

**PENGARUH PENGGUNAAN HANDPHONE TERHADAP AKTIVITAS
BELAJAR PESERTA DIDIK DI SD AL-KHAIRAAT 1 KOTA PALU**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Universitas Islam Negeri (UIN)
Datokarama Palu*

Oleh:

**MOH RAFLY TOBOKI
NIM: 19.1.04.0076**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
(PGMI) FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU
SULAWESI TENGAH**

2025

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan penuh kesadaran, penulis bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Peserta didik Di Sekolah Dasar Al-Khairaat 1 Kota Palu”** ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri, jika dikemudian hari terbukti merupakan duplikat, tiruan, atau dibuat orang lain secara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Palu, 9 Desember 2024 M
4 Jamadil Akhir 1446 H

Penulis,




Moh Rafly Toboki
Nim: 191040076

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Peserta didik Di Sekolah Dasar Al-Khairaat 1 Kota Palu”** oleh Mahasiswa atas Nama Moh Rafly Toboki, Nim. 19.1.04.0076, Mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi proposal skripsi yang bersangkutan, maka masing-masing pembimbing memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat ilmiah untuk diujikan.

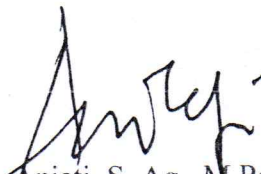
Palu, 9 Desember 2024 M
4 Jamadil Akhir 1446 H

Pembimbing I



Dr. Rusdin, M.Pd.
NIP. 196812151995021001

Pembimbing II




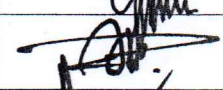
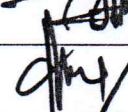

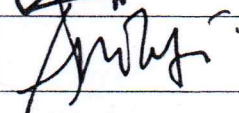
Dr. Aniasi, S. Ag., M.Pd.
NIP. 197412112011012001

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi saudara Moh Rafly Toboki Nim. 19.1.04.0076 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Peserta didik Di Sekolah Dasar Al-Khairaat 1 Kota Palu” yang telah diujikan dihadapan dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu pada tanggal 13 Februari 2025 M, yang bertepatan dengan tanggal 14 Sya’ban 1446 H, dipandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi kriteria penulisan karya ilmiah dan dapat diterima sebagai persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dengan beberapa perbaikan.

Palu, 19 Februari 2025 M.
20 Sya’ban 1446 H

DEWAN PENGUJI


Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua	Dr. A. Ardiansyah, S.E., M.Pd	 21/02/25
Munaqisy I	Dr. Andi Anirah, S.Ag., M.Pd	
Munaqisy II	Mirnowati, S.Pd., M.Pd	
Pembimbing I	Dr. Rusdin, M.Pd	
Pembimbing II	Dr. Aniati, S. Ag., M.Pd	

Mengetahui:

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan

Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah


Dr. Saepudin Mashuri, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197312312005011070


Dr. A. Ardiansyah, S.E., M.Pd
NIP. 197802022009121002

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ ، نَبِيِّنَا وَحَبِيبِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ ، وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ ، أَمَا بَعْدُ

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan Kehadirat Allah swt, karena atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam penulis kirimkan kepada baginda Rasulullah saw, keluarga, kerabat, yang insya Allah rahmat yang telah diberikan kepada beliau akan sampai kepada kita selaku umatnya. Aamiin

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis Ayahanda Bahrin Toboki dan Ibunda Arni A. Pania yang telah mengasuh, membesarkan, mendidik, mendoakan, dan memotivasi serta memberikan bantuan berupa materi dan doa kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi.
2. Bapak Prof. Dr. H. Lukman S. Thahir, M.Ag. selaku Rektor UIN datokarama palu dan unsur pimpinan UIN Datokarama Palu wakil rektor I Bapak Dr. Hamka, S.Ag., M.Ag., wakil rektor II Bapak Dr. Hamlan, M.Ag, dan wakil rektor III Bapak Dr. Faisal Attamimi, S.Ag., M.Fil.I yang telah mendorong dan memberikan kebijakan kepada penulis dalam berbagai hal.

3. Bapak Dr. Saepudin Mashuri, S.Ag., M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) dan Wakil Dekan I, Ibu Dr. Hj. Naima, S.Ag., M.Ag, Wakil dekan II, Bapak Dr. H. Suharnis, S.Ag., M.Ag, dan Ibu Dr. Hj. Elya, S.Ag., M.Ag selaku wakil dekan III yang telah mengembangkan fakultas ini dengan baik.
4. Bapak Dr. A. Ardiansyah, S.E., M.Pd Selaku Ketua Jurusan, dan Ibu Anisa, S.Pd., M.Pd selaku sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Datokarama Palu.
5. Bapak Dr. Rusdin, M.Pd dan Ibu Dr. Aniati, S.Ag., M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan II yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan yang berharga dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Dr. Kasmiasi, S.Ag., M.Pd.I. Selaku Dosen Penasihat Akademik yang dengan ikhlas memberikan semangat dan motivasi kepada peneliti dalam proses perkuliahan.
7. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu yang selama ini telah memberikan ilmu kepada penulis sejak awal masuk hingga sampai akhir menyelesaikan perkuliahan,
8. Seluruh pegawai yang berada dalam lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah membantu penyusun dalam mengurus segala administrasi dan lain-lain selama perkuliahan,
9. Kepala perpustakaan UIN Datokarama Palu bapak Muhammad Rifa'i, S.E., MM serta seluruh staf perpustakaan UIN Datokarama Palu yang

dengan tulus telah memberikan pelayanan dalam mencari referensi sebagai bahan untuk menyusun skripsi ini.

10. Saudara-sudaraku Kakak Moh Rivay Toboki dan Nuri Toboki beserta seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan motivasi dan terus memberikan dukungan Do'a kepada penulis dalam menyelesaikan studi.

11. Sahabat-sahabat di lingkungan UIN Datokarama Palu khususnya sahabat-sahabat PGMI-3 angkatan 2019 yang telah mengisi hari-hari dengan belajar bersama yang penuh cerita serta meninggalkan kesan dan pesan yang tidak dapat dilupakan, Teman-teman seperjuangan seluruh teman sekolah, teman PPL dan teman KKN yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu yang telah membantu, mendoakan, memberikan dorongan, motivasi, semangat dan beserta masukan-masukan yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan serta bantuan selama penyusunan skripsi.

Akhirnya hanya kepada Allah swt tempat penulis mengembalikan segala bantuan yang diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi. Semoga dapat menjadi ladang amal bagi kita semua dengan penuh harap semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi pembacanya. Aamiin.

Palu, 9 Desember 2024 M
4 Jumadil Akhir 1446 H

Penulis,



Moh Rafly Toboki
Nim. 191040075

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Garis-Garis Besar Isi	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Penelitian Terdahulu	9
B. Kajian Teori.....	13
1. <i>Handphone</i>	13
a. Fungsi <i>Handphone</i>	15
b. Manfaat dan Dampak <i>Handphone</i>	16
c. Upaya Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan <i>Handphone</i> ..	18
2. Aktivitas Belajar.....	19
a. Pengertian Belajar	19
b. Pengertian Aktivitas Belajar.....	21
c. Jenis-Jenis Belajar	23
d. Teori Belajar.....	25
e. Jenis-Jenis Aktivitas Belajar	28
f. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar	30
C. Kerangka Pemikiran	34
D. Hipotesis.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Desain Penelitian.....	37
B. Populasi dan Sampel Penelitian	39

C. Variabel Penelitian	42
D. Devinisi Operasional	43
E. Instrumen Penelitian	45
F. Teknik Pengumplan Data	51
G. Teknik Analisis Data.....	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian	58
B. Pembahasan Hasil Penelitian	60
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	71
B. Impilkasi Peneltian	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

1. Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu.....	12
2. Jumlah Populasi Penelitian	39
3. Jumlah Sampel Penelitian	40
4. Uji Validitas Penggunaan <i>Handphone</i>	46
5. Uji Validitas Aktivitas belajar peserta didik	48
6. Uji Reliabilitas kedua variabel	50
7. Klasifikasi Angket Penelitian.....	51
8. Interpretasi Nilai Koefisien Korelasi	53
9. Statistics Descriptive Penggunaan <i>Handphone</i>	58
10. Distribusi Frekuensi tentang Penggunaan <i>Handphone</i>	59
11. Statistics Descriptive Aktivitas belajar	60
12. Distribusi Frekuensi tentang Aktivitas belajar	60
13. Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov	61
14. Uji Linearitas Menggunakan Anova Tabel	62
15. Hasil Uji Analisis Regresi Sederhana	63
16. Hasil Uji t	65
17. Uji Koefisien Determinasi Model Summary.....	66

DAFTAR GAMBAR

1. Skema Kerangka Pemikiran35
2. Desain penelitian regresi satu arah.....39

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rekapitulasi data hasil Instrumen Penggunaan Handphone	76
2. Rekapitulasi data hasil Instrumen Aktivitas Belajar peserta didik.....	77
3. Hasil Output SPSS Validitas Penggunaan Handphone	78
4. Hasil Output SPSS Validitas Aktivitas belajar peserta didik.....	79
5. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	80
6. Hasil Uji Statistics Descriptive Penggunaan Handphone	80
7. Hasil Uji Statistics Descriptive Aktivitas Belajar peserta didik.....	80
8. Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov	81
9. Uji Linearitas Menggunakan Anova Tabel	81
10. Hasil Uji Analisis Regresi Linear Sederhana.....	82
11. Hasil Uji t	82
12. Hasil Uji Koefisien Determinasi	82
13. Dokumentasi Penelitian	83
14. Angket Penggunaan Handphone	86
15. Angket Aktivitas Belajar Peserta didik	88
16. Tabel Distribusi t.....	90
17. Daftar Riwayat Hidup	91

ABSTRAK

Nama : Moh Rafly Toboki
Nim : 19.1.04.0076
Judul : **Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik di SD Al-Khairaat 1 Kota Palu**

Skripsi ini membahas tentang, “Pengaruh Penggunaan *Handphone* Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar Al-Khairaat 1 Kota Palu”. Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan *handphone* terhadap aktivitas belajar Peserta didik di SD Al-Khairaat 1 Kota Palu.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, jumlah populasi dalam penelitian ini sebanyak 107 peserta didik di kelas VA, VB, dan VC SD Al-Khairaat 1 Kota Palu, dengan jumlah sampel sebanyak 52 Responden, Adapun instrumen yang digunakan adalah teknik kepustakaan dan kuesioner dengan menggunakan *Probability Sampling* dengan *Sistem Random Sampling*.

Hasil uji regresi linear sederhana diolah dengan menggunakan komputer program SPSS versi 23, diperoleh persamaan yaitu $Y = a + bX$ atau Aktivitas belajar = $25,793 + 0,663 X$. Dari hasil pengolahan data diperoleh persamaan regresi di atas. Persamaan tersebut diperoleh konstanta bernilai positif 25,793. Kemudian hipotesis dari hasil uji t didapat hasil t_{hitung} sebesar 11,942 dan t_{tabel} sebesar 1,675 berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($11,942 > 1,675$) yang berarti Penggunaan *Handphone* Berpengaruh positif dan signifikan terhadap Aktivitas Belajar peserta Didik di SD Al-Khairaat 1 Kota Palu, Dengan demikian hasil uji T variabel penggunaan *handphone* (X) diperoleh $t_{hitung} 11,942 > t_{tabel} 1,675$ dan nilai signifikansi (sig). 0,000 lebih kecil dari nilai alpha (α) 0,05. Artinya $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan secara parsial H_a diterima yaitu berpengaruh positif dan signifikan antara Penggunaan *handphone* terhadap aktivitas belajar peserta didik di SD Al-khairaat 1 Kota Palu, dan H_o yang berbunyi tidak terdapat pengaruh antara Penggunaan *handphone* terhadap aktivitas belajar peserta didik di SD Al-khairaat 1 Kota Palu ditolak.

Implikasi dari penelitian ini menyoroti pentingnya pengaturan yang lebih ketat terkait penggunaan *handphone* di lingkungan pendidikan. Sekolah dan orang tua perlu berkolaborasi untuk merumuskan kebijakan yang mendukung penggunaan *handphone* secara produktif, serta memberikan pendidikan kepada siswa mengenai cara memanfaatkan teknologi untuk mendukung kegiatan belajar mereka. Selain itu, sangat penting bagi para pendidik untuk mengintegrasikan teknologi dalam metode pengajaran mereka agar siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan pemahaman bahwa penggunaan *handphone* dapat berfungsi sebagai alat bantu yang efektif dalam pendidikan, asalkan dikelola dengan baik dan diimbangi dengan disiplin belajar yang kuat dari para siswa.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi mencakup media komunikasi elektronik di dunia maya yang memberikan wawasan mengenai berbagai aspek Islam, identitas Muslim, serta isu-isu yang berkaitan dengan dunia Islam. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern saat ini semakin menjanjikan kebahagiaan dan kesejahteraan bagi masyarakat.

Kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi telah berlangsung dengan sangat cepat, sehingga tanpa kita sadari, hal ini telah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia. Produk teknologi kini menjadi kebutuhan sehari-hari dalam menjalankan aktivitas. Penggunaan televisi, *handphone*, dan internet sudah bukan menjadi hal yang aneh ataupun baru lagi, khususnya di kota-kota besar.

Handphone telah menjadi alat komunikasi yang sangat penting dan nyaman, baik itu perangkat kerasnya berupa telepon maupun perangkat lunaknya berupa chip dan pulsa. Dengan pesatnya perkembangan teknologi komunikasi, telepon seluler memiliki banyak fungsi selain untuk menjawab panggilan dan pesan teks. *Handphone* juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengambil foto, merekam segala aktivitas, bahkan dapat digunakan untuk berselancar di Internet tergantung pada situasi.¹

Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi informasi dan komunikasi berperan penting di era globalisasi yang kini melanda hampir seluruh dunia. Kondisi ini telah melahirkan suatu dunia baru yang sering disebut sebagai *dusun global*, di mana di dalamnya terdapat individu yang dikenal sebagai *warga jaringan*. Hal ini juga diungkapkan oleh Ashadi Siregar yang dikutip oleh Didik

¹Rusnali, A. N. A. *Telepon Seluler Dalam Perspektif Islam*. *AL-DIN Jurnal Dakwah Dan Sosial Keagamaan*, (2018). 4(1).

M. Arief Mansur, bahwa penggabungan antara komputer dan telekomunikasi telah menciptakan fenomena yang mengubah model komunikasi konvensional, melahirkan kenyataan dalam dimensi ketiga. Dimensi pertama adalah kenyataan fisik dalam kehidupan empiris (dikenal sebagai *hard reality*), dimensi kedua adalah kenyataan dalam kehidupan simbolik dan nilai-nilai yang terbentuk (dikenal sebagai *soft reality*), sedangkan dimensi ketiga adalah kenyataan maya (*virtual reality*) yang menciptakan format masyarakat yang berbeda.²

Fitur *handphone* sebagai alat komunikasi memberikan kemudahan bagi penggunaannya untuk berkomunikasi jarak jauh. Bagi sebagian pemilik *handphone*, *handphone* juga dapat digunakan sebagai sarana hiburan untuk mengambil gambar, merekam, main game, Mp3/Mp4, nonton TV bahkan layanan internet lainnya.³ Dengan bantuan *handphone* yang berfungsi penuh, siswa dapat mengakses informasi dari seluruh penjuru dunia dalam waktu yang lebih singkat, hampir bersamaan dengan biaya yang lebih murah, sehingga membantu orang lain memperoleh informasi yang relevan dengan materi pembelajaran yang diberikan. Dengan demikian, prestasi akademik siswa di sekolah dapat ditingkatkan. Namun di sisi lain, *handphone* juga dapat memberikan dampak negatif terhadap prestasi akademik siswa. Hal ini disebabkan oleh penyalahgunaan *handphone* oleh siswa yang juga dapat mengakibatkan menurunnya prestasi sebagian siswa.

Handphone memberikan berbagai manfaat, *handphone* juga mempunyai aspek yang merugikan bagi kehidupan manusia. Apabila dicermati *handphone* bukan lagi alat komunikasi yang dimiliki oleh orangtua dan orang dewasa saja, akan tetapi di zaman modern ini *handphone* tersebut sudah menjelajah di kalangan anak-anak khususnya para pelajar, hal tersebut bisa saja akan

²Didik M.Arief Mansur, *Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi*, (Bandung : PT Rappika Aditama, 2005), Cet. 1, 121.

³Basuki Sulistyio. *Pengetahuan Dasar Teknologi Informasi* (Jakarta: Universitas Terbuka, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 1998) 301.

mengganggu aktivitas belajar peserta didik. Tidak jarang juga dijumpai para siswa membawa *handphone* saat pergi ke sekolah dan sering juga dijumpai siswa ngobrol dan berbincang dengan menggunakan *handphone* sampai bermenit-menit bahkan sampai berjam-jam, salah satu sebabnya dikarenakan biaya menelpon cukup murah yang ditawarkan oleh operator telepon dan hal tersebut bisa saja akan mengganggu aktivitas belajar peserta didik.⁴

Penggunaan *handphone* mempengaruhi semangat siswa dengan mengganggu konsentrasi belajar dan membuat siswa menjadi malas. Pelajar yang rutin menggunakan *handphone* bisa saja menjadi ketergantungan pada teknologi dan merupakan tanggung jawabnya sebagai pelajar. Selain itu, *handphone* juga mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional siswa dengan mengurangi interaksi langsung dengan teman dan keluarga. Dampak negatif penggunaan *handphone* juga dapat tercermin pada aktivitas belajar siswa. Siswa yang sering menggunakan *handphone* mungkin kehilangan fokus pada studinya dan mengabaikan tanggung jawabnya. Hal ini dapat mengakibatkan menurunnya kinerja siswa dan mengganggu proses pengajaran di kelas.

Penggunaan *handphone* dikalangan peserta didik semakin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Meskipun *handphone* dapat memberikan manfaat dalam mendukung proses pembelajaran, namun penggunaannya yang berlebihan dan tidak terkontrol dapat memberikan dampak negatif terhadap aktivitas belajar peserta didik.

Penggunaan *handphone* yang tidak bijak dapat memicu perilaku kecanduan dan mengganggu perkembangan peserta didik. Studi yang dilakukan oleh Hanika mengungkapkan bahwa kecanduan bermain game online melalui

⁴Ahmad Fadilah, Dampak Penggunaan Alat Komunikasi Smartphone (Hp) terhadap Aktivitas Belajar Siswa di SMP Negeri 66 Jakarta Selatan (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2011), 3.

handphone dapat menyebabkan peserta didik melupakan tanggung jawab belajar dan mengabaikan nilai-nilai moral seperti kejujuran, disiplin, dan tanggung jawab.⁵

Aktivitas belajar mencakup seluruh kegiatan siswa dalam proses pembelajaran, mulai dari aktivitas fisik hingga psikis. Aktivitas fisik meliputi keterampilan dasar, sedangkan aktivitas psikis mencakup keterampilan integrasi. Keterampilan dasar tersebut meliputi mengamati, mengklasifikasikan, memprediksi, mengukur, menyimpulkan, dan mengkomunikasikan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya, belajar adalah suatu tindakan; tidak ada proses belajar tanpa adanya aktivitas.⁶ Aktivitas belajar dapat didefinisikan sebagai segala kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam proses belajar, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah, dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman baru.

