

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peningkatan kualitas sumberdaya manusia merupakan syarat mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumberdaya manusia tersebut adalah pendidikan. Pendidikan bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan membangun manusia seutuhnya, yaitu manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti yang luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap, mandiri serta bertanggung jawab. Peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia merupakan salah satu penekanan dari tujuan pendidikan.

Apabila membahas tentang tujuan pendidikan maka tidak lepas dari kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar di sekolah merupakan kegiatan yang paling *fundamental*. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami siswa sebagai anak didik. Salah satu tugas pokok sekolah adalah menyiapkan siswa agar dapat mencapai perkembangannya secara optimal. Seorang siswa dikatakan telah mencapai perkembangannya secara optimal apabila siswa dapat memperoleh pendidikan dan prestasi belajar yang sesuai dengan bakat, kemampuan dan minat yang dimilikinya. Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa pendidikan merupakan tahapan kegiatan yang bersifat formal yang dipergunakan untuk menyempurnakan perkembangan individu dalam menguasai pengetahuan, kebiasaan, sikap dan sebagainya.

Pendidikan formal, pada umumnya dilaksanakan pada pagi hari sampai siang atau sore hari. Dengan kata lain, waktu pembelajaran di SMP Negeri 27 Medan dilaksanakan pada pagi hari dimulai jam 07.15 sampai siang hari jam 13.15 WIB untuk siswa kelas VII dan kelas VIII

karena menggunakan Kurikulum 2013 sedangkan untuk kelas IX yang masih menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan waktu belajarnya dimulai jam 07.15 sampai jam 12.45 WIB. Pelaksanaan pembelajaran yang berbeda tersebut, secara tidak langsung akan memengaruhi keberhasilan siswa dalam menerima pelajaran yang disampaikan. Siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan, apabila pelajaran dilaksanakan pada pagi hari karena pada saat – saat tersebut konsentrasi siswa masih kuat. Hal ini juga dikarenakan pada pagi hari kondisi jasmani dan rohani siswa masih segar dan memori otak masih kosong, sehingga mudah menyerap materi yang diajarkan.

Waktu belajar yang baik dan tepat bagi setiap siswa berbeda – beda. Perbedaan ini didasari oleh adanya kesibukan, alokasi waktu yang ada, suasana belajar dan kesiapan diri untuk belajar. Beberapa siswa dapat belajar pada sore hari sedangkan sebagian yang lain belajar pada pagi hari atau siang hari. Selain itu, suasana yang mendukung seperti suasana sepi, ramai atau suara musik akan memengaruhi belajar. Pemilihan waktu dan suasana yang mendukung sesuai dengan kebiasaan belajar masing – masing akan membuat siswa mudah belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dalam sekolah tersebut bahwa waktu belajar IPS Terpadu tidak pernah dilakukan pada jam pertama atau pagi hari, biasanya jam pelajaran IPS Terpadu dilaksanakan pada jam ke lima, enam dan ke tujuh ataupun pada siang hari. Sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung, ada peserta didik yang melamun, sibuk menggambar, baca buku cerita, ngobrol dengan peserta didik yang lain, mengantuk, dan bahkan tidak merespon pelajaran yang diberikan oleh guru. Akibat yang timbul dari perilaku tersebut membuat peserta didik tidak memahami materi pelajaran, sehingga pada akhirnya prestasi belajar pun tidak sesuai dengan yang diharapkan. Oleh karena itu, hendaknya guru

memberikan istirahat selingan selama beberapa menit. Dengan selingan istirahat tersebut, konsentrasi belajar siswa akan meningkat kembali.

Selain waktu belajar penggunaan *handphone* juga memengaruhi prestasi belajar siswa. Dengan adanya *handphone*, membuat semakin mudahnya masyarakat dengan berbagai usia mampu mengakses segala informasi dengan mudah dan dalam waktu singkat. Melalui penggunaan *handphone*, serasa isi dunia berada di dalam gengaman tangan. Begitu mudahnya mengakses semua informasi, membuat masyarakat sekarang banyak menggunakan *handphone* untuk berbagai kepentingan, mulai dari belajar hingga melakukan bisnis melalui internet.

Pesatnya perkembangan di dunia teknologi informasi dan komunikasi pada dasarnya dapat menjadi pisau tajam bermata dua bagi penggunanya. Jika masyarakat tidak pandai dan cerdas dalam menggunakannya, justru akan dapat mencelakai diri sendiri maupun orang lain, apalagi di kalangan peserta didik yang pada umumnya masih anak – anak dan remaja. Kemajuan tersebut dapat memberikan dampak negatif bagi peserta didik, terlebih lagi jika tidak diimbangi dengan pembinaan keimanan dan ketakwaan oleh guru, orangtua dan masyarakat.

Sebagai contoh, dengan *handphone* peserta didik mampu mengakses informasi yang ada di seluruh penjuru dunia dalam waktu relatif singkat dan hampir bersamaan serta dengan biaya yang relatif murah. Hal tersebut dapat membantu peserta didik dalam mengakses informasi yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang diberikan di sekolah. Dengan demikian, prestasi belajar peserta didik dapat meningkat.

Namun di sisi lain, *handphone* dapat menimbulkan dampak negatif terhadap prestasi belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan penyalahgunaan *handphone* oleh peserta didik. Bentuk penyalahgunaan *handphone* oleh peserta didik yang dapat menyebabkan menurunnya prestasi

belajar, yaitu : 1) Mengakses berbagai bentuk pornografi, baik gambar maupun video. 2) Bermain game, baik offline maupun online secara terus – menerus hingga lupa belajar. 3) Ngobrol atau chat dengan teman hingga lupa waktu dan tidak belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis terhadap siswa di SMP Negeri 27 Medan bahwa prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu (IPS Terpadu) siswa masih rendah dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di sekolah itu adalah 75. Ini dibuktikan dengan nilai yang diperoleh siswa, dimana siswa yang memperoleh nilai tidak tuntas KKM kelas VIII ada sebanyak 76 orang dan siswa yang tuntas KKM sebanyak 44 orang dari 120 orang siswa.

Tabel 1.1 Daftar Kumpulan Nilai Siswa Kelas VIII

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Tuntas (Orang) (%)	Tidak Tuntas (Orang) (%)	Rata – rata Nilai Harian Kelas VIII
VIII – 1	30	75	14 (46,6 %)	16 (53,4 %)	73
VIII – 2	30	75	10 (33,3 %)	20 (66,7 %)	70
VIII – 3	30	75	8 (26,6 %)	22 (73,4 %)	68
VIII – 4	30	75	12 (40 %)	18 (60 %)	72
Jumlah	120		44 (36,67 %)	76 (63,33 %)	

Sumber : Guru IPS SMP N 27 Medan

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat dari tingkat persentase ketuntasan siswa kelas VIII SMP Negeri 27 Medan masih rendah. Dimana kelas VIII-1 yang berjumlah 30 orang siswa, hanya 14 orang siswa yang tuntas. Sementara yang tidak tuntas yaitu 16 orang siswa dengan nilai

rata-rata kelas ialah 73 dan kelas VIII-2 yang berjumlah 30 orang siswa, hanya 10 orang siswa yang tuntas sementara yang tidak tuntas sebanyak 20 orang siswa, dengan nilai rata-rata kelas ialah 70, kelas VIII-3 yang tuntas ialah sebanyak 8 orang siswa dan yang tidak tuntas 22 orang siswa dengan nilai rata-rata kelas 68, dan kelas VIII-4 jumlah siswa yang tuntas ialah 12 orang, sementara yang tidak tuntas ialah 18 orang siswa dengan nilai rata-rata kelas 72.

Dengan kondisi seperti ini, membuat prestasi belajar siswa terutama mata pelajaran IPS Terpadu sebagian kecil tidak memuaskan. Mengingat mata pelajaran IPS Terpadu merupakan salah satu disiplin ilmu yang berhubungan dengan seperangkat peristiwa, fakta, konsep yang berkaitan dengan isu sosial dan melalui mata pelajaran IPS Terpadu juga peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warganegara Indonesia yang demokratis dan bertanggungjawab. Berhasil atau tidaknya proses belajar mengajar dapat diukur melalui hasil belajar IPS Terpadu siswa, jika hasil belajar IPS Terpadu siswa cenderung baik tentunya memberi pengertian bahwa proses belajar mengajar telah berjalan baik dan begitu juga sebaliknya jika hasil belajar IPS Terpadu siswa cenderung buruk tentunya proses belajar mengajar telah mengalami kendala.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk mencapai prestasi belajar yang optimal salah satunya adalah dengan mengatur waktu belajar baik pagi, siang maupun sore hari dan membatasi penggunaan *handphone* untuk dapat meningkatkan kualitas belajar siswa tersebut. Untuk itu peneliti tertarik mengambil judul **“Pengaruh Waktu Belajar Dan Penggunaan *Handphone* Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPS Terpadu Kelas VIII Di SMP Negeri 27 Medan Tahun Ajaran 2018/2019”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka dalam identifikasi masalah ini adalah sebagai berikut :

1. Waktu pembelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 27Medan tidak pernah dilaksanakan pada pagi hari.
2. Masih banyak siswa yang tidak merespon pelajaran yang diberikan guru.
3. Masih banyak siswa yang belum menggunakan waktu belajar secara efektif dalam meningkatkan prestasi belajar IPS Terpadunya.
4. Masih banyak siswa yang belum menggunakan atau memanfaatkan *handphone* untuk meningkatkan prestasi belajarnya.
5. Masih banyak siswa yang memakai *handphone* pada saat proses belajar mengajar berlangsung di kelas.
6. Prestasi belajar IPS Terpadu siswa kelas VIII di SMP Negeri 27 Medan masih rendah.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup masalah dalam penelitian ini, maka penelitian ini dibatasi pada :

