



Pengaruh Penggunaan Handphone sebagai Media Belajar terhadap Aktivitas Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKn Siswa Kelas XI IPS

¹Fery Adrian S

¹Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Jan 15, 2022

Revised Feb 5, 2022

Accepted Feb 24, 2022

Kata Kunci:

Media Pembelajaran
Aktivitas Pembelajaran
Handphone
PPKn

ABSTRAK

Tujuan Penelitian: untuk mengetahui pengaruh penggunaan handphone sebagai media belajar terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas XI SMA Negeri 1 Muaro Jambi.

Metode: Pada penelitian ini menggunakan metodologi penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 1 Muaro Jambi yang beralamat di Jl. Lintas Jambi Muaro Bulian KM 20 Pijoan Kab. Muaro Jambi pada 21 Januari hingga 17 Februari 2019. Dalam penelitian ini populasi yang ditetapkan oleh peneliti ialah siswa kelas XI IPS SMA N 1 Muaro Jambi. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan simple random sampling. Dalam penelitian ini menggunakan kuisioner (angket) sebagai alat pengumpulan data. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif dan uji hipotesis berupa uji regresi linear sederhana.

Temuan Utama: Nilai tabel t hitung sebesar 6,719 sehingga diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6,719 > 2,000$ yang berarti valid. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Penggunaan handphone dan Aktivitas belajar.

Kebaruan/Keaslian dari Penelitian: berupaya mencari pengaruh antara Penggunaan handphone dan Aktivitas belajar pada pembelajaran PPKn.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license



Corresponding Author:

Fery Adrian S

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

Email: fery12344@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Teknologi pada hakikatnya untuk membuat hidup manusia menjadi semakin mudah dan nyaman. Kemajuan teknologi yang semakin pesat pada saat ini membuat hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya, baik secara tidak langsung dengan kebutuhan manusia akan teknologi informasi menjadi sangat penting[1]. Manusia sebagai makhluk sosial adalah bagian dari masyarakat yang tidak lepas dari hubungan antara sesama manusia, untuk dapat memenuhi kebutuhannya[2]. Kecenderungan dari hubungan tersebut melahirkan sebuah komunikasi dengan manusia yang melalui media interaksi[3]. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah sedemikian cepat, sehingga tanpa kita sadari sudah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia.

Produk teknologi sudah menjadi kebutuhan sehari-hari dalam menjalankan aktivitas kehidupan. Penggunaan televisi, telepon, facsimile, cellular phone, dan internet sudah bukan menjadi hal yang aneh ataupun baru lagi, khususnya di kota-kota besar[4]. Tidak dapat di pungkiri lagi teknologi informasi dan komunikasi menjadi ujung tombak di era globalisasi, yang kini melanda hampir seluruh dunia. Pasca revolusi industri, ketergantungan manusia pada alat-alat mekanis tidak dapat di pisahkan, begitu pun media komunikasi, agar manusia terhubung satu sama lain baik untuk mendapatkan informasi dan untuk tujuan lain tanpa harus mendatangi tempat tujuan tersebut. Dari sini dapat dilihat bahwa keterkaitan manusia pada alat-alat mekanis yang bersifat baru dan mudah digunakan tidak dapat terpisahkan, sesuatu tersebut disebut dengan Handphone.

Journal homepage: <http://cahaya-ic.com/index.php/JSKE>

Handphone sebagai media komunikasi yang membantu sebagai sarana pertukaran komunikasi[5]. Peneliti hanya menggunakan kata Handphone yang kedua yakni smartphone dan gadget. Pada intinya penulis hanya ingin membatasi penjelasannya terhadap alat mekanis. Alat mekanis yang memiliki fungsi sebagai alat komunikasi yaitu telepon selular atau telepon genggam atau handphone[6].