Pada dasarnya didalam belajar diperlukan aktivitas, hal tersebut dikarenakan prinsip dari belajar itu sendiri adalah berbuat. Tidak ada proses pembelajaran tanpa adanya aktivitas, mungkin inilah alasan mengapa aktivitas menjadi prinsip yang sangat krusial dalam interaksi antara pengajaran dan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SD Al-Khairat 1 Kota Palu terkait telepon genggam, banyak siswa SD Al-Khairat 1 Kota Palu yang setiap hari membawa *handphone* ke sekolah. Hampir seluruh siswa di kelas V membawa *handphone* ke sekolah dan dibawa ke kelas. *Handphone* sering dihidupkan pada saat kegiatan pembelajaran di kelas dan di waktu istirahat. Beberapa siswa menggunakan *handphone* di kelas, yang juga mempengaruhi siswa lainnya. Salah satu usaha

⁵Hanika, I. M, Fenomena Phubbing di Era Milenial (Ketergantungan Seseorang pada Smartphone terhadap Lingkungannya). *Jurnal Interaksi*, (2015), 4(1), 42-51.

⁶Ketut Juliantara, "*Aktivitas Belajar*", www.Edukasi.Kompasiana.com, 27 November 2017.

yang dilakukan oleh sekolah untuk mengurangi aktivitas siswa menggunakan *handphone* pada saat belajar di kelas adalah dengan membuat peraturan, siswa diperbolehkan membawa *handphone* ke sekolah tetapi saat kegiatan belajar di kelas *handphone* harus dititipkan ke guru kelas masing-masing atau *handphone* di nonaktifkan.

Maka berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, diketahui bahwa *handphone* sebagai teknologi memiliki dampak positif dan negatif. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA di SD Al-Khairaat 1 Kota Palu”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan yang diteliti adalah Apakah ada pengaruh penggunaan *handphone* terhadap aktivitas belajar Peserta Didik Pada mata pelajaran IPA di SD Al-Khairaat 1 Kota Palu?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pada penelitian mengikuti dari masalah yang ada yaitu: Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan *handphone* terhadap aktivitas belajar Peserta Didik Pada mata pelajaran IPA di SD Al-Khairat 1 Kota Palu.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangan bagi ilmu pengetahuan khususnya Pendidikan Sekolah Dasar yang berguna bagi peningkatan keilmuan khususnya pengaruh penggunaan *handphone* terhadap aktivitas belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Memberi wawasan atau pengalaman tentang cara meneliti mengenai pengaruh penggunaan *handphone* terhadap aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di SD Al-Khairat 1 Kota Palu.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai gambaran atau acuan untuk melakukan pembenahan kebijakan dan tindakan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan tentang pengaruh penggunaan *handphone* terhadap aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di SD Al-Khairat 1 Kota Palu.

c. Bagi Siswa

Diharapkan mampu memberi kesan yang baik tentang dirinya, mampu berperilaku sesuai dengan norma dan nilai yang berada di masyarakat, dan berprestasi dalam akademik maupun non akademik.

d. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan dapat menambah referensi dalam melakukan penelitian dimasa yang akan datang terkait dengan pengaruh penggunaan *handphone* terhadap aktivitas belajar peserta didik.

e. Bagi Instansi Terkait

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai dasar evaluasi bagi tenaga pendidik dan kependidikan untuk selanjutnya dilakukan pembinaan dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan dan keterampilan.

E. Garis-Garis Besar

Dalam proposal skripsi yang berjudul Pengaruh penggunaan *handphone* terhadap aktivitas belajar peserta didik di SD Al-Khiraat 1 Kota Palu, yang tersusun kedalam V bab yang saling berhubungan. Adapun sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab I, membahas pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah yang menjadi fokus kajian penelitian dan dilanjutkan dengan rumusan masalah untuk membatasi ruang lingkup pembahasan. Agar penelitian ini terarah dan dipahami maka dicantumkan tujuan dan manfaat yang hendak dicapai, selanjutnya diuraikan penegasan istilah untuk menghindari kesalahan tentang judul, dan yang terakhir adalah garis-garis besar isi.

Bab II, Tinjauan pustaka yang didalamnya membahas secara teoritis dengan mengajukan rangkaian tinjauan pustaka tentang relevansi penelitian terdahulu, terdapat pembahasan tentang penggunaan *handphone*, pengertian *handphone*, fungsi *handphone*, manfaat dan dampak *handphone*, upaya mengatasi dampak negatif penggunaan *handphone*, aktivitas belajar, pengertian belajar, pengertian aktivitas belajar, jenis-jenis belajar, teori belajar, jenis-jenis aktivitas belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dan selanjutnya kerangka pemikiran dan hipotesis untuk mencerminkan dugaan sementara atau memprediksi perubahan apa yang akan terjadi pada objek penelitian jika suatu tindakan dilakukan.

Bab III, adalah metode penelitian, yakni cara-cara yang digunakan dalam penelitian yang meliputi pendekatan dan desain penelitian, Populasi dan sampel penelitian yang terdapat jumlah keseluruhan populasi dan jumlah sampel dari hasil pertimbangan penelitian. Kemudian Instrumen penelitian yang terdapat uji validitas dan uji reliabilitas. Dilanjutkan Teknik pengumpulan data yang terdapat

angket penelitian, observasi, wawancara, dokumentasi dan diakhiri dengan analisis data.

Bab IV hasil dan pembahasan, membahas tentang deskripsi hasil penelitian, hasil pengujian instrumen penelitian, uji asumsi klasik, analisis regresi linear sederhana, hasil pengujian Hipotesis (Uji parsial), pembahasan hasil penelitian.

Bab V penutup, membahas tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. *Penelitian Terdahulu*

Penelitian terdahulu merupakan penelitian yang telah membahas suatu masalah yang terkait dengan penelitian ini, penelitian terdahulu digunakan sebagai referensi dalam menyelesaikan suatu masalah yang memiliki relevansi dengan proposal skripsi ini. Berikut penelitian terdahulu yang menjadi perbandingan suatu masalah yaitu:

1. Erni Nuraliyah dkk pada tahun 2022. Dengan judul Penggunaan *handphone* dan dampaknya bagi aktivitas belajar siswa SMP di Jakarta. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah 5 sekolah yang ada di Jakarta, sedangkan sampel yang diambil adalah 10 siswa dari 5 sekolah yang ada di Jakarta.⁷ Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Sebuah studi wawancara digunakan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan *handphone* pada sepuluh siswa. Penelitian ini menghasilkan data bahwa penggunaan *handphone* mempengaruhi aktivitas belajar siswa di sekolah menengah. Dari 10 responden, dapat diduga bahwa penggunaan *handphone* dengan durasi rata-rata 2 jam sangat mempengaruhi kegiatan belajar siswa. Namun *handphone* juga memiliki dampak buruk. Diantaranya, mengganggu kesehatan mata, menjadikan siswa lupa waktu untuk belajar, dan melihat gambar-gambar yang tidak pantas dilihat oleh siswa. Fakta menyatakan bahwa 100% pelajar memiliki ketergantungan pada *handphone*.

⁷Nuralityah, Erni, et al. "Penggunaan Handphone dan Dampaknya bagi Aktivitas Belajar." Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya 8.4 (2022): 1585-1592.

2. Nikmawati dkk dengan judul penelitian Dampak penggunaan gedge terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Muria Kudus Kota Kudus pada tahun 2021.⁸ Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif dengan menggunakan metode noneksperimen. Teknik penentuan sampel yang digunakan adalah teknik Non Probabiliti Sampling dan menggunakan sampling jenuh. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan dengan subjek penelitian 24 orang siswa dan guru kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Pernyataan ini dibuktikan dari hasil penghitungan analisis regresi sederhana dengan perolehan $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$ ($0,539 < 2,06$) dan signifikansi $0,596 > 0,05$. Selanjutnya, penggunaan gadget berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa. Pernyataan ini dibuktikan dengan perolehan $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($5,044 > 2,063$) dan signifikansinya $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa dan berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Yang membedakan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada obyek penelitiannya, yaitu hasil dan minat belajar siswa sedangkan dalam penelitian ini yaitu penggunaan *handphone* dan aktivitas belajar peserta didik.

⁸Nikmawati, Henry Suryo Bintoro, and Santoso. "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Edutech Undiksha* 9.2 (2021): 254-259.

3. Vera Vebriyana Susanti, Program studi PGSD Universitas Pasundan Bandung tahun 2021. Dengan judul penelitian: Analisis Penggunaan Gadget Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar (Penelitian Studi Kasus di SDN Nanggewer kecamatan Sukahaji kabupaten Majalengka). Metode dalam penelitian ini menggunakan metode studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu teknik observasi, teknik wawancara dan teknik dokumentasi. Serta Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu penggunaan gadget pada peserta didik di SDN Nanggewer dapat berpengaruh positif dan negatif tergantung peserta didik dalam menggunakan gadget. Dampak negatif penggunaan gadget peserta didik di SDN Nanggewer diantaranya peserta didik lebih suka bermain game online, media sosial dan aplikasi lain yang ada di gadget, peserta didik tidak disiplin dalam pengumpulan tugas, peserta didik tidak aktif dalam pembelajaran Whatsapp Group, dan terlalu sering menggunakan gadget dapat mengganggu kesehatan mata. Maka dari itu, perlu adanya pengawasan dan pengarahan yang baik dari pendidik maupun orangtua. Adapun upaya yang dilakukan pendidik dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik yaitu pendidik memberikan dorongan kepada peserta didik dengan mengingatkan kembali tujuan awal yang ingin dicapai, pendidik dan orangtua berkolaborasi dalam melakukan pengawasan, cara mengajar pendidik dengan berbagai metode dan media pembelajaran yang menarik.⁹

⁹Vera Vebriyana Susanti. Analisis Penggunaan Gadget Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Sekolah Dasar (Penelitian Studi Kasus di SDN Nanggewer Kecamatan Sukahaji Kabupaten Majalengka). Diss. FKIP UNPAS, 2021.

Dapat disimpulkan dari penelitian-penelitian terdahulu di atas terdapat persamaan dan perbedaannya masing-masing. Yakni persamaannya sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan *handphone* terhadap peserta didik. Kemudian dari segi perbedaannya terletak pada subjek, objek, metode, pendekatan dan lokasi penelitiannya.

Tabel 2.1

Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No.	Nama dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Erni Nuraliyah (2022)	Penggunaan <i>handphone</i> dan dampaknya bagi aktivitas belajar siswa SMP di Jakarta	Sama-sama meneliti tentang penggunaan <i>handphone</i> bagi aktivitas belajar.	Perbedaannya yaitu Erni Nuraliyah meneliti pada penggunaan dan dampaknya <i>handphone</i> bagi aktivitas belajar siswa SMP, sedangkan penelitian ini lebih merujuk kepada penggunaan <i>handphone</i> dan aktivitas belajar peserta didik di Sekolah Dasar.
2.	Nikmawati (2021)	Dampak penggunaan gedit terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Muria Kudus Kota Kudus	Sama-sama meneliti tentang penggunaan <i>handphone/gedit</i> di sekolah dasar dan menggunakan teknik pengmpulan data yang sama	Yang membedakan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada obyek penelitiannya, yaitu hasil dan minat belajar siswa sedangkan dalam penelitian ini yaitu

				penggunaan <i>handphone</i> dan aktivitas belajar peserta didik.
3.	Vera Vebriyana Susanti (2021)	Analisis Penggunaan Gadget Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar (Penelitian Studi Kasus di SDN Nanggawer kecamatan Sukahaji kabupaten Majalengka)	Sama-sama meneliti tentang penggunaan <i>handphone/gadget</i> yang terjadi pada peserta didik serta menggunakan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.	Terletak pada tempat penelitian dan teknik analisis data juga pada jumlah sampel yang berbeda.

B. Kajian Teori

1. Handphone

Handphone ialah suatu alat telekomunikasi elektronik dengan tidak menggunakan kabel dan bisa dibawa kemana-mana serta dapat bercakap-cakap dengan dua orang atau lebih tanpa dibatasi jarak. Alexander Graham Bell adalah penemu telepon pertama di dunia yakni pada tahun 1876. Sementara Martin Cooper adalah pembuat telepon genggam yakni suatu alat untuk berkomunikasi dengan ukuran kecil dan mudah untuk dibawa ke mana-mana. Karena alat komunikasi ini begitu praktis maka perkembangannya menjadi sangat pesat.¹⁰

Handphone merupakan sebuah nama barang yang berasal dari bahasa Inggris yang mempunyai makna sebagai sebuah alat elektronik dengan ukuran kecil yang memiliki berbagai fungsi tertentu. Secara umum, *handphone*

¹⁰Ary Antony Putra, & Ida Windi Wahyuni, *Pengaruh Penggunaan Handphone Pada Siswa Sekolah Dasar* (Pekan Baru, 2021), 6.

mempunyai makna sebagai sebuah alat elektronik yang berfungsi khusus kepada perangkatnya. Tentunya berfungsi dengan menggabungkan berbagai sinyal dan situasi pada perangkat.

Perangkat *handphone* merupakan hasil dari evolusi teknologi telepon yang terus berkembang seiring waktu. Alat ini berfungsi sebagai perangkat mobile yang memungkinkan komunikasi dan penyampaian informasi antara individu menjadi lebih efektif dan efisien.

Handphone menjadi sebuah alat yang diakui canggih dan banyak diterima masyarakat di dunia dengan bukti paling banyak penjualannya di dunia ini. Hampir diseluruh negara mempunyai penjualan *handphone* yang paling tinggi. Beberapa faktor yang mengakibatkan demikian adalah *handphone* mempunyai manfaat yang nyata kepada manusia, sehingga pada hakikatnya semakin memudahkan berbagai macam hal yang diperlukan manusia, menjadi sebuah alasan dalam naiknya penjualan di berbagai negara.

Handphone merupakan alat komunikasi modern yang memiliki berbagai fungsi canggih. *Handphone* dapat diartikan sebagai alat elektronik kecil dengan fungsi khusus dan kinerja yang tinggi. Hal yang membedakan *handphone* dengan teknologi lain adalah unsur kekinian, *handphone* selalu muncul dengan aplikasi-aplikasi terbaru yang mengikuti perkembangan zaman.

Inilah yang menjadi faktor menarik dari *handphone* di samping fungsinya sebagai alat untuk berkomunikasi. Jadi pengguna *handphone* adalah kekuatan yang timbul dari seseorang dalam menggunakan serta memanfaatkan media *handphone* sesuai dengan kebutuhannya dalam memenuhi dan menunjang aktivitasnya sehari-hari agar lebih fleksibel, efisien, dan berkualitas.

Menurut Alifzal dengan adanya *handphone* sebagai media pembelajaran, maka proses pembelajaran menjadi lebih mudah dengan menggunakan layanan

online. Layanan pendidikan berbasis online pada dasarnya bertujuan untuk memberikan pelayanan kepada pengguna (peserta didik) dengan memanfaatkan internet sebagai media. Layanan online ini dapat terdiri dari berbagai tahapan dari proses program pendidikan seperti : pendaftaran, test masuk, pembayaran spp, perkuliahan, ujian, penilaian, dan pengumuman.¹¹

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut di atas mengenai pengertian *handphone* dapat disimpulkan bahwa *handphone* adalah suatu alat yang digunakan untuk berkomunikasi, berukuran kecil dan mudah dibawa kemana-mana serta praktis dalam penggunaannya. Inovasi dalam teknologi telepon telah mengalami perubahan yang sangat cepat dari waktu ke waktu.¹²

a. Fungsi *Handphone*

Saat ini, ponsel atau *handphone* telah menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Menurut data dari Consumer Lab Ericsson, selain sebagai alat komunikasi, *handphone* juga memiliki berbagai fungsi lainnya. Dari riset di tahun 2009, terdapat lima fungsi *handphone* yang ada di masyarakat. Dahulu, *handphone* hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, namun kini telah mengalami transformasi. Berikut adalah persentase lima fungsi *handphone* bagi masyarakat Indonesia:¹³

1. Sebagai alat komunikasi untuk tetap terhubung dengan teman atau keluarga = 65%
2. Sebagai simbol kelas masyarakat = 44%
3. Sebagai penunjang bisnis = 49%

¹¹Alifzal Fajri. "Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X IPS SMA PGRI 2 Kota Jambi." *Jurnal Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X Ips Sma Pgr 2 Kota Jambi* (2020). 12.

¹²Nasrudin, Amaliyah. *Pengaruh Media Handphone dalam Pendidikan Karakter di Sekolah*. (Jakarta: 2020). 23.

¹³Dewa Langit, "Fungsi Handphone bagi Masyarakat Indonesian", (10 Oktober 2024).

4. Sebagai pengubah batas sosial masyarakat = 36%
5. Sebagai alat penghilang stress = 36%.

Jelas bahwa manfaat utama *handphone* adalah sebagai alat komunikasi untuk menjaga hubungan dengan teman dan keluarga, sesuai dengan fungsi awalnya. Selain itu, *handphone* juga memiliki berbagai manfaat lainnya seperti menambah pengetahuan tentang kemajuan teknologi dan untuk memperluas jaringan, dan *handphone* tersebut juga bisa sebagai penghilang stress karena berbagai feature *handphone* yang beragam seperti kamera, permainan, Mp3/Mp4, video, radio, televisi bahkan jaringan internet seperti google, facebook, instagram, whatsapp, tik-tok dan lain-lain.

b. Manfaat dan Dampak *Handphone*

1. Manfaat *Handphone*

Perkembangan teknologi yang sangat cepat saat ini tidak dapat disangkal, dengan berbagai penemuan baru yang muncul setiap hari. Kita dapat menemukan model dan fitur *handphone* terbaru yang selalu dipromosikan, dari kelas bawah hingga atas. Pada dasarnya, teknologi ini berkembang untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan manusia agar kehidupan sehari-hari menjadi lebih mudah dalam berkomunikasi dan melakukan berbagai aktivitas. Menurut Dekinus Kogoya dalam jurnalnya yang berjudul Dampak Penggunaan *Handphone* pada Masyarakat Studi Pada Masyarakat Desa Piungun Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua, menyebutkan bahwa manfaat penggunaan *handphone* yaitu dapat berinteraksi dengan keluarga, proses ekonomi atau perdagangan,

dan proses pembelajaran atau terkait dengan dunia pendidikan.¹⁴ Namun, perlu adanya kekhawatiran dalam pemanfaatan teknologi komunikasi seperti halnya *handphone* karena masyarakat menggunakannya tidak sesuai kondisi. Misalnya, saat kegiatan belajar mengajar menggunakan *handphone* untuk mengirim sms, atau justru menggunakan *handphone* untuk mengakses situs porno. Hal lain dari manfaat *handphone* yaitu dapat berkomunikasi dengan sanak saudara yang jauh dan dapat mengetahui informasi lebih cepat, manfaat yang lebih utama dirasakan masyarakat yaitu dapat berkomunikasi dengan sanak saudara yang beda daerah.

Selain memanfaatkan *handphone* untuk mengirim pesan teks, *handphone* juga bisa dimanfaatkan untuk memotret meskipun semakin banyak konsumen yang menggunakan media ponsel untuk bermain *game* dan mendengarkan musik.

2. Dampak Negatif *Handphone*

Manfaat utama dari *handphone* adalah sebagai alat komunikasi yang memungkinkan individu untuk tetap terhubung dengan teman dan keluarga, sesuai dengan fungsi dasarnya. Selain itu, *handphone* juga berfungsi untuk meningkatkan pengetahuan mengenai kemajuan teknologi dan memperluas jaringan sosial. Namun, di samping manfaat tersebut, *handphone* juga memiliki dampak negatif, terutama terhadap proses belajar siswa, baik di sekolah maupun di rumah. Di antara dampak negatif *handphone* secara umum antara lain yaitu:

¹⁴Dekinus Kogoya, "Dampak Penggunaan *Handphone* Pada Masyarakat Studi Pada Masyarakat Desa Piungun Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua." *Acta Diurna Komunikasi* 4.4 (2015) 2.

- a. Membuat siswa malas belajar
 - b. Mengganggu konsentrasi belajar
 - c. Melupakan tugas dan kewajiban
 - d. Mengganggu perkembangan anak
 - e. Sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku
 - f. Menurunnya prestasi belajar karena penggunaan yang berlebihan, sehingga terjadinya penurunan konsentrasi pada anak
 - g. Perkembangan otak tidak maksimal karena simulasi perkembangan tidak seimbang, sehingga menghambat kemampuan komunikasi dan sosial anak.¹⁵ Hal ini sering terlihat pada anak di era globalisasi ini, dimana anak lebih sering bermain *handphone* dibandingkan bermain dengan teman sebayanya.
- c. Upaya Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan *Handphone*

Tak dapat disangkal lagi bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi khususnya *handphone* yang telah berlangsung begitu cepat, telah menyebabkan sejumlah perubahan yang besar pada masyarakat. Menurut Marshall McLuhan seperti yang dikutip oleh Simanjuntak, mengungkapkan bagaimana medium, atau proses teknologi elektrik dapat membentuk dan mengatur kembali pola interdependensi sosial dan segala aspek kehidupan pribadi manusia.¹⁶

Untuk meminimalisir penyalahgunaan *handphone* di kelas pada saat pembelajaran berlangsung, salah satunya adalah pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di sekolah. Hal ini sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan, penerapan Teknologi

¹⁵Puji Asmaul Chusna, *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*, vol. 17. no. 2. (November 2017) 6.

¹⁶D. Simanjuntak, Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Kurikulum 2013, *Jurnal Pendidikan Penabur* - No.21/Tahun ke-12/Desember 2013, 82.

Informasi dan Komunikasi juga memiliki kelebihan dan kelemahan sebagai dampak dari penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam proses pembelajaran.

Adapun beberapa kelebihan penerapan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi yang merupakan dampak positif penerapan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, yaitu: (1) menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan mengasyikkan; (2) peserta didik akan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran; (3) membekali kecakapan peserta didik untuk menggunakan teknologi tinggi; (4) mendorong lingkungan belajar konstruktivis; (5) mendorong lahirnya pribadi kreatif dan mandiri pada diri peserta didik; (6) meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik; (7) membantu peserta didik yang memiliki kecepatan belajar lambat.¹⁷

Selain memiliki kelebihan, penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi juga mempunyai beberapa kelemahan, yaitu: (1) penerapannya membutuhkan biaya yang relatif besar; (2) rentan terhadap penyalahgunaan fungsi; (3) guru dalam penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi dituntut memiliki keahlian tinggi; (4) sulit diterapkan di sekolah yang kurang maju yang pada umumnya terdapat di pedesaan.¹⁸

2. Aktivitas Belajar

1. Pengertian belajar

Belajar merupakan kegiatan yang berproses dan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan

¹⁷Magfiroh, W. Dampak Teknologi Informasi (IT) terhadap Dunia Pendidikan (3 November 2020), 241-254.

¹⁸Ibid., 84.

yang berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan itu sangat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ketika berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.¹⁹

Belajar memiliki peranan yang sangat krusial dalam kehidupan manusia. Sejak lahir, manusia merupakan makhluk yang lemah dan tidak memiliki pengetahuan. Namun, melalui proses belajar yang berlangsung sepanjang hidup, manusia dapat menguasai berbagai keterampilan dan pengetahuan.

Kemampuan untuk belajar dan melakukan eksperimen, serta beradaptasi dengan berbagai situasi, merupakan karakteristik yang dimiliki oleh manusia dan hewan. Kemampuan adaptasi inilah yang membantu kedua makhluk tersebut bisa hidup dan berada di muka bumi. Proses belajar tidak hanya terbatas pada bahasa, ilmu pengetahuan, atau keahlian tertentu, tetapi juga mencakup pemahaman tentang tradisi, etika, moral, dan pengembangan kepribadian. Oleh karena itu, belajar memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Pentingnya proses belajar telah ditekankan sejak diturunkannya ayat pertama dalam al-Qur'an, yang berkaitan erat dengan aktivitas baca-tulis dan pembelajaran. Allah swt; berfirman:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ
الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Terjemahnya :

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan (1),

¹⁹Syah Muhibbin. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya. (2015).

Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah (2). Bacalah, dan Tuhanmulah yang maha pemurah (3), yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam (4). Dia mengajarkan kepada manusia tentang hal-hal yang sebelumnya tidak mereka ketahui (5).” (Q.S. Al-Alaq 1-5).²⁰

Dalam ayat ini, Allah memerintahkan umat manusia untuk membaca (iqra) sebagai langkah pertama menuntut ilmu. Ini menunjukkan bahwa membaca adalah pintu utama untuk memperoleh pengetahuan, yang kemudian berkembang menjadi pembelajaran dalam berbagai bentuk. Proses belajar ini sangat penting karena mencakup tidak hanya mendapatkan informasi, tetapi juga meningkatkan kapasitas seseorang dan meningkatkan kualitas hidup mereka sesuai dengan tuntutan agama.

Instruksi mengandung makna yang mendalam bahwa pendidikan dan pengetahuan memiliki nilai tinggi dalam Islam. Selain itu, pemanfaatan kalām atau tulisan sebagai media untuk mengajarkan ilmu juga berperan penting dalam kemajuan peradaban manusia, karena ilmu dapat diwariskan dan disebarkan melalui tulisan. Oleh karena itu, pembelajaran Islam bukan hanya tentang pengetahuan duniawi, tetapi juga tentang mendekatkan diri kepada Allah dan memperbaiki kehidupan manusia.

2. Pengertian aktivitas belajar

Menurut Sardiman Aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani maupun rohani, aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar.²¹ Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar, kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti

²⁰Hayatun Nufus, *Konsep Pendidikan Anak Dalam Pengembangan Akhlak*, (Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayah Tulah Jakarta, 2017), 14.

²¹Sardiman, A.M. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008). 6.

bertanya pada guru atau siswa lain, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas. Tugas yang diberikan oleh guru dapat dijawab, dan bisa bekerja sama dengan siswa lain, serta senang dan tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, semua ciri perilaku tersebut pada dasarnya proses belajar dapat dilihat dari dua aspek, yaitu proses itu sendiri dan hasil yang dicapai.

Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar menjadi indikator adanya motivasi untuk belajar. Aktivitas belajar adalah istilah luas yang mencakup berbagai kegiatan yang dilakukan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau pemahaman baru. Aktivitas ini tidak terbatas pada apa yang terjadi di dalam kelas, tetapi juga mencakup kegiatan yang dilakukan di luar kelas, seperti mengerjakan tugas rumah, membaca buku, atau belajar secara mandiri. Aktivitas belajar adalah konsep yang luas dan kompleks, mencakup segala bentuk kegiatan yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap baru. Secara umum, aktivitas belajar merujuk pada segala kegiatan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. Kegiatan ini melibatkan berbagai aspek, mulai dari kegiatan fisik (misalnya, menulis, menggambar) hingga kegiatan psikis (misalnya, berpikir, menganalisis).

Slameto menyatakan belajar merupakan suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru, berkat pengalaman dan latihan.²² Pengertian lain dari belajar adalah suatu usaha yang dilakukan individu untuk mencapai perubahan perilaku yang baru, sebagai hasil dari pengalaman dalam interaksi dengan lingkungan.

Sardiman mengemukakan bahwa “Aktivitas belajar adalah aktivitas

²²Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta. (2003). 17.

yang bersifat fisik maupun mental”.²³ Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran berkontribusi pada terjadinya interaksi yang intens antara guru dan siswa, maupun antar sesama siswa. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan perubahan pengetahuan-pengetahuan, nilai-nilai sikap, dan ketrampilan pada siswa sebagai latihan yang dilaksanakan secara sengaja.

Dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar mencakup semua kegiatan yang berlangsung dalam interaksi antara guru dan siswa, dengan tujuan untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Aktivitas yang dimaksudkan disini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif, seperti yang dikemukakan oleh Natawijaya, bahwa belajar aktif adalah sistem pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental, intelektual, dan emosional bertujuan untuk menghasilkan pencapaian belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.²⁴

3. Jenis-jenis belajar

Proses belajar memiliki bermacam-macam kegiatan yang memiliki corak yang berbeda antara satu dengan yang lainnya, baik dalam aspek materi dan metodenya maupun dalam aspek tujuan dan perubahan tingkah laku yang diharapkan. Keberagaman metode belajar muncul dalam dunia pendidikan seiring dengan beragam kebutuhan manusia.

²³Sardiman, A.M. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada (2008). 8.

²⁴Natawijaya. *Aktivitas Belajar*. Jakarta Depdiknas Online. (2024).

Beberapa jenis belajar menurut para ahli yaitu sebagai berikut:²⁵

a. Belajar abstrak

Belajar abstrak adalah belajar yang menggunakan cara-cara pemikiran abstrak. Tujuannya adalah untuk memperoleh pemahaman-pemahaman dan pemecahan masalah-masalah yang tidak nyata.

b. Belajar keterampilan

Belajar keterampilan adalah belajar dengan menggunakan gerakan-gerakan motorik yakni yang berhubungan dengan urat-urat syaraf dan otot-otot/*neuromuscular*. Tujuannya adalah memperoleh dan menguasai keterampilan jasmaniah tertentu.

c. Belajar sosial

Belajar sosial adalah belajar memahami masalah-masalah dan teknik-teknik untuk memecahkan masalah tersebut. Tujuan dari proses ini adalah untuk menguasai pemahaman dan keterampilan dalam menyelesaikan masalah sosial.

d. Belajar pemecahan masalah

Belajar pemecahan masalah adalah belajar menggunakan metode-metode ilmiah atau berpikir secara sistematis, logis, teratus, dan teliti. Tujuan lainnya adalah untuk memperoleh kemampuan dan keterampilan kognitif yang memungkinkan siswa memecahkan masalah secara rasional, jelas, dan menyeluruh.

e. Belajar rasional

Belajar rasional melibatkan penggunaan kemampuan berpikir yang logis dan sistematis. Tujuannya adalah memperoleh aneka ragam kecakapan menggunakan prinsip-prinsip dan konsep-konsep.

²⁵Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2014). 14.

f. Belajar kebiasaan

Belajar kebiasaan adalah proses yang bertujuan untuk membentuk kebiasaan baru atau memperbaiki kebiasaan yang sudah ada, sehingga siswa dapat mengembangkan sikap dan perilaku yang lebih positif dan sesuai dengan kebutuhan situasi.

g. Belajar apresiasi

Belajar apresiasi melibatkan penilaian terhadap pentingnya atau nilai suatu objek. Tujuannya adalah siswa memperoleh dan mengembangkan kecakapan ranah rasa yang dalam hal ini kemampuan menghargai secara tepat terhadap nilai objek tertentu.

h. Belajar pengetahuan

Belajar pengetahuan dilakukan dengan cara menyelidiki secara mendalam objek pengetahuan tertentu. Tujuannya adalah siswa memperoleh atau menambah informasi dan pemahaman terhadap pengetahuan tertentu yang biasanya lebih rumit dan memerlukan kiat khusus dalam mempelajarinya.

4. Teori belajar

Secara pragmatis, teori belajar dapat dipahami sebagai prinsip-prinsip umum yang saling terkait dan menjelaskan fakta serta penemuan yang berhubungan dengan proses belajar. Teori belajar behaviorisme menjelaskan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Untuk lebih jelasnya berikut ini penulis akan mengemukakan tentang teori belajar behaviorisme. Di antara sekian banyak teori belajar yang ada.

a. Teori behaviorisme

Teori ini dikenal sebagai behaviorisme, yang sangat menekankan pada perilaku yang dapat diamati. Koneksionisme merupakan salah satu teori awal dalam kelompok behaviorisme. Menurut teori ini tingkah laku manusia tidak lain dari suatu hubungan antara perangsang-jawaban atau stimulus-respons. Belajar adalah pembentukan hubungan stimulus-respons sebanyak-banyaknya. Orang yang paling memahami hubungan stimulus-respons adalah mereka yang berhasil dalam proses belajar. Pembentukan hubungan stimulus-respons dilakukan melalui ulangan-ulangan.²⁶

Manusia berpendapat bahwa perilaku mereka dipengaruhi oleh ganjaran atau penguatan yang berasal dari lingkungan. Oleh karena itu, dalam proses belajar, terdapat hubungan yang kuat antara reaksi perilaku dan stimulus yang ada. Oleh karena itu guru-guru yang menganut pandangan ini berpendapat, bahwa tingkah laku murid-murid merupakan reaksi-reaksi terhadap lingkungan mereka pada masa lalu dan sekarang, dan bahwa setiap tingkah laku adalah merupakan hasil belajar.

Salah satu tokoh terkenal dalam teori ini adalah Thorndike. Teori belajar yang dikemukakannya dikenal sebagai "*connectionism*" karena proses belajar melibatkan pembentukan koneksi antara stimulus dan respons. Teori ini sering pula disebut *trial-and error learning* individu yang belajar melakukan kegiatan melalui proses *trial-and- error* dalam rangka memilih respons yang tepat bagi stimulus tertentu.

Thorndike mengemukakan tiga prinsip atau hukum dalam belajar. Pertama, hukum kesiapan (*law of readiness*) menyatakan bahwa belajar akan efektif jika reaksi terhadap stimulus didukung oleh kesiapan individu

²⁶Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), Cet. V, 168.

untuk melakukan tindakan tersebut. Kedua, hukum latihan (*law of exercise*) menegaskan bahwa belajar akan berhasil jika dilakukan melalui banyak latihan dan praktik. Praktek perlu disertai dengan *reward*. Ketiga, *law of effect*, belajar akan bersemangat apabila mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik dan sebaliknya apabila mendapatkan sesuatu yang mengganggu maka kekuatan hubungan menjadi berkurang.²⁷

Selanjutnya, teori pengkondisian (*conditioning*) merupakan perkembangan dari koneksionisme. Teori ini berakar dari eksperimen Pavlov yang menunjukkan keluarnya air liur pada anjing. Air liur akan keluar ketika anjing melihat atau mencium bau makanan. Dalam eksperimennya, Pavlov membunyikan bel sebelum menunjukkan makanan kepada anjing. Setelah diulang beberapa kali, anjing tersebut tetap mengeluarkan air liur hanya dengan bunyi bel, meskipun makanan tidak ada. Penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku individu dapat dikondisikan. Belajar merupakan suatu upaya untuk mengkondisikan pembentukan suatu perilaku atau respon terhadap sesuatu. Pengembangan lebih lanjut dari teori koneksionisme adalah teori penguatan (*reinforcement*). Dalam pengkondisian, yang diberi kondisi adalah stimulus, sedangkan dalam teori penguatan, yang diperkuat adalah respons. Misalnya, seorang siswa yang belajar dengan tekun dan mampu menjawab semua pertanyaan dalam ujian akan mendapatkan penghargaan dari guru, seperti nilai tinggi, pujian, atau hadiah. Dengan adanya penghargaan tersebut, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar. Teori penguatan ini juga dikenal sebagai "*operant conditioning*," dengan Skinner sebagai tokoh utamanya.

²⁷Soemanto Wasty. *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006). 127.

Dalam pengajaran *operant conditioning* menjamin respons-respons terhadap stimuli. Apabila murid tidak menunjukkan reaksi-reaksi terhadap stimuli, guru tidak mungkin dapat membimbing tingkah lakunya ke arah tujuan behavior. Peran guru sangat penting di dalam kelas untuk mengontrol dan mengarahkan proses belajar agar mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

5. Jenis-jenis aktivitas belajar

Sekolah adalah salah satu pusat kegiatan belajar. Sekolah berfungsi sebagai tempat untuk mengembangkan berbagai aktivitas, di mana siswa dapat terlibat dalam beragam jenis kegiatan. Aktivitas siswa tidak hanya terbatas pada mendengarkan dan mencatat, seperti yang umum dilakukan di sekolah-sekolah tradisional. Paul B. Diedrich dalam Sardiman membuat kegiatan-kegiatan atau aktivitas jasmani dan rohani yang dilakukan siswa di sekolah, meliputi:²⁸

- 1) Aktivitas visual, seperti membaca, memperhatikan, menggambar, melakukan demonstrasi, percobaan, dan lain-lain.
- 2) Aktivitas lisan, seperti menyampaikan pendapat, merumuskan ide, bertanya, memberikan saran, berpartisipasi dalam wawancara, berdiskusi, dan sebagainya.
- 3) Aktivitas mendengarkan, seperti menyimak penjelasan, percakapan, diskusi, musik, pidato, ceramah, dan lain-lain.
- 4) Aktivitas menulis, seperti menyusun cerita, karangan, laporan, angket, menyalin, dan lain-lain.
- 5) Aktivitas menggambar, seperti menciptakan gambar, grafik, peta, pola, dan sebagainya.

²⁸Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2014). 104.

- 6) Aktivitas motoris seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, berternak, dan lain sebagainya.
- 7) Aktivitas mental, seperti memahami, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan, dan mengambil keputusan.
- 8) Aktivitas emosional, seperti menunjukkan minat, merasakan kebosanan, kegembiraan, keberanian, ketenangan, atau kegugupan.

Tentu saja kegiatan-kegiatan tersebut saling berhubungan satu sama lainnya. Dalam setiap kegiatan motoris terdapat unsur kegiatan mental yang disertai dengan perasaan tertentu.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa peran aktivitas siswa, seperti mengamati, merespons, berfantasi, mengingat, dan berpikir, sangat penting dalam proses pembelajaran belajar merupakan kegiatan yang aktif dari subyek untuk memperoleh sesuatu yang baru dan perubahan keseluruhan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman-pengalaman, dan belajar adalah suatu proses dan bukan suatu hasil.

Perlu dicatat bahwa aktivitas belajar mencakup aspek fisik dan mental. Kedua aspek ini harus selalu saling terkait dalam proses belajar. Sebagai contoh, ketika seseorang belajar dengan membaca, secara fisik ia terlihat sedang membaca buku, namun pikiran atau sikap mentalnya mungkin tidak sejalan dengan isi buku tersebut. Hal ini menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara aktivitas fisik dan mental. Jika demikian, proses belajar tidak akan berjalan optimal. Sebaliknya, jika hanya aktivitas mental yang aktif, hal itu juga tidak akan memberikan manfaat yang maksimal.

Aktivitas dalam proses belajar sangatlah penting, karena tidak ada pembelajaran yang dapat berlangsung tanpa adanya aktivitas. Oleh karena itu hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui si subyek belajar, dan tujuannya adalah motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari berupa aktivitas dalam belajar.

6. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar

Secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi siswa dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:²⁹

a. Faktor internal siswa

Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa mencakup dua aspek, yaitu: fisikologis (berkaitan dengan jasmani) dan psikologis (berkaitan dengan rohani).

1. Aspek fisikologis

Faktor yang termasuk aspek fisiologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas pembelajaran siswa, yaitu kondisi jasmani. Kondisi umum dan tonus otot yang mencerminkan tingkat kebugaran organ tubuh dan sendi dapat memengaruhi semangat serta intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Kondisi organ-organ khusus siswa, seperti tingkat kesehatan indera pendengaran dan indera penglihatan, juga sangat mempengaruhi kemampuan siswa dalam menyerap informasi dan pengetahuan, khususnya yang disajikan di kelas.

Daya pendengaran dan penglihatan yang rendah pada siswa, misalnya, dapat menyulitkan proses pendaftaran sensorik dalam menyerap informasi

²⁹Nursyaidah. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar Peserta Didik (Forum Pedagogik IAIN Padangsidempuan, 2014)* 13.

yang bersifat gema dan citra. Akibat selanjutnya adalah terlambatnya proses informasi yang dilakukan oleh sistem memori siswa tersebut.

2. Aspek psikologis

Terdapat banyak faktor dalam aspek psikologis yang dapat memengaruhi kuantitas dan kualitas keberhasilan belajar siswa, namun faktor yang dianggap lebih esensial adalah sebagai berikut:

a) Intelegensi siswa

Intelegensi siswa pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan psikofisik untuk mereaksi rangsangan atau penyesuaian diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat. Intelegensi sejatinya bukan hanya berkaitan dengan kualitas otak, melainkan juga melibatkan kualitas organ-organ tubuh lainnya. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa peran otak dalam konteks intelegensi manusia lebih dominan dibandingkan dengan organ-organ lainnya, karena otak berfungsi sebagai "pusat pengendali" hampir seluruh aktivitas manusia. Oleh karena itu, tingkat kecerdasan atau intelegensi (IQ) siswa merupakan salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan mereka.³⁰

b) Sikap siswa

Sikap siswa yang menghasilkan reaksi positif atau negatif tidak dapat dipisahkan dari perhatian yang diberikan siswa selama proses belajar. Dengan demikian, perhatian menjadi faktor krusial dalam upaya belajar siswa. Agar proses belajar berjalan dengan baik, siswa perlu memberikan perhatian terhadap materi yang dipelajari. Jika pelajaran tersebut tidak menarik, maka akan muncul rasa bosan dan malas, yang pada akhirnya dapat menurunkan prestasi mereka dan berdampak negatif pada sikap

³⁰Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: PT. RemajaRosda Karya, 2010), Cet. XV, 87.

siswa.³¹

c) Bakat siswa

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk meraih keberhasilan di masa depan. Setiap individu memiliki bakat yang memungkinkan mereka mencapai prestasi hingga tingkat tertentu, sesuai dengan kapasitas masing-masing. Jadi, secara umum bakat itu mirip dengan intelegensi karena bakat tersebut akan dapat mempengaruhi tinggi-rendahnya prestasi belajar siswa di bidang studi tertentu. Oleh karena itu, sangat bijaksana bagi orangtua untuk tidak memaksakan kehendak kepada anak-anak mereka.

d) Minat siswa

Secara sederhana, minat dapat diartikan sebagai kecenderungan dan semangat yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Dalam hal ini minat merupakan yang dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang studi tertentu.

Hal tersebut dapat diumpamakan seorang siswa yang menaruh minat besar terhadap pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari pada siswa yang lain. Pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi pelajaran memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih giat, sehingga mereka dapat mencapai prestasi yang diinginkan.

e) Motivasi siswa

Pengertian dasar motivasi adalah keadaan internal organisme, baik manusia maupun hewan, yang mendorong untuk melakukan suatu tindakan. Dalam konteks ini, motivasi berfungsi sebagai sumber energi yang

³¹Ibid. 130.

mendorong perilaku secara terarah.

b. Faktor eksternal siswa

Faktor yang mempengaruhi siswa dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial.

1. Faktor lingkungan sosial

Lingkungan sosial di sekolah, seperti interaksi dengan guru, staf administrasi, dan teman sekelas, memiliki peran penting dalam memotivasi siswa untuk belajar. Selanjutnya, yang dimaksud dengan lingkungan sosial siswa adalah masyarakat dan tetangga juga teman-teman sepermainan di sekitar tempat tinggal siswa.

Namun, di antara semua elemen sosial, orang tua dan keluarga siswa memiliki pengaruh yang lebih signifikan terhadap proses belajar. Karakteristik orang tua, cara pengelolaan keluarga, ketegangan dalam rumah tangga, serta demografi keluarga, seperti lokasi tempat tinggal, semuanya dapat memberikan dampak positif atau negatif terhadap kegiatan belajar dan hasil yang dicapai oleh siswa.³²

2. Faktor lingkungan nonsosial

Sementara itu, faktor lingkungan nonsosial meliputi kondisi fisik seperti gedung sekolah dan lokasinya, tempat tinggal siswa, alat-alat belajar, serta kondisi cuaca dan waktu yang digunakan siswa. Contoh dari faktor lingkungan nonsosial termasuk gedung sekolah yang tidak memadai, fasilitas yang kurang lengkap, dan ruang kelas yang tidak terawat.³³

³²Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung:PT. RemajaRosda Karya, 2010), Cet. XV, 88.

³³Ibid. 89.

Contoh lain seperti waktu yang digunakan siswa untuk belajar, secara umum memang waktu belajar yang digunakan siswa bukan merupakan penyebab hasil belajar yang mutlak akan tetapi tidak dapat dipungkiri waktu yang dipergunakan siswa untuk belajar juga merupakan hal yang dapat mempengaruhi proses belajar dan hasil belajar siswa, karena setiap siswa memiliki perbedaan waktu yang disenangi dan kesiapan untuk belajar. Kesiapan sistem memori siswa dalam menyerap, mengolah, dan menyimpan informasi yang dipelajari juga berkontribusi pada proses dan hasil belajar.

C. *Kerangka Pemikiran*

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah sedemikian cepat sehingga tanpa kita sadari sudah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia, dan dewasa ini produk teknologi sudah menjadi kebutuhan sehari-hari dalam menjalankan aktivitas kehidupan. Di era modern ini, penggunaan alat komunikasi seperti televisi, fax, *handphone*, dan internet telah menjadi hal yang umum, terutama di kota-kota besar.

Handphone, sebagai salah satu alat komunikasi, berfungsi untuk menyampaikan informasi secara lisan maupun tulisan dengan cara yang efektif dan efisien, karena dapat dibawa ke mana saja dan digunakan di berbagai tempat. Dalam alat komunikasi *handphone* tersebut memang terdapat manfaat bagi kehidupan manusia antara lain: untuk berkomunikasi jarak jauh dengan keluarga, saudara atau teman. Namun, di balik manfaat yang ditawarkan, terdapat potensi dampak negatif, terutama bagi pelajar, karena *handphone* tidak hanya dimiliki oleh orang dewasa *handphone* tersebut juga sudah menjelajah para pelajar.

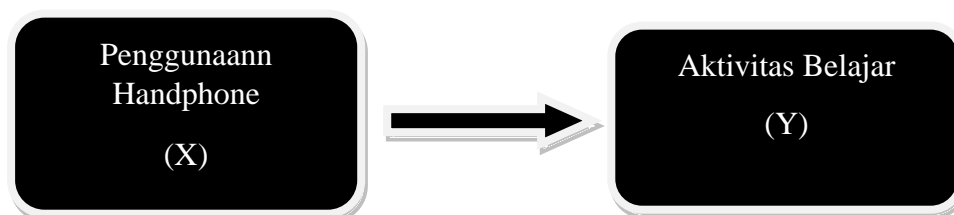
Kondisi tersebut dapat memberikan dampak negatif bagi para pelajar, terutama dalam proses belajar mereka. Misalnya, siswa mungkin lebih tertarik

untuk bermain dengan *handphone* mereka saat guru sedang menjelaskan materi, atau mereka bisa saja melupakan tugas sekolah karena terlalu asyik dengan perangkat tersebut baik itu berupa menelepon, sms, memutar Mp3/Mp4, mendengarkan musik, ngeyoutube, bahkan internetan seperti google, facebook, instagram, tiktok dan lain sebagainya.

Aktivitas belajar sangat erat kaitannya dengan berbagai kegiatan yang dilakukan. Tanpa adanya aktivitas, tidak ada proses belajar yang efektif. Oleh karena itu, aktivitas menjadi elemen penting dalam proses pembelajaran, baik di sekolah maupun di rumah. Aktivitas yang dilakukan oleh siswa merupakan salah satu faktor yang memengaruhi hasil dan prestasi belajar mereka.

Penggunaan *handphone* di kalangan siswa dapat berdampak pada aktivitas belajar, yang pada gilirannya memengaruhi hasil belajar mereka. Oleh karena itu, perhatian dan pengawasan dari orang tua di rumah serta guru di sekolah sangat diperlukan untuk memastikan bahwa siswa menggunakan perangkat komunikasi tersebut dengan bijak, sehingga dampak negatif dapat dihindari.

Berdasarkan kerangka berfikir di atas tentang pengaruh *handphone* terhadap aktivitas belajar siswa kelas V SD Al-Khairat 1 Kota Palu, maka dapat digambarkan paradigma penelitian sebagai berikut :



Gambar : 2.1

Paradigma Penelitian

Keterangan :

X : Penggunaan *Handphone*

Y : Aktivitas Belajar

→ : Penggunaan *Handphone* berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa.

Pengaruh antar satu variabel bebas (X), dengan variabel terikat (Y), menunjukkan bahwa X mempengaruhi Y. Secara teoritis penggunaan *handphone* mempunyai pengaruh terhadap aktivitas belajar siswa.

D. *Hipotesis*

Hipotesis diajukan untuk membuktikan benar atau tidaknya dugaan penulis mengenai adanya pengaruh *handphone* terhadap aktivitas belajar siswa.

Menurut Sumadi Suryabrata dalam bukunya *Metodologi Penelitian* menjelaskan bahwa: “Hipotesis merupakan jawaban terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling tinggi tingkat kebenarannya”.³⁴

Jadi, hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara, karena dugaan itu bisa benar, bisa juga salah, oleh karena itu perlu diteliti.

Jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis nol, disingkat (H₀)

H₀ : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *handphone* terhadap aktivitas belajar peserta didik di sekolah.

2. Hipotesis kerja atau disebut dengan Hipotesis alternatif (H_a)

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *handphone* terhadap aktivitas belajar peserta didik.

³⁴Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 1995), Cet. IX, 69.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. *Pendekatan Dan Desain Penelitian*

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian adalah pendekatan yang di dalam usulan penelitian, proses, hipotesis, turun ke lapangan, analisis data dan kesimpulan data sampai dengan penulisannya mempergunakan aspek pengukuran, perhitungan, rumus dan kepastian data numerik.³⁵

Masalah kuantitatif cenderung memiliki cakupan yang luas, dengan tingkat variasi yang kompleks meskipun terletak di permukaan. Akan tetapi masalah-masalah kuantitatif berwilayah pada ruang yang sempit dengan tingkat variasi yang rendah namun memiliki kedalaman bahasan yang tak terbatas. Pendekatan kuantitatif menghadirkan tantangan dalam mengendalikan variabel-variabel lain yang mungkin memengaruhi proses penelitian, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk mencapai tingkat validitas yang tinggi, diperlukan ketelitian dalam proses pemilihan sampel, pengumpulan data, dan penentuan alat analisis yang digunakan.³⁶

Jadi dapat disimpulkan bahwa pendekatan kuantitatif ini di gunakan untuk meneliti populasi atau sampel untuk menentukan hasil perbandingan tertentu dan juga menentukan hipotesis, lalu analisa data dan menemukan kesimpulan data tersebut.

Pendekatan kuantitatif mementingkan adanya variable-variabel sebagai objek dan variable-variabel tersebut harus di definisikan dalam bentuk operasional masing-masing variable. Reliabilitas dan validasi merupakan syarat mutlak yang

³⁵Rizal Nabawi, *Pengaruh Lingkungan Kerja, Kepuasan Kerja Dan Beban Kerja Terhadap Kinerja Pegawai*. Maneggio: Jurnal Ilmiah Magister Manajemen, 2(2),(2019),170-183.

³⁶Mohammad Mulyadi, *Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Serta pemikiran dasar Menggabungkannya*, Jurnal Studio Komunikasi dan Media vol. 15 No. 1 (Januari – Juni 2011).

harus di penuhi dalam menggunakan pendekatan ini, karena kedua elemen tersebut akan menentukan kualitas hasil penelitian sejenis. Selanjutnya memberikan hipotesis dan pengujiannya yang kemudian akan menentukan tahapan-tahapan berikutnya, seperti menentukan teknik analisis dan uji statistic yang akan digunakan. Pendekatan ini lebih memberikan makna dalam hubungan dengan penafsiran angka *statistic* bukan makna secara kebahasaan dan kulturalnya.³⁷

Menurut Cresweel, dalam pendekatan kuantitatif ini penelitian akan bersifat *pre-determined*, analisis data statistik serta interpretasi data statistik.³⁸ Peneliti yang menerapkan pendekatan kuantitatif akan menguji suatu teori dengan merumuskan hipotesis-hipotesis yang spesifik, kemudian mengumpulkan data untuk mendukung atau menolak hipotesis tersebut. Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah analisis kuantitatif yang berlandaskan informasi statistik. Pendekatan penelitian yang dalam menjawab permasalahan penelitian memerlukan pengukuran yang cermat terhadap variabel-variabel dari objek yang diteliti untuk menghasilkan kesimpulan yang dapat digeneralisasikan terlepas dari konteks waktu, tempat dan situasi.

2. Desain Penelitian

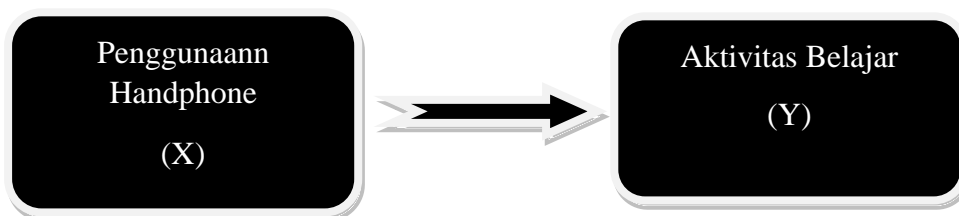
Desain penelitian harus disusun sebelum peneliti melaksanakan tahapan atau proses penelitian. Desain penelitian dapat dipahami sebagai serangkaian prosedur dan metode yang digunakan untuk menganalisis serta mengumpulkan data guna menentukan variabel yang menjadi fokus penelitian. Desain ini juga dapat diartikan sebagai strategi yang diterapkan oleh peneliti untuk mengaitkan setiap elemen dalam penelitian secara sistematis, sehingga analisis dan penentuan

³⁷Syofian Siregar, *Statistika Deskriptif Untuk Penelitian* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), 121.

³⁸John W. Cresweel, *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013). 93.

desain dapat dilakukan dengan lebih efektif dan efisien.

Sehingga penelitian ini akan mengukur pengaruh variabel bebas (*independent variable*) yaitu pengaruh penggunaan *handphone* yang dilambangkan dengan X terhadap variabel terikat (*dependent variable*) yaitu aktivitas belajar siswa yang dilambangkan dengan Y.³⁹ Oleh karena itu, desain penelitian yang digunakan adalah desain regresi satu arah seperti yang digambarkan berikut ini.



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan :

X = Variabel Pengaruh Penggunaan *Handphone*

Y = Variabel Aktivitas Belajar Peserta Didik

➡ = Arah Kerja yang menyatakan pengaruh

B. *Populasi dan Sampel Penelitian*

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik simpulannya.⁴⁰

Populasi tidak hanya mencakup individu, tetapi juga objek dan elemen alam lainnya. Populasi tidak sekadar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang

³⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2013), 216.

⁴⁰Ibid, 2.

diteliti, melainkan mencakup seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek tersebut.⁴¹

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Alkhairat 1 Kota Palu. Sesuai dengan hasil pra riset dapat diketahui bahwa jumlah siswa kelas V adalah 107 siswa yang dibagi dalam tiga kelas yaitu kelas A 34 siswa, kelas B 36 siswa dan kelas C 37 siswa.

Tabel 3.1
Jumlah Populasi Penelitian

Data siswa di sekolah dasar Al – Khairaat 1 Kota Palu Kelas V

No.	SD Al - Khairaat 1 Kota Palu	Populasi
1.	Kelas V A	34
2.	Kelas V B	36
3.	Kelas V C	37
	Jumlah	107

Sumber data : Daftar siswa SD Alkhairaat 1 Palu Tahun ajaran 2024/2025

Berdasarkan data tabel di atas, maka dapat diketahui jumlah populasi adalah 107 Peserta didik.

b. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada di populasi tersebut, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel tersebut akan dapat digeneralisasikan untuk populasi. Oleh karena itu, sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif.⁴²

⁴¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabet, 2015), 117.

⁴²Ibid, 124

Dalam menghitung jumlah sampel dilakukan dengan cara perhitungan statistik yaitu dengan menggunakan rumus slovin. Rumus tersebut digunakan untuk menentukan ukuran sampel dari populasi yang telah diketahui jumlahnya. Yaitu sebanyak 107 peserta didik di SD Al-Khairaat 1 Palu. Tingkat presisi yang ditetapkan dalam penentuan sampel adalah 10%.

Rumus Slovin :

$$n = N / (1 + (N \times e^2))$$

Dimana :

N = ukuran Populasi

n = ukuran Sampel

e = Batas toleransi kesalahan (*error tolerance*) 10%

Berdasarkan Rumus Slovin, maka besarnya penarikan jumlah sampel penelitian adalah :

$$n = N / (1 + (107 \times 0,1^2))$$

$$n = 107 / (1 + (107 \times 0,01))$$

$$n = 107 / (1 + 1,07)$$

$$n = 107 / 2,07$$

$$n = 51,690$$

$$n = 52 \approx 52 \text{ responden}$$

Tabel 3.2

Jumlah Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
	L	P	
V B	7	8	15
V C	16	21	37
Jumlah	23	29	52

Sumber: diolah dari data populasi penelitian

C. *Variabel Penelitian*

Menurut Anas Sudijono dalam bukunya yang berjudul *Pengantar Statistik Pendidikan*, istilah variabel berasal dari bahasa Inggris “*variable*” yang berarti ubahan, faktor yang tidak tetap, atau gejala yang dapat berubah-ubah.⁴³

Suharsimi Arikunto dalam bukunya “*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*” menegaskan bahwa variabel adalah objek penelitian, atau hal yang menjadi fokus perhatian dalam suatu penelitian.⁴⁴

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁵

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel, yaitu :

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel independen (X) sering disebut sebagai variabel stimulus, predictor, antecedent atau variabel bebas, yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).⁴⁶ Variabel independen (X) dalam penelitian ini yaitu pengaruh penggunaan handphone.

2. Variabel Terikat (*Dependen*)

Variabel dependen (Y) disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen atau variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel Dependen (Y) dalam penelitian ini yaitu aktivitas belajar (Y).

⁴³Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009), 36.

⁴⁴Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Cet. X; Jakarta: PT Rineka Cipta, 1992), 161.

⁴⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 60.

⁴⁶Ibid, 2016, 68.

D. Definisi Operasional

1. Penggunaan *Handphone* (HP)

Dalam konteks penelitian ini, "penggunaan *handphone*" diartikan sebagai segala bentuk interaksi peserta didik dengan perangkat *handphone*, yang mencakup:

- a. Durasi Penggunaan: Waktu yang dihabiskan siswa dalam menggunakan *handphone*, diukur dalam satuan jam atau menit per hari/minggu. Ini dapat dipecah menjadi durasi penggunaan untuk tujuan belajar dan non-belajar.
- b. Frekuensi Penggunaan: Seberapa sering siswa menggunakan *handphone* dalam periode waktu tertentu (misalnya, berapa kali sehari atau seminggu). Frekuensi ini juga dapat dibedakan antara penggunaan di dalam dan di luar jam sekolah.
- c. Jenis Aktivitas: Aktivitas spesifik yang dilakukan siswa saat menggunakan *handphone*, yang dapat dikategorikan sebagai: Aktivitas Belajar: Mengakses aplikasi edukasi (misalnya, aplikasi belajar matematika, bahasa, atau sains). Mencari informasi terkait materi pelajaran di internet. Menggunakan *handphone* untuk berkomunikasi dengan guru atau teman sekelas terkait tugas sekolah. Melihat video pembelajaran. Aktivitas Non-Belajar: Bermain game. Menggunakan media sosial (misalnya, menonton video di Youtube, bermain Tik-tok, atau berkomunikasi di WhatsApp). Menonton video hiburan. Mendengarkan musik.
- d. Konteks Penggunaan: Situasi atau lingkungan di mana siswa menggunakan *handphone*, seperti: Di dalam kelas saat jam pelajaran. Di rumah saat mengerjakan tugas sekolah. Di luar jam sekolah untuk hiburan. Saat sedang berinteraksi dengan orang lain.

- e. Aplikasi yang digunakan: Jenis aplikasi yang paling sering digunakan oleh siswa. Aplikasi yang digunakan untuk menunjang pembelajaran. Aplikasi yang digunakan untuk hiburan.

2. Aktivitas belajar

Dalam penelitian ini, "aktivitas belajar" didefinisikan sebagai segala bentuk keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas, yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau pemahaman baru. Aktivitas belajar ini dapat diukur melalui beberapa indikator, antara lain:

- a. Keterlibatan Kognitif: Kemampuan siswa dalam memusatkan perhatian pada materi pelajaran. Kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Kemampuan siswa dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menerapkan informasi. Kemampuan siswa dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi pelajaran.
- b. Keterlibatan Perilaku: Kehadiran siswa di kelas dan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kesiapan siswa dalam mengikuti instruksi guru. Ketepatan waktu siswa dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah. Keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok atau kegiatan kolaboratif.
- c. Keterlibatan Emosional: Minat dan motivasi siswa dalam belajar. Perasaan positif siswa terhadap materi pelajaran dan lingkungan belajar. Kemampuan siswa dalam mengatasi rasa frustrasi atau kesulitan dalam belajar. Kepercayaan diri siswa dalam kemampuan akademiknya.
- d. Hasil Belajar: Nilai atau skor yang diperoleh siswa dalam tes atau ujian. Kualitas tugas-tugas yang dikerjakan siswa. Kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan atau keterampilan yang dipelajari dalam situasi baru.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat ukur yang digunakan untuk memperoleh informasi kuantitatif mengenai variasi karakteristik variabel secara objektif. Oleh karena itu, instrumen berfungsi sebagai alat untuk mengumpulkan dan mengolah data secara sistematis dan objektif dalam penelitian ini. Dalam konteks ini, instrumen memiliki peranan yang sangat krusial dalam proses penelitian, karena alat ukur yang akurat sangat diperlukan untuk menjawab permasalahan dan menguji hipotesis yang ada yang telah ditetapkan untuk menyimpulkan hasil penelitian.

Untuk memperoleh data yang benar dan dapat dipercaya harus melalui pengujian instrumen terlebih dahulu. Adapun teknik pengujian instrumen penelitian sebagai berikut :

1. Uji Validitas

Validitas adalah instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapat data (mengukur) itu valid. Valid menunjukkan bahwa instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Ghazali, Uji Validitas adalah kebenaran dan keabsahan instrumen penelitian yang digunakan. Item angket dalam uji validitas dikatakan valid jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada nilai signifikansi 5% maka angket tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya, jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka angket tersebut dinyatakan tidak valid.⁴⁷ Untuk penelitian ini, nilai df (*degree of freedom*) dapat dihitung sebagai berikut:

$$Df = n - 2 = 52 - 2 = 50$$

⁴⁷Imam Ghazali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 19* (Semarang: BP Universitas Diponegoro, 2011), 45.

Dengan menggunakan tingkat signifikansi 5%, Maka didapat nilai r_{tabel} yaitu 0,273. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka pernyataan dinyatakan valid.

Perhitungan Uji validitas dilakukan dengan bantuan computer program SPSS *for windows* 21. Berdasarkan pengujian tersebut diperoleh hasil sebagai berikut :

a. Uji Validitas Penggunaan Handphone

Berikut merupakan gambaran hasil uji validitas kuesioner Penggunaan *Handphone* dibawah ini:

Tabel 3.3
Uji Validitas Kuesioner Penggunaan *Handphone* (X)
Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	69,5962	69,579	,313	,800
X02	69,5192	64,843	,538	,787
X03	68,5962	71,030	,247	,803
X04	69,6154	69,300	,207	,809
X05	69,8462	63,976	,454	,792
X06	69,3462	70,309	,286	,802
X07	69,5769	68,014	,402	,796
X08	69,2115	68,954	,353	,799
X09	68,8462	71,544	,241	,803
X10	69,4808	62,764	,507	,788
X11	69,4231	65,033	,467	,791
X12	69,8269	64,146	,483	,790
X13	69,2115	65,778	,501	,790
X14	69,4423	66,604	,482	,791
X15	69,0769	67,406	,440	,794
X16	69,3077	68,845	,339	,799
X17	69,3846	69,457	,256	,804
X18	68,8077	68,198	,379	,797
X19	68,5000	71,078	,223	,804
X20	68,9231	70,974	,236	,804

Sumber : *Data Output SPSS.23*

Hasil Uji coba instrumen di atas menggunakan SPSS versi 21 menunjukan bahwa pengujian validitas secara keseluruhan item pernyataan mengenai variabel penggunaan *handphone* (X) sebanyak 20 item pernyataan dinyatakan valid karena seluruh item pernyataan memiliki nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu 0,273. Sehingga berdasarkan hasil hitung tersebut 20 butir pernyataan dapat digunakan seluruhnya dalam penelitian ini.

b. Uji Validitas Aktivitas Belajar Peserta Didik

Berikut merupakan gambaran hasil uji validitas kuesioner Aktivitas Belajar Peserta Didik dibawah ini:

Tabel 3.4
Uji Validitas Kuesioner Aktivitas Belajar (Y)
Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y01	70,4808	41,431	,211	,593
Y02	70,6346	39,805	,296	,581
Y03	70,8462	40,682	,151	,602
Y04	70,6731	40,067	,200	,595
Y05	70,8077	40,354	,222	,591
Y06	70,5769	40,406	,244	,588
Y07	70,6346	40,982	,187	,596
Y08	70,5769	40,955	,190	,595
Y09	70,2500	39,917	,250	,587
Y10	70,5385	39,548	,246	,587
Y11	70,6923	40,492	,213	,592
Y12	70,8077	40,276	,158	,602
Y13	70,4615	39,861	,247	,587
Y14	70,4615	41,626	,158	,599
Y15	69,9808	40,921	,269	,587
Y16	70,1154	41,359	,162	,599
Y17	70,3077	41,080	,184	,596
Y18	70,1923	41,452	,169	,598
Y19	69,6923	41,668	,202	,594
Y20	69,8269	41,440	,214	,593

Sumber : *Data Output SPSS.23*

Hasil Uji coba instrumen di atas menggunakan SPSS versi 21 menunjukkan bahwa pengujian validitas secara keseluruhan item pernyataan mengenai variabel aktivitas belajar (Y) sebanyak 20 item pernyataan dinyatakan valid karena seluruh item pernyataan memiliki nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu 0,273. Sehingga berdasarkan hasil hitung tersebut 20 butir pernyataan dapat digunakan seluruhnya dalam penelitian ini.

2. Uji Realibilitas

Reliabilitas merupakan arti dari kata *reliability* yang berasal dari kata *rely* dan *ability*. Pengukuran yang memiliki tingkat reliabilitas tinggi disebut sebagai pengukuran yang reliabel. Uji reliabilitas adalah alat ukur untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan alat pengukur konstruk atau variabel. Suatu kuesioner dikatakan reliabel apabila jawaban terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Menurut I. Ghazali, “Suatu instrumen penelitian dapat di andalkan (*reliable*) apabila nilai *cronbach's Alpha* $> 0,60$ ”. Maka dari itu kriteria pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas adalah sebagai berikut:

Apabila nilai *cronbach's Alpha* $> 0,60$, maka item pernyataan dalam kuesioner dinyatakan (*reliabel*). Dan apabila nilai *cronbach's Alpha* $< 0,60$, maka item pernyataan dalam kuesioner tidak dapat di andalkan.

Tabel 3.5

Uji reliabilitas Statistics Penggunaan *Handphone* dan Aktivitas Belajar

Variabel	Cronbach Alpha	Standar reliabilitas	N of Items	Information
Penggunaan <i>Handphone</i> (X)	0,806	0,60	20	Reliabel
Aktivitas Belajar (Y)	0,606	0,60	20	Reliabel

Sumber : IBM SPSS for windows 23

Berdasarkan data pada tabel di atas, hasil uji reliabilitas didapatkan semua nilai dari hasil variabel (X) dan (Y) menghasilkan alpha Cronbach $> 0,60$ sehingga dapat disimpulkan bahwa semua instrument dalam penelitian ini dinyatakan dapat digunakan (*reliabel*).

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Observasi

Observasi diratikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi dibagi menjadi dua teknik observasi yaitu: pertama, pengamatan dan pencatatan yang dilakukan terhadap objek berlangsungnya peristiwa, sehingga observasi berada bersama objek yang diteliti, atau yang disebut observasi langsung, kedua, observasi tidak langsung adalah pengamatan yang dilakukan tidak pada saat berlangsungnya suatu peristiwa yang akan diselidiki, misalnya peristiwa tersebut diamati melalui film, rangkaian slide, atau rangkaian foto.⁴⁸ Adapun teknik observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi secara langsung.

⁴⁸Sri Sumarni. *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Insan Madani, 2012). 139-140.

Teknik observasi langsung dalam penelitian ini adalah melakukan observasi tentang kondisi fisik sekolah, sarana dan prasarana, proses belajar, kondisi pendidik dan peserta didik. Berlokasi di sekolah dasar Al-Khairaat 1 Kota Palu, Jln. Sis Al Jufri Kota Palu, Sulawesi Tengah.

2. Teknik Angket

Metode ini digunakan untuk pengumpulan data berbentuk pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden (Peserta didik) untuk dijawab menggunakan angket tertutup.

Angket adalah serangkaian atau daftar pertanyaan yang di susun secara sistematis, kemudian di isi oleh responden. Setelah itu angket dikembalikan ke petugas atau penelitian.⁴⁹ Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket tertutup dengan skala likert. Adapun kisi-kisi angket sebagai berikut.

Tabel 3.6
Klasifikasi Angket Penelitian⁵⁰

No.	Kategori	Keterangan	Skor	
			+	-
1.	Sangat Setuju	SS	5	1
2.	Setuju	S	4	2
3.	Ragu-Ragu	RR	3	3
4.	Tidak Setuju	TS	2	4
5.	Sangat Tidak Setuju	STS	1	5

Tabel di atas merupakan tabel klasifikasi angket yang menggunakan skala likert digunakan untuk menentukan nilai atau skor dari pada angket. Angket (*kuesioner*) ini merupakan instrumen utama yang digunakan untuk

⁴⁹Burhan Bugin, *Metodologi Penulisan Kuantitatif, Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-ilmu Sosial Lainnya* (Cet I; Jakarta: Kencana, 2005).

⁵⁰Djaali dan Pudji Muljono, *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan* (Cet I; Jakarta: Grasindo, 2008), 28.

mengumpulkan data variabel tentang pengaruh penggunaan *handphone* terhadap aktivitas belajar peserta didik di SD Al-Khairaat 1 Kota Palu. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya.

3. Teknik Wawancara

Wawancara adalah suatu metode dalam pengumpulan data untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengungkap pertanyaan-pertanyaan dengan informasi. Pada umumnya wawancara dibedakan dalam dua bentuk yaitu wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Wawancara dengan Kepala Sekolah, dan Guru Kelas SD Al-Khairaat 1 Kota Palu.

4. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi bertujuan untuk memperoleh data langsung dari lokasi penelitian, seperti buku-buku yang relevan, peraturan, laporan kegiatan, foto-foto dan data lain yang berkaitan dengan penelitian. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik dokumentasi untuk mengumpulkan data berupa daftar nama siswa, dokumentasi foto lokasi penelitian, dan dokumentasi profil sekolah SD Alkhairaat.

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis statistik deskriptif

Menurut Sugiyono, menyatakan bahwa statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan yang berlaku umum atau tidak melakukan generalisasi.⁵¹

⁵¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. In Sutopo (Ed.), *Statistika untuk Penelitian (2nd ed.)*. Alfabeta (2019), 206.

Statistik deskriptif berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberikan gambaran mengenai objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis atau menarik kesimpulan yang bersifat umum.⁵²

Dari penelitian ini, untuk menyajikan penggunaan *handphone* dan aktivitas belajar siswa dibagi menjadi 4 kategori, yaitu sangat baik, baik, cukup baik, dan tidak baik. Untuk membuat skala atau rentang skor pada masing-masing variabel, harus diketahui terlebih dahulu nilai maksimal, nilai minimal, mean, rentang, dan standar deviasi. Skala atau rentang skor untuk menentukan kategori masing-masing variabel adalah sebagai berikut.

Tabel 3.7
Interprestasi Nilai Koefisien Korelasi

No.	Interval	Kategori	
		Penggunaan Handphone	Aktivitas Belajar
1.	99-120	Sangat Baik	Sangat baik
2.	76-98	Baik	Baik
3.	53-75	Cukup Baik	Cukup baik
4.	30-52	Tidak Baik	Tidak Baik

Sumber: Handoko Riwidiko (2010: 17)

2. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Menurut Ghozali, uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah pada suatu model regresi, suatu variabel independen dan variabel dependen ataupun keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak normal. Apabila suatu variabel

⁵² Ibid, 2013. 199.

tidak berdistribusi secara normal, maka hasil uji statistik akan mengalami penurunan.⁵³

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi penyebaran data dari setiap variabel yang diteliti. Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah model regresi variabel dependen dan variabel independen, keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak.

Pengujian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah populasi data dalam penelitian memiliki distribusi normal atau tidak normal. Adapun secara statistik, uji normalitas dapat dilakukan dengan analisis explore dan menggunakan nilai signifikansi pada kolom Uji kolmogorov-smirnov. Teknik pengambilan keputusan dilakukan Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka distribusi data dinyatakan normal dan Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data dinyatakan tidak normal. Dalam pengujian ini, peneliti menggunakan bantuan IBM SPSS *for windows* 23.⁵⁴

b. Uji Linearitas

Uji Linearitas digunakan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai pengaruh yang linear atau tidak secara signifikan. Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas dan variabel terikat akan membentuk garis lurus atau tidak. Uji ini diperlukan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linear. Kriteria pengujian dalam uji linearitas ini jika taraf signifikansi $> 0,05$ artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y), sebaliknya jika nilai signifikansi

⁵³Imam Ghazali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Edisi Empat. Badan Penerbit Universitas Diponegoro. Semarang (2006).

⁵⁴Imam Machali, *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: MPI, 2017), 85.

< 0,05 maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y).⁵⁵

3. Analisis regresi sederhana

Analisis regresi linear sederhana atau dalam bahasa Inggris disebut *simple linear regression* di gunakan untuk mengukur besarnya pengaruh antara variabel independen atau variabel bebas yang disimbolkan dengan (X) atau variabel dependen atau variabel terikat yang disimbolkan dengan (Y). Dalam analisis regresi linear ini dilakukan dengan bantuan IBM SPSS *for windows* 23.

Adapun rumus regresi linear sederhana adalah sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y = Nilai yang diprediksikan

a = Variabel konstan

b = Koefisien arah regresi linear

X = Nilai variabel Independen⁵⁶

4. Uji Hipotesis

Uji digunakan untuk mengetahui apakah variabel Independen (X) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Dependen (Y), pengujian dilakukan dengan menggunakan IBM SPSS *for windows* 23 untuk mengetahui pengaruh variabel Independen terhadap variabel Dependen secara parsial dengan cara membandingkan t hitung dan t tabel. Adapun pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

⁵⁵Vera Darul, *Pengaruh Minat dan Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8*, (Palopo: Prodi Matematika STAIN, 2013), 41.

⁵⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2017), 65.

H_a: Terdapat pengaruh antara Penggunaan Handphone terhadap Aktivitas Belajar Peserta didik di SD Al-Khairaat 1 Kota Palu.

H_o: Tidak terdapat pengaruh antara Penggunaan Handphone terhadap Aktivitas Belajar Peserta didik di SD Al-Khairaat 1 Kota Palu.

Dasar pengambilan keputusan uji parsial t adalah sebagai berikut :

- 1) Jika nilai sig < 0,05 atau t hitung > t tabel, maka terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel Independen (X), terhadap variabel Dependen (Y), maka *H_a* diterima dan *H_o* ditolak.
- 2) Jika nilai sig > 0,05 atau t hitung < t tabel, maka terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel Independen (X), terhadap variabel Dependen (Y), maka *H_o* diterima dan *H_a* ditolak.

Uji t dilakukan untuk mengetahui pengaruh secara signifikan antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Kriteria pengujian ini apabila signifikansi < 0,05 atau nilai t hitung > t tabel, maka *H_a* diterima artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel Independen (X), terhadap variabel dependen (Y) *H_o* ditolak. Sebaliknya jika nilai signifikansi > 0,05 dan nilai t hitung < t tabel, maka *H_o* di terima artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel Independen (X) terhadap variabel dependen (Y) dan *H_a* ditolak.⁵⁷

⁵⁷Surnita Sandi Wiranata, *Inovasi Produk (Orientasi Pelanggan, Orientasi Pesaing, Koordinasi lintas Fungsi)*, (Cet I; Jawa Barat: CV Jejak, 2021), 94-95.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Temuan Umum Mengenai Dampak Penggunaan *Handphone*

a. Dampak Negatif yang Dominan: Banyak penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *handphone* yang berlebihan cenderung berdampak negatif pada aktivitas belajar siswa Sekolah Dasar. Distraksi dari notifikasi, game, dan media sosial menjadi faktor utama yang mengganggu konsentrasi siswa. Penurunan durasi dan kualitas belajar juga sering dilaporkan. Ketergantungan terhadap *handphone* juga dapat memicu kurangnya interaksi sosial secara langsung.

b. Dampak Positif yang Terbatas: Meskipun ada potensi manfaat *handphone* sebagai alat bantu belajar, seperti akses ke informasi dan aplikasi edukasi, dampak positif ini sering kali tidak signifikan atau kalah dengan dampak negatif. Pemanfaatan *handphone* untuk tujuan belajar sering kali tidak optimal atau tidak terarah.

2. Temuan Spesifik Berdasarkan Aspek Aktivitas Belajar

a. Konsentrasi dan Perhatian: Penelitian sering kali menemukan bahwa penggunaan *handphone*, terutama saat jam belajar, secara signifikan menurunkan kemampuan siswa dalam memusatkan perhatian. Siswa cenderung lebih mudah teralihkan oleh konten-konten di *handphone* daripada materi pelajaran.

b. Prestasi Belajar: Hubungan antara frekuensi penggunaan *handphone* dan prestasi belajar sering kali menunjukkan korelasi negatif. Siswa yang sering menggunakan *handphone* cenderung memiliki nilai yang lebih rendah. Namun, ada juga kemungkinan bahwa siswa yang sudah memiliki masalah dalam belajar mencari pelarian di *handphone*.

c. Keterlibatan dalam Pembelajaran: Penggunaan *handphone* dapat mengurangi partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelas atau kegiatan kelompok. Siswa mungkin lebih memilih untuk berinteraksi dengan *handphone* daripada dengan teman sekelas atau guru.

d. Keterampilan Sosial: Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *handphone* yang berlebihan dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial siswa. Siswa mungkin kurang mampu berinteraksi secara efektif dalam situasi sosial nyata.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Penelitian

a. Usia Siswa: Siswa SD, terutama yang lebih muda, lebih rentan terhadap dampak negatif *handphone* karena kemampuan pengendalian diri yang belum matang.

b. Jenis Konten: Konten hiburan (game, media sosial) memiliki dampak negatif yang lebih besar daripada konten edukasi.

c. Pengawasan Orang Tua dan Guru: Pengawasan yang ketat dan bimbingan yang tepat dapat meminimalisir dampak negatif *handphone*.

d. Kebijakan Sekolah: Kebijakan sekolah yang jelas mengenai penggunaan *handphone* dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

4. Implikasi Hasil Penelitian

a. Pentingnya Edukasi: Perlu adanya edukasi yang lebih intensif kepada siswa, orang tua, dan guru mengenai penggunaan *handphone* yang bijak.

b. Pengembangan Strategi Pembelajaran: Guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang dapat mengintegrasikan teknologi secara efektif tanpa mengganggu konsentrasi siswa.

c. Penyusunan Kebijakan: Sekolah perlu menyusun kebijakan yang jelas mengenai penggunaan *handphone* di lingkungan sekolah.

d. Peran Orang Tua: Orang tua harus aktif memantau dan mengawasi penggunaan *handphone* anak di rumah.

Penggunaan yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi dan menurunkan prestasi belajar. Namun jika digunakan dengan benar, ponsel juga bisa menjadi alat pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, perlu kerja sama semua pihak baik sekolah, orang tua, dan siswa untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif yang memaksimalkan keunggulan teknologi tanpa mengabaikan aspek-aspek penting dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *handphone* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas belajar siswa di SD Al-Khairat 1 Kota Palu, baik positif maupun negatif. Oleh karena itu, penekanan yang lebih besar harus diberikan pada optimalisasi manfaat teknis dan meminimalkan risiko yang mungkin terjadi.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Data dalam penelitian ini terbagi dua yaitu data penggunaan *handphone* dan data aktivitas belajar peserta didik. Kedua data tersebut diperoleh menggunakan angket.

Data penggunaan *handphone* dan aktivitas belajar diperoleh dengan menggunakan masing-masing angket yang berjumlah 20 butir pernyataan dengan lima pilihan jawaban yaitu [Sangat Setuju] yang dilambangkan dengan (SS), [Setuju] yang dilambangkan dengan (S), [Ragu-Ragu] yang dilambangkan dengan (RR), [Tidak Setuju] yang dilambangkan dengan (TS) dan [Sangat Tidak Setuju] yang dilambangkan dengan (STS). Masing-masing pilihan jawaban diasumsikan dengan angka yang kemudian disebut skor. Pemberian skor pada setiap alternatif jawaban disesuaikan dengan jenis pernyataannya. Jika pernyataan positif, skor

yang diberikan juga berlaku searah yaitu SS = 5, S = 4, RR = 3, TS = 2 dan STS = 1. Sebaliknya, jika pernyataan negatif, maka skor yang diberikan berlaku kebalikan yaitu SS = 1, S = 2, RR = 3, TS = 4 dan STS = 5. Adapun angket yang penulis sebarakan sebanyak 52 buah dari ke dua jenis angket yang berbeda yaitu angket penggunaan *handphone* (X) dan Aktivitas belajar (Y) kemudian seluruh angket kembali semua.

1. Hasil Distribusi Frekuensi Penggunaan *Handphone* dan Aktivitas Belajar

a. Variabel Penggunaan *Handphone*

Pengambilan data pada variabel penggunaan *handphone* ini menggunakan angket, skala likert, dengan jumlah pernyataan sebanyak 20 item, dari hasil uji validitas semua item dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk uji selanjutnya. Data ini diperoleh dari 52 peserta didik sebagai berikut :

Tabel 4.1
Descriptive Statistics Penggunaan *Handphone*

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Penggunaan <i>Handphone</i>	52	58	94	72	8,62928
Valid N (listwise)	52				

Sumber : IBM SPSS *for windows* 23

Berdasarkan hasil Uji Deskriptif dengan menggunakan SPSS di atas, dapat dilihat gambaran distribusi data Variabel Penggunaan *Handphone* (X), dari data tersebut dapat di deskripsikan bahwa nilai minimum 58 sedangkan nilai maximum sebesar 94, nilai rata-rata sebesar 72 dan standar deviasi sebesar 8,63.

Tabel 4.2
Distribusi Frekuensi tentang Penggunaan *Handphone*

Interval skor	Kategori	Jumlah	Presentase %
85 – 100	Sangat tinggi	2	4%
70 – 84	Tinggi	31	60%
55 – 69	Sedang	19	37%
40 – 54	Rendah	0	0%
0 – 39	Sangat rendah	0	0%
Jumlah		52	100 %

Sumber : *Data primer Penggunaan Handphone Peserta didik.*

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik yang memperoleh kategori sangat tinggi berjumlah 2 peserta didik, nilai persentase 4%, dengan perolehan nilai 85-100, kategori tinggi berjumlah 31 peserta didik, nilai persentase 60%, dengan perolehan nilai 70-84, kategori sedang berjumlah 19 peserta didik, nilai persentase 37%, dengan perolehan nilai 55-69, kategori rendah berjumlah 0 peserta didik, nilai persentase 0%, dengan perolehan nilai 40-54, dan kategori sangat rendah berjumlah 0, nilai persentase 0%, dengan perolehan nilai 0-39.

b. Variabel Aktivitas Belajar

Pengambilan data pada variabel Aktivitas Belajar ini menggunakan angket, skala likert, dengan jumlah pernyataan sebanyak 20 item, dari hasil uji validitas semua item dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk uji selanjutnya. Data ini diperoleh dari 52 peserta didik sebagai berikut :

Tabel 4.3
Descriptive Statistics Aktivitas Belajar

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Aktivitas belajar	52	61	89	74,13	6,648
Valid N (listwise)	52				

Sumber : IBM SPSS *for windows 23*

Berdasarkan hasil Uji Deskriptif dengan menggunakan SPSS di atas, dapat dilihat gambaran distribusi data Variabel Aktivitas Belajar (Y), dari data tersebut dapat di deskripsikan bahwa nilai minimum 61 sedangkan nilai maximum sebesar 89, nilai rata-rata sebesar 74,13 dan standar deviasi sebesar 6,648.

Tabel 4.4
Distribusi Frekuensi tentang Aktivitas Belajar Peserta Didik

Interval skor	Kategori	Jumlah	Presentase %
85 – 100	Sangat tinggi	3	6%
70 – 84	Tinggi	35	67%
55 – 69	Sedang	14	27%
40 – 54	Rendah	0	0%
0 – 39	Sangat rendah	0	0%
Jumlah		52 orang	100 %

Sumber : Data primer aktivitas belajar dari Hasil penyebaran angket yang di olah

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik yang memperoleh kategori sangat tinggi berjumlah 3 peserta didik, nilai persentase 6%, dengan perolehan nilai 85-100, kategori tinggi berjumlah 35 peserta didik,

nilai persentase 67%, dengan peroleh nilai 70-84, kategori sedang berjumlah 14 peserta didik, nilai persentase 27%, dengan peroleh nilai 55-69, kategori rendah berjumlah 0, nilai persentase 0%, dengan peroleh 40-54, dan kategori sangat rendah berjumlah 0, nilai persentase 0%, dengan peroleh nilai 0-39.

2. Uji asumsi klasik

a. Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Kriteria uji yang digunakan yaitu data yang berdistribusi, maka distribusi dinyatakan normal apabila nilai signifikan $> 0,05$.

Tabel 4.5
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		52
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,38725834
	Absolute	,081
Most Extreme Differences	Positive	,081
	Negative	-,059
Kolmogorov-Smirnov Z		,583
Asymp. Sig. (2-tailed)		,886

Sumber : IBM SPSS *for windows 23*

Berdasarkan tabel hasil uji Kolmogorov Smirnov pada tabel 4.5 di atas, diketahui nilai signifikannya $0,886 > 0,05$ berarti data tersebut berdistribusi normal. Karena dalam pengambilan keputusan hasil uji normalitas jika nilai sig $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai pengaruh yang linear atau tidak secara signifikan. Kriteria pengujian dalam uji linearitas ini yaitu jika taraf signifikansi $> 0,05$ artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y), sebaliknya, jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y), pengujian linearitas ini dilakukan dengan bantuan SPSS *for windows 23* dapat dilihat pada tabel *linearitys* dibawah ini.

Tabel 4.6
Hasil Uji Linearitas dengan Menggunakan Anova Tabel

			ANOVA Table				
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
		(Combined)	1951,758	25	78,070	6,715	,000
Aktivitas belajar * Penggunaan Handphone	Between Groups	Linearity	1668,908	1	1668,908	143,538	,000
		Deviation from Linearity	282,849	24	11,785	1,014	,485
	Within Groups		302,300	26	11,627		
	Total		2254,058	51			

Sumber : IBM SPSS *for windows 23*

Berdasarkan hasil uji linearitas diketahui nilai *sig. Deviation from Linearity* sebesar $0,485 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat dua hubungan variabel yang linear antara variabel penggunaan *handphone* (X) dengan variabel aktivitas belajar peserta didik (Y).

3. Uji Regresi Linear sederhana

Analisis regresi linear sederhana merupakan suatu metode yang digunakan untuk memodelkan hubungan antara satu variabel dependen dan satu variabel independen. Dalam analisis regresi sederhana, hubungan antara variabel bersifat linear, dimana perubahan pada variabel X akan diikuti oleh perubahan pada variabel Y secara tetap. Penggunaan regresi ini bertujuan utama untuk memprediksi atau mengestimasi nilai dari variabel dependen yang berkaitan dengan variabel independen, sehingga keputusan dapat diambil untuk memperkirakan besarnya perubahan nilai variabel dependen bila nilai variabel dinaikkan.⁵⁸ Berikut ini adalah hasil uji data yang merupakan data output SPSS versi 23.

Tabel 4.7
Hasil Uji Analisis Regresi Sederhana
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	25,793	4,076		6,328	,000
1 Penggunan Handphone	,663	,056	,860	11,942	,000

a. Dependent Variable: Aktivitas belajar

Sumber: Data output SPSS versi 23.

⁵⁸Sofar Silaen & Yaya Heriyanto, *Pengantar Statistik Sosial* (Jakarta: IN Media, 2013), 139.

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, menunjukkan bahwa persamaan regresi sederhana untuk memperkirakan aktivitas belajar peserta didik dipengaruhi oleh pemberian penggunaan *handphone*. Bentuk linearnya sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$
$$Y = 25,793 + 0,663 X$$

Dari hasil output SPSS di atas maka dapat dirumuskan model persamaan regresinya sebagai berikut :

- 1) Nilai konstanta persamaan linear menunjukkan angka 25,793 ini di artikan jika variabel independen X (penggunaan *handphone*) di asumsikan (0), maka variabel aktivitas belajar Peserta Didik sebesar 25,793.
- 2) Nilai koefisien regresi Penggunaan *Handphone* (X) sebesar 0,663 dan bernilai positif. Hal ini menunjukkan jika variabel Penggunaan *Handphone* (X) mempunyai pengaruh atau hubungan yang erat, maka Aktivitas belajar peserta didik (Y) akan meningkat 0,663.

4. Uji Hipotesis

a. Uji t

Uji t atau uji parsial pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen. Hasil uji t dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.8
Hasil Uji t (Parsial)
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	25,793	4,076		6,328	,000
1 Penggunaan <i>Handphone</i>	,663	,056	,860	11,942	,000

a. Dependent Variable: Aktivitas belajar

Sumber: Data output SPSS versi 23.

Berdasarkan output program IBM SPSS *for windows* 23, dapat dilihat pada tabel 4.12 diatas hasil olah data menyatakan bahwa variabel penggunaan *handphone* menunjukkan nilai t- hitung yang di dapatkan yaitu sebesar 11,942 dengan nilai signifikasi 0,000, dengan nilai t tabel uji dua arah menggunakan rumus kebebasan: ($df = n-k$) Maka : $df = 52-2 = 50$, dengan taraf 0,05 maka didapatkan hasil nilai t tabel sebesar 1.675 untuk melihat t tabel dapat dilihat pada tabel distribusi t pada lampiran.

Ketentuan pengambilan hasil keputusan terhadap hasil uji parsial t sebagai berikut :

1. Apabila nilai $sig < 0,05$ atau $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ maka terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel independen (X), terhadap variabel dependen (Y) maka H_a diterima dan H_o di tolak.
2. Jika nilai $sig > 0,05$ atau $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel independen (X), terhadap variabel dependen (Y) maka H_o diterima dan H_a ditolak.

Berdasarkan output program SPSS *for windows* 23, didapatkan nilai t_{hitung} sebesar 11,942 dan nilai t_{tabel} hasilnya sebesar 1.675. Artinya $t_{hitung} 11,942 > t_{tabel} 1.675$ dan nilai signifikasi $0,000 < 0,05$ dengan ini menunjukan bahwa variabel X

(penggunaan *handphone*) berpengaruh signifikan terhadap Aktivitas Belajar Peserta didik di SD Al-Khairaat 1 Palu maka H_a diterima dan H_0 di tolak.

b. Koefisien determinasi (R square)

Analisis koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh antara variabel independent terhadap variabel dependen secara persial maupun simultan. Nilai R^2 yang besar menunjukkan variabel independen yang mempunyai pengaruh paling dominan terhadap variabel dependen. Hal ini dapat dilihat pada tabel model summary berikut:

Tabel 4.9
Uji Koefisien Determinasi
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,860 ^a	,740	,735	3,421

Sumber: *Data output SPSS versi 23.*

Berdasarkan tabel 4.9 di atas dengan menggunakan bantuan SPSS *for windows* 23 nilai koefisien determinasi didapatkan sebesar R Square adalah 0.740 jika dipersenkan menjadi 74%, hal ini menunjukkan bahwa variabel independent (Penggunaan *Handphone*) atau yang disimbolkan dengan (X) memiliki pengaruh sebesar 74% terhadap variabel dependent (Aktivitas belajar peserta didik) atau yang disimbolkan dengan (Y). Sedangkan 26% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diuji dalam penelitian ini.

Berdasarkan deskripsi hasil dari penelitian di atas, diketahui bahwa penggunaan *handphone* memiliki peran yang sangat besar terhadap aktivitas belajar peserta didik. Diketahui besarnya kontribusi penggunaan *handphone* terhadap aktivitas belajar peserta didik di SD Al-Khairaat 1 Kota Palu yaitu sebesar 74%.

Penelitian ini menunjukkan bahwa *handphone* dapat menjadi alat yang sangat membantu dalam belajar di SD Al-Khairat 1 Kota Palu, dengan kontribusi sebesar 74% terhadap aktivitas belajar siswa. Siswa dapat lebih mudah mengakses

internet, menggunakan aplikasi pembelajaran, atau bahkan berbicara langsung dengan guru dan teman-temannya dengan *handphone* mereka. Ini pasti dapat membuat belajar lebih menarik dan efektif.

Namun, di balik keuntungan tersebut, kita harus menyadari bahwa *handphone* dapat berfungsi sebagai "pedang bermata dua." Tanpa pengawasan yang tepat, siswa mungkin tergoda untuk bermain game atau mengakses media sosial yang tidak relevan dengan proses belajar. Hal ini dapat mengakibatkan hilangnya fokus dan pemborosan waktu belajar mereka.

Oleh karena itu, sekolah, orang tua, dan guru harus memastikan penggunaan *handphone* dengan bijak. Jika digunakan dengan benar, *handphone* dapat menjadi alat bantu belajar yang bagus. Jadi, meskipun teknologi bisa membantu, keseimbangan antara belajar dan penggunaan teknologi tetap harus dijaga.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan yaitu terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel penggunaan *handphone* terhadap variabel aktivitas belajar peserta didik di SD Al-Khairaat 1 Kota Palu. Dibuktikan bahwa penggunaan *handphone* oleh peserta didik di SD Al-Khairaat 1 Kota Palu memiliki pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas belajar peserta didik. Diketahui besarnya kontribusi penggunaan *handphone* terhadap aktivitas belajar peserta didik di SD Al-Khairaat 1 Kota Palu yaitu sebesar 74% pengguna.

B. Implikasi Penelitian

Implikasi penelitian ini menyoroti perlunya peraturan yang lebih ketat mengenai penggunaan ponsel di lingkungan pendidikan. Sekolah dan orang tua harus bekerja sama untuk mengembangkan kebijakan yang mendorong penggunaan ponsel secara produktif dan mendidik siswa tentang cara menggunakan teknologi untuk mendukung kegiatan belajar mereka. Selain itu, penting bagi pendidik untuk memasukkan teknologi ke dalam metode pengajaran mereka sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Secara keseluruhan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan telepon seluler dapat menjadi alat pendidikan yang efektif asalkan dikelola dengan baik dan diimbangi dengan disiplin belajar yang baik di kalangan siswa.

Penelitian ini mempunyai implikasi penting bagi komunitas pendidikan. Guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi seperti telepon genggam secara efektif dan efisien. Selain itu, sekolah perlu memiliki kebijakan yang jelas mengenai penggunaan telepon seluler di

lingkungan sekolah dan memberikan edukasi kepada siswa dan orang tua tentang pentingnya penggunaan telepon seluler yang baik dan bertanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, Nasrudin. *Pengaruh Media Handphone dalam Pendidikan Karakter di Sekolah*. Jakarta. 2020.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Cet. X; Jakarta: PT Rineka Cipta, 1992.
- Bugin, Burhan. *Metodologi Penulisan Kuantitatif : Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Cet. I; Jakarta: Kencana, 2005.
- Chusna, Puji Asmaul. *Pengaruh Media Gedget Pada Perkembangan Karakter Anak*, vol. 17. no. 2. November 2017.
- Cresweel, John W. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- Darul, Vera. *Pengaruh Minat dan Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8*. Palopo: Prodi Matematika STAIN, 2013.
- Djaali dan Muljono Pudji. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*, Cet I; Jakarta: Grasindo, 2008.
- Fajri Alifzal, "Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X IPS SMA PGRI 2 Kota Jambi." *Jurnal Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X Ips Sma PGRI 2 Kota Jambi* 2020.
- Fadilah Ahmad, Dampak Penggunaan Alat Komunikasi Smartphone (Hp) terhadap Aktivitas Belajar Siswa di SMP Negeri 66 Jakarta Selatan (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2011).
- Ghozali Imam, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Edisi Empat. Badan Penerbit Universitas Diponegoro. Semarang. 2006.
- Ghozali Imam, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 19*, semarang: BP Universitas Diponegoro, 2011.
- Hanika, I. M, Fenomena Phubbing di Era Milenial, Ketergantungan Seseorang pada Smartphone terhadap Lingkungannya. *Jurnal Interaksi*, 2015.
- Juliantara, Ketut. "Aktivitas Belajar", *Edukasi Kompasiana.com*, 27 November 2017. <http://www.Edukasi.Kompasiana.com/> (10 November 2024).
- Kogoya, Dekinus. *Dampak Penggunaan Handphone Pada Masyarakat Studi Pada Masyarakat Desa Piungun Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua*, *Jurnal Acta Diurna*, 4.4. 2015.
- Langit, Dewa. "Fungsi Handphone bagi Masyarakat Indonesian" , 2017.

- Machali, Imam. *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif*, Yogyakarta: MPI, 2017.
- Magfiroh, W. *Dampak Teknologi Informasi (IT) terhadap Dunia Pendidikan*. Prosiding Pascasarjana IAIN Kediri, 3 November, 2020.
- Mansur Didik M.Arief, *Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi*, Cet. 1: Bandung: PT Rapfika Aditama, 2005.
- Mulyadi, Mohammad. *Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya*, Jurnal Studio Komunikasi dan Media vol. 15 No. 1. Januari – Juni 2011.
- Nabawi, Rizal. *Pengaruh Lingkungan Kerja, Kepuasan Kerja dan Beban Kerja Terhadap Kinerja Pegawai*. Maneggio: Jurnal Ilmiah Magister Manajemen, 2.2. 2019.
- Natawijaya. *Aktivitas Belajar*. Jakarta Depdiknas Online. 2024.
- Nikmawati, Henry Suryo Bintoro, and Santoso. "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." Jurnal Edutech Undiksha. 2021.
- Nufus, Hayatun. *Konsep Pendidikan Anak Dalam Pengembangan Akhlak*, Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayah Tulah Jakarta, 2017.
- Nuraliyah, Erni, et al. "Penggunaan Handphone dan Dampaknya bagi Aktivitas Belajar." Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya. 2022.
- Nursyidah. *Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik*. Forum Paedagogik. IAIN Padangsidempuan, 2014.
- Putra, Ary Antony., & Wahyuni, Ida Windi. *Pengaruh Penggunaan Handphone Pada Siswa Sekolah Dasar*. Pekan Baru, 2021.
- Rusnali, A. N. A. *Telepon Seluler Dalam Perspektif Islam*. AL-DIN Jurnal Dakwah Dan Sosial Keagamaan, 2018.
- Sardiman, A.M. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2008.
- Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT Rajagrafindo Persada. 2014.
- Silaen, Sofar & Heriyanto, Yaya. *Pengantar Statistik Sosial*. Jakarta: IN Media, 2013.
- Simanjuntak, D., Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Kurikulum 2013, *Jurnal Pendidikan Penabur* - No.21/Tahun ke-12/Desember 2013.

- Siregar, Syofian. *Statistika Deskriptif Untuk Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers, 2010.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Sudjiono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabet, 2015.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan R & D*, Bandung: CV. Alfabeta, 2017.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. In Sutopo (Ed.), *Statistika untuk Penelitian. 2nd ed.* Alfabeta. 2019.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2009.
- Sulistyo, Basuki. *Pengetahuan Dasar Teknologi Informasi*. Jakarta: Universitas Terbuka, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 1998.
- Sumarni, Sri. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Yogyakarta, Insan Madani. 2012.
- Suryabrata, Sumadi. *Metodologi Penelitian*, Cet. IX; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1995.
- Susanti, Vera Vebriyana. Analisis Penggunaan Gadget Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Sekolah Dasar (Penelitian Studi Kasus di SDN Nanggawer Kecamatan Sukahaji Kabupaten Majalengka). Diss. FKIP UNPAS. 2021.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Cet. XV; Bandung: PT. RemajaRosda Karya, 2010.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2015.
- Uno, Hamzah B. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Cet. IV; Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Wasty, Soemanto. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta. 2006.
- Wiranata, Surnita Sandi. *Inovasi Produk. Orientasi Pelanggan, Orientasi Pesaing, Koordinasi lintas Fungsi*, Cet I; Jawa Barat: CV Jejak, 2021.

Lampiran-Lampiran

Uji Validitas Kuesioner Variabel X (Penggunaan *Handphone*)

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	69,5962	69,579	,313	,800
X02	69,5192	64,843	,538	,787
X03	68,5962	71,030	,247	,803
X04	69,6154	69,300	,207	,809
X05	69,8462	63,976	,454	,792
X06	69,3462	70,309	,286	,802
X07	69,5769	68,014	,402	,796
X08	69,2115	68,954	,353	,799
X09	68,8462	71,544	,241	,803
X10	69,4808	62,764	,507	,788
X11	69,4231	65,033	,467	,791
X12	69,8269	64,146	,483	,790
X13	69,2115	65,778	,501	,790
X14	69,4423	66,604	,482	,791
X15	69,0769	67,406	,440	,794
X16	69,3077	68,845	,339	,799
X17	69,3846	69,457	,256	,804
X18	68,8077	68,198	,379	,797
X19	68,5000	71,078	,223	,804
X20	68,9231	70,974	,236	,804

Sumber : *Data Output SPSS.23*

Uji Validitas Kuesioner Variabel Y (Aktivitas Belajar)

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y01	70,4808	41,431	,211	,593
Y02	70,6346	39,805	,296	,581
Y03	70,8462	40,682	,151	,602
Y04	70,6731	40,067	,200	,595
Y05	70,8077	40,354	,222	,591
Y06	70,5769	40,406	,244	,588
Y07	70,6346	40,982	,187	,596
Y08	70,5769	40,955	,190	,595
Y09	70,2500	39,917	,250	,587
Y10	70,5385	39,548	,246	,587
Y11	70,6923	40,492	,213	,592
Y12	70,8077	40,276	,158	,602
Y13	70,4615	39,861	,247	,587
Y14	70,4615	41,626	,158	,599
Y15	69,9808	40,921	,269	,587
Y16	70,1154	41,359	,162	,599
Y17	70,3077	41,080	,184	,596
Y18	70,1923	41,452	,169	,598
Y19	69,6923	41,668	,202	,594
Y20	69,8269	41,440	,214	,593

Sumber : *Data Output SPSS.23*

Uji Reliabilitas Instrumen

Variabel	Cronbach Alpha	Standar reliabilitas	N of Items	Information
Penggunaan Handphone (X)	0,806	0,60	20	Reliabel
Aktivitas Belajar (Y)	0,606	0,60	20	Reliabel

Sumber : IBM SPSS for windows 23

Hasil Uji Deskriptive Statistics Variabel

a. Variabel (X)

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Penggunaan Hanphone	52	58	94	72	8,62928
Valid N (listwise)	52				

b. Variabel (Y)

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Aktivitas Belajar	52	61	89	74,13	6,648
Valid N (listwise)	52				

Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		52
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,38725834
	Absolute	,081
Most Extreme Differences	Positive	,081
	Negative	-,059
Kolmogorov-Smirnov Z		,583
Asymp. Sig. (2-tailed)		,886

Sumber : IBM SPSS for windows 23

Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Aktivitas belajar * Penggunaan Handphone	Between Groups	(Combined)	1951,758	25	78,070	6,715	,000
		Linearity	1668,908	1	1668,908	143,538	,000
		Deviation from Linearity	282,849	24	11,785	1,014	,485
	Within Groups	302,300	26	11,627			
	Total		2254,058	51			

Sumber : Data Output SPSS. Versi 23

Hasil Uji Analisis Regresi Linear Sederhana

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1668,908	1	1668,908	142,605	,000 ^b
	Residual	585,149	50	11,703		
	Total	2254,058	51			

Hasil Uji T (Parsial)

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	25,793	4,076		6,328	,000
	Penggunaan Handphone	,663	,056	,860	11,942	,000

a. Dependent Variable: Aktivitas belajar

Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,860 ^a	,740	,735	3,421

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Handphone

Sumber : Data Output SPSS Versi 23

DOKUMENTASI PENELITIAN



Profil Sekolah



Dokumentasi Izin Melakukan Penelitian di SD Al-Khairaat 1 Kota Palu



Wawancara bersama guru kelas V C SD Al-Khairaat 1 Kota Palu



Pembagian Angket kuesioner kepada Peserta Didik

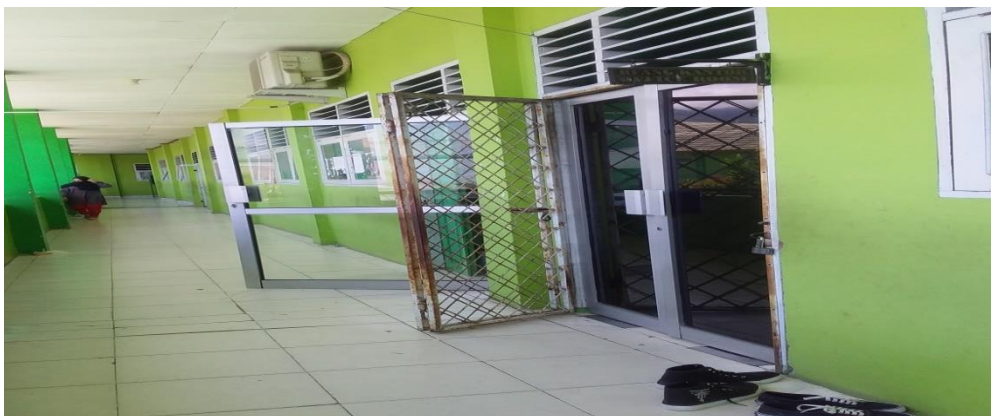


Memberikan Arahan dalam pengisian Kuesioner



Peserta Didik mengisi Kuesioner

Lingkungan Sekolah SD Al-Khairaat 1 Kota Palu



Angket tentang Pengaruh Penggunaan *Handphone* (X)

Nama :
 Kelas :
 Jenis Kelamin :

Petunjuk Pengisian Angket!

- 1) Berdoalah terlebih dahulu sebelum mengisi angket.
- 2) Lengkapi identitas Anda pada kolom nama, kelas dan jenis kelamin.
- 3) Bacalah pernyataan dalam angket secara seksama sebelum memberikan jawaban atau respon.
- 4) Berilah jawaban atau respon yang benar-benar sesuai dengan kondisi yang Anda rasakan atau alami.
- 5) Berilah tanda centang (✓) pada pilihan jawaban atau respon yang tersedia sesuai kondisi Anda yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-Ragu (RR), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).
- 6) Peneliti menyampaikan terimakasih atas kesediaan Anda menjadi responden dalam penelitian ini.

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1	Saya menggunakan <i>handphone</i> saat kegiatan belajar mengajar berlangsung					
2	Saya menggunakan <i>handphone</i> lebih dari 4 jam dalam sehari					
3	Saya menggunakan <i>handphone</i> kapanpun saya berada					
4	Saya merasa nyaman ketika memegang <i>handphone</i>					
5	Saya mengganti <i>handphone</i> setahun sekali					
6	Saya iri dengan teman saya yang mempunyai <i>handphone</i> lebih dari satu					
7	Saya memfungsikan <i>handphone</i> ketika butuh saja					
8	Saya menggunakan <i>handphone</i> untuk hal positif					
9	Saya menggunakan <i>handphone</i> di sekolah saat belajar					
10	Apabila saya tidak membawa <i>handphone</i> ketika berpergian saya merasa tidak nyaman					
11	Saya merasa terlalu sering menghabiskan waktu saya untuk menggunakan <i>smartphone</i> dibandingkan berkumpul dengan keluarga atau teman					

12	Saya menggunakan <i>handphone</i> untuk hal negatif					
13	Saya cenderung menggunakan <i>handphone</i> untuk bermain game online dibandingkan hal lainnya					
14	Saya menggunakan <i>handphone</i> saat belajar					
15	Saya biasa saja apabila tidak menggunakan <i>handphone</i> seharian.					
16	Saya merasa lalai dalam belajar semenjak menggunakan <i>handphone</i>					
17	Saya menggunakan <i>handphone</i> untuk mengirim pesan					
18	Saya menggunakan <i>handphone</i> untuk mengambil gambar yang tidak penting					
19	Saya menggunakan <i>handphone</i> untuk selfi					
20	Saya menggunakan <i>handphone</i> untuk bermain game					

Angket Tentang Aktivitas Belajar Peserta Didik (Y)

Nama :
Kelas :
Jenis Kelamin :

Petunjuk Pengisian Angket!

1. Berdoalah terlebih dahulu sebelum mengisi angket.
2. Lengkapilah identitas Anda pada kolom nama, kelas dan jenis kelamin.
3. Bacalah pernyataan dalam angket secara seksama sebelum memberikan jawaban atau respon.
4. Berilah jawaban atau respon yang benar-benar sesuai dengan kondisi yang Anda rasakan atau alami.
5. Berilah tanda centang (√) pada pilihan jawaban atau respon yang tersedia sesuai kondisi Anda yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-Ragu (RR), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).
6. Peneliti menyampaikan terimakasih atas kesediaan Anda menjadi responden dalam penelitian ini.

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1	Apakah anda menonaktifkan <i>handphone</i> saat masuk kelas					
2	Apakah anda memainkan <i>handphone</i> saat pelajaran di dalam kelas berlangsung					
3	Saya sering merasa kesulitan memahami materi pelajaran yang diajarkan					
4	Saya menggunakan <i>handphone</i> untuk mencari informasi yang relevan dengan pelajaran					
5	Saya merasa mudah memahami materi pelajaran yang diajarkan					
6	Saya lebih suka belajar secara mandiri daripada dalam kelompok					
7	Saya merasa terbantu dengan adanya teknologi dalam proses belajar					
8	Saya aktif bertanya ketika tidak memahami materi pelajaran					
9	Saya merasa bahwa tugas sekolah membantu saya memahami materi lebih baik					
10	Saya sering mengulang materi pelajaran di luar jam sekolah					

11	Saya merasa percaya diri saat mengikuti ujian atau tes					
12	Saya lebih suka menggunakan video pembelajaran daripada membaca buku					
13	Saya sering merasa kesulitan untuk fokus saat belajar di rumah					
14	Saya merasa bahwa diskusi kelompok membantu saya dalam belajar					
15	Saya menggunakan aplikasi belajar di handphone untuk meningkatkan pemahaman saya.					
16	Saya merasa stres dengan banyaknya tugas yang diberikan oleh guru					
17	Saya memiliki kebiasaan mencatat hal-hal penting selama pelajaran					
18	Saya merasa bahwa waktu belajar saya cukup efektif					
19	Saya sering merasa bosan saat belajar di kelas					
20	Saya percaya bahwa belajar secara konsisten akan memberikan hasil yang baik					

Tabel Distribusi t

Titik Persentase Distribusi t (df = 41 – 80)

df \ Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65	0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
66	0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
67	0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
68	0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
69	0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
70	0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079
71	0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686	3.20903
72	0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585	3.20733
73	0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487	3.20567
74	0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391	3.20406
75	0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298	3.20249
76	0.67773	1.29279	1.66515	1.99167	2.37642	2.64208	3.20096
77	0.67769	1.29264	1.66488	1.99125	2.37576	2.64120	3.19948
78	0.67765	1.29250	1.66462	1.99085	2.37511	2.64034	3.19804
79	0.67761	1.29236	1.66437	1.99045	2.37448	2.63950	3.19663
80	0.67757	1.29222	1.66412	1.99006	2.37387	2.63869	3.19526

Catatan: Probabilita yang lebih kecil yang ditunjukkan pada judul tiap kolom adalah luas daerah dalam satu ujung, sedangkan probabilitas yang lebih besar adalah luas daerah dalam kedua ujung



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

الجامعة الإسلامية الحكومية فالو
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165
Website : www.iainpalu.ac.id, email : humas@iainpalu.ac.id

PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI

Nama : Moh Rafly Toboki
TTL : Koyobunga, 9 Februari 2000
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Jl. Kelapa Gading
Judul :


NIM : 191040076
Jenis Kelamin : laki-laki
Semester : VII (Tujuh)
HP : 082292675082

Judul I
Analisis Nilai-Nilai Moral dalam Cerita Anak Pada Buku Siswa
Kelas V di SD Alkhairat 1 Palu ✓

Judul II
Peran Media sosial dalam perubahan perilaku sosial peserta didik
di SD (studi kasus kelas IV di SD Alkhairat 1 Palu)

Judul III
Pengaruh penggunaan Handphone Terhadap Moral dan Aktivitas Belajar siswa
(penelitian pada siswa kelas VI di SD Alkhairat 1 Palu)

Palu, 18 oktober... 2022
Mahasiswa,


MOH. RAFLY TOBOKI
NIM. 191040076

Telah disetujui penyusunan skripsi dengan catatan :

Pembimbing I : Dr. Rusdian, M. Pd.

Pembimbing II : Dr. Ariati, M. Pd.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik
Dan Pengembangan Kelembagaan.



Dr. Arifuddin M. Arif, S.Ag., M.Ag
NIP. 19751107 200701 1 016

Ketua Jurusan.



Suharnis, S.Ag., M.Ag
NIP. 19700102 200501 1 009

TENTANG
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

- Menimbang :
- bahwa penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi merupakan salah satu syarat dalam penyelesaian studi pada jenjang Strata Satu (S1) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu, untuk itu dipandang perlu menetapkan pembimbing proposal dan skripsi bagi mahasiswa;
 - bahwa saudara yang tersebut namanya di bawah ini dipandang cakap dan mampu melaksanakan tugas tersebut;
 - bahwa berdasarkan pertimbangan pada huruf a dan b tersebut, perlu menetapkan keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu.
- Mengingat :
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Presiden No 61 Tahun 2021, tentang Universitas Islam negeri Datokarama Palu;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 39 Tahun 2021 tentang Statuta Universitas Agama Islam Negeri Datokarama Palu;
 - Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 178/U/2001 tentang Gelar dan Lulusan Perguruan Tinggi;
 - Keputusan Menteri Agama tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu Nomor 454/Un.24/KP.07.6/12/2021 masa jabatan 2021-2023

MEMUTUSKAN

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU TENTANG PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

KESATU : Menetapkan saudara :

- Dr. Rusdin, M.Pd
- Dr. Aniaty, M.Pd

sebagai Pembimbing I dan II bagi Mahasiswa :

Nama : Moh. Raffly Toboki
NIM : 19.1.04.0076
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN HANDPHONE TERHADAP MORAL DAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA (PENELITIAN PADA SISWA KELAS VI DI SD ALKHAIRAAT 1 PALU)

KEDUA : Tugas Pembimbing tersebut adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa, mulai penyusunan proposal sampai selesai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi;

KETIGA : Segala biaya yang timbul sebagai akibat dikeluarkannya keputusan ini, dibebankan pada dana DIPA UIN Datokarama Palu Tahun Anggaran 2022

KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa apabila di kemudian ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini maka diadakan perbaikan sebagaimana mestinya

KELIMA : SALINAN keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Palu
pada Tanggal : Oktober 2022



TENTANG
PENETAPAN TIM PENGUJI PROPOSAL SKRIPSI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

- Menimbang : a. bahwa penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi merupakan salah satu syarat dalam penyelesaian studi pada jenjang Strata Satu (S1) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu, untuk itu dipandang perlu menetapkan tim penguji proposal skripsi untuk menguji proposal skripsi mahasiswa pada ujian seminar proposal;
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya di bawah ini dipandang cakap dan mampu melaksanakan tugas tersebut;
- c. bahwa berdasarkan pertimbangan pada huruf a dan b tersebut, perlu menetapkan keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu.
- Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
5. Peraturan Menteri Agama Nomor 39 Tahun 2021 tentang Statuta Universitas Islam Negeri Datokarama Palu;
6. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 178/U/2001 tentang Gelar dan Lulusan Perguruan Tinggi;
7. Keputusan Menteri Agama tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu Nomor 529/Un.24/KP.07.6/11/2023 masa jabatan 2023-2027

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU TENTANG PENETAPAN TIM PENGUJI PROPOSAL SKRIPSI FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU
- KESATU : Menetapkan Tim Penguji Proposal Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu sebagai berikut :
1. Penguji : Dr. Andi Anirah, S.Ag., M.Pd
2. Pembimbing I : Dr. Rusdin, M.Pd.
3. Pembimbing II : Dr. Aniati, S.Ag., M.Pd
- untuk menguji Proposal Skripsi Mahasiswa
- Nama : Moh. Rafly Toboki
- NIM : 191040076
- Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
- Judul Proposal : PENGARUH PENGGUNAAN HANDPHONE TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK DI SD AL-KHAIRAAT 1 KOTA PALU
- KEDUA : Tim Penguji Proposal Skripsi bertugas memberikan pertanyaan dan perbaikan yang berkaitan dengan isi, metodologi dan bahasa dalam proposal skripsi yang diujikan;
- KETIGA : Segala biaya yang timbul sebagai akibat dikeluarkannya keputusan ini, dibebankan pada dana DIPA UIN Datokarama Palu Tahun Anggaran 2024.
- KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa apabila dikemudian ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini maka diadakan perbaikan sebagaimana mestinya
- KELIMA : SALINAN keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Palu
Pada Tanggal : Kamis, 11 Juli 2024
Dekan,



Dr. Saepudin Mashuri, S.Ag., M.Pd.I.
NIP. 19131231 200501 1 070



Palu, Kamis, 11 Juli 2024

Nomor : 3199 /Un.24/F.I/PP.00.9/07/2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Perihal : Undangan Menghadiri
Ujian Proposal Skripsi.

Kepada Yth

1. Dr. Rusdin, M.Pd. (Pembimbing I)
2. Dr. Aniati, S.Ag., M.Pd (Pembimbing II)
3. Dr. Andi Anirah, S.Ag., M.Pd (Penguji)
4. Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu

Di-

Palu

Assalamu'alaikum Wab. Wab.

Dalam rangka kegiatan Ujian Proposal Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Datokarama Palu yang akan di presentasikan oleh :

Nama : Moh. Rafly Toboki
NIM : 191040076
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI 3)
No. Handphone : 082292675082
Judul Proposal Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN HANDPHONE TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK DI SD AL-KHAIRAAT 1 KOTA PALU

Maka dengan hormat diundang untuk menghadiri Ujian Proposal Skripsi tersebut yang Insya Allah akan dilaksanakan pada :

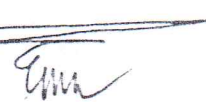
Hari/tanggal : Rabu, 17 Juli 2024
Waktu : 09.00 WITA- Selesai
Tempat : Ruang Ujian Lt. 3 FTIK Kampus 2

Wassalam,

a.n. Dekan

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah,


Dr. A. Ardiansyah, M.Pd.

NIP. 19780202 200912 1 002

Catatan : Undangan ini di foto copy 6 rangkap, dengan rincian:

- a. 1 rangkap untuk dosen pembimbing I (dengan proposal Skripsi);
- b. 1 rangkap untuk dosen pembimbing II (dengan proposal Skripsi);
- c. 1 rangkap untuk dosen penguji (dengan proposal skripsi)
- d. 1 rangkap untuk Ketua Jurusan;
- e. 1 rangkap untuk Subbag Umum Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan;
- f. 1 rangkap Subbag Umum AKMAH Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan;



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU

FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Trans PaloloDesa Pombewe Kec Sigi Biromaru. 0451-460798 Fax. 0451-460165

Website : www.iainpalu.ac.id, email : humas@iainpalu.ac.id

Nomor : 3749 /Un.24/F.I/KP.07.6/07/2024 Palu, 01 Juli 2024
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian Untuk Menyusun Skripsi

Yth. Kepala SD Al-khairaat 1 Palu

di
Tempat

Assalamualaikum w.w

Dengan hormat, dalam rangka Penyusunan Tugas Akhir (Skripsi) oleh Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palu :

Nama : Moh. Rafly Toboki
NIM : 191040076
Tempat Tanggal Lahir : Koyobunga, 09 Februari 2000
Semester : X
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah(PGMI)
Alamat : Jl. Kelapa Gading
Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN HANDPHONE TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK DI SD AL-KHAIRAAT 1 KOTA PALU
No. HP : 082292675082

Dosen Pembimbing :
1. Dr. Rusdin, M.Pd
2. Dr. Aniati S.Ag., M.Pd

maka bersama ini kami mohon kiranya agar mahasiswa yang bersangkutan dapat diberi izin untuk melaksanakan penelitian di Sekolah Yang Bapak/ Ibu Pimpin

Demikian, atas perkenannya diucapkan terima kasih.



Wassalam,
Dekan

Dr. Saepudin Mashuri, S.Ag., M.Pd.I

NIP. 19731231 200501 1 070



MAJELIS PENDIDIKAN ALKHAIRAAT

SD ALKHAIRAAT 1 PALU

PALU-SULAWESI TENGAH

Npsn:40203645. Alamat : Jl. Sis Aljufri No.44. Email: sd.alkh1palu@gmail.com Kota Palu 94221

SURAT KETERANGAN PENELITIAN / STUDI

Nomor:012/SD-ALKH/421.2/Pend/II/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Alkhairaat 1 Palu, menerangkan bahwa :

Nama : Moh. Rafly Toboki
NIM : 191040076
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Dengan ini menyatakan yang sesungguhnya bahwa nama mahasiswa tersebut di atas Benar telah melakukan penelitian Skripsi di SD Alkhairaat 1 Palu, dengan Judul

“PENGARUH PENGGUNAAN HANDPHONE TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR DIDIK DI SD ALKHAIRAAT 1 KOTA PALU”.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan oleh yang bersangkutan sebagaimana mestinya.

Palu, 21 Januari 2025




Saban An Sasawedi, S.H.I

NPP: 19740417 201108 14 1 137

JURNAL KONSULTASI
PEMBIMBINGAN PENULISAN SKRIPSI

Nama : Moh. Rafly Toboki
 NIM : 191040076
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul : Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap
 Aktivitas Belajar Peserta didik
 Di SD Al-Khoirah 1 Kota Palu
 Pembimbing I : Dr. Rusdin, M.Pd.
 Pembimbing II : Dr. Anis S Ag, M.Pd.

No	Hari / Tanggal	Bab	Saran Pembimbingan	Tanda Tangan
1	15/01/2025 Kamis	IV	Bab ini bab IV bersifat de kls Teknis Penulisan	

No	Hari / Tanggal	Bab	Saran Pembimbingan	Tanda Tangan
			Uraian teori Penjelasan Variabel	

No	Hari / Tanggal	Bab	Saran Pembimbingan	Tanda Tangan
1.	Rabu/17-12-29	I	<ul style="list-style-type: none"> - Perbaikan latar belakang - Penulisan kutipan & Catatan kaki - Lebih Perhatikan Pedoman penulisan - Perbaikan penulisan & Spasi penulisan 	
2.	Kamis/18-12-29	III	<ul style="list-style-type: none"> - Penulisan daftar pustaka - Catatan kaki disesuaikan 	

No	Hari / Tanggal	Bab	Saran Pembimbingan	Tanda Tangan
3.	Jumat/20-12-29	II	<ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki membaca buku referensi - Penelitian terdahulu jangan lupa buat tabel - Penulisan hipotesis Penelitian: Sebaiknya rumusan masalah 	
4	Senin/23-12-29	II	<ul style="list-style-type: none"> - Penulisan No Tabel - Penulisan Definisi Operasional 	

SERTIFIKAT

Nomor: 4893/Un.24/F.I/PP.00.9/X/2022



Diberikan kepada:

Moh Rafly

191040076

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

sebagai Peserta pada Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Gelombang 1
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu
di

SD Alkhairaat Pusat Palu

Dilaksanakan pada tanggal 05 September s.d. 07 Oktober 2022

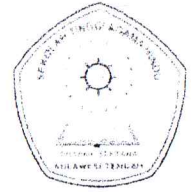
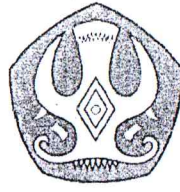
Nilai 85.8 = A

Dekan FTIK UIN Datokarama Palu

Dr. H. Askar, M.Pd.

Ketua Panitia Pelaksana PPL

Agung Wicaksono, S.Pd., M.Pd.



KULIAH KERJA NYATA (KKN) KOLABORASI BERBASIS MODERASI
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU
 ANGGARAN X GELOMBANG I TAHUN 2022

Sertifikat

NOMOR: 499/Un.24/L.I/PP.00.9/12 /2022

Panitia Pelaksana Kuliah Kerja Nyata (PP-KKN) Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu
 memberikan sertifikat kepada:

Moh Rafly Toboki

191040076

Pada Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang dilaksanakan pada tanggal 09 November – 09 Desember 2022

Palu, 30 Desember 2022

Ketua Panitia

Dr. Rustina, S.Ag., M.Pd.
 NIP. 197 206032003122003



Sekretaris Panitia

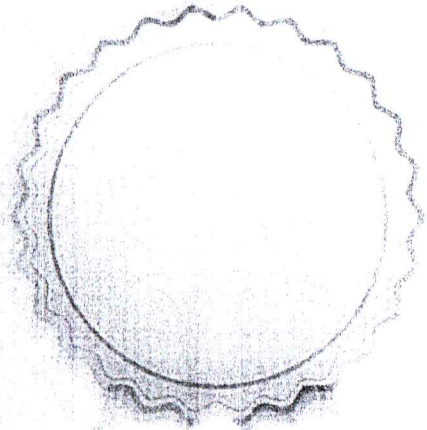
Dr. Rusdjin, S.Ag., M.Fil.
 NIP. 197001042000031001



Ketua LP2M

Dr. H. Muhtadin Dg. H. Mustafa, M.H.I.

NIP. 197009251998031003



Angket tentang Pengaruh Penggunaan *Handphone* (X)

Nama : Zahra Alydrus
Kelas : Vc
Jenis Kelamin : Perempuan

Petunjuk Pengisian Angket!

- 1) Berdoalah terlebih dahulu sebelum mengisi angket.
- 2) Lengkapilah identitas Anda pada kolom nama, kelas dan jenis kelamin.
- 3) Bacalah pernyataan dalam angket secara seksama sebelum memberikan jawaban atau respon.
- 4) Berilah jawaban atau respon yang benar-benar sesuai dengan kondisi yang Anda rasakan atau alami.
- 5) Berilah tanda centang (✓) pada pilihan jawaban atau respon yang tersedia sesuai kondisi Anda yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-Ragu (RR), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).
- 6) Peneliti menyampaikan terimakasih atas kesediaan Anda menjadi responden dalam penelitian ini.

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1	Saya menggunakan <i>handphone</i> saat kegiatan belajar mengajar berlangsung				✓	
2	Saya menggunakan <i>handphone</i> lebih dari 4 jam dalam sehari			✓		
3	Saya menggunakan <i>handphone</i> kapanpun saya berada				✓	
4	Saya merasa nyaman ketika memegang <i>handphone</i>			✓		
5	Saya mengganti <i>handphone</i> setahun sekali			✓		
6	Saya iri dengan teman saya yang mempunyai <i>handphone</i> lebih dari satu					✓
7	Saya memfungsikan <i>handphone</i> ketika butuh saja					✓
8	Saya menggunakan <i>handphone</i> untuk hal positif			✓		
9	Saya menggunakan <i>handphone</i> di sekolah saat belajar				✓	
10	Apabila saya tidak membawa <i>handphone</i> ketika berpergian saya merasa tidak nyaman				✓	
11	Saya merasa terlalu sering menghabiskan waktu saya untuk menggunakan <i>smartphone</i> dibandingkan berkumpul dengan keluarga atau teman					✓

12	Saya menggunakan <i>handphone</i> untuk hal negatif				✓	
13	Saya cenderung menggunakan <i>handphone</i> untuk bermain game online dibandingkan hal lainnya					✓
14	Saya menggunakan <i>handphone</i> saat belajar					✓
15	Saya biasa saja apabila tidak menggunakan <i>handphone</i> seharian.				✓	
16	Saya merasa lalai dalam belajar semenjak menggunakan <i>handphone</i>			✓		
17	Saya menggunakan <i>handphone</i> untuk mengirim pesan			✓		
18	Saya menggunakan <i>handphone</i> untuk mengambil gambar yang tidak penting					✓
19	Saya menggunakan <i>handphone</i> untuk selfi			✓		
20	Saya menggunakan <i>handphone</i> untuk bermain game					✓

Angket Tentang Aktivitas Belajar Peserta Didik (Y)

Nama : Fatir Sulaiman
Kelas : Vc
Jenis Kelamin : Laki - Laki

Petunjuk Pengisian Angket

1. Berdoalah terlebih dahulu sebelum mengisi angket.
2. Lengkapilah identitas Anda pada kolom nama, kelas dan jenis kelamin.
3. Bacalah pernyataan dalam angket secara seksama sebelum memberikan jawaban atau respon.
4. Berilah jawaban atau respon yang benar-benar sesuai dengan kondisi yang Anda rasakan atau alami.
5. Berilah tanda centang (✓) pada pilihan jawaban atau respon yang tersedia sesuai kondisi Anda yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-Ragu (RR), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).
6. Peneliti menyampaikan terimakasih atas kesediaan Anda menjadi responden dalam penelitian ini.

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1	Apakah anda menonaktifkan <i>handphone</i> saat masuk kelas					✓
2	Apakah anda memainkan <i>handphone</i> saat pelajaran di dalam kelas berlangsung				✓	
3	Saya sering merasa kesulitan memahami materi pelajaran yang diajarkan			✓		
4	Saya menggunakan <i>handphone</i> untuk mencari informasi yang relevan dengan pelajaran			✓		
5	Saya merasa mudah memahami materi pelajaran yang diajarkan				✓	
6	Saya lebih suka belajar secara mandiri daripada dalam kelompok			✓		
7	Saya merasa terbantu dengan adanya teknologi dalam proses belajar					✓
8	Saya aktif bertanya ketika tidak memahami materi pelajaran			✓		
9	Saya merasa bahwa tugas sekolah membantu saya memahami materi lebih baik				✓	
10	Saya sering mengulang materi pelajaran di luar jam sekolah			✓		

11	Saya merasa percaya diri saat mengikuti ujian atau tes				✓	
12	Saya lebih suka menggunakan video pembelajaran daripada membaca buku				✓	
13	Saya sering merasa kesulitan untuk fokus saat belajar di rumah					✓
14	Saya merasa bahwa diskusi kelompok membantu saya dalam belajar					✓
15	Saya menggunakan aplikasi belajar di <i>handphone</i> untuk meningkatkan pemahaman saya.				✓	
16	Saya merasa stres dengan banyaknya tugas yang diberikan oleh guru			✓		
17	Saya memiliki kebiasaan mencatat hal-hal penting selama pelajaran				✓	
18	Saya merasa bahwa waktu belajar saya cukup efektif					✓
19	Saya sering merasa bosan saat belajar di kelas				✓	
20	Saya percaya bahwa belajar secara konsisten akan memberikan hasil yang baik					✓

TATA TERTIB SEMINAR

A. PENDAFTARAN

1. Minimal satu minggu sebelum seminar telah mendaftar kepada Ketua Jurusan dan menyerahkan proposal 3 ekslampar (1 Dosen Pembimbing I, 1 Dosen Pembimbing II dan 1 Ketua Jurusan)
2. Menyiapkan abstrak dan pokok-pokok pikiran dalam bentuk Hand Out/Print Out Power Point untuk dibagikan kepada calon peserta seminar
3. Membuat pengumuman seminar dan menempelkannya dipapan pengumuman dengan sepengetahuan Ketua Jurusan.
4. Telah melaksanakan/menghadiri seminar minimal 10 kali.

B. PELAKSANAAN SEMINAR

1. Dihadiri minimal oleh seorang Dosen Pembimbing dan Ketua Jurusan serta 20 orang pembanding umum (mahasiswa)
2. Waktu seminar 1-2 Jam
3. Meminta hasil penilaian/koreksian/perbaikan sesaat setelah seminar usai, kepada Dosen Pembimbing dan Ketua Jurusan

KARTU SEMINAR

PROPOSAL SKRIPSI MAHASISWA

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

NAMA : Mch Rafly Toboki
T.T.L : Koyobunga, 9 Februari 2000
NIM. : 191040076
JURUSAN : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
ALAMAT : Jl. Kelapa Gading

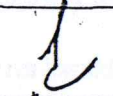
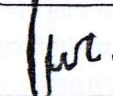


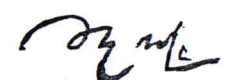
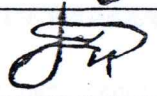






UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU

FOTO 3 X 4

KARTU SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU

NAMA	: Moh Rafly Tobaki
NIM	: 191040076
JURUSAN	: PGM1

NO.	HARI/TANGGAL	NAMA	JUDUL SKRIPSI	DOSEN PEMBIMBING	TANDA TANGAN DOSEN PEMBIMBING
1	15 Juni 2023	Kasno Sigani	Pengaruh Pemanfaatan Sumber belajar & Motivasi belajar terhadap hasil belajar Peserta didik di SDN Koxobunga	1. Dr. Gunawan B. Dulumina, M. Pd 2. Dr. Naima, S. Ag., M. Pd	
2	3 Oktober 2023	Natania Aggraini	The Effectiveness of animated film to improve students' Pronunciation at the seventh Grade of SMPN 5 Barawa	1. Ana Kulihaman, S. Pd., M. Pd 2. Dzakiyah, M. Pd	
3	10/01/2024	Moh. Qadri. B	Implementasi Penilaian Autentik Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V SD N Bhotokong	1. Drs. Muhammad Nur Korompot, M. Pd 2. Drs. Rusli Takunas, M. Pd. I.	
4	17 Juni 2022	Siti Qomariah Urip	Implementasi Pembelajaran tematik pada mata Pelajaran di kelas V SD Negeri 15 RIP Perawa Kab. Donggala	1. Dr. Rusdin. M. Pd. 2. Zaifulah. M. Pd	
5	3 April 2023	lin Astari	Penerapan Pembelajaran Eksplorasi dalam mengenalkan Bentuk-bentuk geometri Di TK Andini Palupi	1. Dr. Gusnarib, M. Pd. 2. Agung Wicaksono, M. Pd	
6	19/09/2023	Zainuddin	Problematika Guru dalam Mengajar bahasa arab Pada Peserta didik Di MTS Muhammadiyah Nurul	1. Dr. H. Muh. Jabir, M. Pd. I. 2. Khaerudin Yusuf, S. Pd. I, M. Pd.	
7	14/09/2023	Vitto Viranto	Upaya Guru dalam Meningkatkan Kemampuan menyimak peserta didik melalui metode cerita (story telling) pada pembelajaran bahasa Arab di MTS Muhammadiyah	1. Drs. H. Ahmad Asse, M. Pd. I 2. Dr. Nursyam, S. Ag., M. Pd. I	
8	17/02/2023	Delisa	Pola Komunikasi Agama Islam dalam Pencerahan ahlak siswa SMK N 1 Parigi	1. Dr. Adam, M. Pd., M. Si 2. Dr. Syamsuri, S. Ag., M. Ag	
9	31 Maret 2023	Siti Sabina Febriyanti	Peran Pengurus kerukunan keluarga Palu satu (KKPS) dalam mengembangkan sikap tolong menolong dan persaudaraan di Palu suatu jaringan pendidikan Islam	1. Drs. Gunawan B. Dulumina, M. Pd 2. Jumri H. Tahang Busire, S. Ag., M. Ag	
10	18/09/2023	Afriani	Pengaruh Ekonomi Orang Tua Terhadap Prestasi belajar Di SDN Laemanta Kecamatan basimbar	1. Dr. Hamdan, M. Ag 2. Rafly Bajaber, M. Pd	

atan : Kartu ini merupakan persyaratan untuk mendaftar seminar menempuh ujian skripsi

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Pribadi

Nama : Moh Rafly Toboki
Tempat Tanggal Lahir : Koyobunga, 09 Februari 2000
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Agama : Islam
Nim : 19.1.04.0076
Fak/Jurusan : FTIK/PGMI
Alamat : Desa Koyobunga
Ayah : Bahrun Toboki
Ibu : Arni A. Pania



B. Riwayat Pendidikan

1. SDN Koyobunga Kec. Peling Tengah, Kab. Banggai Kepulauan Masuk tahun 2006.
2. SMPN 1 Peling Tengah, masuk tahun 2012 dan selesai pada tahun 2015.
3. SMAN 1 Peling Tengah, masuk pada tahun 2015 dan selesai pada tahun 2018.
4. Pada tahun 2019 mengambil program studi S1 pada jurusan pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di Fakultas Tarbia dan Ilmu Keguruan (FTIK), Universitas Islam Negri (UIN) Palu.

Sigi, 09 Januari 2025

Moh Rafly Toboki