1. Pengaruhantara waktu belajar baik itu pagi, siang ataupun sore hari dengan prestasi belajar IPS Terpadu di SMP Negeri 27Medan Tahun Ajaran 2018/2019.
2. Pengaruhantara penggunaan *handphone* siswa dengan prestasi belajar IPS Terpadu di SMP Negeri 27Medan Tahun Ajaran 2018/2019.
3. Prestasi belajar siswa yang diteliti ialah prestasi belajar siswa terhadap waktu belajar dan penggunaan *handphone* siswa kelas VIII di SMP Negeri 27Medan Tahun Ajaran 2018/2019.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah ada pengaruh Waktu Belajar terhadap prestasi belajar IPS Terpadu kelas VIII di SMP Negeri 27 Medan Tahun Ajaran 2018/2019?
2. Apakah ada pengaruh Penggunaan *Handphone* siswa terhadap prestasi belajar IPS Terpadu kelas VIII di SMP Negeri 27 Medan Tahun Ajaran 2018/2019?
3. Apakah ada pengaruh waktu belajar dan penggunaan *handphone* siswa terhadap Prestasi Belajar IPS Terpadu kelas VIII di SMP Negeri 27 Medan Tahun Ajaran 2018/2019?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya :

1. Pengaruh waktu belajar terhadap prestasi belajar IPS Terpadu kelas VIII di SMP Negeri 27 Medan Tahun Ajaran 2018/2019.
2. Pengaruh penggunaan *handphone* siswa terhadap prestasi belajar IPS Terpadu kelas VIII di SMP Negeri 27 Medan Tahun Ajaran 2018/2019.
3. Untuk mengetahui pengaruh waktu belajar dan penggunaan *handphone* terhadap prestasi belajar IPS Terpadu kelas VIII di SMP Negeri 27 Medan Tahun Ajaran 2018/2019.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sumber informasi untuk orangtua sebagai pendidik yang berada di rumah agar dapat mengelola waktu belajar siswa dan dapat membatasi penggunaan *handphone* yang berlebihan bagi putra – putrinya.
2. Sebagai sumber informasi untuk sekolah agar dapat lebih memperhatikan waktu belajar siswa dan membatasi penggunaan *handphone* siswa supaya kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana sesuai dengan yang diharapkan.
3. Menambah referensi dan pengetahuan untuk peneliti selanjutnya yang akan membahas tentang waktu belajar dan penggunaan *handphone* siswa berpengaruh terhadap prestasi belajar IPS Terpadu.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Uraian Teori

2.1.1 Pengertian Waktu Belajar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, (2013 : 1006) “Waktu mempunyai arti (1) seluruh rangkaian yang telah lewat, sekarang dan yang akan datang, (2) lamanya (saat – saat tertentu) untuk melakukan sesuatu, (3) keadaan hari”. Pada umumnya waktu dibedakan menjadi tiga yaitu pagi, siang dan sore. Pagi hari biasanya digunakan untuk memulai aktivitas baik berangkat sekolah maupun bekerja. Sedangkan siang hari digunakan untuk beristirahat melepas lelah setelah melakukan aktivitas di pagi hari sedangkan sorenya untuk berkumpul dengan keluarga atau digunakan untuk belajar. Ketika pagi, siang atau sore hari, tentunya faktor yang kita rasakan tidaklah sama. The Liang Gie, (2002 : 168) juga menyatakan bahwa pengertian “Waktu sebagai kesempatan lenggang yang tersedia dalam alam semesta untuk manusia berprestasi, alam semesta menyediakan waktu yang sangat banyak untuk manusia dapat belajar dan mencapai apa yang diinginkan demi meraih sebuah prestasi belajar”

Menurut Slameto, (2010 : 68 - 69) “Waktu belajar terutama adalah di sekolah”. Waktu sekolah ialah waktu terjadinya proses belajar - mengajar di sekolah, waktu itu dapat pagi hari, siang atau sore hari. Waktu belajar di sekolah dapat memengaruhi prestasi belajar siswa. Apabila siswa masuk sekolah pada sore hari, sebenarnya kurang dapat dipertanggung jawabkan. Siswa yang seharusnya beristirahat, tetapi terpaksa masuk sekolah hingga mereka mendengarkan pelajaran sambil mengantuk dan sebagainya. Sebaliknya, siswa belajar di pagi hari pikiran masih segar, jasmani dalam kondisi yang baik sehingga siswa dapat menyerap materi dengan baik. Hal senada juga dikemukakan oleh salah satu pakar psikologi pendidikan J. Biggers (dalam Syah Muhibbin, 2015 : 138) bahwa “Belajar pada pagi hari lebih efektif dari pada belajar pada waktu – waktu lainnya”. Apabila siswa belajar di sekolah pada waktu kondisi badannya sudah lelah/lemah, akan mengalami kesulitan di dalam menerima pelajaran. Kesulitan itu disebabkan

karena siswa sukar berkonsentrasi dan berpikir pada kondisi badan yang lelah/letih tadi. Untuk itu memilih waktu belajar di sekolah yang tepat akan memberi pengaruh yang positif terhadap belajar siswa. Apabila belajar siswa baik, maka prestasi belajar siswa baik pula.

Berbeda dengan pendapat Abdillah, (2012 : 80) yang mengatakan bahwa “Pada hakikatnya kita tidak dapat memastikan secara rinci kapan waktu yang tepat untuk belajar, karena setiap orang berbeda dalam mengatur dan menentukan waktu untuk belajar”. Adakalanya orang memilih di waktu pagi sehabis shalat subuh. Ada pula yang memilih belajar ditengah malam dan merasa tidak bisa mencurahkan pikirannya kecuali setelah lewat tengah malam. Sebab, dia hanya merasakan ketenangan dan kenyamanan di waktu tersebut. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa waktu belajar adalah Waktu yang digunakan untuk mempelajari sesuatu, sehingga terjadi perubahan pada diri seorang yang belajar. Waktu belajar juga merupakan waktu terjadinya proses belajar siswa di sekolah, baik pagi, siang, maupun sore hari bergantung pada jadwal yang sudah ditetapkan oleh pihak sekolah. Oleh karena itu, penentuan waktu belajar yang tepat akan memberi pengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa.

2.1.2 Indikator Waktu Belajar

Sebelum mengatur waktu belajar, tindakan pertama yang dilakukan adalah menentukan berapa banyak waktu yang tersedia untuk belajar setiap hari. Waktu belajar di sekolah, sebagaimana telah diketahui, telah ditentukan dan tinggal mengikutinya saja. Di sekolah waktu yang digunakan untuk belajar adalah berkisar antara 7 – 8 jam setiap hari. Mengingat jumlah jam pelajaran yang digunakan untuk mata pelajaran IPS Terpadu sangatlah kurang kalau tidak

ditambah dengan belajar sendiri di luar jam pembelajaran, maka siswa perlu membuat jadwal belajar sendiri dan melaksanakannya untuk lebih bisa menguasai materi yang telah diajarkan di sekolah, baik itu belajar di perpustakaan, belajar kelompok maupun belajar sendiri di rumah. Jika hal ini dilakukan secara teratur dan sungguh – sungguh dapat dimungkinkan siswa akan menguasai mata pelajaran secara maksimal sehingga prestasi belajar akan meningkat. Seperti yang diungkapkan Slameto, (2010 : 82) “Jadwal adalah pembagian waktu untuk sejumlah kegiatan yang dilaksanakan oleh seseorang setiap harinya”. Jadwal juga berpengaruh terhadap belajar, agar belajar dapat berjalan dengan baik dan berhasil perlulah seorang siswa mempunyai jadwal yang baik dan melaksanakan dengan teratur dan disiplin.

Membuat jadwal pelajaran tidak perlu ideal, dalam bentuk sederhana sesuai dengan kemampuan sudah cukup. Sifatnya juga jangan terlalu kaku, seolah – olah sudah harga mati, tidak bisa ditawar – tawar. Padahal sewaktu – waktu tidak terduga terkadang ada hal yang mengharuskan kita berhenti sejenak atau mengakibatkan gangguan akan jadwal yang telah tersusun misalnya terkadang bisa kedatangan tamu, kematian anggota keluarga yang mengharuskan datang atau hal – hal yang *urgent* yang mengakibatkan jadwal tidak dapat terlaksana dengan yang direncanakan. Jadi, siswa diharapkan membuat jadwal pelajaran yang fleksibel sehingga mudah disesuaikan dengan keadaan.

Menurut Slameto, (2010 : 82 - 83) cara membuat jadwal belajar yang baik adalah sebagai berikut :

1. Memperhitungkan waktu setiap hari untuk keperluan – keperluan tidur, belajar, makan, mandi, olahraga dan lain – lain.
2. Menyelidiki dan menentukan waktu yang tersedia setiap hari.
3. Merencanakan penggunaan belajar dengan cara menetapkan jenis – jenis mata pelajaran dan urutan – urutan yang harus dipelajari.

4. Menyelidiki waktu – waktu yang dapat dipergunakan untuk belajar dengan hasil terbaik. Sesudah waktu itu diketahui, kemudian dipergunakan untuk mempelajari pelajaran yang dianggap sulit. Pelajaran yang dianggap mudah dipelajari pada jam belajar yang lain.
5. Berhematlah dengan waktu, setiap siswa janganlah ragu – ragu untuk memulai pekerjaan, termasuk juga belajar.

Menurut Kartini sebagaimana yang dikutip oleh Darwin Bangun, (<http://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/view/604> diakses 15 Mei 2018) ada beberapa petunjuk untuk menentukan waktu belajar yaitu :

1. Pilihlah waktu yang memungkinkan anda dapat belajar dengan baik, di waktu pagi, di waktu siang, sore, atau malam hari; belajar larut malam itu kurang efektif.
2. Bertanyalah pada diri sendiri, pelajaran mana yang anda anggap sukar dan mana yang mudah.
3. Mata pelajaran yang sukar bagi anda, hendaknya dipelajari lebih lama, agar betul - betul anda kuasai.
4. Berilah waktu yang cukup untuk setiap mata pelajaran.
5. Tidak ada pedoman yang pasti untuk menetapkan berapa lama seharusnya waktu belajar.
6. Ulangilah pelajaran yang baru saja diberikan di kelas, hal ini akan lebih mudah diingat.
7. Belajar setiap hari 1 jam selama 6 hari berturut-turut akan memberikan hasil lebih besar dari pada belajar 6 jam sekaligus dalam satu hari.
8. Jangan menyalahgunakan waktu belajar.

