

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka sangat berguna bagi proses pembahasan penelitian ini, di samping itu juga untuk menunjukkan bahwa topik yang diteliti belum pernah diteliti oleh peneliti lainnya dalam konteks yang sama. Se jauh penelusuran peneliti ternyata ada beberapa karya tulis yang mempunyai keterkaitan dengan topik yang akan diteliti.

Terdapat beberapa penelitian yang relevan sebagai acuan peneliti dalam melakukan penelitian ini, diantaranya yaitu, penelitian yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (HP) Terhadap Aktivitas belajar Siswa SMP Negeri 66 Jakarta Selatan*" penelitian tersebut dilakukan oleh Ahmad Fadhilah, program studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, pada tahun 2011. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan alat komunikasi *handphone* terhadap aktivitas belajar siswa, karena terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan alat komunikasi *handphone* (HP) terhadap aktivitas belajar siswa. Hal tersebut artinya bahwa semakin banyak siswa mempergunakan alat komunikasi *handphone* maka semakin berdampak negatif terhadap aktivitas belajar siswa di SMP Negeri 66 Jakarta Selatan.

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada variabel yang diteliti memiliki perbedaan pada variabel independennya yaitu penggunaan *smartphone*. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan Ahmad Fadhilah variabel independennya adalah penggunaan alat komunikasi *handphone*. Jadi untuk penelitian yang peneliti lakukan lebih spesifik kepada jenis alat komunikasi yang disebut *smartphone*.

Selanjutnya, penelitian yang relevan sebagai acuan yaitu penelitian yang berjudul “*Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Anak di SMP Muhammadiyah 2 Yogyakarta*” pada tahun 2014. Penelitian tersebut dilakukan oleh Nurul Fadilah Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Dalam penelitian tersebut menyimpulkan bahwa terdapat dampak penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan anak SMP Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Maka dari itu semakin tinggi penggunaan *smartphone* semakin tinggi pula dampak terhadap perkembangan anak.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah terletak pada variabel dependennya jika penelitian yang dilakukan oleh Nurul Fadilah adalah Dampak penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan anak, sedangkan yang di ambil oleh peneliti adalah pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap aktivitas belajar, hal ini tentu saja membuat maksud dan tujuan penelitian juga mempunyai perbedaan.

Selanjutnya penelitian yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pengamalan Ibadah Sholat Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama*”

Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta” yang dilakukan oleh Nelson Rais dari studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Dalam penelitian tersebut didapat sebuah hasil terdapat Pengaruh yang signifikan variabel penggunaan gadget terhadap pengamalan ibadah shalat mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam UMY. Hal tersebut dapat dilihat dari uji Anova yang hasilnya $0,042 < 0,05$, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak.

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada variable yang dipilih jika penelitian yang dilakukan oleh Nelson Rais adalah Pengaruh Penggunaan *Gadget* sebagai variabel X dan Pengamalan Ibadah sebagai variabel Y Terhadap Perilaku Komunikasi, sedangkan yang dipilih oleh peneliti adalah pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap aktivitas belajar. Dalam hal ini terdapat perbedaan variable, tentu saja terdapat perbedaan maksud dan tujuan penelitian.

Berdasarkan acuan beberapa penelitian terdahulu tersebut, Peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta*”. Fokus yang diambil dalam penelitian yaitu, pada pengaruh penggunaan *smartphone* pada aktivitas belajar siswa di sekolah.

B. Kerangka Teoritik

1. *Smartphone*

a. Pengertian *Smartphone*

Smartphone (ponsel cerdas) merupakan satu wujud realisasi *ubiquitous computing (ubicom)* di mana teknologi tersebut memungkinkan proses komputasi dapat terintegrasi dengan berbagai aktivitas keseharian manusia dengan jangkauan yang tidak dibatasi dalam satu wilayah atau suatu *scope area* (Istiyanto, 2013: 3).

Ponsel cerdas (bahasa Inggris: *smartphone*) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Sampai saat ini memang belum ditentukan mengenai standar pabrik yang menentukan arti ponsel cerdas. Menurut sebagian orang, ponsel cerdas merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, ponsel cerdas merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surat elektronik, internet dan kemampuan membaca buku elektronik (*e-book*) atau terdapat papan ketik (baik sebagaimana jadi maupun dihubungkan keluar) dan penyambung *VGA*. Dengan kata lain, ponsel cerdas merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon (www.wikipedia.org).