Handphone merupakan sebuah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar secara konvensional yang mudah di bawa dan tidak perlu di sambungkan dengan jaringan telepon yang menggunakan kabel[7]. Handphone telah menjadi peralatan komunikasi yang sangat penting dan mudah, baik piranti kerasnya (hardware) berupa pesawat telepon maupun piranti lunak (software) berupa chip dan pulsa. Industri telepon seluler mengalami perkembangan yang pesat dalam dua dekade terakhir ini, baik di negara maju dan berkembang termasuk Indonesia. Telepon seluler telah mengubah peta industri telekomunikasi secara bebas[8]. Sehingga bentuk telepon seluler lebih kecil, ringan, layar lebih hidup dan mudah di simpan serta kecanggihan-kecanggihan lain yang tidak dimiliki oleh generasi sebelumnya.

Pada saat ini diberbagai tempat mulai dari keluar rumah sepanjang perjalanan menuju tempat tujuan, sekolah, kantor, mall sampai kendaraan umum, begitu banyak orang di sibukkan dengan Handphone. Handphone menjadi magnet dan candu bagi pengguna handphone. Handphone yang paling sering di jumpai dan dimiliki oleh hampir semua orang dari berbagai kalangan saat ini adalah smartphone. Program-program dalam smartphone (utamanya media sosial) memungkinkan kita berhubungan dengan jutaan orang di berbagai belahan dunia, bahkan yang tidak kita kenal sekalipun.

Namun disamping alat komunikasi handphone memberikan manfaat, Handphone juga mempunyai aspek yang merugikan bagi kehidupan manusia[9]. Apabila dicermati handphone bukan lagi alat komunikasi oleh orang tua dan orang dewasa saja akan tetapi handphone tersebut sudah menjelajahi kalangan anak-anak khususnya pelajar[10]. Tidak jarang dijumpai para siswa membawa handphone saat pergi kesekolah dan sering juga dijumpai siswa mengobrol dan berbincang dengan menggunakan handphone sampai bermenit-menit bahkan sampai berjam-jam. Salah satu penyebabnya dikarenakan biaya menelfon cukup murah yang ditawarkan oleh operator telepon dan hal tersebut bisa saja akan mengganggu aktivitas belajar.

Bahwa belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman. Belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya. Lingkungan dalam hal ini dapat berupa manusia atau obyek-obyek lain yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman-pengalaman atau pengetahuan. Baik pengalaman atau pengetahuan baru maupun sesuatu yang pernah diperoleh atau ditemukan sebelumnya akan tetapi menimbulkan perhatian kembali bagi individu tersebut sehingga memungkinkan terjadinya interaksi.

Belajar bukanlah berproses dalam kehampaan. Tidak pula pernah sepi dari berbagai aktivitas. Tidak pernah terlihat orang yang belajar tanpa melibatkan aktivitas raganya. Aktivitas belajar adalah seluruh aktivitas siswa dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis. Kegiatan fisik berupa keterampilan-keterampilan dasar sedangkan kegiatan psikis berupa keterampilan berintegrasi. Keterampilan dasar yaitu mengobservasi, mengklarifikasi, memprediksi, mengukur, menyimpulkan dan mengkomunikasikan. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pada prinsipnya belajar adalah berbuat, tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas.

Di dalam proses belajar diperlukan aktivitas. Hal tersebut dikarenakan prinsip dari belajar itu sendiri adalah berbuat. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas, mungkin itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting didalam interaksi belajar mengajar. Dalam belajar, seseorang tidak akan dapat menghindarkan diri dari suatu situasi. Situasi ini akan menentukan aktivitas apa yang akan dilakukan dalam rangka belajar. Apalagi bila aktivitas belajar itu berhubungan dengan masalah belajar menulis, mencatat, memandang, membaca, mengingat, berpikir, latihan atau praktek sebagainya.

Dalam kegiatan belajar, siswa mengalami aktivitas belajar yang berkaitan dengan kegiatan yang mengarah pada proses belajar. Kegiatan tersebut seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dan menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerja sama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Hal ini bisa tercapai apabila siswa aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu proses belajar dapat diwujudkan apabila siswa tersebut fokus dan berkonsentrasi dalam proses belajar.

