

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Pelaksanaan proses belajar mengajar merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah dasar. Sebagai inti dari kegiatan pendidikan, proses belajar mengajar adalah suatu upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran itu ditunjukkan dengan adanya perubahan dalam diri siswa atau sering disebut dengan prestasi.

Prestasi merupakan hasil yang dicapai seseorang ketika mengerjakan tugas atau kegiatan tertentu. Menurut Tu'u (2018 : 32) prestasi akademik adalah hasil belajar yang di peroleh dari kegiatan pembelajaran di sekolah atau di perguruan tinggi yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penelitian.

Hasil belajar yang sering disebut dengan istilah "*Shcolastic Achievement*" atau "*Academic Achievement*" adalah seluruh kecakapan dan hasil yang dicapai melalui proses belajar mengajar di sekolah yang dinyatakan dengan angka-angka atau nilai-nilai berdasarkan tes hasil belajar. Menurut Gagne dan Driscoll (2018 : 33), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (*learner's performance*).

Berdasarkan uraian tentang konsep belajar di atas, dapat dipahami tentang makna hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik

yang menyangkut aspek kognitif, efektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengetian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan di atas dipertegas lagi oleh Nawawi dalam K.Ibrahim (2018 : 33) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional.

Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.

2.1.2 Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dipandang dari sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, efektif, psikomotorik. Perinciannya adalah sebagai berikut :

1) Ranah Kognitif

Pada ranah kognitif, hasil belajar berkenaan dengan intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

2) Ranah Efektif

Pada ranah efektif, hasil belajar berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah efektif meliputi lima jenjang kemampuan yang menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

3) Ranah Psikomotorik

Pada ranah Psikomotorik, hasil belajar meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati). Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan dari pada efektif dan psikomotorik karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotorik dan efektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.

Dari uraian diatas. Ada tiga macam hasil belajar, keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian serta sikap dan cita-cita. Pendapat dari Harward Kingsley ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. Hasil belajar ini akan melekat terus pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tertentu.

2.1.3 Cara Menentukan Hasil Belajar

- 1) Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajaran setelah mengalami aktivitas belajar.
- 2) Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap dalam diri seseorang dengan lingkungannya.

Berdasarkan pengertian hasil belajar diatas, peneliti menyimpulkan bahwa cara untuk menentukan hasil belajar tersebut ditentukan oleh apa yang telah dipelajarinya. Oleh karena itu apabila siswa belajar tentang konsep maka perubahan yang diperoleh juga berupa penguasaan konsep.

2.1.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Wasliman mengemukakan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor internal

Internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi faktor belajarnya. Faktor belajar ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan sikap, kebiasaan belajar serta kondisi fisik dan kesehatan.

- 2) Faktor eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa ada dua faktor yang memengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

2.2 Pengertian *Handphone*

Handphone merupakan alat telekomunikasi elektronik dua arah yang bisa dibawa kemana-mana dan memiliki kemampuan untuk mengirimkan pesan berupa suara. Pengertian tersebut merupakan pengertian *handphone* secara umum. Dalam keseharian kini manusia hampir tidak bisa lepas dari *handphone*. Apalagi dengan semakin berkembangnya *handphone* sehingga memiliki berbagai fungsi sekaligus. Bukan hanya sebagai alat komunikasi saja namun telah berkembang menjadi alat dengan fungsi lainnya seperti sebagai media hiburan, media bisnis, dan sebagainya. Kini kita mengenal istilah *handphone* atau ponsel pintar. Sebutan untuk *handphone* yang bisa digunakan untuk melakukan banyak hal. Sebelum *handphone* memiliki fungsi seperti sekarang ini, *handphone* telah mengalami perjalanan yang panjang sejak awal kemunculannya.

Perkembangan pesat beberapa teknologi komunikasi *handphone* memiliki fasilitas pendukung lainnya seperti internet berhasil memengaruhi masyarakat dunia. Sekarang *handphone* dengan fitur internet tidak hanya sekedar teknologi untuk berbagi data via e-mail, ftp, dan lain-lain. Namun, internet juga menawarkan berbagai situs yang menyediakan berbagai hal seperti jejaring sosial yang sangat populer pada masyarakat sekarang ini. Jejaring sosial ini memungkinkan setiap masyarakat untuk berkomunikasi dengan orang lain di daerah lain atau di negara lain. Menurut Garini (2013 : 17), "*handphone* sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi". *Handphone* memiliki banyak fungsi bagi penggunaannya sehingga dinilai lebih memudahkan. Defenisi selanjutnya dinyatakan oleh Osa Kurniawan Ilham (2011 : 17), "*gadget*

adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus”. *Handphone* memiliki perbedaan dengan perangkat elektronik lainnya. Perbedaan yang dimaksud adalah adanya unsur kebaruan pada *handphone*. Artinya, dari waktu ke waktu *handphone* selalu menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup semakin praktis. Berdasarkan definisi-definisi di atas *handphone* merupakan perangkat elektronik khusus yang memiliki keunikan dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya. Keunikan *handphone* adalah selalu memunculkan teknologi baru yang dinilai memudahkan penggunaannya. Keunikan tersebut membuat pengguna merasa senang dan tertarik untuk memiliki dan menggunakan *handphone*.

Penggunaan *handphone* dewasa ini perlu jika diperhatikan secara khusus. Penggunaan *handphone* yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian. Kerugian tidak hanya pada kesehatan saja, melainkan kerugian dalam segi ekonomi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Cristiany Judhita (2011: 14). Dengan sedikit penyesuaian, durasi penggunaan *handphone* dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

- 1) Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari.
- 2) Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari.
- 3) Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

Penelitian tentang penggunaan *handphone* juga dilakukan oleh Nielsen. Nielsen merupakan sebuah badan yang bergerak dalam bidang informasi global serta media dan berfokus pada suatu penelitian dan melakukan suatu riset dalam memberikan suatu informasi tentang pemasaran dan konsumen, televisi serta media lainnya. Dalam riset Indonesia *Consumer Insight* Mei 2013 yang dilakukan oleh lembaga Nielsen tersebut menunjukkan per hari rata-rata orang Indonesia memanfaatkan *handphone* selama 189 menit (setara 3 jam 15 menit) dengan data sebagai berikut:

- 1) 62 menit dihabiskan untuk berkomunikasi, seperti menerima atau melakukan panggilan telepon, berkirin pesan melalui SMS atau *Instant Massager*, dan mengirim *e-mail*.
- 2) Sekitar 45 menit dihabiskan untuk hiburan misalnya memainkan *game* tertentu dan melihat video atau audio.
- 3) 38 menit digunakan untuk menjelajahi aplikasi yang baru di *download*.
- 4) 37 menit dipergunakan untuk mengakses internet.

Aktivitas yang paling sering digunakan adalah dengan *Handphone* adalah *chatting* dengan persentase 90%, pencarian 71%, jejaring sosial 64%, blogging atau *forum* 41%, *App store* 32%, video 27%, *sharing konten* 26?%, hiburan 25%, berita 24%, dan *webmai* 17% sementara itu dari riset yang dilakukan Nielsen diketahui pula aktivitas *chatting* populer. Riset menunjukkan aplikasi *Whatsapp* menduduki aplikasi *chatting* terpopuler dengan capaian 58%, diikuti *BBM* 20%, *Line* 35%, *Kakao Talk* 30%, *WeChat* 27%, *Hangouts Google* 20%, *Yahoo Messenger* 18%, *Skype* 7% dan *Chat ON* 6% (Arfi Bambani,2013).

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *handphone* pun semakin beragam mulai dari aspek kesehatan sampai sosial. Menurut Derry Iswidharmanjaya (2014: 16) dampak buruk penggunaan *handphone* pada anak sebagai berikut:

1) Menjadi pribadi yang tertutup

Seseorang yang kecanduan *handphone* akan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *handphone*. Kecanduan yang diakibatkan oleh *handphone* dapat mengganggu kedekatan orang lain, lingkungan dan teman sebayanya. Akibat faktor-faktor tersebut menyebabkan anak menjadi pribadi tertutup.

2) Kesehatan terganggu

Penggunaan *handphone* yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan pemakainya terutama kesehatan mata. Akibat dari terlalu lama mencakup layar *handphone*, mata dapat mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.

3) Gangguan tidur

Anak yang bermain *handphone* tanpa pengawasan orang tua dapat terganggu jam tidurnya, ketika anak sudah berada di kamarnya, terkadang orang tua berpikir anak sudah tidur padahal masih bermain dengan *handphone*-nya.

4) Suka menyendiri

Anak yang bermain *Handphone* akan merasa bahwa itu adalah teman yang mengasyikkan sehingga anak cenderung mengakibatkan waktu dirumah untuk bermain. Intensitas bermain dengan temannya serta perlahan akan berkurang.

