

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Smartphone

1. Pengertian Smartphone

Smartphone berasal dari bahasa Inggris yang artinya ponsel pintar atau ponsel cerdas. Maksudnya adalah telepon seluler atau telepon genggam yang memiliki kemampuan tinggi dengan fungsi menyerupai komputer.¹ David Wood wakil Presiden Eksekutif PT Symbian OS mendefinisikan Smartphone / Ponsel cerdas dapat dibedakan dengan telepon genggam biasa dengan dua cara fundamental, yakni bagaimana mereka dibuat dan apa yang mereka bisa lakukan.

Kemudian menurut Williams dan Sawyer smartphone adalah telepon selular dengan mikroprosesor, memori, layar dan modem bawaan. Smartphone merupakan ponsel multimedia yang menggabungkan fungsionalitas PC dan handset sehingga menghasilkan gadget yang mewah, di mana terdapat pesan teks, kamera, pemutar musik, video, game, akses email, tv digital, search engine, pengelola informasi pribadi, fitur GPS, jasa telepon internet dan bahkan terdapat telepon yang juga berfungsi sebagai kartu kredit).²

¹ “Pengertian dan Tujuan Smartphone”, *Smartphone Online*, <https://smartphoneterbaru.wordpress.com/2015/05/.html>, diakses tanggal 8 Mei 2018.

² Tri, “Definisi Smartphone menurut para ahli”, *Definisi Menurut Para Ahli*, <https://definisismenurutparaahli.blogspot.co.id/2016/12/.html>, diakses tanggal 1 April 2018.

Selanjutnya Ridi Ferdianan menjelaskan pengertian smartphone secara umum adalah jenis perangkat ponsel yang banyak fitur-fitur dari ponsel biasanya, sehingga smartphone selain dapat digunakan sebagai alat telekomunikasi juga dapat dipergunakan sebagai bisnis (enterpreneur) oleh penguasa media ataupun oleh masyarakat pada umumnya melalui sambungan internet.³

Sedangkan pengertian internet dilihat dari segi keilmuan adalah sebuah perpustakaan besar yang didalamnya terdapat jutaan (bahkan milyaran informasi atau data yang dapat berupa teks, grafik, audio, maupun animasi dan lain-lain dalam bentuk media elektronik. Semua orang bisa berkunjung ke perpustakaan tersebut kapan saja dan dimana saja. Jika dilihat dari segi komunikasi, internet adalah sarana yang sangat efektif dan efisien untuk melakukan pertukaran informasi jarak jauh maupun jarak dekat, seperti di lingkungan perkantoran, tempat pendidikan, ataupun instansi lainnya.⁴

Berdasarkan penjelasan para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa smartphone adalah sebuah telepon seluler yang memiliki perangkat seperti komputer yang dapat ditambahi berbagai fitur atau aplikasi yang terhubung dengan media internet, sehingga fungsi dan kegunaannya tidak hanya sebagai media komunikasi tetapi juga sebagai media massa, media

³ “Pengertian Smartphone menurut para ahli”, *Indonesia Students*, <http://www.indonesiastudents.com/pengertian-smartphone-menurut-para-ahli/>, diakses tanggal 1 April 2018.

⁴ Vicky, “Pengertian Secara Teknis dan Ilmu Pengetahuan”, *Belajar Komputer Mu*, <http://belajar-komputer-mu.com/pengertian-internet/> diakses tanggal 17 April 2018.

hiburan, media informasi dan lain sebagainya tergantung dari pengguna smartphone tersebut.

Dilihat dari fungsi smartphone yang multifungsi tidak hanya sebagai media komunikasi maka kegunaan smartphone sendiri akan masuk pada setiap aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Dimana sebagai media komunikasi, massa, dan informasi kegunaan smartphone akan sangat bermanfaat untuk sebagai media belajar, pendidik atau peserta didik dapat mencari informasi atau pengetahuan yang baru untuk menambah khasanah keilmuan guna membantu kegiatan belajar peserta didik.

2. Fitur dan Aplikasi Smartphone

Kegunaan smartphone selain sebagai alat komunikasi melainkan juga sebagai media informasi telah memberikan banyak manfaat bagi kehidupan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dalam dunia pendidikan banyak memanfaatkan smartphone melalui aplikasi maupun fitur yang tersambung melalui internet untuk mengolah data atau sebagai alat pencari informasi dalam memenuhi kebutuhan dalam dunia pendidikan.