Banyak faktor yang menyebabkan aktivitas belajar terganggu. Diantaranya adalah kreativitas guru yang kurang, siswa yang tidak siap menerima pelajaran serta siswa tidak fokus dalam proses pembelajaran. Keluhan tidak dapat berkonsentrasi merupakan keluhan yang paling umum dikalangan pelajar dan mahasiswa. Jadi, sebab siswa tidak siap untuk menerima pelajaran ataupun tidak dapat berkonsentrasi dalam pembelajaran dapat disebabkan oleh siswa yang mengobrol atau bercanda dengan temannya. Selain itu juga dapat disebabkan karena siswa sibuk menggunakan handphone yang mereka miliki ketika guru sedang melakukan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 1 Muaro Jambi, dari hasil wawancara bersama ibu Murida S.Pd.I sebagai guru PPKn disekolah tersebut. Dikatakan bahwa sebagian besar siswa kelas XI telah memiliki Handphone. Hal ini diketahui saat pembelajaran sedang berlangsung. Pada saat itu siswa diperintahkan untuk mengerjakan tugas dan diperbolehkan mencari referensi lain melalui internet untuk membantu pemahaman materi. Tetapi pada saat aktivitas belajar sedang berlangsung, diketahui terdapat siswa

yang melakukan pelanggaran. Bentuk pelanggaran tersebut yaitu terdapat siswa yang membuka handphone tidak sesuai dengan yang diperintahkan.

Contoh dari permasalahan tadi yaitu siswa tersebut diminta untuk mencari pengembangan teori-teori persatuan dan kesatuan NKRI. Namun yang dibuka malah Youtube dan video korea untuk siswi, dan game Mobile Legend yang dilakukan oleh siswa. Selain masalah tersebut, penulis juga menemukan permasalahan lain pada hasil wawancara dengan guru ppkn tersebut. Bentuk pelanggarannya yaitu adanya siswa yang mencontek jawaban melalui hp mereka pada saat ulangan harian yang diberikan oleh guru ppkn tersebut. Selanjutnya siswa yang melakukan pelanggaran tadi diberikan sanksi, berupa penahanan handphone milik siswa tersebut. Selanjutnya pada saat peneliti melakukan pengamatan di beberapa kelas, terlihat adanya siswa sedang memfoto sebuah ringkasan pembelajaran yang terdapat dipapan tulis dari pada menulis ulang di buku mereka. Hal ini jelas melanggar dalam aktivitas pembelajaran dan menimbulkan penyalahgunaan pada penggunaan handphone.

Selanjutnya peneliti melakukan pengamatan dan menemukan masalah lain yang mengganggu aktivitas belajar yaitu terlihat adanya siswa yang sedang memainkan handphonenya secara diam-diam pada saat temannya menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas. Menurut penulis hal ini jelas mengganggu konsentrasi siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Dari hasil observasi tersebut peneliti menyimpulkan bahwa siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Muaro Jambi merupakan siswa yang aktif dalam menggunakan handphone. Dari ulasan di atas dapat dipahami bahwa handphone dapat mempengaruhi konsentrasi belajar dan perhatian siswa sehingga pemahaman materi pelajaran mereka akan berkurang. Dalam hal ini penggunaan handphone sebagai media belajar secara tidak tepat dapat mengganggu aktivitas belajar siswa di dalam kelas. Berdasarkan adanya permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Handphone sebagai media belajar Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn kelas XI SMA Negeri 1 Muaro Jambi”

2. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan metodologi penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut Soentoro (2015:166) metodologi penelitian deskriptif kuantitatif ialah metodologi yang mendeskripsikan objek yang diteliti secara kuantitatif. Objek dalam penelitian ini adalah siswa IPS kelas XI, maka dalam penelitian ini ingin menggambarkan dan memaparkan fakta secara objektif tentang pengaruh penggunaan handphone terhadap aktivitas belajar pada mata pelajaran PPKn siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Muaro Jambi.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 1 Muaro Jambi yang beralamat di Jl. Lintas Jambi Muaro Bulian KM 20 Pijoan Kab. Muaro Jambi pada 21 Januari hingga 17 Februari 2019. Dalam penelitian ini populasi yang ditetapkan oleh peneliti ialah siswa kelas XI IPS SMA N 1 Muaro Jambi. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan simple random sampling. Simple Random Sampling ialah sampel yang diambil secara acak (random). Sampel random ialah sampel dimana setiap elemen populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk diambil sebagai sampel.