Slameto, (2010 : 83) juga menambahkan cara lain untuk membuat jadwal adalah sebagai berikut :

Setiap hari ada 24 jam, 24 jam ini digunakan untuk :

1. Tidur : sekitar 8 jam
2. Makan, mandi, olahraga : sekitar 3 jam
3. Urusan pribadi dan lain – lain : sekitar 2 jam
4. Sisanya untuk belajar : sekitar 11 jam

Waktu 11 jam ini digunakan untuk belajar. Belajar di sekolah selama kurang lebih 7 jam, sedangkan sisanya yang 5 jam digunakan untuk belajar di rumah atau di perpustakaan. Kemudian macam – macam mata pelajaran yang dipelajari untuk tiap – tiap harinya diatur atau ditentukan, sehingga setiap hari tertentu (misalnya tiap Rabu) mempelajari mata pelajaran yang sama secara sungguh – sungguh. Hari minggu digunakan untuk ibadah dan rekreasi demi kesegaran badan yang sudah 6 hari belajar.

Menurut The Liang Gie, (2002 : 74) pengelompokan dan penjatahan waktu dapat dilakukan sebagai berikut :

- 1) 8 jam : Untuk tidur
- 2) 3 jam : Untuk pemeliharaan diri
- 3) 2 jam : Untuk keperluan pribadi dan urusan kemasyarakatan
- 4) 11 jam : Sebagai sisa khusus belajar

Supaya berhasil dalam belajar jadwal yang sudah dibuat haruslah dilaksanakan secara teratur, disiplin, dan efisien. Setelah selesai menentukan jadwal kegiatan belajar, selanjutnya menentukan prioritas pelaksanaannya dari kegiatan terpenting berturut – turut sampai yang kurang penting. Siswa dapat membuat daftar kegiatan belajar dalam buku catatan harian atau pada kertas.

Berdasarkan uraian tersebut yang menjadi indikator waktu belajar menurut peneliti adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1 Indikator Waktu Belajar

Variabel	Indikator
Waktu Belajar (X₁)	Memperhitungkan waktu setiap hari
	Merencanakan penggunaan belajar dengan cara menetapkan jenis – jenis mata pelajaran dan urutan – urutan yang harus dipelajari
	Menyelidiki waktu – waktu yang dapat dipergunakan untuk belajar dengan hasil terbaik
	Memilih waktu belajar dengan baik di waktu pagi, waktu siang, atau sore hari
	Mempelajari mata pelajaran yang sukar lebih lama
	Mengulangi pelajaran yang baru saja diberikan di kelas
	Tidak menya - nyiakan waktu belajar

Sumber : Diolah Peneliti

2.2 Penggunaan *Handphone* Siswa

2.2.1 Pengertian *Handphone*

Sebagai makhluk sosial manusia senantiasa ingin berhubungan dengan manusia lainnya. Ia ingin mengetahui lingkungan sekitarnya, bahkan ingin mengetahui apa yang terjadi dalam dirinya. Rasa ingin tahu ini memaksa manusia perlu berkomunikasi. *Handphone* merupakan suatu teknologi yang diciptakan untuk memudahkan manusia dalam berkomunikasi. Komunikasi jarak jauh yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampaiannya, kini dengan *handphone* semuanya sangat cepat dan seakan tanpa jarak. Di awal kemunculannya, *handphone* hanya dimiliki oleh kalangan tertentu yang benar – benar membutuhkannya demi kelancaran pekerjaan mereka. Namun, seiring perkembangan zaman, *handphone* telah dimiliki semua kalangan baik yang benar – benar membutuhkannya maupun yang kurang membutuhkannya.

Menurut Astin Nikmah, (<http://dispendik.Surabaya.go.id/Surabayabelajar/jurnal/199/5.7.pdf> diakses 5 April 2018) menyatakan bahwa Telepon genggam atau *handphone* adalah sebuah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon fixed line sehingga konvensional namun dapat dibawa kemana – mana (portable) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel, *wireless*).

Hal senada juga dikemukakan oleh Setijo sebagaimana yang dikutip oleh Nur Hasana dan Dyah Kumalasari, ([http://journal.uny.ac.id/](http://journal.uny.ac.id/index.php/hsjpi)

[index.php/hsjpi](http://journal.uny.ac.id/index.php/hsjpi) diakses 5 April 2018) *handphone* adalah perangkat telekomunikasi telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-pun (*portable, mobile*) dan tidak perlu di sambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel, *wireless*).

Dalam skripsi yang ditulis oleh Shellyza Syahnaz, (<http://digilab.Unimed.ac.id/eprint/14792>) dikatakan bahwa, “*Handphone* adalah teknologi yang mudah dibawa kemana – mana yang memiliki fungsi sebagian dari komputer yang memiliki aplikasi yang mudah untuk digunakan penggunanya.”

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *handphone* merupakan suatu alat komunikasi elektrik yang dapat digunakan semua kalangan usia, yang fungsi utamanya adalah untuk menelepon atau berbicara jarak jauh yang sifatnya mudah di bawa kemana – mana serta memiliki fungsi sebagian dari komputer yang memiliki aplikasi yang mudah digunakan oleh pengguna *handphone* tersebut.

2.2.2 Pengaruh Penggunaan *Handphone* Android

Sekarang ini dengan kemajuan teknologi, secara tidak sadar kita telah diperdaya oleh alat komunikasi khususnya dikalangan peserta didik. Saat ini tantangan yang dihadapi di dunia pendidikan adalah etika dan moral. Banyaknya siswa yang tidak sadar akan pentingnya etika dan moral dapat dilihat dari banyaknya ditemukan pada beberapa *handphone* siswa yang berisikan video porno dan gambar – gambar yang tidak pantas untuk anak usia peserta didik. Apabila nilai – nilai moral telah tertanam dengan baik dikalangan siswa, maka penggunaan *handphone* justru sangat positif. Beberapa orang ada yang merasa gelisah dan tidak bisa hidup tanpa *handphone* dan

melupakan waktu belajarnya. Jika hal ini berlangsung lama akan membawa pengaruh pada prestasi belajar siswa tersebut, baik yang bersifat positif maupun negatif.

Menurut Astin Nikmah, (<http://dispendik.Surabaya.go.id/Surabayabelajar/jurnal/199/5.7.pdf> diakses 5 April 2018) bahwa ada pengaruh positif dari penggunaan *handphone*. Pengaruh positif dari *handphone* diantaranya adalah :

1. Menambah Pengetahuan Tentang Perkembangan Teknologi
Teknologi selalu berkembang sesuai dengan zaman dan pola pikir yang selalu menuju ke arah modernisasi. Oleh sebab itu ada baiknya juga jika siswa mampu mengikuti perkembangan teknologi dan informasi untuk pengetahuan siswa juga.
2. Mempermudah Komunikasi Terutama Jarak Jauh
Untuk membantu siswa yang kesulitan dalam mengerjakan PR, *handphone* bisa membantu siswa menghubungi teman yang rumahnya jauh untuk bertanya tentang PR karena dapat menghemat waktu.
3. Memperluas Jaringan Persahabatan
Dengan menggunakan *handphone* siswa bisa menambah teman dengan mudah melalui telepon langsung atau pesan singkat.
4. Sebagai Penghibur Pada Saat Siswa Jenuh Belajar
Dalam *handphone* terdapat fitur – fitur atau game yang dapat memberikan hiburan pada siswa sehingga apabila siswa mengalami kejenuhan dalam belajar siswa dapat mendengar music atau sekedar main game.
5. Terdapat Fitur Internet yang Dapat Membantu Siswa Mencari Informasi
Hal ini mampu membantu siswa untuk mencari informasi atau materi pelajaran melalui fitur internet yang terdapat di *handphone*.
6. Memiliki Banyak Memori
Handphone memiliki banyak memory untuk menyimpan banyak data dengan mudah dan dapat dibawa kemana – mana, baik informasi materi pelajaran, foto – foto, video, hasil ujian, informasi tentang buku terbaru dan music. Ini bisa digunakan untuk membantu dan mempermudah siswa dalam memahami pelajaran.

Ahmad Fadilah juga menuliskan dalam skripsinya mengenai pengaruh positif dari penggunaan *handphone*. Pengaruh positif menurut Ahmad Fadilah, (<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/1794>) adalah sebagai berikut :

1. Untuk Mempermudah Berkomunikasi

Handphone adalah alat komunikasi, baik jarak dekat maupun jarak jauh dan merupakan alat komunikasi lisan atau tulisan yang dapat menyimpan pesan dan sangat praktis untuk dipergunakan sebagai alat komunikasi karena bisa dibawa kemana saja. Sebab itulah *handphone* sangat berguna untuk alat komunikasi jarak jauh yang semakin efektif dan efisien. Selain perangkatnya yang bisa dibawa kemana-mana dan dapat dipakai di mana saja.

2. Untuk Meningkatkan Jalinan Sosial

Di samping sebagai alat komunikasi *handphone* tersebut dapat berfungsi untuk meningkatkan jalinan sosial karena dengan *handphone* seseorang bisa tetap berkomunikasi dengan saudara yang berada jauh, agar selalu menjaga tali silaturahmi dan kerap kali *handphone* ini juga digunakan untuk menambah teman dengan orang lain.

3. Untuk Menambah Pengetahuan Tentang Kemajuan Teknologi

Karena alat komunikasi *handphone* merupakan salah satu buah hasil dari kemajuan teknologi saat ini, maka *handphone* tersebut dapat dijadikan salah satu sarana untuk menambah pengetahuan siswa tentang kemajuan teknologi sehingga siswa tidak dikatakan menutup mata akan kemajuan di era globalisasi saat ini, jika kita amati saat ini *feature handphone* sangatlah lengkap sampai jaringan internet pun sudah dapat diakses dari *handphone*. Hal tersebut dapat digunakan siswa untuk mengetahui apa yang ada di sekeliling mereka dengan catatan *handphone* itu digunakan dengan bijaksana.