Berikut adalah aplikasi atau fitur dalam *smartphone* yang biasa digunakan untuk mendukung dalam pendidikan : ⁵

⁵ Nyoman Putri Rustrini, et. al., "Survei Deskriptif Fitur-fitur pada *Smartphone* dalam Mendukung Kegiatan Akademis di Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA)", *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, vol 4 dan 5 (2015),.

Kelompok	Fitur yang digunakan	Keterangan
Browser	<ol style="list-style-type: none"> 1. Google Chrome 2. UC Browser 3. Opera Mini 4. Mozilla Firefox 	<p><i>Browser</i> merupakan program atau aplikasi yang di rancang untuk menampilkan teks, gambar, dan juga dapat digunakan untuk berbagai macam interaksi pada saat men-jelajahi internet untuk mengakses beragam info-rmasi misalnya mengenai pendidikan, kesehatan, berita terkini, bahkan memberikan informasi mengenai letak suatu lokasi.</p>
Media Sosial dan Komunikasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Blog 2. Facebook 3. Twitter 4. Instagram 5. WhatsApp 7. Line 	<p>Menjalin komunikasi di dunia maya merupakan aktivitas yang paling sering dilakukan oleh semua orang. Bahkan dikalangan guru maupun siswa tidak terlepas dari social media. Tidak hanya untuk menja lin komunikasi, social media juga menjadi sum-ber berita dan menjadi sarana untuk bertukar data.</p>
Aplikasi Office dan Dokumen reader	<ol style="list-style-type: none"> 1. Microsoft Office 2. QuickOffice 3. WPS Office 	<p><i>Smartphone</i> menye-diakan fitur guna mem-bantu kita untuk membuka file dimana dan kapan saja, file dalam format doc, presentasi, excel, hingga pdf.. Tidak hanya bisa membuka dokumen, tapi juga bisa melakukan <i>editing</i> (penyuntingan).</p>
Penjadwalan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kalender 2. Jam 3. Alarm 4. Note 5. Memo 	<p>Aplikasi ini dapat membuat sebuah daftar panjang kegiatan yang ingin atau harus dila-kukan, dan fitur ini akan mengingatkan penggunanya. Catatan yang disimpan pun memungkinkan penggunanya untuk membagikan daftar kegiatan dengan orang lain.</p>
Perhitungan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kalkulator 	<p>Untuk mempermudah siswa dalam menghitung angka,</p>

		<i>smart-phone</i> menyediakan fitur kalkulator.
Penyimpanan data	1. Dropbox 2. Google Drive 3. Galeri	Untuk Mengantisipasi kejadian data yang diperlukan tapi lupa dibawa dapat disiasati dengan menyimpan data-data penting terlebih dahulu atau lebih tepatnya mengupload data ke akun Dropbox. Terdapat pula fitur galeri yang berfungsi untuk menyimpan data berupa gambar
Dokumentasi	1. Kamera 2. Video 3. Recorder	Untuk melakukan dokumentasi, baik berupa gambar maupun suara.
Translator	Kamus	Fitur <i>smartphone</i> menyediakan berbagai jenis kamus mulai dari kamus bahasa Indonesia – Inggris, atau kamus besar bahasa Indonesia, atau kamus bahasa lainnya yang bisa di <i>download</i> secara gratis.

Tabel 1.
Penggunaan Aplikasi dan Fitur pada *Smartphone*

3. Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Smartphone

Dalam sebuah teori komunikasi yakni *uses and gratification* (Penggunaan dan Pemenuhan Kebutuhan) ini meyakini bahwa individu sebagai makhluk supra-rasional dan sangat selektif. Teori ini mempertimbangkan apa yang dilakukan orang pada media, yaitu menggunakan media untuk pemuas kebutuhannya.⁶

Interaksi individu dengan media dapat di pahami melalui pemanfaatan media oleh individu itu (*uses*) dan kepuasan yang diperoleh (*gratifications*) individu dari penggunaan media tersebut. Gratifikasi yang

⁶ Suprptik A, *Komunikasi Antarpribadi: Tinjauan Psikologis* (Yogyakarta : Kanisius, 1995) 85.

sifatnya umum antara lain pelarian dari rasa khawatir, pereda rasa kesepian, dukungan emosional, perolehan informasi dan kontak sosial.