Hal seperti ini jika dibiarkan akan membuat anak lebih suka menyendiri bermain *Handphone* dari pada bermain dengan lingkungan sekitar. Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *Handphone* tidak hanya dampak negatif saja, melainkan ada pula dampak positif.

Adapun dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan *Handphone* antara lain:

1) Dampak positif

- a) Komunikasi menjadi lebih praktis
- b) Anak yang bergaul dengan dunia *Handphone* cenderung lebih kreatif
- c) Mudahnya akses keseluruhan penuhi dunia
- d) Manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan *Handphone* yang menuntut mereka untuk hidup lebih baik.

2) Dampak negatif

a) Segi kesehatan

Dalam segi kesehatan, dampak menggunakan *Handphone* diantaranya, peningkatan resiko kanker akibat radiasi, menyebabkan mata perih atau bahkan rabun karena pencerahan maksimal secara berkala pada *Handphone*.

b) Segi budaya

Dalam segi budaya dampak buruk untuk menggunakan *Handphone* diantaranya, lunturnya adat atau kebiasaan yang berlaku akibat terlalu sibuk dengan *Handphone*, masuknya budaya barat secara perlahan, serta hilangnya rasa nasionalisme dan lebih cinta pada produk asing.

c) Segi sosial

Dalam segi sosial dampak buruk menggunakan *Handphone* diantaranya, cenderung autis atau asyik dengan *Handphone* nya sendiri, cenderung tidak bisa mengontrol diri sendiri akibat sosialisasi kurang, cenderung cepat bosan ketika ada yang menasehati, banyak mengeluh, egois tidak terkendali, hidupnya jika tidak teratur akibat kecanduan *Handphone*.

d) Segi ekonomi

Banyak kerugian yang terjadi akibat perkembangan *Handphone* di bidang ekonomi seperti adanya penipuan melalui *Handphone*, keuangan yang tidak stabil dalam keluarga karena orang tua memenuhi keinginan anaknya untuk membeli *Handphone* terbaru.

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Handphone* dapat memberikan dampak yang beragam bagi penggunanya baik dampak positif maupun dampak negatif.

Teori McLuhan, disebut teori perpanjangan alat indra (*sense extention theory*), menyatakan bahwa media massa adalah peluasan dari alat indra manusia: telepon adalah perpanjangan telinga dan televisi perpanjangan mata, seperti Gatotkaca, yang mampu melihat dan mendengar dari jarak jauh, begitu pula manusia yang menggunakan media massa. McLuhan menulis, “Secara operasional dan praktis, medium adalah pesan. Ini berarti bahwa akibat-akibat personal dan sosial dari media – yakni karena perpanjangan diri kita – timbul karena skala baru yang dimasukkan pada kehidupan kita oleh peluasan diri kita atau oleh teknologi baru. Media adalah pesan karena media membentuk dan mengendalikan skala

serta bentuk hubungan dan tindakan manusia” (Rakhmat 2007: 220). Dalam penggunaan media, beberapa ahli mengemukakan pendapatnya seperti Step Hanson yang menyatakan bahwa hasil belajar penggunaan media karena untuk memuaskan keinginan melarikan diri, atau hasrat bermain. Kaarle Nordenstreng menyebutkan bahwa motif dasar untuk menggunakan media adalah kebutuhan akan kontak sosial Rakhmat (2007: 198) mengatakan, Khalayak juga bukan lagi tubuh pasif yang menerima apa saja yang disuntikkan kedalamnya”. Khalayak menyaring informasi melalui proses yang disebut terpaan selektif .

Dengan demikian setiap individu akan memfungsikan media-massa sesuai dengan minat dan kepentingannya. Data demografi seperti usia, jenis kelamin, dan faktor psikologis komunikasi akan menentukan seleksi terhadap media yang dikonsumsi. Ada berbagai kebutuhan yang dipuaskan oleh media-massa dan pada saat yang sama kebutuhan ini dapat dipuaskan oleh sumber lain. Misalnya, kalau kita ingin mencari kesenangan, media-massa memberi hiburan. Disamping itu, kesenangan juga dapat diperoleh melalui media lain, seperti teman, hobi dan lain-lain.