4. Sebagai Alat Penghilang Stress

Salah satu manfaat tambahan dari *handphone* yaitu sebagai alat penghilang stress. Seperti yang telah diungkapkan sebelumnya bahwa *handphone* saat ini sudah memiliki *feature* yang sangat lengkap seperti Mp3, video, kamera, permainan, televisi, radio, dan layanan internet. Sehingga *feature* tersebut dapat dijadikan seseorang untuk menghilangkan stress.

Menurut Astin Nikmah, (<http://dispendik.Surabaya.go.id/Surabayabelajar/jurnal/199/5.7>

[.pdf](#) diakses 5 April 2018) selain pengaruh positif dari penggunaan *handphone* yang cukup banyak, namun cukup banyak juga pengaruh negatif bagi siswa yang patut di waspadai dan seharusnya dihindari, antara lain :

1. Terdapat efek radiasi yang mampu mempengaruhi kesehatan siswa, sehingga sebaiknya untuk anak sekolah jangan diberi *handphone* untuk digunakan secara permanen.
2. Rawan tindak kejahatan, karena anak – anak di anggap kurang bisa menjaga diri menyebabkan anak – anak menjadi target utama dari kejahatan pencurian.

3. Mengganggu perkembangan anak, karena tidak jarang anak sekolah malah lebih tertarik melihat *handphone* yang bergetar ketika pelajaran berlangsung. Parahnya lagi, *handphone* digunakan untuk mencontek jawaban pada saat ujian.
4. *Handphone* juga bisa mengakibatkan pemborosan, karena menambah pengeluaran untuk pulsa. Apalagi pulsa tersebut tidak digunakan dengan baik, maka akan membuang sia – sia pulsa tersebut.
5. Penyalahgunaan fitur internet. Internet yang selayaknya digunakan untuk mempermudah siswa mencari informasi atau materi pelajaran bisa disalahgunakan untuk mencari gambar atau video yang kurang baik (porno).
6. Menurunkan mental siswa. Siswa yang kurang berani mengambil resiko dalam ujian, sehingga sering mencari jalan aman dengan dengan mencontek teman melalui *handphone*. Ini yang menjadikan minat belajar siswa juga berkurang yang mengakibatkan prestasi belajar siswa pun turun.

Masruri berpendapat ada beberapa pengaruh negatif dari *handphone* sebagaimana yang dikutip oleh Nur Hasana dan Dyah Kumalasari, (<http://journal.uny.ac.id/index.php/hsjpi> diakses 5 April 2018) menyatakan bahwa beberapa pengaruh negatif dari *handphone* bagi remaja itu antara lain :

1. Menjadikan Penggunaanya Menjadi Kecanduan
Piranti canggih ini sangat mudah menjadikan orang kecanduan, karena aspek kepraktisan, privasi, dan keluasan aksesnya yang sangat tinggi sehingga, menyebabkan kehidupan manusia menjadi tidak normal.
2. *Handphone* Dapat Menimbulkan Gangguan Tidur
Hal ini akan terjadi apabila pengguna *handphone* memiliki kebiasaan menyanding *handphone* di tempat tidur. Kebiasaan ini jelas akan menjadikan tidur tidak berkualitas, karena *handphone* yang dimiliki akan berdering kapan saja tanpa mengenal waktu.
3. *Handphone* Dapat Memicu Cemas Bagi Penggunaanya
Dengan *handphone* jenis ini, penggunaanya tentu akan terus melakukan aktivitas seperti *chatting* ataupun menjelajahi dunia maya di mana saja dan kapan saja.
4. *Handphone* Dapat Melemahkan Otak Penggunaanya
Dibalik kemudahan yang ditawarkan oleh *handphone*, terutama yang memiliki aplikasi internet dapat berisiko melemahkan daya konsentrasi penggunaanya. Karakternya yang mampu membuat pengguna melakukan sejumlah hal dalam waktu bersamaan (*multitasking*) cenderung membuat seseorang kesulitan menyerap informasi karena fokusnya mudah beralih dari satu hal ke hal yang lain.
5. *Handphone* Memicu Gaya Hidup Boros Secara Signifikan
Haltersebut disebabkan setiap berkomunikasi penggunaanya harus mengeluarkan biaya yang tidak sedikit. Selain boros karena setiap komunikasi harus mengeluarkan biaya, pengguna juga selalu memiliki keinginan untuk selalu mengganti *handphone* setiap ada *handphone*

keluaran terbaru. Hal ini dikarenakan *handphone* merupakan bagian dari gaya hidup semua individu.

Begitu juga dengan peserta didik yang membawa *handphone* ke dalam kelas. Hal tersebut dapat menimbulkan beberapa pengaruh negatif. Menurut Erwin Widiasworo, (2017 : 128 – 130) pengaruh negatif dari *handphone* antara lain sebagai berikut :

1. Konsentrasi Belajar Menurun

Peserta didik yang membawa *handphone* ke dalam kelas dapat melakukan penyalahgunaan. Misalnya saat pembelajaran berlangsung, peserta didik justru asyik bermain *game*, sehingga apa yang diajarkan oleh guru tidak di mengerti dan tidak terjadi aktivitas belajar yang baik. Hal ini membuktikan, betapa *handphone* sangat mudah mengalihkan perhatian peserta didik.

2. Mengganggu Perkembangan Peserta Didik

Lengkapinya berbagai fitur dalam *handphone* sangat mudah mengalihkan perhatian peserta didik, sehingga mereka tidak lagi memperhatikan pelajaran. Peserta didik mudah disibukkan dengan telepon, sms dan *missed call* dari teman, bahkan dari keluarga mereka sendiri, dengan menggunakan *handphone*, peserta didik dapat melakukan kecurangan saat ulangan, mudahnya mengakses berbagai informasi berbaur porno yang tidak selayaknya dikonsumsi peserta didik.

3. Melatih Peserta Didik Hidup Boros

Sering terjadi peserta didik memaksa orangtuanya untuk membelikan *handphone*. Belum lagi pulsa untuk telepon, SMS, maupun mengakses internet yang memaksanya untuk mengeluarkan uang lebih banyak lagi.

4. Sangat Berpotensi Memengaruhi Sikap dan Perilaku Peserta Didik

Seringnya mengakses informasi berbaur porno akan menyebabkan peserta didik memiliki perilaku menyimpang dan waktu istirahat kebanyakan siswa tidak bersosialisasi dengan teman-teman dikarenakan sibuk dengan telepon genggam masing-masing.

5. Rawan Terhadap Tindak Kejahatan

Peserta didik dapat menjadi target utama para penjahat, apalagi jika menggunakan *handphone* yang harganya mahal. Kasus-kasus siswa kecurian *handphone*, ketika *handphone* dibawa ke sekolah kehilangan itu menjadi peristiwa yang sudah biasa karena tak lain diakibatkan kecerobohan siswa itu sendiri. Padahal sekolah telah memperingati beberapa kali untuk tidak membawa *handphone*.

6. Membentuk Sifat Hedonisme Pada Peserta Didik

Peserta didik akan terus berusaha untuk tidak ketinggalan, terutama untuk memiliki *handphone* keluaran terbaru. Perilaku tersebut cenderung membuat mereka konsumtif dan memicu untuk memiliki sifat hedonisme.

Selain pengaruh negatif yang telah dikemukakan di atas pengaruh negatif yang lain pada penggunaan *handphone* adalah maraknya penggunaan media sosial seperti *facebook*, *instagram*, *twitter* dan *whatsapp* yang mengakibatkan para pelajar lupa waktu, mereka akan lebih

menyempatkan untuk meng – *update* status dari pada hanya sekedar memeriksa jadwal mata pelajaran yang akan mereka pelajari besok hari.

Dari kutipan di atas mengenai pengaruh yang ditimbulkan oleh penggunaan *handphone* dapat disimpulkan bahwa penyalahgunaan *handphone* yang dilakukan oleh para siswa akan berpengaruh bagi lingkungan sekitarnya yang membuat para siswa kurang bersosialisasi, waktu belajar berkurang, perhatian keluarga berkurang serta terjadinya tindakan kriminalitas seperti penipuan serta mengganggu kesehatan penggunanya. Sebagai siswa yang memiliki kewajiban untuk belajar ada baiknya para siswa menggunakan *handphone* dengan bijak agar tidak memengaruhi prestasi belajar mereka.

Dari uraian penggunaan *handphone* yang berpengaruh positif maupun negatif, peneliti menggabungkannya menjadi indikator penggunaan *handphone* dalam penelitiannya yaitu sebagai berikut :

Tabel 2.2 Indikator Penggunaan Handphone

Variabel	Indikator
Penggunaan Handphone (X₂)	Mempermudah komunikasi.
	Menambah pengetahuan tentang teknologi
	Memperluas jaringan persahabatan
	Mengganggu perkembangan anak
	Efek radiasi
	Rawan terhadap tindak kejahatan
	Berpotensi memengaruhi sikap anak dan perilaku remaja
	Pemborosan

Sumber : Diolah Peneliti

2.2.3 Cara Mengatasi Penyalahgunaan Handphone Di Dalam Kelas

Penggunaan *handphone*, terutama pesan singkat atau sms di sekolah telah menjadi tantangan besar para guru. Sebagian besar sekolah telah membuat peraturan – peraturan untuk mengatur penggunaannya walaupun banyak terdapat perbedaan – perbedaan peraturan antar sekolah dan antar daerah. Tentu saja godaan untuk mengobrol (*chatting*) melalui sms dan pengambilan photo sangat besar. Siswa telah tertangkap sedang mengambil photo soal – soal ujiannya dan mengirimkan kepada teman yang akan mengikuti ujian yang sama pada hari berikutnya. Untuk alasan ini beberapa sekolah melarang penggunaan *handphone* berkamera. Sekolah lainnya bahkan melarang siswanya membawa *handphone* ke sekolah. *Handphone* menimbulkan godaan yang sangat besar untuk berperilaku buruk.