Menurut Elihu Katz, Jay G. Blumler dan Michael Gurevitch dalam *Morisson uses and gratifications* meneliti asal mula kebutuhan secara psikologis dan sosial, yang menimbulkan harapan tertentu dari media massa atau sumber-sumber lain, yang membawa pada pola terapan media yang berlainan, dan menimbulkan pemenuhan kebutuhan dan akibat-akibat lain.

Sebagaimana yang diketahui, bahwa kebutuhan manusia yang memiliki motif yang berbeda-beda dan memiliki latar belakang, pengalaman dan lingkungan yang berbeda. Perbedaan ini, tentunya berpengaruh pula kepada pemilihan konsumsi akan sebuah media. Katz, Blumler, Gurevitch mencoba merumuskan asumsi dasar dari teori ini, yaitu⁷ : Khalayak dianggap aktif, dimana penggunaan media massa diasumsikan memiliki tujuan. Point kedua ialah, dalam proses komunikasi massa banyak inisiatif yang mengaitkan pemuasan kebutuhan dengan pemilihan media terletak pada anggota khalayak. Point ketiga, media massa harus bersaing dengan sumber-sumber lain untuk memuaskan kebutuhannya. Point keempat, banyak tujuan pemilih media massa disimpulkan dari data yang diberikan anggota khalayak. Point kelima adalah Nilai pertimbangan seputar keperluan audiens tentang media secara spesifik.

⁷ Morriison, *Teori Komunikasi: Individu hingga Massa* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013) 509-510.

Adapun bentuk dari implementasi teori uses and gratification adalah penggunaan smartphone. Mereka tentunya memiliki tujuan dalam penggunaan smartphone tersebut sebagai pemuas dari kebutuhan akan komunikasi, informasi dan lain sebagainya. Kepuasan dalam penggunaan smartphone berbeda dengan kepuasan seseorang terhadap konsumsi barang dan jasa. Contohnya ketika kita mengkonsumsi makanan salah satu indikasi dari kepuasannya adalah rasa kenyang yang timbul yang sesuai dengan porsi yang di tambah dengan rasa enak. Tidak demikian dengan kepuasan yang di dapat dari penggunaan smartphone. Pada saat penggunaan smartphone kepuasan itu datang ketika kita mengaplikasikan berbagai macam fitur dalam smartphone dan smartphone tersebut mampu menyajikan hal-hal yang di perlukan dalam berkomunikasi individu maupun massa di dunia maya dan dalam mengakses informasi melalui fitur-fitur yang ada di smartphone. Teori uses and gratification yang lebih menekankan pada pendekatan manusiawi dalam melihat media massa dimana manusia itu memiliki otonomi, wewenang untuk memperlakukan media, artinya manusia memiliki kehendak penuh untuk memilih media massa yang di sukainya. Seseorang atau sekelompok orang menyukai serta banyak memanfaatkan smartphone merupakan bukti konkrit bahwasannya teori ini berlaku. Dimana mereka lebih menyukai menggunakan smartphone dari pada yang lain karena smartphone mampu memuaskan

mereka dalam hal pemenuhan kebutuhan akan komunikasi, informasi dan juga yang lainnya.⁸

Pemuasan kebutuhan tersebut mampu menimbulkan minat pada orang untuk terus menggunakan smartphone sebagai media untuk berkomunikasi dan mengakses informasi. Dimana peningkatan penggunaan smartphone bisa meningkat mana kala setiap penggunanya merasakan bahwa kepuasan mereka untuk berkomunikasi dan juga mendapatkan informasi melalui smartphone terpenuhi. Perilaku tersebut bisa di dasarkan pada teori behaviorisme law of effect, yakni perilaku yang tidak mendatangkan kesenangan tidak mungkin akan diulangi lagi⁹, artinya orang tidak akan menggunakan media massa tertentu bila media massa tersebut tidak memberikan sesuatu yang memiliki dampak pada pemuasan kebutuhan hidupnya.

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan smartphone berdasar teori diatas adalah faktor kebutuhan dan kepuasan.

B. Aktivitas Belajar

1. Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas adalah kegiatan atau keaktifan jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik merupakan sebuah aktivitas.¹⁰ Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar. Saat pembelajaran

⁸ Ibid 512-513.

⁹ Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003), 124.

¹⁰ M. Mulyo dan Anton, *Aktivitas Belajar* (Bandung : Yrama, 2011), 23.

belangsung siswa mampu memberikan umpan balik terhadap guru. Sardiman menyatakan bahwa “aktivitas belajar merupakan aktivitas yang bersifat fisik maupun mental.”¹¹ Dalam kegiatan belajar keduanya saling berkaitan. Dalam kegiatan belajar keduanya saling berkaitan. Sedangkan Oemar Hamalik berpendapat bahwa aktivitas belajar adalah “kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran.”¹²

Kemudian Aunurrahman menjelaskan bahwa aktivitas keseharian yang berkenaan dengan upaya untuk mendapatkan informasi, pengetahuan atau keterampilan baru yang belum diketahui atau untuk memperluas dan memperkokoh sesuatu yang telah dimiliki sebelumnya merupakan aktivitas belajar.¹³

Aktivitas dalam kegiatan belajar mengajar suatu hal yang sangat mendasar dalam menentukan hasil atau tujuan dari belajar tersebut. Karena pada dasarnya belajar merupakan suatu perbuatan atau kegiatan. Berbuat untuk merubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atas asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar-mengajar.

Dengan demikian jelas bahwa kegiatan belajar merupakan salah satu aktivitas belajar, namun yang paling sederhana kegiatan belajar di rumah bagi anak sekolah yaitu mempelajari kembali pelajaran yang didapatkan dari sekolah artinya belajar dirumah merupakan latihan dan

¹¹ Sadirman A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta : Rajawali Pers, 2012), 100.

¹² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Bumi Aksara, 2009), 179.

¹³ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung : Alfabeta, 2009), 32.

ulangan terhadap materi pelajaran yang didapat dari proses belajar maupun yang akan diajarkan di sekolah.

Dari beberapa penejelasan diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan atau tindakan baik fisik maupun mental yang dilakukan secara individu maupun kelompok secara sadar dengan maksud untuk mengulangi, melatih, menggali dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap dengan tujuan memperkuat dan memperjelas pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dalam kegiatan belajar.

2. Indikator Aktivitas Belajar

Menurut Hernawan menyatakan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas, tetapi tidak semua aktivitas adalah belajar. Siswa yang sedang duduk mendengarkan penjelasan guru juga sedang melakukan aktivitas belajar. Namun jika mental emosionalnya tidak terlibat aktif dalam situasi pembelajaran, maka siswa tersebut tidak ikut belajar. Hal ini memberikan gambaran bahwa aktivitas belajar siswa terdiri dari aktivitas fisik dan aktivitas mental.¹⁴

Jadi aktivitas fisik dan mental merupakan indikator utama dalam aktivitas belajar. Kemudian aktivitas berupa fisik dan mental tersebut dapat dijabarkan berdasarkan jenis-jenis aktivitas dalam belajar menurut Paul B. Diedrich ada sekitar 177 aktivitas siswa yang dapat digolongkan sebagai berikut :

¹⁴ Sri Anitah, *Strategi Pembelajaran Di SD* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2007) 112.

1. *Visual activities* seperti membaca, memperhatikan gambar, memperhatikan tayangan demonstrasi atau video.
2. *Oral activities* seperti menjawab pertanyaan, menyatakan pendapat, diskusi, memberi saran, wawancara.
3. *Listening activities* seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi.
4. *Writing activities* seperti menulis, menyalin, membuat angket.
5. *Drawing activities* seperti menggambar, membuat grafik, membuat peta.
6. *Motor activities* seperti contohnya adalah membuat percobaan, mengkonstruksi, model mereparasi, berkebun, bertanam.
7. *Mental activities* yang termasuk di dalamnya adalah menanggapi, mengingat, membuat keputusan, menganalisis.
8. *Emotional activities* sebagai contohnya ialah menaruh minat, merasa bosan, bersemangat, berani, tenang, gugup.¹⁵

Dari beberapa indikator aktivitas belajar diatas, jenis aktivitas belajar yang akan dijadikan sebagai indikator adalah aktivitas belajar berupa fisik yang berkaitan dengan pemanfaatan smartphone yaitu *visual activities, writing activities, listening activities, motor activities* dan *emotional activities*.

3. Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar

Dalam teori belajar behavioristik yang dikemukakan oleh Gagne yaitu tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Jadi segala aktivitas perbuatan perbuatan yang dilakukan oleh seseorang akan

¹⁵ Sadirman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar*., 101.

berpengaruh terhadap perubahan tingkah lakunya termasuk pada aktivitas belajar. Faktor lain yang dianggap penting oleh aliran behavioristik adalah faktor penguatan (reinforcement). Bila penguatan ditambahkan (positive reinforcement) maka respon akan semakin kuat. Begitu pula bila respon dikurangi/dihilangkan (negative reinforcement) maka respon juga semakin kuat.¹⁶

Sementara itu Hanafi dan Cucu Suhanda menjelaskan bahwa, “Proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikologis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahannya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.”¹⁷

Sejalan dengan pendapat di atas Drs. Slameto merumuskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar itu adalah :

- a. Faktor Intern yaitu faktor yang ada dalam diri individu, yang sangat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar seseorang. Faktor ini dibagi menjadi tiga, yaitu :
 1. Faktor Jasmaniah
 - a. Faktor Kesehatan
 - b. Cacat Tubuh
 2. Faktor Psikologis
 - a. Intelegensi

¹⁶ Margaret E. bell, *Belajar dan Membelajarkan* (Jakarta :PT Raja Grafindo Persada, 1994), 205-207.

¹⁷ Hanadiah dan Cucu Suhanda, *Konsep Strategi Pembelajaran* (Bandung :Rafika Aditama, 2009), 23.

- b. Perhatian
 - c. Minat
 - d. Bakat
 - e. Motif
 - f. Kematangan
 - g. Kesiapan
3. Faktor Kelelahan

Kelelahan disini dibagi dua yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

b. Faktor-Faktor Extern.

- 1. Faktor keluarga
 - a. Cara orang tua mendidik
 - b. Relasi antar anggota keluarga
 - c. Suasana rumah
 - d. Keadaan ekonomi keluarga
 - e. Pengertian Orang Tua
 - f. Latar belakang kebudayaan
- 2. Faktor Sekolah
 - a. Metode Mengajar

- b. Kurikulum.
- c. Relasi guru dengan siswa.
- d. Relasi siswa dengan siswa
- e. Disiplin sekolah
- f. Alat Pelajaran

Alat yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar agar siswa dapat menerima materi dengan baik. Alat pelajaran dapat berupa buku, alat tulis, alat peraga, media teknologi.

- g. Waktu Sekolah.
- h. Standar pelajaran di atas ukuran
- i. Keadaan gedung
- j. Metode Belajar

Cara pemilihan waktu, tempat dan alat siswa untuk belajar.

- k. Tugas rumah

3. Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor extern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat.

- a. Kegiatan siswa dalam masyarakat

Membatasi kegiatan siswa dalam masyarakat supaya jangan mengganggu belajarnya adalah perlu. Jika mungkin memilih kegiatan yang mendukung belajar. Misalnya kursus bahasa Inggris, PKK remaja, Kelompok diskusi dan lain-lain.

b. Mass Media atau Media Massa

Yang termasuk mass media adalah bioskop, radio, surat kabar, majalah, buku-buku dan handphone(smartphone), internet (web, blog, sosial media, chatting dll). Mass media yang baik memberi pengaruh yang baik terhadap siswa dan juga terhadap belajarnya. Demikian sebaliknya. Oleh sebab itu siswa perlu mendapatkan bimbingan dan kontrol yang cukup bijaksana dari pihak orang tua dan pendidik.

c. Teman bergaul

Pengaruh-pengaruh teman yang bergaul dengan siswa lebih cepat masuk dalam jiwanya daripada yang kita duga. Teman bergaul yang baik akan berpengaruh baik terhadap diri siswa, begitu juga sebaliknya.

d. Bentuk kehidupan masyarakat

Kehidupan masyarakat di sekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Masyarakat yang terdiri dari orang-orang yang tidak terpelajar, penjudi, suka mencuri dan mempunyai kebiasaan yang tidak baik akan berpengaruh jelek kepada anak (siswa) yang berada di situ. Sebaliknya jika lingkungan masyarakatnya baik maka akan berpengaruh baik pada diri siswa.¹⁸

¹⁸ Slameto, *Belajar dan Faktor Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), 54-71.