Dalam penelitian ini menggunakan kuisioner (angket) sebagai alat pengumpulan data dimana kuisioner disebut juga dengan nama instrument penelitian yang berfungsi sebagai alat ukur untuk mengukur data yang diteliti. Penelitian dengan kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif dan uji hipotesis berupa uji regresi linear sederhana. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai kecenderungan data hasil penelitian dengan cara menguraikan variabel penelitian (mean, median, modus, range, standar deviasi).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA 1 Muaro Jambi dengan mengambil subyek penelitian yaitu kelas XI IPS yang jumlah populasinya yaitu 158 orang. Dalam penelitian teknik penentuan sampel dengan menggunakan simple random sampling yaitu penentuan sampel yang dilakukan secara acak sehingga setiap responden memiliki kesempatan yang sama untuk dapat digunakan sebagai sampel, dalam penentuan ukuran sampel peneliti menggunakan teknik slovin dengan taraf kesalahan 10% sehingga sampel yang didapat dalam penelitian ini berjumlah 61 orang. Sebelum angket disebar angket terlebih dahulu diuji coba pada kelas XI MIPA 4 dengan jumlah 30 responden yang kemudian diuji validitasnya dengan menggunakan rumus product moment person dan diuji reabilitasnya dengan rumus Alpha. Setelah diketahui validitas dan reabilitasnya barulah angket tersebut disebar pada responden yang telah ditentukan sebelumnya.

3.1. Statistik Deskriptif

Untuk mengetahui hasil analisis variabel penggunaan handphone peneliti menggunakan bantuan SPSS Release 22.0, Berdasarkan hasil analisis maka diperoleh skor minimum 81 dan skor maximum 117. hasil

perhitungan distribusi skor tersebut menghasilkan skor rata-rata sebesar 98,3607 dan simpangan baku sebesar 96,1475.

Tabel 1. Deskriptif Statistik Variabel Penggunaan Handphone

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Penggunaan Hanphone	61	81,00	117,00	96,1475	7,46064
Valid N (listwise)	61				

Untuk mengetahui tinggi rendahnya variabel penggunaan handphone dapat dijelaskan dengan tabel berikut ini:

Tabel 2. Kategori Variabel Penggunaan Handphone

Interval Nilai	F	Persentase (%)	kategori
97-120	32	52,5%	Selalu
73-96	29	47,5%	Sering
49-72	0	0%	Kadang-Kadang
25-48	0	0%	Jarang
1-24	0	0%	Tidak Pernah
Jumlah	61	100%	

Berdasarkan tabel diatas terlihat nilai rata-rata (mean) variabel penggunaan handphone sebesar 96,1475 yang berada pada skala 97-120 dengan jumlah frekuensi 32 dan persentase sebesar 52,4% sebagian besar penggunaan handphone berada dalam kategori sangat tinggi.

Untuk mengetahui hasil analisis variabel Aktivitas belajar peneliti menggunakan bantuan SPSS Release 22.0, Berdasarkan hasil analisis maka diperoleh skor minimum 52,00 dan skor maximum 77,00. hasil perhitungan distribusi skor tersebut menghasilkan skor rata-rata sebesar 64,1311 dan simpangan baku sebesar 5,86934.