Beberapa sekolah mengizinkan siswa menyimpan *handphone* dalam tas sekolah atau lokernya, tetapi tidak boleh digunakan saat jam pelajaran berlangsung. Beberapa sekolah mengizinkan penggunaan *handphone* di luar ruangan kelas dan saat istirahat atau makan siang. Sebagian besar sekolah mengizinkan penggunaan *handphone* hanya pada saat – saat darurat. Siswa yang tertangkap melanggar peraturan ini biasanya *handphone* miliknya diambil atau ditahan pihak sekolah. Untuk kesalahan pertama guru akan mengembalikan *handphone*nya sepulang sekolah. Namun bila kesalahan ini berikutnya diulang, *handphone* akan ditahan lebih lama dan kadang – kadang orangtua atau wali harus menemui kepala sekolah untuk mengambil *handphone* tersebut. *Handphone* telah menciptakan tantangan disiplin terbesar untuk banyak guru sekolah. Gambar, photo, dan cuplikan video tidak pantas yang diambil misalnya di kamar mandi atau ruang loker/ruang ganti akan disebarakan siswa dan kadang – kadang muncul di internet.

Menurut Ronald L. Partin, (2012 : 53) ada beberapa saran yang mungkin membantu guru menghadapi masalah ini dalam kelas yaitu sebagai berikut :

1. Pastikan siswa dan orangtuanya mengetahui dengan pasti aturan – aturan penggunaan telepon seluler sejak hari pertama sekolah. Tempelkan peraturannya pada papan buletin atau situs jaringan sekolah. Sebagian guru memberikan selebaran kepada siswa-siswanya untuk menjelaskan peraturan-peraturan dan konsekuensi-konsekuensi yang dihadapi apabila melanggar peraturan-peraturan yang sudah ditetapkan.
2. Komunikasikan dengan jelas kepada orangtua siswa mengapa peraturan-peraturan tersebut diperlukan. Tekankan keburukan-keburukan yang biasanya terjadi pada penggunaan telepon seluler di dalam kelas dan kemungkinan siswa berbohong yang pada akhirnya dapat mengganggu pelajaran yang sedang diberikan.
3. Apabila penggunaan telepon seluler diizinkan di sekolah, sebagian guru meminta siswa untuk memeriksanya sebelum memasuki ruang kelas. Lebih bijaksana untuk menyimpannya dalam laci terkunci. Perintahkan siswa memberi nama pada telepon selulernya. Telepon seluler tersebut akan dikembalikan pada saat pulang sekolah. Pilihan ini lebih mudah diterapkan pada siswa sekolah dasar. Terapkan secara ketat dan konsisten kebijakan apapun yang telah diumumkan guru dan sekolah. Sebaiknya tidak memberikan nomor telepon seluler guru kepada siswa. Hal ini mengundang masuknya pesan ejekan dan main – main dari siswa sepanjang hari. Ada banyak cara untuk berkomunikasi antara guru dengan siswanya.

Menurut Erwin Widiasworo, (2017 : 130 – 132) ada beberapa upaya yang dilakukan oleh guru agar peserta didik tidak salah dalam memanfaatkan *handphone* yaitu :

1. Guru harus profesional saat menyajikan kegiatan pembelajaran
Guru harus kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk terus belajar. Peserta didik yang termotivasi dan merasa senang, tidak akan merasa bosan, sehingga tetap antusias dan tidak tergiur untuk bermain *handphone* saat pembelajaran berlangsung.
2. Melarang menggunakan *handphone* pada waktu – waktu tertentu
Saat pembelajaran berlangsung, peserta didik hendaknya dilarang menggunakan *handphone*. Sekolah dapat menyediakan tempat tersendiri, misalnya berupa etalase yang khusus disediakan di setiap kelas untuk menempatkan *handphone* peserta didik saat kegiatan pembelajaran. Bahkan, ada sekolah yang melarang peserta didik membawa *handphone* ke sekolah.
3. Menjalin kerjasama dengan orangtua atau wali peserta didik dan masyarakat
Kepedulian orangtua dan masyarakat terhadap aktivitas anak – anaknya di luar lingkungan sekolah – olah sangat memengaruhi mentalitas anak. Sehubungan dengan hal tersebut, diperlukan kerjasama yang harmonis antara sekolah dengan pihak keluarga dan masyarakat sekitar, sehingga peserta didik tidak menyalahgunakan *handphone* untuk mengakses hal – hal yang berbau porno.
4. Menumbuhkan kesadaran pada diri peserta didik
Sebagai guru, kita tidak boleh merasa bosan untuk selalu mengingatkan dan berusaha menyadarkan peserta didik akan pentingnya menggunakan *handphone* untuk melakukan hal – hal yang positif.

5. Memberikan wawasan dan pengetahuan tentang dampak penggunaan *handphone* pada peserta didik

Jika peserta didik mengetahui dampak penggunaan *handphone*, akan sangat membantu mereka dalam menggunakan *handphone*. Mereka akan lebih berhati – hati agar tidak terkena dampak buruk dari seringnya menggunakan *handphone*, baik bagi kondisi kesehatan secara fisik maupun psikisnya. Guru harus senantiasa mengingatkan peserta didik tentang penggunaan *handphone* secara sehat. Misalnya menggunakan *handphone* sesuai keperluan, memanfaatkannya untuk kegiatan sekolah, misalnya belajar melalui *browsing*, pemotretan, dan lain – lain. Jangan lupa untuk selalu mengawasi peserta didik, agar saat pembelajaran berlangsung, mereka tidak mengoperasikan *handphone*. Jika memang ada pelanggaran terkait penggunaan *handphone* oleh peserta didik, guru dan orangtua harus bertindak tegas agar peserta didik tidak semakin terjerumus ke dalam hal – hal negatif yang dapat menurunkan prestasi belajar mereka.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dampak negatif *handphone* biasanya ditemukan pada *handphone* yang cukup canggih yang memiliki fitur kamera, internet dan bluetooth yang memudahkan pengguna *handphone* untuk menyimpan dan membagi data – data yang tidak sepatutnya untuk disimpan. Untuk itu, diperlukan solusi untuk memecahkan masalah tersebut agar siswa sebagai generasi muda tidak rusak moralnya hanya karena kecanggihan teknologi seperti *handphone*. Jadi langkah – langkah yang harus dilakukan adalah mencari kesibukan dan fokus terhadap kesibukan kita. Sehingga, siswa tidak hanya menyibukkan diri dengan *handphone* saja. Serta siswa memanfaatkan *handphone* dengan baik dan seperlunya saja. Sehingga, siswa dapat menghindari komunikasi yang sia – sia dan membuang – buang waktu dan biaya. Yang terpenting, siswa juga mampu meningkatkan keimanan dan ketaqwaan serta mempertahankannya.

2.3 Prestasi Belajar

2.3.1 Pengertian Prestasi Belajar

Setelah belajar selama satu semester secara efektif di sekolah, biasanya para peserta didik mengikuti ujian akhir. Ujian yang dilakukan ini dapat menjadi tolak ukur keberhasilan para

peserta didik maupun menjadi bahan evaluasi menjadi lebih baik kedepannya untuk para guru yang telah mengajar selama satu semester. Sukses tidaknya belajar ditentukan oleh prestasinya, dapat dilihat dari prestasi hasil belajar para peserta didik yang biasanya tertera dalam buku laporan nilai peserta didik. Dalam bentuk kuantitas, maka prestasi belajar anak sering digunakan simbol – simbol nilai seperti 7,8,9 dan lain – lain. Semakin tinggi nilai siswa maka semakin baik pula prestasi belajar yang dicapainya.

Menurut Hamdani, (2017 :138) “Prestasi belajar adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf, maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu.” Hal senada dikemukakan oleh Mulyasa (dalam Istarani,2017 :34) bahwa “Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah menempuh kegiatan belajar, sedangkan belajar pada hakekatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk memenuhi kebutuhannya. Arif Gunarso (dalam Hamdani, 2017 :138) “Prestasi belajar adalah usaha maksimal yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha – usaha belajar”.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak, dan menilai informasi – informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Prestasi belajar siswa dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tinggi rendahnya prestasi belajar siswa.

2.3.2 Usaha Mendongkrak Prestasi Belajar

Prestasi belajar sejatinya menjadi acuan para peserta didik, guru, maupun orangtua peserta didik untuk mengetahui hasil belajarnya selama satu semester di sekolah, bagi guru hasil prestasi belajar juga dapat dijadikan untuk mengevaluasi proses belajar mengajar yang telah berlangsung selama satu semester. Bagi peserta didik hasil prestasi belajar dapat menjadi pembenahan diri untuk semester selanjutnya agar menjadi lebih baik lagi.

Mulyasa (dalam Istarani, 2017 :37) mengemukakan “Bagian besar berhasilnya peserta didik belajar terletak pada usaha dan kegiatannya sendiri, disamping faktor kemauan, minat, ketekunan, tekad untuk sukses dan cita – cita tinggi yang mendukung setiap usaha dalam kegiatannya”. Peserta didik akan berhasil kalau berusaha semaksimal mungkin dengan cara belajar yang efisien sehingga mempertinggi prestasi belajar. Sebaliknya jika belajar secara serampangan, hasilnya pun akan sesuai dengan usaha itu, bahkan mungkin tidak menghasilkan apa – apa. Hasil belajar tergantung pada belajar yang dipergunakan. Oleh karena itu, dengan mempergunakan cara belajar yang efisien akan meningkatkan hasil belajar yang memuaskan.

Ada beberapa usaha dalam mendongkrak prestasi belajar. Menurut Mulyasa (dalam Istarani, 2017 :35-36) sebagai berikut :

1. Hendaknya dibentuk kelompok belajar, karena dengan belajar bersama peserta didik yang kurang paham dapat diberitahu oleh peserta didik yang telah paham dan peserta didik yang telah paham karena menerangkan kepada temannya menjadi lebih menguasai.
2. Semua pekerjaan dan latihan yang diberikan oleh guru hendaknya dikerjakan segera dan sebaik – baiknya, ingat maksud guru memberi tugas – tugas tersebut adalah untuk latihan ekspresi dan latihan ekspresi adalah cara terbaik untuk penugasan ilmu kecakapan.
3. Mengesampingkan perasaan negatif dalam membahas atau berdebat mengenai suatu masalah/pelajaran. Karena perasaan negatif dapat menghambat ekspresi dan menghambat serta mengurangi kejernihan pikiran.
4. Rajin membaca buku/majalah yang bersangkutan dengan pelajaran. Dengan banyak membaca, maka batas pandangan mengenai suatu pelajaran akan tambah jauh dan luas.
5. Berusaha melengkapi dan merawat dengan baik alat – alat belajar (alat tulis dan sebagainya). Hal ini kelihatannya soal sepele tetapi alat – alat yang tidak lengkap atau tidak baik akan mengganggu belajar.

6. Selalu menjaga kesehatan agar dapat belajar dengan baik, tidur teratur, makan bergizi serta cukup istirahat.
7. Waktu rekreasi gunakan sebaik – baiknya terutama untuk menghilangkan kelelahan.
8. Untuk mempersiapkan dan mengikuti ujian harus melakukan persiapan minimal seminggu sebelum ujian berlangsung. Dalam hal ini antara lain perlu dipersiapkan : (a) persiapan yang matang untuk menguasai isi pelajaran, (b) mengenal jenis pertanyaan (jenis) tes yang akan ditanyakan (apakah tes essay atau objektif), (c) berlatih untuk mengkombinasikan isi dan bentuk tes.

Terdapat beberapa hal yang perlu di perhatikan dalam mendongkrak prestasi hasil belajar, antara lain keadaan jasmani, keadaan sosial emosional, lingkungan, memulai pelajaran, membagi pekerjaan, kontrol dan sikap yang optimis, menggunakan waktu, cara membaca buku dan mempertinggi kecepatan membaca.

2.3.3 Faktor – faktor yang Memengaruhi Prestasi Belajar

Dalam proses belajar mengajar, setiap siswa berharap bisa mendapatkan hasil yang maksimal dari usahanya. Untuk mencapai hasil yang diharapkan ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar.

Mulyasa (dalam Istarani,2017 : 39 - 40) faktor – faktor yang memengaruhi prestasi belajar dapat dikelompokkan menjadi 4 yaitu :

1. Bahan atau materi yang dipelajari
2. Lingkungan
3. Faktor Instrumental
4. Kondisi peserta didik.

Faktor – faktor tersebut secara terpisah maupun bersama – sama memberikan kontribusi tertentu terhadap prestasi belajar peserta didik. Adapun faktor – faktor yang memengaruhi prestasi belajar menurut Istarani, (2017 : 40) adalah sebagai berikut :

a. Faktor dari dalam diri siswa (intern) ada 5 yaitu :

1. Intelegensi.
2. Minat.

3. Sikap
4. Waktu
5. Kesempatan.

b. Faktor yang berasal dari luar (faktor ekstern) ada 5 yaitu :

1. Guru.
2. Keluarga.
3. Kepemimpinan kepala sekolah.
4. Ruang kelas.
5. Fasilitas pembelajaran.

Dengan demikian secara umum dapat dikatakan bahwa faktor yang memengaruhi prestasi belajar terdiri dari dua faktor yaitu faktor internal maupun faktor eksternal. Dimana faktor internal adalah faktor yang datangnya dari dalam diri siswa itu sendiri, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang datangnya dari luar siswa.

Dari sudut komponen pembelajaran, maka menurut Mulyasa (dalam Istarani, 2017 : 40) mengemukakan komponen – komponen yang terlibat dalam pembelajaran dan berpengaruh terhadap prestasi belajar, adalah (1) Masukan mentah (raw - input), menunjuk pada karakteristik individu yang mungkin dapat memudahkan atau justru menghambat proses pembelajaran, (2) Masukan instrumental, menunjuk kepada kualifikasi serta kelengkapan sarana yang diperlukan, seperti guru, metode, bahan atau sumber dan program, dan (3) Masukan lingkungan, yang menunjuk pada situasi, keadaan fisik sekolah, serta hubungan dengan pengajar dan teman.

2.4 Penelitian yang Relevan

Tabel 2.3 Penelitian yang Relevan

No	Nama/ Tahun	Hipotesis	Hasil penelitian
1	Yessica Simanjuntak (2017)	Ada pengaruh positif dan signifikan	Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Cinta Budaya Medan sebanyak 134 orang

		<p>antara penggunaan <i>handphone</i> dan waktu belajar di rumah terhadap prestasi belajar siswa kelas X SMA Cinta Budaya Medan</p>	<p>siswa. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 44 orang siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik random sampling. Penelitian ini adalah penelitian <i>Expost Facto</i>, dimana untuk mendapatkan data penelitian digunakan angket, observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data adalah dengan menggunakan regresi linear berganda dan untuk menguji hipotesisnya dengan menggunakan uji t dan uji f dengan menggunakan bantuan program SPSS Versi 20.00. Hasil analisis data diperoleh persamaan regresi berganda yaitu $Y = 10,845 + 0,474 X_1 + 0,477 X_2 + e$. Hasil uji t diperoleh uji $t_{hitung} = 5,635$ dengan taraf signifikan $0,000 < 0,05$ untuk hipotesis 1 dan untuk hipotesis 2 diperoleh $t_{hitung} = 5,190$ dengan taraf signifikan $0,000 < 0,05$. Sedangkan pengujian hipotesis secara simultan diperoleh $F_{hitung} = 88,410$ dengan taraf signifikan $0,000 > 0,05$. Hasil uji determinasi dari R^2 adalah sebesar 0,812. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan <i>handphone</i> dan waktu</p>
--	--	---	---

			belajar di rumah terhadap prestasi belajar siswa kelas X SMA Cinta Budaya Medan Tahun Ajaran 2016/2017.
2	Sellyza Panggabean (2016)	Ada pengaruh positif dan signifikan dari waktu belajar di rumah dan penggunaan <i>handphone</i> terhadap prestasi belajar siswa kelas XI IPS SMA Angkasa Lanud Soewondo	Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS yang terdiri dari 2 kelas yang berjumlah 36 orang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik total sampling dimana sampelnya berjumlah 36 orang. Data waktu belajar di rumah dan penggunaan <i>handphone</i> diperoleh dengan menggunakan angket dan data prestasi belajar siswa ekonomi diperoleh dari DKN atau Daftar Kumpulan Nilai. Uji validitas untuk analisis butir angket menggunakan rumus <i>Pearson Product Moment</i> dan uji reliabilitas angket diperoleh dengan menggunakan rumus analisis regresi berganda, uji t/parsial, uji F/simultan dan uji koefisien determinasi. Hasil analisis data dengan menggunakan program SPSS 22.0 diperoleh persamaan regresi linear berganda $Y = 24.484 + 0.510 X_1 + 0.240 X_2$, selanjutnya variabel waktu belajar di rumah (X_1) memiliki pengaruh yang signifikan secara parsial terhadap prestasi

			<p>belajar ekonomi siswa dengan nilai $\text{sig} 0.000 < 0.05$, dan penggunaan <i>handphone</i> siswa (X_2) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar ekonomi siswa dengan nilai $\text{sig} 0.026 < 0.05$. Secara bersama – sama waktu belajar di rumah dan penggunaan <i>handphone</i> siswa memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar ekonomi siswa dengan nilai $\text{sig} 0.000 < 0.05$. Persentase sumbangan pengaruh waktu belajar di rumah dan penggunaan <i>handphone</i> terhadap prestasi belajar ekonomi siswa sebesar 47.5%.</p>
3	Astin Nikmah (2014)	Dampak Penggunaan <i>Handphone</i> Terhadap Prestasi Siswa kelas VII SMP Negeri 10 Surabaya	<p>Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh ponsel terhadap prestasi belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode sampling dan pengamatan langsung dari objek yang diteliti, populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 10 Surabaya. Mengingat populasi dalam penelitian ini cukup besar, penulis menarik sampel dari kelas VII siswa yang terdiri dari 10 perwakilan dari masing – masing kelas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa</p>

			ponsel menurunkan prestasi belajar siswa. Anak laki – laki dan perempuan harus membatasi penggunaan telepon seluler. Semua orangtua melakukan pengawasan ketika di rumah dan guru jika sekolah juga perlu dilakukan agar prestasi siswa tidak menurun lagi.
--	--	--	---

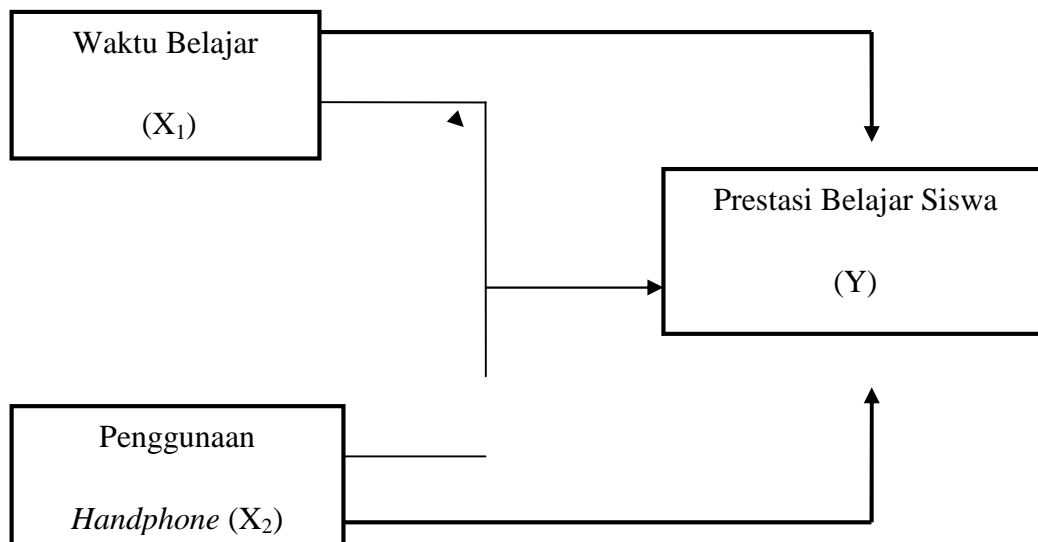
Sumber : Penelitian yang Relevan

2.5 Kerangka Berpikir

Belajar merupakan suatu proses yang dialami oleh siswa, sukses atau tidaknya proses belajar tersebut tergantung pada banyak faktor, salah satu dari sekian banyak faktor adalah waktu belajar mereka. Kapan waktu yang tepat untuk belajar dan bagaimana memanfaatkannya agar efektif. Selain itu dengan belajar para peserta didik juga dapat meningkatkan prestasinya menjadi lebih baik dan mendapatkan suatu hal yang baru yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari – hari. Hasil dari pendidikan formal dapat dilihat dari hasil prestasi belajar siswa. Berhasil atau tidaknya pendidikan siswa dapat dilihat dari perubahan tingkah laku dan prestasi siswa disetiap akhir semester. Banyak faktor – faktor yang memengaruhi prestasi belajar siswa. Tetapi dalam penelitian ini, peneliti membatasi pada waktu belajar dan penggunaan *handphone* siswa. Waktu belajar sangat bermanfaat untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Saat ini produk teknologi sudah menjadi kebutuhan sehari – hari dalam menjalankan aktivitas kehidupan. Alat komunikasi yang dianggap membawa banyak hal positif ternyata juga memberikan hal negatif kepada para penggunanya. Sekarang *handphone* tidak hanya digunakan oleh orang-orang penting saja tetapi juga anak-anak usia sekolah. Lebih parah lagi anak-anak usia sekolah dasar pun sudah mengenal dan menggunakan *handphone*. Mengingat tujuan

diciptakanyahandphone memang diharapkan bisa memberikan kemudahan komunikasi kepada manusiaterutama untuk komunikasi jarak jauh. Tetapi kenyataan yang terjadi saat ini penggunaan handphone di kalangan siswa dapat memengaruhi prestasi belajar siswa karena konsentrasi para peserta didik dapat terganggu dengan adanya handphone. Selain itu peserta didik yang sudah terfokus dengan handphonenya secara tidak langsung melupakan waktu belajarnya yang kemudian berpengaruh terhadap prestasi belajarnya. Maka sangat diperlukan pengawasan dari orangtua untuk penggunaan handphone di luar jam sekolah, maupun para guru pada saat jam sekolah dan proses belajar mengajar berlangsung. Berdasarkan uraian di atas kerangka berpikir dapat diskemakan sebagai berikut :



Gambar 2.1Skema Kerangka Berpikir
Sumber : Diolah Peneliti

2.6 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian teori dan kerangka berpikir tersebut maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Ada pengaruh positif dan signifikan dari Waktu Belajar terhadap Prestasi Belajar siswa Kelas VIII SMP Negeri 27 Medan Tahun Ajaran 2018/2019.
2. Ada pengaruh positif dan signifikan dari Penggunaan *Handphone* Siswa terhadap Prestasi Belajar siswa Kelas VIII SMP Negeri 27 Medan Tahun Ajaran 2018/2019.
3. Ada pengaruh positif dan signifikan dari Waktu Belajar dan Penggunaan *Handphone* Siswa terhadap Prestasi Belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 27 Medan Tahun Ajaran 2018/2019.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.1.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 27 Medan yang beralamat di jalan Pancing, Pasar IV No.2 Medan Tembung.

3.1.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2018/2019 yang berlangsung di SMP Negeri 27 Medan.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2017 : 173) Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-1, VIII-2, VIII-3, VIII-4 di SMP Negeri 27 Medan yang berjumlah 120 siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut ini :

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

Kelas	Populasi (orang)
VIII-1	30
VIII-2	30
VIII-3	30
VIII-4	30
Jumlah siswa	120

Sumber : Guru IPS SMP Negeri 27 Medan

3.2.2 Sampel

Menurut Suharsimi Arikunto (2017 : 174) “Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Apabila subjek penelitian kurang dari 100 lebih baik diambil semua. Selanjutnya, jika jumlahnya lebih dari 100 maka diambil 10 - 25% atau lebih.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik simple random sampling. Sampel dalam penelitian ini ditetapkan sebanyak 50 % dari populasinya yaitu 50 % x 120 orang = 60 orang.

Tabel 3.2 Jumlah Sampel

Kelas	Populasi (orang)	Sampel (orang)
VIII – 1	30	15
VIII – 2	30	15
VIII - 3	30	15
VIII – 4	30	15
Jumlah siswa	120	60

Sumber : Guru IPS SMP Negeri 27 Medan

3.3 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

3.3.1 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik. Variabel dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat, dimana :

1. Variabel Bebas : Waktu Belajar (X_1) dan
Penggunaan *Handphone* (X_2)
2. Variabel Terikat : Prestasi Belajar (Y)

3.3.2 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah proses mendefinisikan variabel dengan tegas sehingga menjadi faktor – faktor yang dapat diukur. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Waktu Belajar adalah Waktu yang digunakan untuk mempelajari sesuatu, sehingga terjadi perubahan pada diri seorang yang belajar. Waktu belajar juga merupakan waktu terjadinya proses belajar siswa di sekolah baik pagi, siang, maupun sore hari bergantung pada jadwal yang sudah ditetapkan oleh pihak sekolah. Oleh karena itu, penentuan waktu belajar yang tepat akan memberi pengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa. Informasi tentang waktu belajar dalam penelitian ini diperoleh melalui angket yang meliputi memperhitungkan waktu setiap hari, merencanakan penggunaan belajar dengan cara menetapkan jenis – jenis mata pelajaran dan urutan – urutan yang harus dipelajari, menyelidiki waktu – waktu yang dapat dipergunakan untuk belajar dengan hasil terbaik, memilih waktu belajar dengan baik di waktu pagi, siang, atau sore hari, mempelajari materi pelajaran yang sukar lebih lama, mengulangi pelajaran yang baru saja diberikan di kelas, tidak menyia-nyiakan waktu belajar.
2. Penggunaan *Handphone* adalah pemakaian alat komunikasi yang biasa digunakan untuk berkomunikasi satu dengan yang lainnya dengan jarak yang jauh maupun dekat. Indikator penggunaan *handphone* meliputi mempermudah komunikasi, menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi, memperluas jaringan persahabatan, mengganggu perkembangan anak, efek radiasi, rawan terhadap tindak kejahatan, sangat berpotensi memengaruhi sikap anak dan perilaku remaja dan pemborosan.
3. Prestasi Belajar adalah suatu keberhasilan belajar siswa yang dapat dilihat pada saat setiap akhir semester atau semester genap dan hasil dari prestasi belajar tersebut dapat dilihat setelah proses belajar di sekolah telah selesai. Pada penelitian ini indikator prestasi belajar diambil

dari perolehan rata – rata pada setiap ulangan harian, nilai tugas dan nilai mid semester karena nilai ini dapat menunjukkan kemampuan siswa pada setiap kompetensi dasar.

3. 4 Teknik Pengumpulan Data

Data merupakan informasi yang sangat dibutuhkan oleh peneliti dimana data tersebut akan diolah dan dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan dari peneliti. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

3.4.1 Observasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2017 : 199) di dalam pengertian psikologi, “Observasi merupakan suatu pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra”. Dalam hal ini peneliti melakukan pengamatan langsung ke lokasi yaitu di SMP Negeri 27Medan untuk memperoleh data penelitian.

3.4.2 Dokumentasi

Suharsimi Arikunto (2017 : 201) “Dokumentasi, dari asal katanya dokumen, yang berarti barang – barang tertulis”. Dokumentasi ini digunakan untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan prestasi belajar siswa yaitu untuk mengetahui data prestasi belajar IPS Terpadu. Data prestasi belajar siswa dapat diperoleh dari Daftar Kumpulan Nilai (DKN).

3.4.3 Angket atau Kuesioner

Menurut Suharsimi Arikunto (2017 : 194) bahwa, “Angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal – hal yang ia ketahui”. Disini peneliti menyusun 20 pertanyaan dengan sistem penilaian sebagai berikut :

Tabel 3.3 Skor Alternatif Jawaban Waktu Belajar

No	Pilihan Jawaban	Bobot Pertanyaan
1	Selalu	4
2	Sering	3
3	Jarang	2
4	Tidak Pernah	1

Tabel 3. 4Skor Alternatif Jawaban Penggunaan *Handphone*

No	Pilihan Jawaban	Bobot Pertanyaan
1	Sangat Setuju	4
2	Setuju	3
3	Tidak Setuju	2
4	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Model Skala Likert Sugiyono (2016:94)

Berdasarkan indikator masing – masing variabel, berikut ini akan disajikan kisi – kisi instrumen yang digunakan dari masing – masing variabel beserta nomor dan jumlah butir yang telah direncanakan oleh peneliti.

Tabel 3.5 Lay Out Angket

Variabel	Indikator	No. Item
Waktu Belajar (X₁)	Memperhitungkan waktu setiap hari	1, 2, 3
	Merencanakan penggunaan belajardengan cara menetapkan jenis – jenis mata pelajaran dan urutan – urutan yang harus dipelajari	4,5,6
	Menyelidiki waktu – waktu yang dapat dipergunakan untuk belajar dengan hasil terbaik	7,8,9
	Memilih waktu belajar dengan baik di waktu pagi, siang atau sore hari	10,11,12,13
	Mempelajari materi pelajaran yang sukar lebih lama	14,15,16,17
	Mengulangi pelajaran yang baru saja diberikan di kelas	18,19,20,21

	Tidak menyia-nyiakan waktu belajar	22,23,24,25
Penggunaan Handphone (X₂)	Mempermudah komunikasi	1, 2,3
	Menambah pengetahuan tentang teknologi	4,5,6
	Memperluas jaringan persahabatan	7,8,9
	Mengganggu perkembangan anak	10,11,12
	Efek radiasi	13,14,15
	Rawan terhadap tindak kejahatan	16,17,18
	Berpotensi Memengaruhi Sikap Anak dan Perilaku Remaja	19,20,21
	Pemborosan	22,23,24,25
Prestasi Belajar (Y)	Daftar Kumpulan Nilai (DKN)	

Sumber : Diolah Peneliti

3.5 Uji Instrumen Penelitian

Uji instrument dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen yang disusun merupakan instrumen yang baik untuk penelitian. Instrument dikatakan baik apa bila memenuhi dua persyaratan yaitu valid dan reliabel.

3.5.1 Uji Validitas Angket

Menurut Sugiyono, (2016:183) untuk menentukan koefesien validitas digunakan teknik *product moment* rumus yang digunakan adalah :

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefesien antara variabel X dan variabel Y

$\sum X$ = Jumlah Skor butir pertanyaan X

$\sum Y$ = Jumlah Skor butir pertanyaan Y

$\sum XY$ = Jumlah perkalian skor butir Pertanyaan X dengan Y

n = Jumlah subjek/responden

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat skor butir pertanyaan X

$\sum y^2$ = Jumlah kuadrat skor butir pertanyaan Y

Dengan ketentuan jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ pada taraf signifikan 95 % ($\alpha = 5\%$) maka angket tersebut dikatakan valid, dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka angket dikatakan tidak valid.

3.5.2 Uji Reliabilitas Angket

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana alat pengukuran dapat di percaya atau di andalkan untuk melakukan Uji Reliabilitas, Menurut Suharsimi Arikunto, (2017 :239) dapat di gunakan rumus *Cronbach Alpha* sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(1 - \frac{\sum s_b^2}{s_t^2} \right)$$

Keterangan:

- r_{11} = Reliabilitas Instrumen
- K = Banyak butir pertanyaan atau banyak soal
- $\sum s_b^2$ = Jumlah varian butir
- s_t^2 = Varians total

Untuk menghitung varians butir soal terlebih dahulu dicari nilai varians dari setiap soal dengan rumus:

$$s_b^2 = \sum x^2 - \frac{\sum xt^2}{n}$$

- s_b^2 = Varians tiap butir
- n = Jumlah responden
- X_t = Skor total

Untuk mencari varians total digunakan rumus :

$$s_t^2 = \sum Y_i^2 - \frac{\sum yt^2}{n}$$

Keterangan :

- $\sum Y_t$ = Banyaknya Skor total Subjek
- $\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat skor total subjek
- n = Banyaknya responden

Kriteria yang digunakan untuk mengetahui reliabilitas atau tidak yaitu jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ pada taraf signifikan 95 % dan $\alpha = 0,05$ maka instrumen dinyatakan reliabel dan apabila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan tidak reliabel.

3.6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif. Dimana dalam analisis ini menggunakan model ekonometrika dan statistik. Adapun yang menjadi teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

3.6.1. Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data. Untuk pengujian normalitas data menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dengan rumus sebagai berikut:

$$D = \text{maksimum } |S_n(x) - S_{N_2}(x)|$$

Menurut Sugiyono, (2011:159) kriteria yang digunakan adalah jika signifikan $> \alpha$ yang ditentukan yaitu 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal, dan jika signifikan $\leq \alpha$ maka data tidak terdistribusi normal. Data diolah menggunakan program SPSS 24.

3.6.1.1 Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah masing-masing variabel bebas dan variabel terikat memiliki hubungan yang linier atau tidak. Uji hipotesis yang digunakan hipotesis regresi ganda. Dalam menguji linearitas hubungan antara variabel digunakan rumus berikut :

$$F = \frac{R_{rjk} T_c}{R_{rjk} G}$$

Keterangan :

F = Bilangan Linearitas
 R_{rjk}^2 = Jumlah kuadrat total
 $R_{rjk}^2 G$ = Jumlah kuadrat error

Dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas dapat dilakukan dengan dua cara yaitu:

1. Dengan melihat nilai signifikansinya, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel X dan variabel Y. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel X dengan variabel Y.
2. Dengan melihat nilai F_{hitung} dan F_{tabel} , jika F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} , maka terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel X dan variabel Y. Sebaliknya, jika nilai F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel X dengan variabel Y. Data diolah menggunakan program SPSS 24.

3.6.1.2 Uji Multikolinearitas

Uji prasyarat selanjutnya adalah uji multikolinearitas untuk mengetahui ada tidaknya korelasi diantara sesama variabel bebas. Model regresi dalam penelitian ini dapat memenuhi syarat apabila tidak terjadi multikolinearitas atau adanya korelasi diantara variabel bebas. Salah satu cara mendeteksi adanya multikolinearitas dalam model regresi adalah dengan melihat nilai VIF (*Variance Inflation Factor*), dengan rumus sebagai berikut:

$$VIF = \frac{1}{1 - R^2}$$

Dasar pengambilan keputusan pada uji multikolinearitas dapat dilakukan dengan:

1. Jika nilai *Tolerance* lebih besar dari 0,10 maka artinya tidak terjadi multikolinearitas. Sebaliknya, jika nilai *Tolerance* lebih kecil dari 0,10 maka artinya terjadi multikolinearitas terhadap data yang di uji.
2. Jika nilai VIF lebih kecil dari 10 maka artinya tidak terjadi multikolinearitas. Sebaliknya, jika nilai VIF lebih besar dari 10 maka artinya terjadi multikolinearitas terhadap data yang di uji. Data diolah menggunakan program SPSS 24.

3.6.1.3 Analisis Regresi Linear Berganda

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linear dengan metode kuadrat terkecil biasa atau OLS (*Ordinary Least Square*), yaitu metode yang digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh dari suatu variabel independen terhadap variabel dependen Sugiyono, (2017 : 267). Persamaan model hasil belajar dari variabel-variabel independen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2$$

Keterangan:

- Y = Prestasi Belajar
- a = Nilai Konstanta
- b_1 = Koefesien Waktu Belajar
- b_2 = Koefesien Penggunaan *Handphone* Siswa
- X_1 = Waktu Belajar
- X_2 = Penggunaan *Handphone* Siswa

Nilai dari a, b_1 , dan b_2 pada persamaan regresi linear berganda dapat dihitung dengan rumus :

$$a = Y - b_1 X_1 - b_2 X_2$$

$$b_1 = \frac{\sum X_2^2 \sum X_1 Y - \sum X_1 X_2 \sum X_2 Y}{\sum X_1^2 \sum X_2^2 - \sum X_1 X_2^2}$$

$$b_2 = \frac{\sum X_1^2 \sum X_2 Y - \sum X_1 X_2 \sum X_1 Y}{\sum X_1^2 \sum X_2^2 - \sum X_1 X_2^2}$$

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas yaitu Waktu Belajar dan Penggunaan *Handphone* Siswa terhadap variabel terikat yaitu Prestasi Belajar. Untuk mempermudah perhitungannya data diolah menggunakan program SPSS 24.

3.6.2 Uji Hipotesis

3.6.2.1 Pengujian Hipotesis Secara Parsial (Uji t)

Uji t digunakan untuk menguji apakah terdapat pengaruh dari variabel-variabel bebas X_1 dan X_2 secara parsial terhadap variabel terikat (Y). Rumus untuk uji t seperti yang diungkapkan oleh Sugiyono,(2016 : 184) sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{r}{\sqrt{\frac{n-2}{1-r^2}}}$$

Keterangan :

t_{hitung} = Nilai t

r = Nilai koefisien regresi

n = Jumlah sampel

Dengan kriteria pengujian jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat. Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel bebas. Berdasarkan nilai signifikan maka jika nilai Sig > 0,05 maka variabel bebas tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat. Jika nilai Sig \leq 0,05 maka variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

3.6.2.2 Pengujian Hipotesis Secara Simultan (Uji F)

Menurut Sugiyono, (2017:266) untuk membuktikan kebenaran hipotesis secara keseluruhan (simultan) digunakan uji F, yaitu untuk mengetahui pengaruh variabel-variabel bebas yang terdapat di dalam model secara bersama-sama (simultan) terhadap variabel terikat.

$$F_n = \frac{R^2 / K}{1-R^2 / n-k-1}$$

Keterangan :

R = Koefesien regresi berganda

K = jumlah variabel bebas

N = Jumlah anggota sampel

Dengan kriteria pengujian sebagai berikut, hipotesis diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka variabel bebas secara simultan berpengaruh terhadap variabel terikat. Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka variabel bebas secara simultan tidak berpengaruh terhadap variabel bebas. Berdasarkan nilai signifikan, maka jika nilai sig > 0,05 maka variabel bebas secara simultan tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat. Jika nilai Sig \leq 0,05 maka variabel bebas secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

3.6.2.3 Uji Koefesien Determinasi (R^2)

Berfungsi untuk mengukur seberapa besar pengaruh sumbangan variabel bebas terhadap variabel terikat dengan adanya regresi linier berganda. Jika R^2 yang diperoleh mendekati 1 maka dapat dikatakan semakin kuat model tersebut menerangkan variabel bebas terhadap variabel terikat, demikian pula sebaliknya

($0 < R^2 < 1$). Menurut Suharsimi Arikunto, (2017 : 89) rumus koefisien determinasi R^2 adalah :

$$R^2 = \frac{\sum (X_i Y_i - \bar{X} \bar{Y})^2}{\sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2}$$

Keterangan :

R^2 = Koefisien determinasi
X = Variabel independen
Y = Variabel terikat
n = Jumlah sampel
b = Koefisien regresi variabel X terhadap Y