Mc. Quail (2002 : 125), “Mengapa orang menggunakan media dan apa yang mereka gunakan untuk media?”. Dalam hal ini khalayak diasumsikan sebagai aktif dan diarahkan oleh tujuan. Khalayak dianggap memiliki tanggung jawab sendiri dalam mengadakan pemilihan terhadap media massa untuk mengetahui kebutuhannya, memenuhi kebutuhannya, dan bagaimana cara memenuhinya.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan sosial budaya, telah berkembang media-media lain yang kemudian dikelompokkan ke dalam media massa seperti internet dan telepon seluler, dalam hal ini adalah *handphone*. Kehadiran *handphone* dewasa disamping memberikan kemudahan kepada manusia juga ikut mencerdaskan tingkat kemampuan manusia, yang pada akhirnya membawa efek positif yaitu dapat meningkatkan kesejahteraan manusia itu sendiri, terutama di bidang ekonomi.

Pemilik *handphone* dapat saja mengakses di internet, berkomunikasi secara *e-mail*, *chatting*, *reminder*, *notes*, *twitter*, *facebook* dan jejaring sosial lain dimana dan kapan pun diperlukan dengan disertai berbagai fasilitas dan aplikasi-aplikasi yang dirancang untuk kebutuhan pemakai *handphone* sebagai contoh, aplikasi-aplikasi banking yang disebut *mobile banking* untuk membantu dan mempermudah para nasabah bank untuk melakukan transaksi, ada juga aplikasi untuk membaca sejumlah majalah atau mengikuti berita terbaru, serta aplikasi jejaring sosial yang berfungsi sebagai video call dengan rekan kerja, keluarga atau teman dengan sangat mudah.

Kemampuan intelektual siswa sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memperoleh prestasi. Untuk mengetahui berhasil tidaknya seseorang dalam belajar maka perlu dilakukan suatu evaluasi, tujuannya untuk mengetahui prestasi yang diperoleh siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung.

Menurut S. Nasution (2014 : 126) prestasi belajar adalah “kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berpikir, merasa dan berbuat prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek, yaitu : kognitif, afektif, dan

psikomotorik, sebaliknya dikatakan prestasi kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut”. Berdasarkan pengertian diatas maka dapat dijelaskan bahwa prestasi belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Prestasi belajar siswa dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tentang tinggi atau rendahnya prestasi belajar siswa (Hamdu 2011 : 126).

Banyak hal-hal yang menghambat dan mengganggu kemajuan belajar, bahkan sering juga terjadi suatu kegagalan. Banyak hal-hal atau hambatan yang menyebabkannya, tetapi pada pokoknya dapat digolongkan menjadi dua faktor yaitu:

- 1) Faktor endogen ialah faktor yang datang dari diri pelajar atau mahasiswa sendiri. Faktor ini meliputi faktor biologis (faktor yang bersifat jasmaniah) dan faktor psikologis (faktor yang bersifat rohaniah).
- 2) Faktor exogen, ialah faktor yang datang dari luar pelajar atau mahasiswa. Faktor ini meliputi faktor lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat (Ahmadi 2007: 259).

2.3 Penelitian yang Relevan

Penulisan skripsi ini peneliti menggali informasi dari peneliti-peneliti sebelumnya sebagai bahan perbandingan, baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang sudah ada. Selain itu, peneliti juga menggali informasi dari buku-buku, skripsi, maupun jurnal dalam rangka mendapatkan suatu informasi yang ada

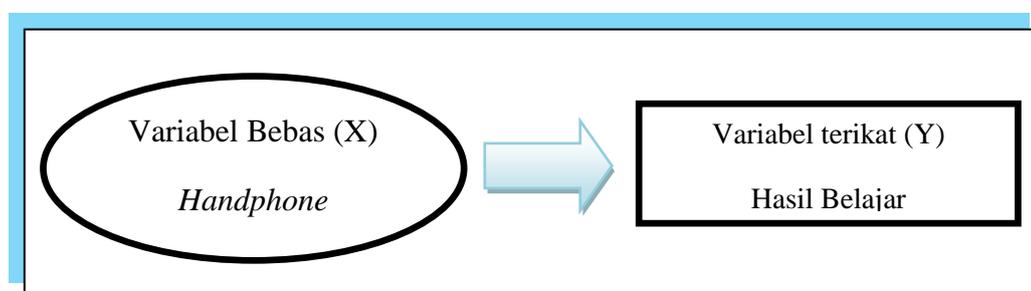
sebelumnya tentang teori yang berkaitan dengan judul yang digunakan untuk memperoleh landasan teori ilmiah.

