menyalahgunakan smartphone dalam pembelajaran di sekolah
2. Pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar siswa
3. Pengaruh penggunaan smartphone terhadap disiplin belajar siswa
4. Pengaruh penggunaan smartphone terhadap hasil belajar siswa
5. Pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar, disiplin belajar dan hasil belajar siswa

Berdasarkan penjelasan yang ada di atas, serta untuk menghindari terlalu luasnya pembahasan serta untuk menjaga agar tidak terjadi kerancuan dalam pembahasan, maka proposal ini akan penulis batasi dalam empat pokok permasalahan, yaitu:

1. Pengaruh intensitas penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar peserta didik
2. Pengaruh intensitas penggunaan smartphone terhadap disiplin belajar peserta didik
3. Pengaruh intensitas penggunaan smartphone terhadap hasil belajar peserta didik
4. Pengaruh intensitas penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar, disiplin belajar dan hasil belajar peserta didik

### **C. Rumusan Masalah**

1. Apakah intensitas penggunaan smartphone berpengaruh terhadap motivasi belajar pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Prambon Nganjuk?
2. Apakah intensitas penggunaan smartphone berpengaruh terhadap disiplin belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Prambon Nganjuk?
3. Apakah intensitas penggunaan smartphone berpengaruh terhadap hasil belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Prambon Nganjuk?
4. Apakah intensitas penggunaan smartphone secara simultan berpengaruh terhadap motivasi belajar, disiplin belajar dan hasil belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Prambon Nganjuk?

### **D. Tujuan Masalah**

1. Untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran pendidikan agama islam pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Prambon Nganjuk.
2. Untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan smartphone terhadap disiplin belajar dalam pembelajaran pendidikan agama islam pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Prambon Nganjuk.

3. Untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan smartphone terhadap hasil belajar dalam pembelajaran pendidikan agama islam pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Prambon Nganjuk.
4. Untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan smartphone secara simultan terhadap motivasi belajar, disiplin belajar dan hasil belajar pada pembelajaran pendidikan agama islam pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Prambon Nganjuk.

#### **E. Hipotesis Penelitian**

- H1 : Terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar siswa.
- H2 : Terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan smartphone terhadap disiplin belajar siswa.
- H3 : Terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan smartphone terhadap hasil belajar siswa.
- H4 : Terdapat pengaruh signifikan antara intensitas penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar, disiplin belajar dan hasil belajar siswa secara simultan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang baik dalam aspek teoritis dan praktisi, yaitu sebagai berikut:

## 1. Secara Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumbangsih terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan terutama dalam pendidikan agama islam.

## 2. Secara Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu :

### a) Bagi pendidik

Dapat menambah wawasan dalam memanfaatkan smartphone sebagai media pembelajaran, motivasi, dan disiplin belajar di zaman modern yang lebih di minati oleh siswa dan dapat mengembangkan pembelajaran yang lebih efektif.

### b) Bagi peserta didik

Peserta didik sebagai subyek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan melalui pembelajaran yang berbasis teknologi. Dan anak dapat belajar dengan baik dan semangat dengan menggunakan smartphone sehingga perkembangan kemampuan belajar anak dapat lebih baik.

### c) Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan sumber belajar siswa dengan memanfaatkan Smartphone.

d) Bagi peneliti yang akan datang

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi yang dapat dikembangkan bagi peneliti selanjutnya mengenai penggunaan smartphone, motivasi, dan disiplin belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

### **G. Penegasan Istilah**

Supaya lebih baik pemahaman dalam memahami judul: “Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar, Disiplin Belajar dan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas XI Di SMAN 1 Prambon Nganjuk”. Yang termasuk pada pemahaman isi skripsi ini, perlu kiranya peneliti memberikan beberapa penegasan istilah sebagai berikut:

1. Penegasan istilah secara kontekstual

a. Smartphone

Smartphone adalah telepon genggam yang memiliki sistem operasi untuk masyarakat luas, fungsinya tidak hanya untuk SMS dan telepon saja tetapi pengguna dapat dengan bebas menambahkan aplikasi, menambah fungsi-fungsi atau mengubah sesuai keinginan pengguna. Dengan kata lain, telepon cerdas merupakan komputer mini yang mempunyai kapabilitas sebuah telepon.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> Zaki Baridwan, *Intermediate Accounting*, (Yogyakarta: Universitas Gajah Mada, 2010), hal. 83.

b. Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah suatu perubahan tenaga di dalam diri seseorang (pribadi) yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.<sup>23</sup>

c. Disiplin belajar

Disiplin belajar adalah suatu sikap yang taat dan patu terhadap suatu peraturan yang berlaku selama mengikuti proses belajar mengajar. Tanpa adanya peraturan maka tidak akan di capai kedisiplinan, dengan adanya suatu peraturan akan melatih seseorang untuk disiplin dengan segala hal dan dengan sikap yang selalu disiplin yang membuat seseorang dengan apa yang seseorang itu impikan.<sup>24</sup>

d. Hasil belajar

Hasil belajar adalah tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan.<sup>25</sup>

2. Penegasan istilah secara operasional

a. Smartphone

Smartphone merupakan sebuah alat komunikasi yang mempunyai banyak kemampuan dan memiliki fitur canggih yang dapat digunakan untuk membantu kegiatan manusia, mampu menjadikan

---

<sup>23</sup> Drs. Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan awal dalam kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Press, 2004), hal. 39.

<sup>24</sup> Ali Imran, *Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal.171.

<sup>25</sup> Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2003), hal. 155

salah satu media pembelajaran yang menarik dan dapat mempelajari materi dengan tidak terbatas waktunya.

b. Motivasi belajar

Secara operasional motivasi belajar adalah hubungan intensitas dorongan dalam diri siswa untuk mengembangkan kemampuan guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan, selalu berusaha, kesadaran akan belajar dan minat yang tinggi. Adapun pengambilan data dari motivasi ini yaitu dengan angket. Sedangkan skala pengukurannya menggunakan skala ordinal.

c. Disiplin belajar

Disiplin belajar adalah kesadaran sikap peserta didik yang senantiasa berkehendak untuk menaati peraturan yang telah ditetapkan, mengendalikan diri dan sikap mental individu serta kesadaran yang muncul dari dalam hatinya. Disiplin belajar merupakan data sekunder yang dapat diukur menggunakan Skala Semantik yang diisi oleh guru yang mencerminkan indikator-indikator dari disiplin belajar yaitu kesadaran sikap, menaati peraturan, pengendalian diri.

d. Hasil belajar

Secara operasional hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan pengetahuan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Adapun pengambilan data dari hasil belajar

yaitu dengan mengadakan post test. Sedangkan skala pengukuran untuk hasil belajar ini dengan menggunakan skala rasio.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Untuk memudahkan pembaca melihat cakupan pembahasan dalam penelitian ini maka penulis merumuskan sistematika pembahasan sebagai berikut :

### **1. Bagian Awal**

Bagian awal terdiri dari : halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan penguji, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran dan abstrak

### **2. Bagian Utama (Inti)**

Bagian utama atau bagian inti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **a. BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan pendahuluan yang terdiri atas latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan

#### **b. BAB II : LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini memuat deskripsi teoritis dari variabel-variabel penelitian yaitu tentang model pembelajaran Praktik, minat belajar, hasil belajar penelitian terdahulu dan kerangka berpikir.

**c. BAB III : METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini dijelaskan tentang rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sample, sampling, acuan pembuatan instrumen, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

**d. BAB IV : HASIL PENELITIAN**

Pada bab ini berisi tentang deskripsi karakteristik data pada masing-masing variabel dan uraian tentang hasil pengujian hipotesis.

**e. BAB V : PEMBAHASAN**

Dalam pembahasan bab ini akan dijelaskan temuan-temuan penelitian yang telah dipaparkan pada hasil penelitian

**f. BAB VI : PENUTUP**

Bab ini berisi dua hal pokok yaitu kesimpulan dan saran.

**3. Bagian Akhir**

Pada bagian akhir akan dipaparkan daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup penulis.