Smartphone adalah sebuah *device* yang memungkinkan untuk melakukan komunikasi (telepon atau SMS) Juga di dalamnya terdapat fungsi *PDA (Personal Digital Assistant)* dan berkemampuan seperti layaknya Komputer (Hernawati, 2012: 195).

Berdasarkan beberapa keterangan tersebut maka, peneliti menyimpulkan bahwa *smartphone* dapat diartikan sebagai alat komunikasi canggih, yang di dalamnya terdapat banyak fitur dan berkemampuan menyerupai komputer yang di desain dengan bentuk praktis sehingga mudah dibawa kemana-mana.

b. Jenis-jenis *Smartphone*

Jenis-jenis *smartphone* dapat dikategorikan berdasarkan sistem operasi yang digunakan oleh *smartphone* tersebut. Terdapat beberapa jenis *smartphone* yang kebanyakan dipergunakan oleh masyarakat di antaranya :

1. Android

Android merupakan sistem operasi berbasis *linux* yang bersifat terbuka (*open source*) dan dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti *smartphone* dan komputer tablet. Android dikembangkan oleh Android.Inc., dengan dukungan finansial dari *google* yang kemudian dibeli pada tahun 2005. Android dirilis secara resmi pada tahun 2007, bersama dengan didirikannya Open Handset Alliance (Salbino, 2014: 7)

2. iOS

iOS adalah sistem operasi yang juga familiar di kalangan pengguna *smartphone*, *iOS* merupakan sistem operasi perangkat bergerak yang dikembangkan dan didistribusikan oleh *Apple Inc.*

Pertama diluncurkan pada tahun 2007. Apple tidak melisensikan *iOS* untuk diinstal di perangkat keras non-Apple (Salbino, 2015: 17).

3. Blackberry OS

Blackberry OS sebuah sistem operasi atau perangkat lunak yang digunakan oleh *smartphone* dengan merk *blackberry*. Produk ini diproduksi oleh sebuah perusahaan asal Kanada bernama *Research In Motion (RIM)*. Blackberry dikenal sebagai alat komunikasi nirkabel yang mendukung fasilitas push e-mail, internet, telepon, dan SMS dalam satu alat. Jadi, *blackberry* adalah sebuah perangkat seperti halnya *smartphone* dan *blackberry* adalah sebuah layanan khusus diberikan oleh RIM untuk para pemilik perangkat yang menggunakan layanan ini (Hidayat, 2009: 3).

Berdasarkan beberapa uraian mengenai sistem operasi *smartphone* maka dapat dikatakan jenis-jenis *smartphone* terdapat beberapa macam, dan kemungkinan kepemilikan daripada *smartphone* oleh setiap individu berbeda jenis, akan tetapi meskipun berbeda jenis sistem operasinya sebagian besar fungsi *smartphone* tetaplah sama yaitu sebagai alat untuk berkomunikasi.

c. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *Smartphone*

1) Dampak Positif *Smartphone* :

- a) Memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial.

- b) Mempersingkat jarak dan waktu, di era perkembangan gadget yang canggih yang di dalamnya terdapat media sosial seperti sekarang ini, hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi hal yang menjadi masalah dan menjadi halangan.
 - c) Mempermudah para siswa mengkonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum siswa mengerti. Hal ini biasa dilakukan siswa dengan sms atau bbm kepada guru mata pelajaran.
 - d) Mengetahui informasi-informasi tentang kegiatan-kegiatan yang diadakan di sekolah, siswa akan membagi informasi tentang kegiatan, foto yang berkaitan dengan kegiatan di sekolah kemudian membagikannya di group atau juga bisa langsung membagikan kepada orang-orang tertentu (Harfiyanto, Utomo, dan Budi, 2015: 4).
- 2) Dampak Negatif *Smartphone*:
- a) Gadget yang memiliki berbagai macam aplikasi akan membuat siswa lebih mementingkan diri sendiri.
 - b) Siswa yang telah menggunakan media sosial di *Smartphone* mereka, lebih banyak menggunakan waktunya untuk berkomunikasi di media sosial dibandingkan belajar (Harfiyanto, Utomo, dan Budi, 2015: 4).
 - c) mengganggu kesehatan secara langsung yaitu radiasi sinyal yang dipancarkan oleh *smartphone*. Salah satu divisi organisasi kesehatan dunia (WHO) mengemukakan bahwa radiasi sinyal dari

smartphone ataupun handphone memungkinkan terjadinya resiko kanker otak pada manusia. Penelitian lain menyebutkan bahwa radiasi handphone ataupun smartphone dapat mengganggu kesehatan janin di dalam kandungan (Wilantika, 2015: 3).

2. Aktivitas Belajar

a. Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar terdiri dari 2 kata yaitu aktivitas dan belajar, dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) kata aktivitas berarti keaktifan; kegiatan atau kesibukan (KBBI, 2008: 31).Selanjutnya kata yang kedua adalah belajar. Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan (Syah, 2016: 87).

Menurut (Purwanto, 2006: 85) dalam bukunya yang juga mendefinisikan mengenai pengertian belajar, bahwa belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, di mana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk.

Menurut (Djamarah, 2011: 13) menyimpulkan bahwa: belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan dua unsur, yaitu jiwa dan raga. Gerak yang ditunjukkan harus sejalan dengan proses jiwa untuk mendapatkan perubahan.

Banyak dari aktivitas atau kegiatan yang oleh hampir setiap orang dapat disetujui kalau disebut perbuatan belajar; seperti misalnya:

mendapatkan bermacam-macam sikap sosial (misalnya prasangka), kegemaran, pilihan dan lain-lainnya. Selanjutnya ada beberapa hal yang kurang berguna yang juga terbentuk pada individu, seperti misalnya *tics*, gejala-gejala *autistis*, dan sebagainya, apakah hal-hal yang dikemukakan paling akhir itu tergolong pada hal belajar, sukar dikatakan (Suryabrata, 2004: 230).

Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Kegiatan aktivitas yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses pembelajaran, seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, serta menjawab pertanyaan guru dengan baik. Semua ciri perilaku tersebut dapat ditinjau dari dua segi, yaitu dari segi proses dan dari segi hasil. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi (Nurmala, Tripalupi, dan Suharsono, 2014: 5).

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa, yang dimaksud aktivitas belajar adalah kegiatan atau proses yang melibatkan dua unsur yaitu jiwa dan raga menuju perubahan dalam tingkah laku dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Tentu saja banyak hal yang dapat disebut sebagai aktivitas belajar diantaranya mendapatkan perbendaharaan kata baru, menghafal syair menghafal nyanyian, dan sebagainya.

b. Proses Belajar

Dalam penelitian ini penulis menekankan pada proses belajar jadi perlu diuraikan mengenai proses belajar itu sendiri. Menurut (Syah, 2016: 110) yang membahas mengenai proses belajar, proses adalah kata yang berasal dari bahasa latin "*processus*" yang berarti "berjalan ke depan". Dalam psikologi belajar, proses dapat diartikan sebagai cara-cara atau langkah-langkah khusus yang dengannya beberapa perubahan ditimbulkan hingga tercapainya hasil-hasil tertentu. Jadi proses belajar dapat di artikan sebagai tahapan perubahan perilaku *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotorik* yang terjadi dalam diri siswa. Perubahan tersebut bersifat positif dalam arti berorientasi ke arah yang lebih maju daripada keadaan sebelumnya.

Berbicara mengenai proses belajar tentu saja interaksi belajar mengajar juga termasuk dalam proses belajar, menurut (Djamarah, 2012: 100) menyebutkan bahwa, dalam kegiatan belajar mengajar, interaksi antara guru dan anak didik merupakan kegiatan yang dominan. Dalam kegiatan itu, guru tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga mentransfer nilai-nilai kepada anak didik sebagai subjek belajar.

c. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Belajar

Dalam proses belajar tentu saja terdapat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi. Menurut (Syah, 2016: 129) terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menjadi tiga macam yaitu faktor internal atau faktor dari dalam siswa misalnya keadaan/kondisi jasmani dan rohani

siswa. Yang kedua adalah faktor eksternal atau faktor dari luar siswa yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa. Yang ketiga faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

Diantara banyak faktor yang termasuk faktor eksternal, di antaranya pengaruh lingkungan dan faktor internal. Faktor-faktor yang berpengaruh di antaranya pendekatan pembelajaran, metode, media, atau sumber pembelajaran (Karo-karo, 2014: 2).