Tabel 2. Deskriptif Statistik Variabel Aktivitas Belajar

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Aktivitas Belajar	61	52,00	77,00	64,1311	5,86934
Valid N (listwise)	61				

Untuk mengetahui tinggi rendahnya variabel aktivitas belajar dapat dijelaskan dengan tabel berikut ini:

Tabel 3. Kategori Variabel Aktivitas Belajar

Interval Nilai	F	Persentase (%)	kategori
65-80	27	44,3%	Selalu
49-64	34	55,7%	Sering
33-48	0	0%	Kadang-Kadang
17-32	0	0%	Jarang
1-16	0	0%	Tidak Pernah
Jumlah	61	100%	

Berdasarkan tabel diatas terlihat nilai rata-rata (mean) variabel aktivitas belajar sebesar 64,1311 yang berada pada skala 49-64 dengan jumlah frekuensi 34 dan persentase sebesar 55,7% sebagian besar aktivitas belajar siswa berada dalam kategori tinggi.

3.2. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui apakah variabel penggunaan handphone bersifat prediktif/tidak, maka dilakukan analisis regresi sederhana dengan bantuan SPSS 22 Release. Dari hasil analisis yang yang diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Koefisien Regresi Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar.

Model	Coefficients ^a				t	Sig.
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients			
	B	Std. Error	Beta			
1 (Constant)	14,330	7,434			1,928	,059
Penggunaan Handphone	,518	,077		,658	6,719	,000

Dari tabel diatas didapatkan besarnya konstanta (a) = 14,330 dan diperoleh koefisien regresi (b) antara penggunaan handphone terhadap aktivitas belajar (X-Y) sebesar 518 sehingga dimasukkan dalam persamaan regresi sederhana sebagai berikut: $Y = a + Bx$ sehingga $Y = 14,330 + 518 X$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa apabila penggunaan handphone (X) meningkat 1 maka aktivitas belajar (Y) akan meningkat 532,33. Jika Penggunaan handphone (X) memiliki nilai paling rendah atau mendekati nol maka taksiran Aktivitas belajar (Y) sebesar 14,330.

Selanjutnya untuk mencari nilai t tabel peneliti menggunakan bantuan Microsoft office excel sehingga diperoleh t tabel sebesar 2,000 (nilai signifikansi 5%) dan dilihat dari tabel t hitung sebesar 6,719 sehingga diketahui bahwa t tabel > t hitung atau 6,719 > 2,000 yang berarti valid. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Penggunaan handphone dan Aktivitas belajar.

Untuk mencari besaran pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y) peneliti menggunakan bantuan SPSS 22 Relase. Yang hasilnya sebagai berikut:

Tabel 5. Koefisien Determinasi Penggunaan Handphone terhadap Aktivitas Belajar
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,658 ^a	,433	,424	4,45499

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Handphone
b. Dependent Variable: Aktivitas Belajar

Dari tabel diatas terlihat bahwa besaran koefisien determinasi penggunaan handphone terhadap aktivitas belajar sebesar di peroleh nilai $r = 0,658$. menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan handphone dengan aktivitas belajar yang positif. Sedangkan r square sebesar 0,433 memberi pengertian bahwa aktivitas belajar dipengaruhi oleh penggunaan handphone sebesar 43,3% sedangkan sisanya ($100\% - 43,3\% = 56,7\%$) merupakan kontribusi variabel yang tidak diteliti oleh peneliti.

Setelah dilakukan analisis di dapatlah suatu persentase dengan interval nilai 97-120 sebanyak 32 siswa dengan persentase 52,4%, interval nilai 73 -96 sebanyak 29 siswa dengan persentase 47,5%, interval nilai 49-72 sebanyak 0 siswa dengan persentase 0%, interval 25-48 sebanyak 0 siswa dengan persentase 0%, untuk interval 1-24 sebanyak 0 siswa dengan persentase 0%. Setelah mengetahui setiap interval nilai, maka dapat diketahui bahwa penggunaan handphone pada mata pelajaran PPkn siswa kelas XI IPS di Muaro Jambi termasuk dalam kategori selalu.

Handphone merupakan barang elektronik yang memiliki banyak fungsi, seperti untuk menghubungi seseorang, sebagai sumber belajar, sumber informasi serta hiburan yang membuat penggunaannya menjadi lebih nyaman dan lebih praktis. Untuk saat ini siswa sering menggunakan handphone sebagai sarana penunjang belajar. Handphone memiliki banyak kegunaan, dan memiliki banyak fungsi. Pada saat ini handphone banyak digunakan oleh siswa dalam kegiatan belajar mereka. Untuk melihat penggunaan handphone yang dilakukan oleh siswa yaitu dengan kepentingan dalam penggunaan handphone, yang dapat dicontohkan seperti perilaku siswa menggunakan handphone disekolah, waktu pemakaian handphone, dan penggunaan handphone berdasarkan kebutuhannya/ kepentingannya.

Selain itu dapat dilihat dengan penggunaan handphone secara positif, misalnya untuk memberikan kabar kepada orang lain, seperti memberikan kabar kepada orang tua serta sebagai sarana penunjang belajar dan untuk meningkatkan pengetahuan. Dampak penggunaan handphone secara positif dapat membuat seseorang tidak ketinggalan informasi mengenai banyak hal, sehingga informasi dari berbagai sumber lebih cepat dan mudah didapatkan. Dari pendapat tersebut peneliti dapat menyimpulkan apabila handphone dipergunakan secara baik dan bijak dapat memberikan banyak informasi kepada siswa dalam pembelajaran mengenai materi pelajaran yang sedang dipelajarinya. Selain penggunaan positif terdapat juga penggunaan handphone secara negatif, dapat dicontohkan seperti siswa menggunakan sarana aplikasi handphone untuk mengancam seseorang maupun berbohong. Selanjutnya dengan memiliki handphone dapat memperlihatkan sifat sombong seseorang, seperti memiliki handphone yang lebih bagus dari temanya.

Hal ini dapat menimbulkan kesombongan kepada orang lain. Kemudian dapat dicontohkan seperti siswa menggunakan handphone tersebut untuk hal-hal yang berbau porno. Dampak penggunaan handphone secara negatif dapat mengganggu perkembangan anak dengan canggihnya fitur-fitur yang tersedia di handphone seperti kamera, game, akan mengganggu siswa dalam menerima pelajaran disekolah. Dapat disimpulkan bahwa apabila penggunaan handphone dengan cara yang tidak baik oleh siswa dapat memberikan dampak konsentrasi siswa terganggu dan pemahaman siswa mengenai materi pelajaran tidak akan terserap dengan baik.

Setelah dilakukan analisis untuk menentukan aktivitas belajar di dapatlah suatu persentase dengan interval nilai 65-80 sebanyak 27 siswa dengan persentase 44,3%, nilai interval 49-64 sebanyak 34 siswa dengan persentase 55,7%, nilai interval 33-48 sebanyak 0 siswa atau 0%, nilai interval 17- 32 sebanyak 0 siswa atau 0%, nilai interval 1-16 sebanyak 0 siswa atau 0%. Setelah mengetahui setiap interval nilai, maka dapat diketahui bahwa aktivitas belajar siswa terbanyak kedalam interval 49-64 sebanyak 34 siswa atau 55,7% dan berkategori

sering. Hal ini dikarenakan siswa telah melakukan aktivitas belajar dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan lancar.

Pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Dengan kata lain semakin baik dan bijak seorang siswa dalam penggunaan handphone maka akan menimbulkan banyak manfaat seperti dalam aktivitas pembelajaran dimana handphone jika dimanfaatkan dengan baik maka akan menimbulkan kualitas belajar yang baik bagi siswa semakin baik pula aktivitas belajar yang dilakukan siswa tersebut.

Aktivitas belajar merupakan kegiatan atau tindakan baik fisik maupun mental yang dilakukan oleh individu untuk membangun pengetahuan dan keterampilan dalam diri dalam kegiatan pembelajaran. Didalam aktivitas belajar terdapat kegiatan-kegiatan Visual, dapat diartikan sebagai aktivitas yang mengarahkan penglihatan kesuatu objek. Aktivitas ini berhubungan erat dengan mata, karena dalam memandang itu matalah yang memegang peranan penting. Aktivitas tersebut dapat di contohkan seperti membaca, melihat gambar-gambar dan melakukan demonstrasi. Selanjutnya terdapat kegiatan-kegiatan lisan, dimaksudkan sebagai kegiatan yang untuk melihat kecakapan siswa dalam berbicara. Aktivitas ini berhubungan erat dengan mulut. Aktivitas tersebut seperti mengajukan pertanyaan, memberikan saran, serta berdiskusi mengenai kegiatan belajar. Selain itu juga terdapat kegiatan-kegiatan mendengarkan, dapat diartikan sebagai aktivitas untuk merespon apa yang didengar dan dibicarakan kemudian dapat diolah oleh otak untuk dijadikan sebuah ilmu yang berguna. Aktivitas ini berhubungan erat dengan telinga. Aktivitas ini dapat di contohkan seperti mendengarkan penyajian bahan materi oleh guru, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok yang dilaksanakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya ada kegiatan menulis, merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan dari aktivitas belajar. Menulis termasuk aktivitas belajar yaitu apabila mencatat itu menyadari kebutuhan dan tujuannya, serta menggunakan seperangkat tertentu agar catatan itu nantinya berguna bagi pencapaian tujuan belajar. Aktivitas menulis dapat dicontohkan seperti membuat rangkuman, membuat laporan atau mengerjakan tes atau latihan. Kemudian terdapat kegiatan-kegiatan mental, aktivitas ini dapat dimaksudkan sebagai aktivitas berfikir. Berfikir adalah suatu kegiatan mental yang melibatkan otak. Aktivitas ini dapat dicontohkan seperti menganalisis suatu fakta opini, dan membuat keputusan. Aktivitas tersebut merupakan aktivitas yang peneliti gunakan dalam penelitian.

Dalam belajar seseorang tidak akan dapat menghindarkan diri dari suatu situasi. Situasi ini menentukan aktivitas apa yang akan dilakukan dalam rangka belajar. Bahkan situasi itulah yang mempengaruhi dan menentukan aktivitas apa yang akan dilakukan kemudian. Setiap situasi dimanapun dan kapanpun memberikan kesempatan belajar kepada seseorang. Apabila aktivitas belajar tersebut dilaksanakan dengan baik maka akan menimbulkan kualitas pembelajaran yang baik.

Selanjutnya untuk melihat pengaruh penggunaan handphone terhadap aktivitas belajar siswa secara parsial menggunakan uji parsial menggunakan uji-t yang hasilnya menunjukkan t_{hitung} (6,719) t_{tabel} (2,000) atau dengan dengan membandingkan probabilitasnya sig.0,00 0,05 yang berarti Penggunaan Handphone mempunyai pengaruh secara parsial terhadap aktivitas belajar. Sehingga dari hasil analisis ini dapat membuktikan bahwa penggunaan handphone mempunyai pengaruh terhadap aktivitas belajar.

Analisis selanjutnya yaitu R square menunjukkan nilai sebesar 0.433 memberi pengertian bahwa aktivitas belajar dipengaruhi oleh penggunaan handphone sebesar 43,3% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini. Hal ini menunjukkan penggunaan handphone memiliki pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas belajar siswa Mata Pelajaran PPKn Siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Muaro Jambi.

Dengan adanya penggunaan handphone secara bijak akan berdampak baik untuk aktivitas belajar siswa. Dengan menggunakan handphone siswa dapat mencari informasi tambahan dan lebih mudah dalam menguasai pelajaran. Siswa merasa lebih mudah menguasai materi pelajaran, jika mencari informasi yang ada di internet di dalam handphone dari pada penjelasan guru. Maka dari itu handphone dapat digunakan untuk membantu siswa dalam aktivitas pembelajaran mereka. Maka dari itu penggunaan handphone secara baik dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yang semakin baik sehingga menjadikan pembelajaran efektif dan akan mewujudkan suatu tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan, dan apabila handphone tidak digunakan secara bijak saat pembelajaran berlangsung akan mengganggu konsentrasi siswa dan akan menimbulkan kurangnya pemahaman siswa mengenai pelajaran yang di sampaikan oleh guru kepada siswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dari hasil analisis yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan handphone (X) terhadap aktivitas belajar (Y) pada siswa mata pelajaran PPKn kelas XI di SMA Negeri 1 Muaro Jambi. Adapun

pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan handphone (X) terhadap aktivitas belajar (Y), tersebut dapat diketahui pada uji koefisien determinasi penggunaan handphone terhadap aktivitas belajar di peroleh nilai $r = 0,658$ menunjukkan bahwa terdapat hubungan (korelasi) antara penggunaan handphone dengan aktivitas belajar yang positif. Sedangkan r square sebesar 0,433 memberi pengertian bahwa penggunaan handphone dengan aktivitas belajar sebesar 43,3% sedangkan sisanya ($100\% - 44,9\% = 56,7\%$) merupakan kontribusi variabel yang tidak diteliti oleh peneliti.

REFERENSI

- [1] J. Marpaung, "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan," *Kopasta J. Progr. Stud. Bimbing. Konseling*, Vol. 5, No. 2, Pp. 55–64, 2018, Doi: 10.33373/Kop.V5i2.1521.
- [2] A. Safitri And S. Suharno, "Budaya Siri' Na Pacce Dan Sipakatau Dalam Interaksi Sosial Masyarakat Sulawesi Selatan," *J. Antropol. Isu-Isu Sos. Budaya*, Vol. 22, No. 1, P. 102, 2020, Doi: 10.25077/Jantro.V22.N1.P102-111.2020.
- [3] S. Sebayang, "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Pola Interaksi Sosial Remaja Di Smp Negeri I Kecamatan Situluori," *J. Midwifery Nurs.*, Vol. 1, No. 2, Pp. 25–29, 2019.
- [4] I. A. Sugiyono, "Hubungan Alat Komunikasi Sebagai Sumber Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Tsm Semester Genap Smk Nurut Taqwa Songgon Banyuwangi," *Jppkn (Jurnal Ilm. Pendidik. Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, Vol. 2, No. 2, Pp. 85–92, 2017.
- [5] S. Narti, "Pemanfaatan 'Whatsapp' Sebagai Media Komunikasi Dosen Dengan Mahasiswa Bimbingan Skripsi (Studi Analisis Deskriptif Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Bimbingan Skripsi Universitas Dehasen Bengkulu Tahun 2016)," *Prof. J. Komun. Dan Adm. Publik*, Vol. 4, No. 1, Pp. 26–44, 2018, Doi: 10.37676/Professional.V4i1.448.
- [6] M. Rustam, "Survei Penggunaan Telepon Genggam Pada Masyarakat Nelayan Di Kecamatan Pulau Dullah Utara, Kota Tual Provinsi Maluku," *J. Penelit. Pers Dan Komun. Pembang.*, Vol. 19, No. 1, Pp. 11–22, 2015, Doi: 10.46426/Jp2kp.V19i1.24.
- [7] S. Sumiati, R. Rustiyarso, And F. Fatmawati, "Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Teman Sebaya Siswa Sma 2 Sungai Raya," *J. Pendidik. Dan ...*, Vol. 8, No. 6, 2019.
- [8] J. Fayahaqi, Sumani, And L. Farida, "Pengaruh Financial Leverage Terhadap Return On Equity Dan Earning Per Share Pada Perusahaan Sektor Telekomunikasi Yang Listed Di Bursa Efek Indonesia," *Bisma J. Bisnis Dan Manaj.*, Vol. 9, No. 1, Pp. 94–108, 2015.
- [9] M. Ardan, Dahlia, And Imran, "Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Universitas Tadulako," *Urnal Edu Civ. Media Publ. Prodi Ppkn*, Vol. 5, No. 2, Pp. 21–29, 2019.
- [10] I. Sulaceman, Juhaepa, And M. A. Tawulo, "Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sman 8 Kendari," *Neo Soc.*, Vol. 2, No. 1, Pp. 76–81, 2017.