1. Jurnal Inovasi Pendidikan Pembelajaran Sekolah Dasar, dengan judul Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Mapanget, Kota Manado. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa SD yang ada di Kecamatan Mapanget meskipun tingkat pengaruhnya masih tergolong rendah yakni 5.7% dengan tingkat signifikansi 0,028. P-ISSN. 2622-5069, E-ISSN. 2579-3403. Volume 3, Nomor 1, Juli 2019.
2. Penelitian Komunikasi Dan Pengembangan, dengan judul Penggunaan *Smartphone* Dalam Memndukung Prestasi Belajar Siswa SMPN 1 Kubung Kabupaten Solok Sumatera Barat. Dengan hasil penelitian ini ditemui sebanyak 35 orang atau 67% responden menjawab setuju dengan menggunakan layanan dari *smartphone* dapat meningkatkan nilai/point pelajaran yang diperoleh dari proses belajar. Vol. 15 No. 2 Desember 2014 : 122 – 135.
3. Adeng Hudaya. (2018). Pengaruh *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. Dengan hasil penelitian ini tidakterdapat pengaruh positif *gadget* terhadap minat belajar dan tidak terdapat pengaruh linear *gadget* terhadap disiplin dan minat belajar. Hal ini juga bermakna bahwa *gadget* tidak mempengaruhi keduanya. Journal Of Education, Vol. 4 No. 2 April 2018. ISSN 2406-9744.

4. Satrianawati. (2017). Dampak Penggunaan *Handphone* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. Dengan hal ini anak menjadi lebih sering menggunakan *handphone*, cenderung malas belajar, dan menyukai car-cara yang instan dalam menyelesaikan masalah. Profesi Pendidikan Dasar, p-ISSN 2406-8012, e-ISNN: 2503-3530. Vol. 4, No. 1, Juli 2017: 54 – 61.
5. Mirna Intan Sari. 2018. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang. Dengan hasil penelitian ini, tidak ada pengaruh yang positif signifikan antara penggunaan *gedget* terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang. Karena dengan nilai sig. $0,244 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga secara parsial menunjukkan bahwa penggunaan *Gedget* tidak berpengaruh pada hasil belajar siswa.
6. Chusna Oktia Rohmah. 2017. Pengaruh Penggunaan *Gedget* dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Dari hasil penelitian ini, pengaruh penggunaan *Gedget* terhadap minat belajar terbukti signifikan dengan nilai Sig $0,001$ lebih kecil dari $0,05$. Berdasarkan distribusi frekuensi kecenderungan penggunaan *Gedget*, ditunjukkan bahwa penggunaan *Gedget* yang dimiliki siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta berada dalam kategori tinggi yaitu $58,54\%$.

2.4 Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran pada dasarnya adalah proses interaksi yang di dalamnya terdapat berbagai kegiatan, salah satunya penyampaian materi oleh guru. Guru sebagai lembaga penyelenggara kegiatan yang harus dapat mengoptimalkan proses pembelajaran tersebut. Untuk dapat memperoleh hasil yang optimal, dalam proses pembelajaran diperlukan suatu pengawasan baik dari orang tua dan guru selaku pembimbing dan pengganti orang tua di Sekolah. Mereka tetap diawasi baik di rumah maupun di Sekolah. Dengan demikian siswa yang bermain *Handphone* dapat menggunakannya dengan hal yang positif dapat mendukung dalam meningkatkan prestasi belajarnya. Dalam penggunaan *Handphone* siswa juga perlu diawasi untuk menghindari mereka mengakses hal-hal yang berbau negatif, dan juga jika siswa terlalu asik bermain *Handphone* sehingga bisa lupa tugas utamanya yaitu belajar, yang bisa menyebabkan prestasi mereka turun. Maka dengan itu bagi orang tua dan guru harus memperhatikan anak dan siswanya agar tidak kecanduan bermain *Handphone* dan membatasi dalam menggunakan *Handphone*. Berdasarkan landasan teori diatas dapat digambarkan model konseptual penelitian sebagai berikut:



Gambar 2.1 Model konseptual pengaruh penggunaan *Handphone* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 060833 Kecamatan Medan Petisah.

2.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan handphone terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD negeri 066833 Medan Petisah Tahun Ajaran 2019/2020.

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan handphone terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD negeri 066833 Medan Petisah Tahun Ajaran 2019/2020.