C. Hubungan Smartphone dan Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar merupakan hal yang sangat penting bagi siswa, karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk bersentuhan dengan obyek yang sedang dipelajari seluas mungkin, karena dengan demikian proses konstruksi pengetahuan yang terjadi akan lebih baik. Aktivitas Belajar diperlukan aktivitas, sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas.

Aktivitas belajar merupakan merupakan suatu proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya ¹⁹, yaitu seperti aktivitas melihat atau membaca, mendengar, menulis yang dibantu oleh faktor-faktor lain untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Sehingga dalam menjalankan aktivitas belajar perlu adanya media untuk menunjang terjadinya aktivitas belajar sehingga kegiatan belajar dapat berjalan.

Sebagaimana yang dijelaskan oleh Drs. Slameto bahwa salah satu yang mempengaruhi belajar adalah alat pelajaran, alat yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar agar siswa dapat menerima dan juga memahami materi dengan baik. Alat pelajaran dapat berupa buku, alat tulis, alat peraga, media teknologi. ²⁰

Kemudian Sadiman, mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat

¹⁹ Sadirman. A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar.*, 22.

²⁰ Slameto, *Belajar dan Faktor Faktor.*, 59.

siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.²¹ Pemilihan media yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu faktor penting untuk menunjang keberhasilan belajar melalui pikiran, perasaan, perhatian dan minat dalam menjalankan aktivitas belajar tersebut.

Dalam era modern serta digital yang ditandai dengan kemajuan serta perkembangan teknologi yang begitu pesat, penggunaan teknologi sebagai media belajar mengajar sangatlah diperlukan. Karena pada dasarnya pendidikan tidak dapat berjalan secara statis, namun harus berjalan beriringan dengan perkembangan serta kemajuan zaman.

Salah satu media yang dapat menunjang aktivitas belajar siswa dalam hal pandangan, membaca, mendengar, serta menulis saat ini adalah laptop dan juga smartphone. Namun dalam hal efektivitas waktu dan tempat smartphone merupakan media yang sangat menunjang bagi siswa untuk digunakan sebagai media aktivitas belajar. Melalui aplikasi dan juga fitur-fitur yang ada pada smartphone siswa dapat melakukan aktivitas visual, aktivitas mendengar, dan juga mengungkapkan aktivitas menulis melalui mengetik. Seperti membaca artikel pengetahuan yang ada pada blog, web, ataupun broadcasting dalam media sosial. Melihat serta mendengarkan video-video pengetahuan melalui youtube ataupun aplikasi lainnya. Menulis di halaman web, blog, ataupun media sosial serta aplikasi chatting yang ada.

²¹ Sadirman. A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar*.,6.

D. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelusuran penulis terhadap beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan judul yang diangkat peneliti adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh saudari Apip Arpero Wiranata UIN Raden Intan Lampung yang berjudul “Bentuk Pemanfaatan Internet Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Bandsr Lampung”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa bentuk pemanfaatan internet dalam belajar berupa browsing dan searching sangat bermanfaat sebagai sumber belajar untuk mencari materi pembelajaran. Kemudian dengan pemanfaatan internet melalui email siswa dapat dengan mudah dalam mengumpulkan tugas pekerjaan rumah kepada guru.
2. Penelitian oleh Nursina mahasiswa Universitas Halu Oleo Kendari “Penggunaan Smartphone dalam Mengembangkan Pola Belajar Siswa SMAN 1 Kulisusu Utara Kabupaten Buton Utara”. Dari penelitian tersebut dalam mengembangkan pola belajar siswa adalah untuk memenuhi kebutuhan dan kepuasan akan informasi atau ilmu pengetahuan dalam mencapai tujuan pendidikan sehingga *smartphone* dijadikan sebagai media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang tersedia seperti internet, kamus bahasa inggris, rumus matematika, kalkulator, *microsoft office google, e-mail, instagram, facebook, blackberry messenger, line, youtube, offline, search engine, short message service, multimedia messaging service* dan lain sebagainya.