Menurut (Djamarah, 2012: 176) dalam bukunya juga menguraikan berbagai faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa yang terdiri dari faktor lingkungan, faktor instrumental, sarana dan fasilitas, guru, dan kondisi psikologis.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar juga disebutkan oleh (Suryabrata, 2004: 233) dan diklasifikasikan menjadi beberapa bagian diantaranya yaitu, faktor-faktor yang berasal dari luar diri pelajar, dan ini masih lagi dapat digolongkan menjadi dua golongan dengan catatan bahwa *overlapping* tetap ada, yaitu, faktor-faktor non sosial, dan faktor-faktor sosial. Yang kedua adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri pelajar, dan hal tersebut dapat lagi digolongkan menjadi dua golongan yaitu, faktor-faktor fisiologis, dan faktor-faktor psikologis.

Keberlangsungan proses belajar memang tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi belajar. Menurut kutipan dari

beberapa sumber di atas maka, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi belajar dapat berasal dari luar atau dalam diri si pelajar. Faktor-faktor tersebut adalah hal-hal yang mendukung atau justru menjadi penghambat dalam proses belajar seorang pelajar.

d. Teori – teori Pokok Belajar

Menurut (Syah, 2016: 103) terdapat 4 teori pokok belajar yang pertama adalah teori koneksionisme (*connectionism*) adalah teori yang ditemukan dan dikembangkan oleh Edward L. Thorndike (1874 – 1949) berdasarkan eksperimen yang dia lakukan pada tahun 1890-an. Eksperimen Thondike ini menggunakan hewan-hewan terutama kucing untuk mengetahui fenomena belajar.

Teori yang kedua yaitu pembiasaan klasik (*classical conditioning*) teori ini berkembang berdasarkan hasil eksperimen yang dilakukan oleh Ivan Pavlon (1849-1936) seorang ilmuwan besar Rusia yang berhasil menggondol hadiah nobel pada tahun 1909. Pada dasarnya classical conditioning adalah sebuah prosedur penciptaan refleks baru dengan cara mendatangkan stimulus sebelum terjadinya refleks tersebut.

Teori yang ketiga Pembiasaan perilaku respons (*operan conditioning*) ini merupakan teori belajar yang berusia paling muda dan masih sangat berpengaruh dikalangan para ahli psikologi belajar masa kini. Penciptanya bernama Burrhus Frederic Skinner (lahir tahun 1904), seorang penganut behaviorisme yang dianggap kontroversial. Karya tulisnya yang masyur berjudul *about behaviorism* diterbitkan tahun 1974.

Tema pokok yang mewarnai karya-karyanya adalah bahwa tingkah laku itu terbentuk oleh konsekuensi-konsekuensi yang ditimbulkan oleh tingkah laku itu sendiri (Bruno, 1987) dalam (Syah, 2016: 104).

Teori Psikologi kognitif, yaitu bagian terpenting dari sains kognitif yang telah memberi kontribusi yang sangat berarti dalam perkembangan psikologi pendidikan. Pendekatan psikologi kognitif lebih menekankan arti penting proses *internal* mental manusia. Dalam perspektif psikologi kognitif, belajar pada dasarnya adalah peristiwa mental, bukan peristiwa behavioral (yang bersifat jasmaniah) meskipun hal-hal yang bersifat *behavioral* tampak lebih nyata dalam hampir setiap peristiwa belajar siswa (Syah, 2016: 108).

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah peneliti, oleh karena itu rumusan masalah penelitian biasanya disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dikatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik (Sugiyono, 2017: 63). Maka hipotesis yang diajukan adalah, H_a : Penggunaan *smartphone* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap aktivitas belajar siswa kelas X SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta.