

PENGGUNAAN *SMARTPHONE* DALAM PEMBELAJARAN GEOGRAFI
DI KELAS X SMA NEGERI 1 BUKITTINGGI

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan



OLEH:

ROBI MULIA
1201686/ 2012

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
JURUSAN GEOGRAFI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

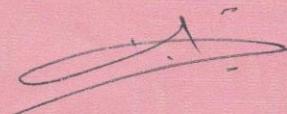
JUDUL : PENGGUNAAN *SMARTPHONE* DALAM PEMBELAJARAN
GEOGRAFI DI KELAS X SMAN 1 BUKITTINGGI

NAMA : ROBI MULIA
TM/NIM : 2012/1201694
JURUSAN : GEOGRAFI
PRODI : PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS : FAKULTAS ILMU SOSIAL

Padang, Agustus 2016

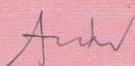
Disetujui oleh :

Pembimbing I



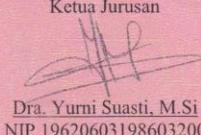
Dr. Khairani M.Pd
NIP. 19580113 198602 1 001

Pembimbing II



Febiandi S.Pd, M.Si
NIP. 19710222 200212 1 001

Diketahui oleh:
Ketua Jurusan



Dra. Yurni Suasti, M.Si
NIP.196206031986032001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Geografi Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang
Pada Hari Rabu, Tanggal 03 Agustus 2016 Pukul 09.00 s/d 11.00 WIB

**PENGGUNAAN SMARTPHONE DALAM PEMBELAJARAN GEOGRAFI DI
KELAS X SMAN 1 BUKITTINGGI**

NAMA : ROBI MULIA
TM/NIM : 2012/1201686
JURUSAN : GEOGRAFI
PRODI : PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS : FAKULTAS ILMU SOSIAL

Padang, Agustus 2016

Tim Penguji

Ketua : Dr. Khairani M.Pd

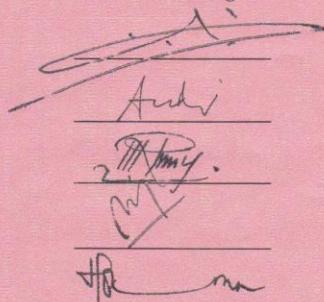
Sekretaris : Febriandi S.Pd, M.Si

Anggota : Dra.Rahmanelli, M.Pd

: Drs. Zawirman

: Nofrion, S.Pd, M.Pd

Tanda Tangan





UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS ILMU SOSIAL
JURUSAN GEOGRAFI

Jalan Prof. Dr Hamka, Air Tawar Padang-25131 Telp. 0751-7875159

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Robi Mulia
NIM/TM	: 1201686/2012
Program Studi	: Pendidikan Geografi
Jurusan	: Geografi
Fakultas	: Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul:

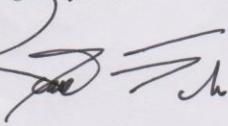
“*Penggunaan Smartphone Dalam Pembelajaran Geografi Di Kelas X SMAN 1 Bukittinggi*” adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan mendapatkan sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di Instansi Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat dan negara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui Oleh
Ketua Jurusan Geografi


Dra. Yurni Suasti, M.Si
NIP. 19620603 198603 2 001

Saya yang menyatakan



Robi Mulia
NIM/TM. 1201686/2012

ABSTRAK

ROBI MULIA (2012) : Penggunaan Smartphone Dalam Pembelajaran Geografi di Kelas X SMAN 1 Bukittinggi

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan *smartphone* di kelas X SMAN 1 Bukittinggi dalam pembelajaran geografi, dengan memperhatikan (1) *website* yang paling banyak digunakan oleh siswa (2) jumlah jam yang digunakan untuk penggunaan *smartphone* dan (3) faktor-faktor yang mempengaruhi siswa dalam memiliki *smartphone*.

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder, data primer diperoleh dari informan yang dikumpulkan melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan sebagai pedoman atau paduan yang telah dibuat dan ditetapkan sebelumnya. Sedangkan data sekunder diperoleh dari sekolah dan tata usaha yang berhubungan dengan fokus penelitian. Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas X dengan sampel 21 orang siswa, cara menentukan sampel menggunakan *Purposive Sampling*. Teknik purposive ini dilakukan dengan cara mengambil subjek didasarkan atas pertimbangan siswa yang menggunakan *smartphone* dalam pembelajaran geografi. Informan dalam penelitian ini adalah kepala sekolah SMAN 1 Bukittinggi serta dua orang guru geografi di kelas X. Teknik analisis data dalam penelitian ini diolah dengan persentase.

Berdasarkan temuan di lapangan maka hasil penelitian ini adalah (1) Website yang banyak digunakan oleh siswa kelas X SMAN 1 Bukittinggi dalam memperoleh bahan pelajaran adalah facebook 90.4 % siswa, national geographic 38.0 % siswa, twitter 28.5 % siswa, ijakarta 28.5 % siswa, youtube 19.0 % siswa, wikipedia 14.2 % siswa, wordpress 9.5 % siswa, langit selatan 9.5 % siswa, indo crop circle 9.5 % siswa. (2) Jumlah jam yang digunakan oleh siswa kelas X SMAN 1 Bukittinggi dalam menggunakan *Smartphone* dalam satu hari adalah 80 menit 4.3 % siswa, 100 menit 38.1 % siswa, 120 menit 38.1 % siswa, 130 menit 9.5 % siswa. (3) Faktor yang paling mendasari siswa kelas X SMAN 1 Bukittinggi untuk memiliki *smartphone* adalah karena kebutuhan untuk belajar 66.6 % siswa, mengikuti zaman 23.8 % siswa, diberikan oleh orang tua atau saudara 9.5 % siswa.

Kata Kunci: Penggunaan smartphone, Pembelajaran Geografi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah. SWT karena atas ridho-Nya jugalah pada kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penggunaan Smartphone Dalam Pembelajaran Geografi Di Kelas X SMAN 1 Bukittinggi”**

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi sebahagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Jurusan Geografi FIS UNP.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis banyak mendapatkan berbagai pikiran, bimbingan dan saran dari berbagai pihak, karena itulah pada kesempatan ini Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

Dalam penulisan ini, penulis telah banyak dibantu oleh berbagai pihak. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Dr. Khairani, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan dorongan, bantuan materi dan informasi serta petunjuk dan arahan yang memperkaya pengetahuan Penulis sehingga menuju kearah pengembangan. Abangku Fajar Sari Gunawan yang selalu menyemangati dan memberikan banyak pengalamannya kepada penulis.
2. Febriandi, S.Pd, M.Si selaku pembimbing akademik dan pembimbing II yang telah berperan aktif dalam memberikan pengarahan, bimbingan dan bantuan, koreksi dan petunjuk yang sangat berharga bagi Penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Tata usaha jurusan geografi yang telah membantu proses administrasi
4. Dra. Rahmanelli M.Pd selaku Penguji Skripsi.
5. Drs. Zawirman selaku Penguji Skripsi.

6. Nofrion S.Pd, M.Pd selaku Pengaji Skripsi.
7. Ibunda tercinta Ibu Jusraini yang selalu memberikan dorongan, motivasi dan do'a kepada penulis.
8. Ayahanda tercinta Bapak Dalius yang selalu mendukung apa yang penulis lakukan selama ini.
9. Drs. Helfia Edial MT yang telah memberikan banyak pengetahuannya selama perkuliahan dan membuat penulis tetap bertahan di Universitas Negeri Padang.
10. Riri Sakta Utami yang telah menyemangati dan memotivasi penulis dalam penyelesaian skripsi.
10. Rekan-rekan Geografi BP 2012 serta rekan-rekan senasib dan seperjuangan di jurusan Geografi FIS UNP.

Semoga seluruh bimbingan dan petunjuk yang diberikan menjadi amal ibadah disisi Allah SWT. Penulis menyadari bahwa hasil penelitian ini masih terdapat kekurangan, untuk itu Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pihak demi kesempurnaan hasil penelitian ini.

Akhirnya Penulis berharap semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Padang, Juni 2016

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Pertanyaan Penelitian	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Pengertian <i>Smartphone</i>	9
B. Penggunaan <i>Smartphone</i>	12
C. Pembelajaran Geografi	15
D. Kerangka Pikir.....	18
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	21
B. Lokasi Penelitian, Populasi dan Sampel	22
C. Sumber Data.....	23
D. Tahap-Tahap Penelitian	23
E. Teknik Pengumpulan Data.....	24
F. Teknik Analisis Data.....	24
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Gambaran Umum Daerah Peneltian	25
B. Temuan Umum.....	28
1. Sejarah Ringkas SMAN 1 Bukittinggi	28
2. Profil Sekolah.....	31

a.	Visi	31
b.	Misi	31
c.	Tujuan SMAN 1 Bukittinggi.....	32
3.	Keadaan sekolah.....	33
a.	Keadaan Fisik Sekolah.....	33
b.	Keadaan Guru dan Tenaga kependidikan	35
C.	Deskripsi Hasil Peneltian	37
1.	<i>Website Yang Digunakan Siswa</i>	38
2.	Jumlah Waktu Siswa Menggunakan <i>Smartphone</i>	41
3.	Faktor-Faktor Siswa Memiliki <i>Smartphone</i>	42
D.	Pembahasan.....	45

BAB V PENUTUP

A.	Kesimpulan	50
B.	Saran.....	51

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

TABEL	<i>Halaman</i>
1. Kelas X SMAN 1 Bukittinggi yang belajar geografi	23
2. Jumlah kelurahan per kecamatan Kota Bukittinggi	31
3. Jumlah Penduduk dan Luas Wilayah tahun 1990 – 2013	32
4. Kelengkapan Fasilitas di SMAN 1 Bukittinggi	39
5. Pendidikan Guru dan Status Guru.....	40
6. Tenaga Kependidikan.....	41
7. Persentase <i>website</i> Yang Digunakan Siswa-Siswi	40
8. Persentase jumlah waktu Yang Digunakan Siswa-Siswi	42
9. Persentase Faktor-Faktor Siswa-Siswi Memiliki <i>Smartphon</i>	44

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	<i>Halaman</i>
1. Kerangka Konseptual	20
2. siswa sedang belajar geografi menggunakan smartphone.....	52
3. siswa sedang mencari informasi tentang pelajaran geografi menggunakan smartphone	52
4. siswa sedang berdiskusi terhadap informasi yang mereka Dapatkan	52
5. siswa sedang menggunakan smartphone untuk belajar ketika istirahat	52
6. setelah wawancara.....	53
7. setelah wawancara.....	53
8. setelah wawancara.....	53
9. setelah wawancara.....	53
10. setelah wawancara.....	54
11. setelah wawancara.....	54
12. setelah wawancara.....	54
13. ketika sedang wawancara.....	54
14. bersama kepala sekolah wakil kepala sekolah	55
15. kegiatan belajar malam dengan menggunakan smartphone.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN		Halaman
1. Dokumentasi		53
2. Instrumen Penelitian.....		57
3 . Peta		61

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada Era perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) seperti saat ini, peran pendidikan menjadi semakin penting untuk mendukung semakin berkembangnya perbaikan dan pembangunan di segala bidang. Pendidikan dilakukan selain dengan tujuan menanamkan pengetahuan, juga ditujukan untuk membentuk sikap dan kepribadian siswa.

Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas hidup. Kualitas tersebut tidak hanya berupa materi tapi juga intelektual seseorang. Semakin berpendidikan seseorang, maka cara berfikir dan bertindak seseorang tersebut akan semakin lebih baik. Pendidikan juga dapat mengembangkan nilai-nilai positif yang ada dalam diri manusia. Potensi yang selama ini belum diketahui dan terdeteksi dapat dikembangkan melalui pendidikan.

Menurut UU RI No 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang tujuan pendidikan nasional disebutkan

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa. Bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan YME, berakhhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”

Dalam hal pengembangan potensi dan nilai-nilai positif yang ada dalam diri manusia, diperlukan proses yang tidak sebentar. Proses inilah yang disebut dengan proses belajar. Potensi yang ada dapat diasah dan

didayagunakan untuk digunakan untuk kehidupan mendatang. Dengan berhasilnya proses pembelajaran inilah yang akan membawa hasil yang membanggakan.

Menurut Hamalik (2001 : 154), belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman. Proses belajar berlangsung seumur hidup, kapan saja dan di mana saja baik di sekolah, di kelas, di jalan dalam waktu yang tak dapat ditentukan sebelumnya. Belajar juga dilakukan dengan sengaja, direncanakan sebelumnya dengan struktur tertentu.

Kemajuan era globalisasi seperti sekarang ini, perkembangan teknologi sangatlah pesat, termasuk perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut adalah berkembangnya teknologi telekomunikasi yaitu *handphone*.

Smartphone adalah *handphone* pintar canggih yang mempunyai sistem operasi secanggih komputer. *Smartphone* menggunakan sistem operasi dari sistem operasi *linux* yang didesain khusus untuk *handphone* yang disebut dengan sistem operasi *android*. *Smartphone* juga banyak disebut komputer kecil.

Smartphone mempunyai fitur yang sangat banyak dan lengkap, bukan hanya dilengkapi dengan kamera, radio, game, pemutar musik, pemutar video

seperti *hanphone* biasa, tetapi juga dilengkapi dengan aplikasi-aplikasi yang berhubungan dengan internet.

Banyak aplikasi yang menggunakan fitur internet yang bisa dijalankan di *smartphone*, seperti *browser*, game *online*, *email*, jaringan sosial, dan masih banyak yang lainnya. *Facebook*, *twitter*, *whatsapp*, *BBM*, *wechat*, dan sejenisnya adalah beberapa contoh media sosial yang dapat dijalankan di *smartphone*.

Media sosial tersebut bisa digunakan untuk memperluas jaringan pertemanan, mengunggah foto yang menarik, atau menceritakan aktivitas yang sedang dilakukannya, dan juga dapat membantu siswa dalam belajar, dimana siswa saling berbagi informasi pengetahuan pada pelajaran yang mereka pelajari, sekaligus mempermudah siswa dalam mencari informasi di internet mengenai pelajaran. Hal ini menjadi perhatian kita bersama, media sosial pada *smartphone* memberikan pengaruh yang sangat luar biasa bagi siswa di zaman sekarang.

Media sosial yang dimaksud adalah penggunaan aplikasi *Facebook* pada kalangan remaja. Dimana pengguna bisa masuk ke aplikasi ini jika memasukkan *email* dan *password*. Hal ini tentunya memudahkan pengguna untuk berinteraksi dengan teman barunya dalam dunia maya. Tidak hanya aplikasi *Facebook* saja, dewasa ini teknologi telah membuktikan dengan menambah aplikasi *Twitter*, *Instagram*, *BBM (BlackBerry Messenger)*. Aplikasi tersebut mempunyai kegunaan yang hampir sama dengan *Facebook*.

Perkembangan teknologi telekomunikasi *smartphone* yang sangat canggih tersebut juga mempunyai pengaruh yang sangat signifikan dikalangan masyarakat. Sekarang, bukan hanya kalangan orang bisnis saja yang menggunakan teknologi canggih seperti *smartphone* tersebut, melainkan dari semua kalangan, dari kalangan umum bahkan sampai kalangan pelajar. Dari usia anak-anak, remaja, orang tua, bahkan orang manula dapat menggunakan *handphone* pintar yang disebut *smartphone* tersebut.

Smartphone tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi saja seperti telepon dan sms, melainkan digunakan juga dalam kebutuhan sosial, pekerjaan, dan pendidikan. Berbicara mengenai pengaruh *smartphone*, pastinya ada pengaruh yang bersifat positif dan juga ada pengaruh yang bersifat negatif. Pengaruh *smartphone* yang sangat menonjol adalah pengaruh terhadap anak-anak yaitu di kalangan pelajar. Dari pelajar sekolah dasar (SD), pelajar sekolah menengah pertama (SMP), maupun pelajar sekolah menengah atas (SMA) banyak yang telah menggunakan dan memanfaatkan *handphone* pintar atau *smartphone*. Bahkan tidak hanya digunakan oleh kalangan atas saja, tetapi sudah merambah ke kalangan bawah. Tidak heran jika banyak masyarakat khususnya pelajar yang sudah menggunakan *smartphone*.

Beberapa tahun yang lalu *smartphone* hanya dimiliki oleh kalangan pembisnis atau pengusaha yang memang benar-benar membutuhkan *smartphone* untuk kelancaran pekerjaannya. Seiring berjalannya waktu *smartphone* bisa dimiliki oleh semua kalangan. Baik yang sangat

membutuhkan maupun yang kurang membutuhkan. Termasuk pelajar, perkembangan teknologi semakin memasyarakat dikalangan pelajar. kini *smartphone* adalah sakunya seorang pelajar, hampir semua anak didik mengantongi *smartphone*. Hal ini merupakan kebanggan bagi orang tua, karena mempunyai anak yang tidak ketinggalan zaman. Orang tua menyadari akan pentingnya *smartphone* bagi anaknya dengan berbagai alasan, seperti untuk berkomunikasi dan juga untuk sebagai alat dalam mempermudah siswa untuk belajar secara mandiri pada *smartphone* nya dengan mencari informasi maupun pengetahuan tentang mata pelajaran yang di pelajari oleh siswa.

Menurut hasil observasi dan bincang-bincang peneliti dilapangan kepada salah satu siswa kelas X SMAN 1 Bukittinggi mengatakan bahwa *website* yang banyak mereka akses adalah *website* media sosial seperti *facebook*, *twitter*, *Instagram*, dan beberapa media sosial yang lain. Namun jika ditanya kenapa siswa tersebut memiliki *smartphone*, banyak siswa yang menggunakan *smartphone* tersebut beralasan hanya sekedar faktor malu dengan teman yang sudah memiliki smartphone. Menurut Lenita Devi S.Pd Siswa pada umumnya menggunakan smartphone ketika saat PBM (Proses Belajar Mengajar) bahkan juga pada saat istirahat dan pergantian jam pelajaran, dan semua itu merupakan cara mereka untuk mencari informasi bisa di Wikipedia, wordpress dan *website* lainnya. Siswa juga mengatakan mereka dalam sehari hari sangat banyak menggunakan *smartphone*, baik sedang makan, kumpul keluarga bahkan menjelang tidur, tapi tentu tidak semua

waktu yang kami gunakan tidak hanya mencari bahan pelajaran, tetapi juga yang lainnya.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian karena berkaitan dengan pembelajaran siswa didik yang ada di Kelas X SMAN 1 Bukittinggi. Maka penulis dalam penelitian ini memberi judul: **“Penggunaan Smartphone Dalam Pembelajaran Geografi Di kelas X SMAN 1 Bukittinggi ”.**

B. Fokus Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi fokus penelitian adalah penggunaan *Smartphone* dalam pembelajaran Geografi di kelas X SMAN 1 Bukittinggi.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pertanyaan penelitiannya yaitu sebagai berikut:

1. Apa saja *website* yang banyak digunakan oleh siswa kelas X SMAN 1 Bukittinggi ?
2. Berapa jam waktu yang digunakan oleh siswa kelas X dalam menggunakan *smartphone* di SMAN 1 Bukittinggi?
3. Apa saja faktor-faktor yang menyebabkan siswa kelas X memiliki *smartphone* di SMAN 1 Bukittinggi memiliki *smartphone* ?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menyatakan:

1. Apa saja *website* yang banyak digunakan oleh siswa kelas X SMAN 1 Bukittinggi.
2. Jam yang digunakan oleh siswa kelas X dalam menggunakan *smartphone* di SMAN 1 Bukittinggi.
3. Faktor-faktor yang menyebabkan siswa kelas X memiliki *smartphone* di SMAN 1 Bukittinggi.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dilakukannya penelitian ini, antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bahwa selain faktor intelegensi ada faktor lain yang mempengaruhi pembelajaran siswa yaitu penggunaan *smartphone* di kalangan siswa zaman sekarang.

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan S1, pedoman bagi guru untuk meningkatkan pembelajaran siswa.
- b. Untuk memilih alternatif lain guna memperoleh hasil belajar siswa yang lebih baik.
- c. Berguna untuk meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas proses belajar mengajar guru di kelas.

d. Bagi Kepala sekolah SMAN 1 Bukittinggi, hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai masukan dalam meningkatkan proses pembelajaran siswa.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengertian *Smartphone*

Smartphone menurut Pranata dkk (2014:8), menyatakan bahwa kata *smartphone* didefinisikan sebagai ponsel yang menggabungkan (*Personal Digital Assistant*) PDA. Menurut definisi, *smartphone* adalah perangkat telekomunikasi serbaguna. *Smartphone* atau yang disebut juga piranti pintar dewasa ini menjadi tren yang mewabah di Indonesia, digemari nya *Smartphone* ini juga bukan tanpa alasan, tapi karena fitur yang ditawarkan sangat menarik dan mengubah hobi pengguna untuk *browsing*, *chatting* dan semacamnya yang awalnya dilakukan secara *statis*, sekarang dengan *smartphone* bisa dilakukan dengan *mobile* atau bergerak.

Rahmadani (2012:13) menyatakan bahwa pengguna atau *user* yang semakin cerdas memilih perangkat pintar nya, mengakibatkan *vendor* pun bersaing menawarkan fitur dan *interface* yang menarik dan mudah untuk penggunanya, mereka menawarkan OS (*operating system*) dan aplikasi yang memanjakan penggunanya, RIM menawarkan OS *Blackberry*, *Aple* dengan *Iphone* nya, *Samsung*, *Sony*, *Huawei*, dan beberapa *vendor* lainnya mengadopsi *Android* sebagai OS nya, ada juga yang memakai jasa *Windows phone* untuk OS , seperti yang dilakukan oleh *Nokia*.

Fisik dan geografis menjadi semakin tak berjarak, secara sosial pun masyarakat semakin tak bersekat. Sebuah kemajuan yang sangat patut

disyukuri, menurut Maria (2012:7) *smartphone* merupakan pengembangan dari *mobile phone* atau lebih dikenal dengan *handphone* yang diciptakan awal mula sekitar 40 tahun lalu oleh Martin Cooper dari *Motorola*. Ponsel yang berbentuk besar sekali itu mempunyai berat sekitar 1,15 kg dan panjang sekitar 10 *inch* serta hanya bisa digunakan selama 20 menit saja sebelum baterai nya habis. Namun dalam perkembangan nya hingga jadi *smartphone* pada saat ini, dengan dimensi yang lebih elegan dan indah juga bisa lebih multi fungsi sehingga tidak hanya digunakan untuk telepon dan sms saja, kekuatan baterai nya pun bisa lebih tahan lama hingga dapat bertahan beberapa hari *standby* dengan sekali *full charge*.

Maria (2012:7) menyatakan bahwa *Smartphone* sangat berguna untuk orang-orang sibuk dalam masyarakat *modern*. Namun sebenarnya hal menarik bagi pengguna *smartphone* adalah untuk menemukan apa yang perangkat kita dapat lakukan, dan benar-benar mengambil keuntungan dari itu. Banyak orang hanya menggunakan *smartphone* seharga 2 jutaan mereka sebagai ponsel sederhana untuk komunikasi telepon, *messege service* atau chat saja. Itu karena mereka tidak pernah meng-eksplorasi *smartphone* mereka yang berbentuk seperti layak nya telepon selular, atau tidak pernah memiliki waktu untuk sekedar baca buku manual dari ponsel nya, dan itu membuat investasi untuk membeli *smartphone* mahal menjadi kurang efektif.

Para produsen pendukung teknologi pun bersaing dengan sangat terbuka untuk memberi aplikasi paling mudah bagi masyarakat pengguna

atau user. Devi (2012:8) menyatakan meski negara kita terbilang negara berkembang tapi kalau masalah ganti *smartphone* masyarakat kita tidak kalah dengan masyarakat negara maju, bahkan menurut survei dari *Frost & Sulivan*, untuk *feature phone*, orang Indonesia setiap 8 sampai 14 bulan sekali ganti *smartphone*. Maraknya pengguna *smartphone* di Indonesia disebabkan oleh demam internet yang melanda dunia, survei lain mengatakan bahwa 23% pengguna *smartphone* menghabiskan waktu nya untuk membuka *facebook*, jejaring sosial yang sedang menjadi wabah bagi masyarakat dunia.

Pranata (2014:9) menyatakan belum ada standar pabrik yang menentukan definisi telepon pintar. Bagi beberapa orang, telepon pintar merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh piranti lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, telepon pintar hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (*e-book*) atau terdapat papan ketik dan konektor VGA. Dengan kata lain, telepon pintar merupakan komputer mini yang mempunyai kapabilitas sebuah telepon. Pertumbuhan permintaan akan alat canggih yang mudah dibawa kemana-mana membuat kemajuan besar dalam prosesor, memori, layar dan sistem operasi yang di luar dari jalur telepon genggam sejak beberapa tahun ini.

Jadi *Smartphone* adalah perangkat yang memungkinkan kita untuk melakukan panggilan telepon maupun panggilan video, dan memiliki fitur

personal digital assistant pada komputer sehingga bisa mengirim email maupun *editing* dokumen, sistem operasi *smartphone* sendiri terdiri dari IOS pada *iPhone*, OS pada *Blackberry,Android* OS pada *Google,Web* OS pada *HP, Windows phone* pada *Microsoft*. *Smartphone* juga memiliki Sfitur lainnya seperti *apps, web access, keyboard qwerty* dan *messaging*

Telepon pintar atau *smartphone* yang banyak digunakan di era globalisasi sekarang merupakan hasil dari sebuah inovasi yang bertujuan untuk membantu manusia dari segala aspek, seperti untuk mempermudah komunikasi, mempermudah pekerjaan serta untuk aktivitas yang lainnya, teknologi *smartphone* adalah salah satu dari bentuk tunntutan terhadap aktivitas manusia yang semakin beragam, sehingga lahirlah sebuah alat *smartphone* yang didukung oleh sistem *android* maupun *windowphone*.

B. Penggunaan *Smartphone*

Keberadaan dan penggunaan *Smartphone* dikalangan pelajar kini menjadi suatu kebutuhan bagi banyak orang. Menurut Rahayu (2012:11) pengguna *smartphone* tak hanya dari kalangan orang dewasa saja atau para pekerja tingkat menengah ke atas, kini anak muda sekarang juga banyak yang menggunakannya. Beragam golongan menggunakannya. Mulai dari nenek kakek,ayah ibu, orang dewasa, para mahasiswa dan mahasiswi, para siswa-siswi SMP-SMA, bahkan anak SD.Tak hanya kalangan professional, bahkan siswa SMP pun sudah tak asing lagi dengan *smartphone* ini. Di Indonesia, pengembang *Smartphone Research In Motion (RIM)* asal Kanada ini tidak

membutuhkan iklan untuk memikat pelanggan baru. Produsen *smartphone* ini pun tidak perlu bersusah payah menawarkan kepada Konsumen. Namun justru konsumen lah yang berburu *smartphone* ini.

Analis pemasaran Rahmadani (2012:21) mengatakan, hal yang menjadi pendorong penjualan *smartphone* di Indonesia adalah kata dari mulut ke mulut. Hal ini masih menjadi sebuah misteri. Seiring berjalannya globalisasi, sebagian besar remaja sudah menggunakan *smartphone*. Mereka mendapatkan banyak manfaat, dapat menghubungi teman lebih mudah, mengakses akun jejaring sosial atau *blog* mereka langsung ditangan mereka sendiri, mencari bahan pelajaran dari situs-situs di internet tanpa harus merasa kurang nyaman atau terlihat kecil. Hingga saat ini, *smartphone* masih menjadi tren para remaja di Indonesia, tak terkecuali dilingkungan sekitar kita.

Maria (2012:10) menyatakan keberadaan *smartphone* tersebut memiliki beberapa dampak diantaranya adalah dampak negatif dari penggunaan *smartphone* yaitu.

1. Membuat ketagihan Perangkat telepon seluler pintar ini begitu mudah membuat pemiliknya merasa kecanduan. Studi *Rutgers University* pada 2006 menyimpulkan, *smartphone* dan perangkat serupa memicu kenaikan penggunaan internet yang cukup signifikan, namun berdampak buruk bagi kesehatan mental.
2. Mengganggu tidur Dengan layanan internet 24 jam, Sebuah penelitian mengungkap, pengguna *smartphone* yang memiliki kebiasaan

memainkannya sebelum tidur rentan mengalami insomnia, sakit kepala, dan kesulitan berkonsentrasi. Penelitian yang dilakukan *Uppsala University* di Swedia menambahkan bahwa radiasi telepon seluler bisa mengganggu aktivitas tidur.

3. Dibalik kemudahan yang diberikan, *smartphone* berisiko melemahkan daya konsentrasi penggunanya. Karakternya yang mampu membuat pengguna melakukan sejumlah hal dalam waktu bersamaan atau *multitasking* cenderung membuat seseorang kesulitan menyerap informasi lantaran fokusnya mudah beralih dari satu hal ke hal lain. Sebagai *multitasker*, otak mereka dibanjiri terlalu banyak informasi.
4. *Smartphone* dapat menyebabkan sang pemakai menjadi anti sosial, karena pemakai sudah bisa chatting tanpa harus menemui orang secara langsung.
5. *Smartphone* dapat menimbulkan sindrom, karena banyak tertawa tanpa ada sebab yang jelas.
6. Semakin banyak kita menggunakan smartphone, maka semakin banyak kita menghabur-hamburkan uang.
7. *Smartphone* dapat membuang waktu sang pengguna dengan fitur *Messenger*.

Menurut Maria (2012:12) menyatakan sebuah teknologi yang diciptakan tentunya memiliki fungsi dan dampak positif. Berikut ini adalah beberapa dampak positif dari *smartphone* :

1. *Smartphone* memiliki mobilitas yang tinggi. Pemilik *smartphone* dapat berkirim *E-mail* tanpa harus mengunjungi warnet terdekat.
2. Pemilik *smartphone* dapat mengetahui berita-berita serta informasi penting yang terdapat dibelahan dunia manapun.
3. Dengan adanya *smartphone*, pemakai tidak perlu bersusah payah untuk melihat peta, karena *smartphone* dapat digunakan sebagai alat navigator.
4. Dapat berkomunikasi secara mendunia atau lebih luas

Penggunaan *smartphone* pada kalangan pelajar merupakan wujud dari sebuah kemajuan atau globalisasi didalam pendidikan, dimana yang dahulunya hanya terpaku kepada buku semata, bertambah menjadi dengan sebuah alat yang disebut *smartphone* untuk mencari beberapa sumber bahan belajar di internet. Dalam hal ini bisa dipastikan bahwa referensi yang didapatkan di internet pada website yang terpercaya akan memiliki perkembangan ilmu pengatahan yang lebih dinamis dari pada buku yang mana sering dijumpai dengan buku yang sudah terbit beberapa tahun sebelumnya dan juga memiliki harga yang tinggi.

C. Pembelajaran Geografi

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi yaitu hubungan timbal balik antara guru dengan siswa. Guru memberikan bimbingan dan menyediakan berbagai kesempatan yang dapat mendorong siswa belajar dan

untuk memperoleh pengalaman sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran ditandai oleh tingkat penguasaan kemampuan dan pembentukan kepribadian (Soetardjo, 1998:3).

Proses pembelajaran melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan yang perlu dilakukan oleh siswa untuk memperoleh hasil belajar yang baik. Kesempatan untuk melakukan kegiatan dan perolehan hasil belajar ditentukan oleh pendekatan yang digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran tersebut (Soetardjo, 1998:3).

Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.

Jadi tujuan dalam penelitian ini adalah segala pengaruh dari penggunaan *Smartphone* dalam pembelajaran Geografi di kelas X SMAN 1 Bukittinggi antara lain:

1. Website yang banyak digunakan siswa

Rahayu (2012;31) bahwa generasi siswa saat sekarang berbeda dengan yang dahulu dimana dahulu siswa hanya terpaku kepada buku saja untuk mencari informasi tentang pelajaran yang dibutuhkannya, dizaman millennium sekarang semua orang khususnya siswa didik bisa mengakses informasi ataupun pengetahuan baik menyangkut pelajaran mereka ataupun pengetahuan umum yang mereka suka, hasil

penelitian mengatakan bahwa siswa pada umumnya mengakses website seperti:

- a) www.google.com
- b) www.youtube.com
- c) www.blogspot.com
- d) www.wikipedia.com
- e) www.facebook.com
- f) www.twitter.com
- g) www.yahoo.com

2. Jumlah jam untuk menggunakan *smartphone*

Rahayu (2012;32) Ditemukan bahwa remaja-remaja di Indonesia sudah sangat banyak sekali yang mengalami kecanduan terhadap *smartphone*, bahkan tidak jarang pelajar di Indonesia rela menghabiskan waktu yang seharusnya diperuntukan untuk belajar namun malah untuk bermain *smartphone*. Pada umumnya siswa-siswi zaman sekarang menggunakan smartphone dalam pembelajaran di sekolah antara satu jam sampai lima jam dalam sehari.

3. Faktor-faktor siswa memiliki *smartphone*

Rahayu (2012;32) banyak remaja sekarang di Indonesia khususnya para pelajar memiliki *smartphone* untuk berkomunikasi, namun pada kenyataannya banyak siswa siswi di Indonesia memiliki

smartphone karena faktor yang terutama sekali yaitu faktor *gengsi*, dan *trend* yang sedang berkembang pada remaja remaja saat sekarang, beberapa faktor lain siswa memiliki smartphone adalah untuk mempermudah mereka dalam belajar, berfoto, berkirim pesan di aplikasi *smartphone* yang disebut dengan *chatting* dan juga karna faktor kesukaan siswa didik terhadap permainan atau *game* yang ada pada smartphone tersebut.

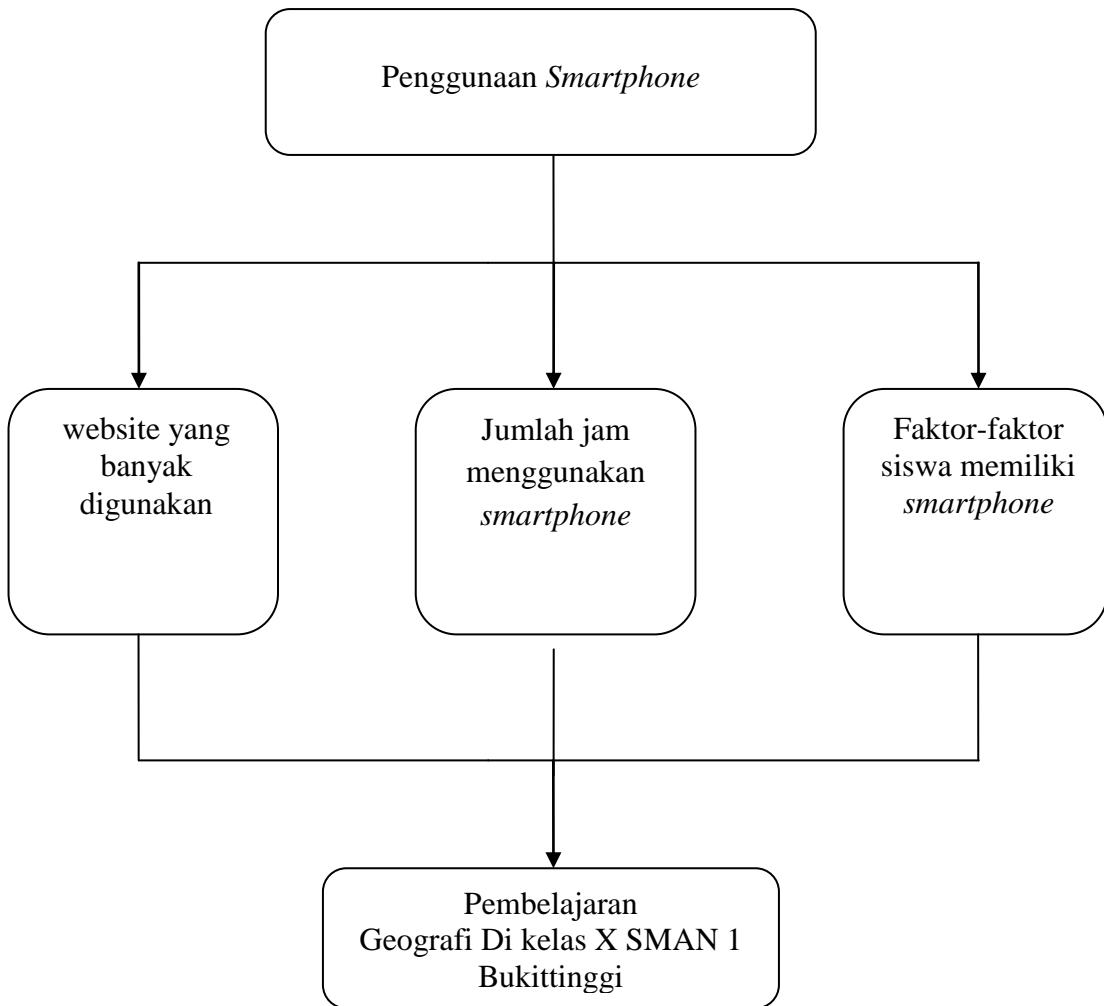
D. Kerangka Berpikir

Salah satu faktor yang mempengaruhi mempengaruhi pembelajaran Geografi siswa kelas X SMAN 1 Bukittinggi adalah dengan alat bantu pembelajaran baik itu dari buku maupun dari *smartphone*. Salah satu media yang sedang berkembang sekarang adalah media yang dapat diakses melalui *smartphone* dengan koneksi internet. *Smartphone* yang terkoneksi Internet sebagai media belajar merupakan sistem pembelajaran berbasis media elektronik berupa internet (Budi Oetomo,2002: 91). Penggunaan *smartphone* sebagai media belajar memang diperlukan, Dengan *smartphone* kita bisa mengakses berbagai informasi baik mengenai materi pelajaran maupun pengetahuan umum lainnya. Semakin banyak menggunakan *smartphone* sebagai alat pembelajaran maka pembelajaran yang dicapai siswa juga semakin baik.

Dalam penelitian ini untuk mengetahui penggunaan smartphone dalam pembelajaran geografi dikelas X SMAN 1 Bukittinggi, peneliti

menggunakan tiga variable yaitu website yang banyak digunakan oleh siswa di kelas X SMAN 1 Bukittinggi, berapa jam waktu yang digunakan oleh siswa kelas X menggunakan *smartphone* dalam sehari-harinya di SMAN 1 Bukittinggi. faktor-faktor yang menyebabkan siswa-siswi kelas X memiliki smartphone di SMAN 1 Bukittinggi.

Maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam skema sebagai berikut :



**Gambar 1 : Bagan Kerangka Konseptual Tentang Penggunaan Smartphone
Dalam Pembelajaran Geografi Di kelas X SMAN 1 Bukittinggi**

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang Penggunaan *Smartphone* dalam pembelajaran Geografi di kelas X SMAN 1 Bukittinggi, diperoleh pengkategorian masing-masing penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran Geografi.

1. Website yang banyak digunakan oleh siswa kelas X SMAN 1 Bukittinggi dalam memperoleh bahan pelajaran adalah *facebook* 90.4 % siswa, *national geographic* 38.0 % siswa, *twitter* 28.5 % siswa, *ijakarta* 28.5 % siswa, *youtube* 19.0 % siswa, *wikipedia* 14.2 % siswa, *wordpress* 9.5 % siswa, *langit selatan* 9.5 % siswa, *indo crop circle* 9.5 % siswa.
2. Jumlah jam yang digunakan oleh siswa kelas X SMAN 1 Bukittinggi dalam menggunakan *Smartphone* dalam satu hari adalah 80 menit 4.3 % siswa, 100 menit 38.1 % siswa, 120 menit 38.1 % siswa, 130 menit 9.5 % siswa.
3. Faktor yang paling mendasari siswa kelas X SMAN 1 Bukittinggi untuk memiliki *smartphone* adalah karena kebutuhan untuk belajar 66.6 % siswa, mengikuti zaman 23.8 % siswa, diberikan oleh orang tua atau saudara 9.5 % siswa.

B. Saran

Terdapat beberapa saran terkait dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, diantaranya adalah:

1. Untuk *website* yang akan digunakan oleh siswa-siswi sebaiknya difasilitasi dengan memberikan rujukan beberapa *website* pada setiap pelajarannya yang dapat mereka gunakan untuk memperoleh informasi sehingga hal ini dapat menghindari siswa dari pengaruh negatif yang tidak diinginkan.
2. Sebaiknya sekolah membuat sebuah *website* yang merupakan wadah semua pelajaran, dimana setiap siswa yang memiliki bahan pelajaran harus mengunggahnya ke *website* tersebut, sehingga siapapun dan siswa angkatan berapapun dapat memperoleh bahan pelajaran tersebut.
3. Sebaiknya untuk siswa memiliki jam yang tetap dalam menggunakan *smartphone* untuk pembelajaran khususnya untuk belajar geografi, hal ini untuk menghindari siswa dari pengaruh negatif yang membuat siswa menggunakan waktunya untuk pembelajaran menjadi untuk bermain bersama teman temannya melalui *smartphone*.

DAFTAR PUSTAKA

- Basrowi dan Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Rineka Cipta
- Budi Oetomo.2002. *Perencanaan & Pembangunan sistem informasi*, Yogyakarta: Andi
- Devi, Ike. 2012. *Pemanfaatan Smartphone dalam Pendidikan*. Depok: Universitas Indonesia
- Hamalik, Oemar. 2001. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* . Jakarta : Bumi Aksara
- Maria, Naova. 2012. *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Nilai Siswa*. Jakarta : Bina bangsa
- Moleong, Lexy J. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Pranata, Ratna. 2014. *Analisis Hubungan Bauran Pemasaran Terhadap Keputusan Pembelian Smartphone Blackberry dan Samsung Android*.Jakarta: Gardien mediatama
- Rahayu, Utami Sri. 2012. *Pengaruh Telepon Pintar Pada Pelajar*.Jakarta : UKI CIPTA
- Rahmadani, 2012. *Smartphone dalam Sudut Pandang Ekonomi*.Jakarta: Platinum
- Sugiyono 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Cv. Alfabeta.
- Soetardjo, 1998. *Proses belajar mengajar dengan metode keterampilan proses*. Surabaya: SIC
- Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional..