

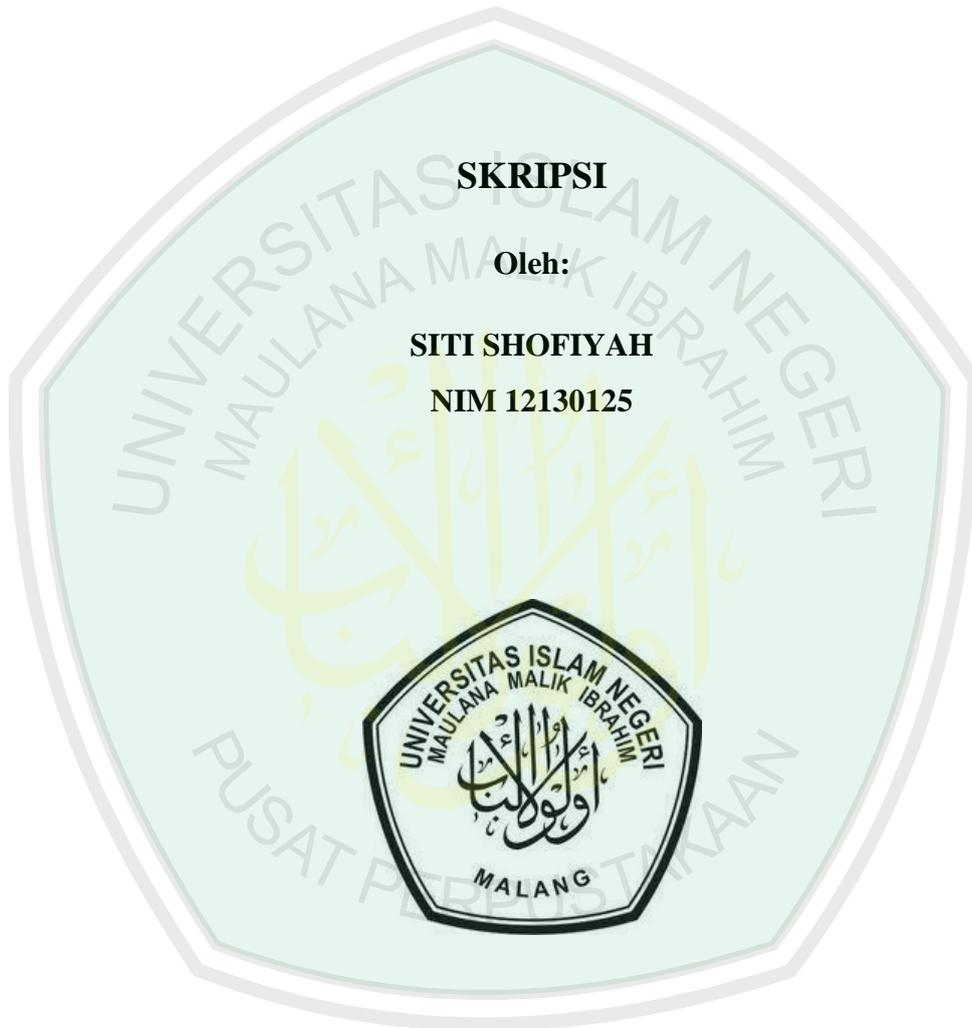
**PENGARUH PENGGUNAAN ANDROID DAN E-LEARNING
TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS
SISWA KELAS VIII SMPN 3 KEPANJEN MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

SITI SHOFIYAH

NIM 12130125



**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG**

2016

**PENGARUH PENGGUNAAN ANDROID DAN E-LEARNING
TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS
SISWA KELAS VIII SMPN 3 KEPANJEN MALANG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam
Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

SITI SHOFIYAH

NIM 12130125



**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG**

2016

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH PENGGUNAAN ANDROID DAN E-LEARNING
TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS
VIII SMPN 3 KEPANJEN MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

**Siti Shofivah
NIM 12130125**

Telah Disetujui Oleh :

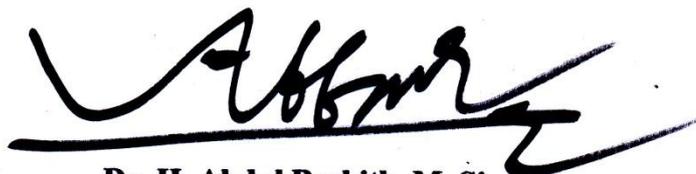
Dosen Pembimbing



**Umi Julaihah, SE., M.Si
NIP 197907282006042002**

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



**Dr. H. Abdul Bashith, M. Si
NIP 197610022003121003**

HALAMAN PENGESAHAN

PENGARUH PENGGUNAAN ANDROID DAN E-LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS VIII SMPN 3 KEPANJEN MALANG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Siti Shofiyah (12130125)
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 20 Juni 2016 dan dinyatakan
LULUS
serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, Ak.

NIP. 196903032000031002

Sekretaris Sidang

Umi Julaihah, SE., M. Si

NIP. 197907282006042002

Pembimbing

Umi Julaihah, SE., M. Si

NIP. 197907282006042002

Penguji Utama

Dr. H. Abdul Bashith, M. Si

NIP. 197610022003121003

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang



Dr. H. Nur Ali, M. Pd

NIP. 196504031998031002

PERSEMBAHAN

Puji syukur ku panjatkan pada-Mu Ya Rabb atas besar karunia yang telah Engkau limpahkan kepadaku, dengan ini ku persembahkan karya kecil ini untuk orang-orang yang tersayang :

Ayah dan Ibu Tercinta

Ayahanda H.Ahmad Sa'id (Alm) yang telah menorehkan segala kasih dan sayangnya dengan penuh rasa ketulusan. Ibunda Sumiatun Shodiq yang senantiasa memberikan doa, dorongan dan semangat yang luar biasa, sehingga menjadikan diri ini manusia yang tek pernah menyerah.

Saudara-saudaraku Tercinta

Kakak Ahmad Mahin, Hidayati, Siti Rohma Muyassaroh, Khoiriyatul Ummah, Dzikrullah dan Adikku Abdul Hamid serta seluruh keluarga besar yang sangat memotivasi dan menjadi inspirasi.

Teman-teman Seperjuangan:

Keluarga besar P.IPS angkatan 2012 yang telah meluangkan waktu untuk mengingatkan diri ini sewaktu semangat telah menipis, Chania, Weni, Fitri, Qorry dan sahabat-sahabat qur'any di Asrama Al-FalahNia, Eci, Nur, Umroh, Vita, Maziyah. Semoga kita senantiasa menjadi hamba yang dicintai Allah. Serta semua sahabat-sabahat yang telah rela membantu hingga skripsi ini selesai,

Thank's For All..!!

Rasa Syukur kehadiran Allah SWT, atas semua saudara, temanyang senantiasa menyayangiku.

MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

وَأَنْتَ سَلِيلٌ إِنْسَانٍ أَلَمَاسَعَى ﴿٣٩﴾ وَأَنْتَ سَعَمٌ سَوْفِيْرِي ﴿٤٠﴾ ثُمَّ جَزَاهُ الْجَزَاءَ الْأَوْفَى

﴿٤١﴾

“Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya. Dan bahwasanya usahanya itu kelak akan diperlihatkan (kepadanya)”. Kemudian akan diberi balasan kepadanya dengan balasan yang paling sempurna.”

(QS. An-Najm: 39-41)

Umi Julaihah, SE., M. Si

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Siti Shofiyah

Malang, 10 Juni 2016

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang

di

Malang

Assalamua'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun tehnik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Siti Shofiyah

NIM : 12130125

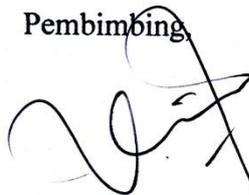
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P. IPS)

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Android dan E-learning terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang

maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Umi Julaihah, SE., M.Si
197907282006042002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara teoritis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 10 Juni 2016



Siti Shofiyah

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. No. 158 tahun 1987 dan no.0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	'
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

اؤ = aw

اى = ay

اؤ = û

اى = î

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Pengaruh Android dan E-learning terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang”.

Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, para keluarga, sahabat dan para pengikutnya yang telah membawa petunjuk kebenaran seluruh manusia yaitu *ad-Dinnul Islam* yang kita harapkan syafaatnya di dunia dan di akhirat.

Penulisan Skripsi ini penulis buat dengan harapan dapat memberikan manfaat kepada pembaca khususnya dan memberikan keluasan wawasan pengetahuan untuk menghadapi tantangan global. Serta sebagai prasarat untuk memperoleh gelar Strata Satu / Sarjana pada Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Ucapan terima kasih juga peneliti ucapkan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mudjia Raharjo, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Bapak Dr. H. Nur Ali, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Bapak Dr. H. Abdul Bashith, M. Si Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.

4. Ibu Umi Julaihah, SE., M. Siselaku Dosen Pembimbing yang dengan kesabaran dan kesediaannya meluangkan waktu di tengah kesibukannya masih berkenan memberikan bimbingan serta ilmu yang tak ternilai.
5. Kepala Sekolah, Guru, Karyawan dan Siswa-siswi SMPN 3 Kapanjen yang telah membantu penulisan dalam menyelesaikan karya ini.
6. Ayahanda H. Ahmad Sa'id dan Ibunda Sumiatun Shodiq selaku orang paling berpengaruh dalam hidup penulis, serta orang yang selalu memberikan cinta tulusnya.
7. Segenap saudara, dan teman-temanku yang turut membantu dalam menyelesaikan laporan ini.
8. Terakhir kalinya pada semua pihak yang selalu mensupport dan memotivasi saya untuk selalu giat dalam belajar dan optimis mengejar cita-cita.

Penulis menyadari penuh dengan kelemahan yang dimilikinya, sehingga dalam menyelesaikan skripsi ini terdapat banyak kesalahan dan kekurangan. Penulis mengharapkan akan adanya saran dan kritik dari semua kalangan guna perbaikan terhadap pembuatan laporan selanjutnya.

Dengan segala kerendahan hati, penulis berharap semoga dengan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri khususnya dan kepada pembaca pada umumnya. Aamiin.

Malang, 10 Juni 2016

Penulis

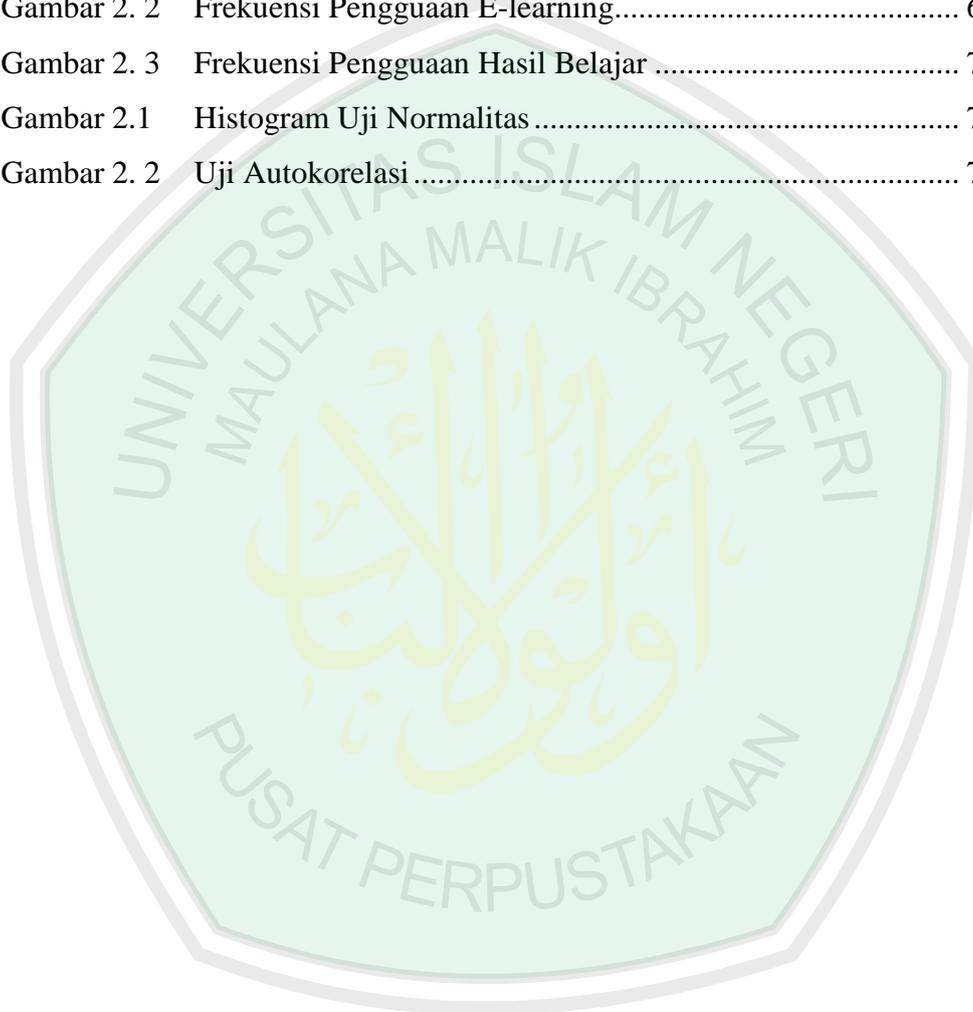
Siti Shofiyah
NIM 12130125

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1	Orisinalitas Penelitian	14
Tabel 3. 1	Daftar Populasi Penelitian.....	47
Tabel 3. 2	Daftar Sampel Penelitian.....	48
Tabel 3. 3	Data dan Sumber Data Penelitian	49
Tabel 3. 4	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	50
Tabel 3. 5	Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel PenggunaanAndroid..	56
Tabel 3. 6	Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel E-learning.....	57
Tabel 4.1	Daftar Siswa yang Menggunakan Android.....	66
Tabel 4.2	Distribusi Frekuensi Penggunaan Android	67
Tabel 4. 3	Distribusi Frekuensi Penggunaan E-learning.....	68
Tabel 4. 4	Distribusi Frekuensi Penggunaan Hasil Belajar.....	69
Tabel 4. 5	Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel Penggunaan Android	70
Tabel 4. 6	Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel Penggunaan Android	71
Tabel 4. 7	Uji Normalitas.....	72
Tabel 4. 8	Uji Multikolinieritas.....	73
Tabel 4. 9	Uji Heteroskedastisitas.....	75
Tabel 4. 10	Uji Autokorelasi.....	75
Tabel 4. 11	Hasil Analisis Regresi	76
Tabel 4. 12	Uji Determinasi (R ²)	78
Tabel 4. 13	Uji Parsial (t).....	79
Tabel 4. 13	Uji Simultan (F)	80

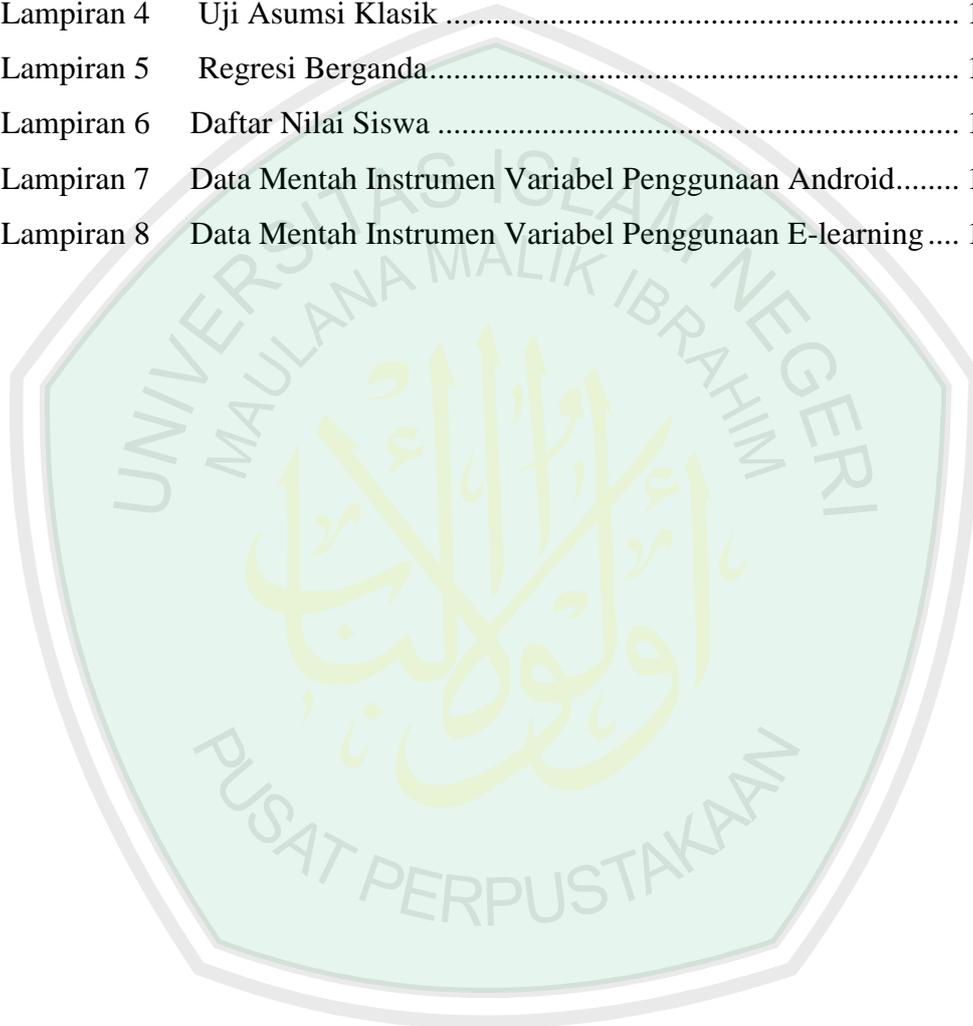
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Pengalaman Belajar	35
Gambar 2. 2	Model Konseptual	43
Gambar 2.1	Frekuensi Penggunaan Android	68
Gambar 2. 2	Frekuensi Penggunaan E-learning.....	69
Gambar 2. 3	Frekuensi Penggunaan Hasil Belajar	70
Gambar 2.1	Histogram Uji Normalitas	73
Gambar 2. 2	Uji Autokorelasi	76



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Angket Penelitian	101
Lampiran 2	Validitas dab Reliabilitas Penggunaan Android.....	104
Lampiran 3	Validitas dab Reliabilitas Penggunaan E-learning	106
Lampiran 4	Uji Asumsi Klasik	108
Lampiran 5	Regresi Berganda.....	110
Lampiran 6	Daftar Nilai Siswa	113
Lampiran 7	Data Mentah Instrumen Variabel Penggunaan Android.....	115
Lampiran 8	Data Mentah Instrumen Variabel Penggunaan E-learning	118



DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN NOTA DINAS.....	vii
HALAMAN PERNYATAAN.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
DAFTAR ISI.....	xv
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Hipotesis Penelitian.....	10
F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian	11
G. Originalitas Penelitian	12
H. Definisi Penelitian.....	16
I. Sistematika Pembahasan	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
A. Hasil Belajar.....	19
1. Pengertian Hasil Belajar.....	19
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	21
B. Android	24

1. Pengertian Android	24
2. Fungsi android.....	25
3. Kelebihan dan Kelemahan Android	27
4. Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Android	30
C. E-learning	31
1. Pengertian E-learning	31
2. Karakteristik E-learning	34
3. Kelebihan dan Kelemahan E-learning	36
4. Teori Belajar Pendukung E-learning.....	38
D. Pengaruh Penggunaan Android dan E-Learning Terhadap Hasil Belajar	39
E. Kerangka Berfikir.....	43
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Lokasi Penelitian.....	44
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	44
C. Variabel Penelitian	45
D. Populasi dan Sampel	46
E. Data dan Sumber Data	48
F. Instrumen Penelitian.....	49
G. Teknik Pengumpulan Data.....	52
H. Analisis Data	52
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	64
A. Paparan Data	64
1. Profil SMPN 3 Kepanjen	64
2. Visi dan Misi SMPN 3 Kepanjen.....	65
B. Hasil Penelitian	66
1. Deskripsi Data.....	66
2. Uji Validitas dan Reliabilitas	70
C. Analisis Data	72

1. Uji Asumsi Klasik	72
a. Uji Normalitas	72
b. Uji Multikolinieritas	73
c. Uji Heteroskedastisitas	74
d. Uji Autokorelasi	75
2. Analisis Regresi Linier Berganda	76
3. Uji Hipotesis	78
a. Uji Determinasi (R^2)	78
b. Uji Parsial (t)	79
c. Uji Simultan (F)	80
BAB V PEMBAHASAN	81
A. Pengaruh Penggunaan Android terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang	81
B. Pengaruh Penggunaan E-learning terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang	88
C. Pengaruh Penggunaan Android dan E-learning terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang	92
BAB VI PENUTUP	96
A. Kesimpulan	96
B. Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	99

ABSTRAK

Shofiyah, Siti. 2016. *Pengaruh Penggunaan Android dan E-learning terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Umi Julaihah, SE.,M.Si.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak pada semua bidang, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Termasuk diantaranya penggunaan android dan E-learning yang muncul sebagai eksistensi penggunaan teknologi dalam ranah pendidikan. E-learning menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) menjelaskan pengaruh penggunaan android terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang, (2) menjelaskan pengaruh penggunaan e-learning terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang, (3) menjelaskan pengaruh penggunaan android dan e-learning terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang.

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, instrument yang digunakan berupa angket dan dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang jumlahnya 273 siswa dengan mengambil sampel 48 dari populasi siswa. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi, determinasi, uji t dan uji F.

Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa: (1) terdapat pengaruh positif signifikan penggunaan android terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS dengan nilai t_{hitung} lebih besar dari $t_{tabel}(3,204 > 2,01)$ dengan nilai signifikansi 0,002. Artinya penggunaan android sebagai sumber dan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang. (2) tidak terdapat pengaruh positif signifikan penggunaan e-learning terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS ditunjukkan dengan nilai t_{hitung} lebih kecil dari $t_{tabel}(0,961 < 2,01)$ dengan nilai signifikansi 0,342. Artinya penerapan e-learning tidak dapat menyebabkan peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang. Karena penerapan e-learning masih bersifat sederhana, ketersediaan materi mata pelajaran IPS masih minim, pembelajaran masih berpusat pada guru dan faktor-faktor lain di luar e-learning lebih mempengaruhi hasil belajar siswa. Seperti diantaranya faktor jasmani, psikologis, keluarga dan lain sebagainya. (3) terdapat pengaruh positif signifikan penggunaan android dan e-learning terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS ditunjukkan dengan F_{hitung} lebih besar dari $F_{tabel}(7,807 > 3,19)$ dengan nilai signifikansi 0,001. Dan diperoleh nilai regresi linier berganda sebesar $Y = 30,403 + 0,860 X_1 + 0,211 X_2 + e$

Kata Kunci: Android, E-learning, Hasil Belajar

ABSTRACT

Shofiyah, Siti. 2016. *The Influence of Android Used and E-learning Toward Learning Result of Social Science at Student Class VIII SMPN 3 Kepanjen Malang*. Skripsi. Social Science Education Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang. Advisor: Umi Julaihah, SE., M.Si.

The development of information and communication technology brought the impact on all fields, no exception in the world of education. Including the use of android and E-learning that appears as the existence of the use of technology in the jurisdiction of education. E-learning provides a set of tools that can enrich the value of conventional learning so that can answer the challenge the development of globalisation.

The purpose of this research are (1) explains the influence of using android toward the results of Social Sciences students at class VIII SMPN 3 Kepanjen Malang, (2) explains the influence of using e-learning toward the results of Social Sciences students at class VIII SMPN 3 Kepanjen Malang, (3) explains the influence of using android and e-learning toward the results of Social Sciences students at class VIII SMPN 3 Kepanjen Malang.

This research method using quantitative research, instrument that are used in the form of questionnaires and documentation. The population in this research are the students of class VIII SMPN 3 Kepanjen Malang number 273 students take until 48 from the population of students. Analysis of the data used in this study using multiple regression analysis, determination, t_{test} and F_{test}

The results of the research that has been done that: (1) there is a significant positive the influence of use android toward the results of the study of Social Sciences with the value of t_{count} greater than t_{table} ($3,204 > 2,01$) with the value of the significance of 0,002. This means that the use of android as a source and the media in the process of learning can improve the results of the study of Social Sciences the students at class VIII SMPN 3 Kepanjen Malang. (2) there is no significant positive influence the use of e-learning toward the results of the study of Social Sciences indicated by the value of t_{count} smaller than t_{table} ($0,961 < 2,01$) with the value of the significance of 0,342. This means that the implementation of e-learning cannot cause an increase the results of the study of Social Sciences the students of class VIII SMPN 3 Kepanjen Malang. Because implementation of e-learning still is simple, ubiquitous Social Studies material is still low, learning is still centered on teachers and other factors outside of e-learning more influence the outcome of student learning. Such as including physical factors, psychology, family and etc. (3) there is a significant positive influence the use of android and e-learning toward the results of the study of Social Sciences indicated with F_{count} greater than F_{tabel} ($7,807 > 3,19$) with the value of the significance of 0.001. And obtained the value of double linier regression of $Y = 30,403 + 0,860 X_1 + 0,211 X_2 + e$

Key Words: Android, E-learning, Learning Results

ملخص البحث

صفيه، سبتي. ٢٠١٦. تأثير استخدام Android و E-learning على مخربات التعلم في موضوعات العلوم الاجتماعيا عيه طالب الصف ٨ المدرسة الثناوية الرسمية ٣ كبانخين مالنج. البحث الجامعي، قسم تربيّة العلوم الإجماعيّة، كلية العلوم التربيّة والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكوميّة مالنج. المشرف: أمي جليحة الماجستير.

تطوير تكنولوجيا المعلومات والاتصالات يجلب تأثير على جميع المجالات، ليس الاستثنى في التعليم. بما في ذلك استخدام Android و E-learning في الظهور عن وجود واستخدام التكنولوجيا في مجال التعلي. يجهز E-learning من الأدوات التي يمكن أن تثيري قيمة التعلم التقليدية وذلك لمواجهة التحديات المتزايدة العوملة.

الغرض من هذه المبحثة: (١) أوضح أثر استخدام Android على نتائج المواد الدراسية في العلوم الاجتماعيا عيه طالب الصف ٨ المدرسة الثناوية الرسمية ٣ كبانخين مالنج. (٢) أوضح أثر استخدام E-learning على نتائج المواد الدراسية في العلوم الاجتماعيا عيه طالب الصف ٨ المدرسة الثناوية الرسمية ٣ كبانخين مالنج. (٣) أوضح أثر استخدام Android و E-learning على نتائج المواد الدراسية في العلوم الاجتماعيا عيه طالب الصف ٨ المدرسة الثناوية الرسمية ٣ كبانخين مالنج.

منهاج هذا البحوث تداول البحوث الكمي. الأدوات المستخدمة فيها وثائق والاستبيانات. كان السكان في هذا البحوث طالب الصف ٨ المدرسة الثناوية الرسمية ٣ كبانخين مالنج في عدد ٢٧٣ طالبا بأخذ ٤٨ من عدد الطلاب. تحليل البيانات المستخدمة في هذا البحوث باستخدام تحليل الانحدار، تقرير، اختبار T واختبار F. أما بالنسبة نتائج البحوث التي تقام بها يعني: (١) فيها تأثير وظيفي باستخدام Android على نتائج المواد الدراسية في العلوم الاجتماعيا بدرجة حساب T أكبر من جدول T (٤٠٣٠٤ < ٢, ١٠) بأهمية درجة (٠,٢,٠). أن استخدام Android لوسيلة ومرجع في عملية التعليم ويمكن أن يرفع نتائج المواد الدراسية في العلوم الاجتماعيا طالب الصف ٨ المدرسة الثناوية الرسمية ٣ كبانخين مالنج. (٢) ليس فيها تأثير وظيفي باستخدام E-learning على نتائج المواد الدراسية في العلوم الاجتماعيا بدرجة حساب T أصغر من جدول T (١٠,٢ > ١٦٩,٠) بأهمية درجة ٠,٣٤٢. أن تطبيق E-learning لم يمكن أن يرفع نتائج المواد الدراسية في العلوم الاجتماعيا طالب الصف ٨ المدرسة الثناوية الرسمية ٣ كبانخين مالنج. لأن تطبيق E-learning وقع في سهولة، وجد مادة من المواد الدراسية في العلوم الاجتماعيا في حد الأدنى. عملية التعليم متوسط على معلم المدرسة وعوامل أخرى غير E-learning أكثر تؤثر على نتائج تعلم الطلاب. مثل عامل جسسي، علم النفس والقرابة، وغير ذلك. (3) فيها تأثير وظيفي باستخدام Android و E-learning على نتائج المواد الدراسية في العلوم الاجتماعيا بدرجة حساب F أكبر من جدول F (٧٠٨,٧ < ٩١,٣) بأهمية درجة ٠,٠٠١. ثم تناول درجة

$$متأخرة في حد ثنائي = ٧ + ٣٠٤,٣٠ X_1 + ٠,٦٨ X_2 + ١١٢,٠ X_3$$

كلمة مرشدة : Android, E-learning , نتائج التعلم

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok yang wajib didapatkan oleh setiap manusia baik anak-anak ataupun orang dewasa. Pendidikan menjadi salah satu modal bagi seseorang untuk menuju keberhasilan dan kesuksesan dalam hidupnya. Untuk itu, pemerintah terus berusaha dalam memperbaiki sistem pendidikan dengan memperbaiki kurikulum yang ada, kurikulum yang menjadi acuan dalam proses pembelajaran terus berkembang dan akan selalu mengalami perbaikan.

Dunia pendidikan yang semakin berkembang, menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Strategi pembelajaran yang digunakan juga harus lebih baik dari pada sebelumnya, apalagi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin canggih dalam proses pembelajaran. Sehingga peserta didik akan menjadi aktif dalam proses pembelajaran karena peran guru mengalami pergeseran dari satu-satunya sumber ilmu di kelas menjadi fasilitator peserta didik. Perkembangan teknologi yang semakin maju harus dimanfaatkan sebaik-baiknya, peserta didik dan guru bisa memanfaatkan fasilitas internet dalam menunjang efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Pengguna ponsel pintar di Indonesia terus meningkat. Bahkan, sebuah lembaga riset menyebutkan bahwa Indonesia berada di peringkat keenam dalam daftar pengguna *smartphone* terbesar di dunia. Data tersebut dilansir

oleh analis kawakan Horace H. Dedi melalui blognya, *asymco.com*. Pengguna tersebut terdiri dari berbagai kalangan termasuk kalangan peserta didik yang masih duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Menurut Yang *et al*, *smartphone* merupakan *cellphone* yang menggabungkan fungsi-fungsi *Personal Digital Assistant* (PDA) seperti kalender, *personal schedule*, *address book*, dan memiliki kemampuan untuk mengakses *internet*, membuka *email*, membuat dokumen, bermain *game*, serta membuka aplikasi lainnya.¹

Menurut Fling, dari bukunya yang berjudul *Mobile Design and Development*, terdapat beberapa sistem operasi pada *smartphone* yang umum digunakan termasuk diantaranya yang sedang populer saat ini yaitu android.²

Menurut Gargenta, Android adalah sebuah *comprehensive open-source platform* yang didesain untuk perangkat *mobile*. *Comprehensive platform* disini adalah setumpuk lengkap perangkat lunak yang dipakai pada perangkat *mobile*. Android dipelopori oleh Google dan dimiliki oleh *Open Handset Alliance*. Android merupakan *platform open source* pertama yang memisahkan perangkat keras dan perangkat lunak yang berjalan.³

Dengan demikian, aplikasi-aplikasi yang terdapat di android menawarkan berbagai kemudahan dalam mengakses berbagai informasi, *chatting*, dan lain sebagainya. Tetapi, tidak dapat dipungkiri bahwa aplikasi-aplikasi yang terdapat di android juga memudahkan peserta didik untuk

¹ Alnas,Dika. (2015). *Android (Sistem Informasi)*. (online). ([http://id.m.wikipedia.org/wiki/Android_\(sistem_operasi\)](http://id.m.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi))) diakses pada tanggal 27 Oktober 2015 pukul 18.12 wib)

² Ibid..

³ Ibid..

mencari beragam referensi sebagai penunjang proses pembelajaran. Meskipun di dalamnya banyak terdapat aplikasi hiburan yang bisa membuat peserta didik kecanduan, tetapi penggunaan secara bijaksana diharapkan tidak akan membuat peserta didik melupakan kewajibannya yang utama yaitu belajar.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak pada semua bidang, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. E-learning muncul sebagai eksistensi penggunaan teknologi dalam ranah pendidikan. E-learning menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi.

Rosenberg menekankan bahwa e-learning merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirim serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Hal ini senada dengan Cambell dan Kamarga yang intinya menekankan penggunaan internet dalam pendidikan sebagai hakikat e-learning.⁴ E-learning atau proses pembelajaran melalui media elektronik, terutama internet saat ini dianggap dapat menjadi solusi pendidikan bagi peserta didik yang tidak dapat hadir secara fisik ke setiap pertemuan proses pembelajaran.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran bisa dilihat dari hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik. Hasil belajar merupakan suatu hal

⁴ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 316

yang dibutuhkan oleh seorang peserta didik untuk mengetahui dan mengukur kemampuan yang dimiliki setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan.⁵

Problematika para pelajar dalam proses belajar sekarang ini semakin kompleks termasuk tren android yang berkembang pada dinamika masyarakat kita. Di satu sisi tren tersebut bernilai positif, tetapi di sisi lain juga bernilai negatif bagi masyarakat khususnya kalangan peserta didik.

Pengendalian hawa nafsu sangat diperlukan dalam penggunaan hasil teknologi seperti halnya penggunaan android, dalam Al-Qur'an telah disinggung mengenai pengendalian hawa nafsu yang terdapat pada surat An-Nazi'at ayat 40-41 yang berbunyi:

وَأَمَّا مَنْ خَافَ مَقَامَ رَبِّهِ وَنَهَى النَّفْسَ عَنِ الْهَوَىٰ ﴿٤٠﴾ فَإِنَّ الْجَنَّةَ هِيَ
الْمَأْوَىٰ ﴿٤١﴾

Artinya :*Dan adapun orang-orang yang takut kepada kebesaran Tuhannya dan menahan diri dari keinginan hawa nafsunya, maka sesungguhnya surgalah tempat tinggal (nya). (An-Nazi'at: 40-41)*

Ayat tersebut menerangkan bahwa seseorang yang bisa menahan diri dari keinginan hawa nafsunya, maka mereka akan dihadihkan surga oleh Allah. Kaitannya dengan penggunaan hasil teknologi yang termasuk di dalamnya android dan e-learning, maka peserta didik diharapkan dapat mengendalikan hawa nafsu dalam penggunaannya sehingga mendapatkan kebaikan dalam kehidupan mereka. Khususnya dalam proses pembelajaran yang sedang mereka jalani sekarang.

⁵Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta : Rineka Cipta,1998), hlm. 183

Penelitian dari TajrianNoor Juniardi tahun 2013 yang berjudul “Pengaruh Smartphone terhadap Rutinitas Mahasiswa Unlam Banjarbaru”. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa mahasiswa Unlam Banjarbaru dalam pengaruh smartphone terhadap rutinitas yaitu terlampau tinggi digunakan untuk musik diiringi dengan sosial media, game dan informasi pelajaran.⁶

Syamsul Arifintentang “Pengaruh Pemanfaatan *Gadget Smartphone* dan Fasilitas Belajar Sekolah terhadap Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 6 Malang”. Menyimpulkan bahwa pemanfaatan gadget smartphone dan fasilitas belajar sekolah baik secara parsial dan simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar ekonomi siswa kelas XI SMAN 6 Malang⁷

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Eliza Silviana mengenai “Pengaruh Pemanfaatan Smartphone, Kecerdasan Intelektual (IQ) dan Kecerdasan Emosional (EQ) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 2 Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Laboratorium UM. Hasil regresi linier berganda menunjukkan besaran pengaruh sebagai berikut (1) variabel pemanfaatan *smartphone* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar sebesar 22,4%, (2) variabel kecerdasan intelektual (IQ) berapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar sebesar 25,0% (3) variabel kecerdasan emosional (EQ)

⁶Tajrian Noor Juniardi, “*Pengaruh Smartphone terhadap Rutinitas Mahasiswa Unlam Banjarbaru*”. Skripsi. Fakultas MIPA Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru Kalimantan. 2013

⁷Syamsul Arifin, “*Pengaruh Pemanfaatan Gadget Smartphone dan Fasilitas Belajar Sekolah terhadap Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 6 Malang*”. Skripsi. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang, 2015.

berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar sebesar 21,9%. Dari ketiga variabel mempunyai sumbangan efektif sebesar 69,3% terhadap variabel hasil belajar⁸

Penelitian Sri Tomo, Bebas Widada dalam Jurnal Ilmiah Sinus yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan E-Learning Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa (Studi Kasus STMIK Sinar Nusantara Surakarta)”. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan e-learning mempengaruhi motivasi belajar, e-learning memiliki pengaruh positif pada kinerja siswa, motivasi belajar memiliki pengaruh positif pada hasil belajar, Kesiapan memiliki pengaruh positif pada hasil belajar, dan e-learning memiliki pengaruh positif pada hasil belajar siswa.⁹

Dilihat dari beberapa penelitian di atas bahwasanya, penggunaan smartphone termasuk android memberikan pengaruh yang berbeda-beda terhadap variabel yang diteliti. Penggunaannya sebagai sumber atau media pembelajaran masih begitu rendah namun tetap saja berpengaruh. Variabel e-learning memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi sehingga prestasi belajar pun akan berpengaruh pada hasil belajar.

SMPN 3 Kepanjen adalah sekolah menengah pertama yang ada di Kabupaten Malang dan merupakan sekolah yang sedang berupaya memanfaatkan teknologi informasi dalam kegiatan belajar mengajarnya, Siswa yang bersekolah di sini dari berbagai macam desa dan kota dengan latar belakang

⁸Eliza Silviana, “Pengaruh Pemanfaatan Smartphone, Kecerdasan Intelektual (IQ) dan Kecerdasan Emosional (EQ) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 2 Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Laboratorium UM. Skripsi, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang. 2015

⁹Sri Tomo dan Bebas Widada “Pengaruh Pemanfaatan E-Learning Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa (Studi Kasus STMIK Sinar Nusantara Surakarta)”. Jurnal Ilmiah Sinus.

yang berbeda dan mereka juga sebagian besar sudah “melek” teknologi dalam keseharian mereka.

Para siswa di sekolah ini diperbolehkan untuk membawa handphone ke sekolah guna menunjang proses pembelajaran. Kebanyakan dari mereka menggunakan handphone jenis android. Karena dianggap memberikan aplikasi yang memudahkan kegiatan belajar mereka. Hanya sebagian kecil saja siswa yang tidak memiliki handphone android. Maka dari itu peneliti ingin mengetahui seberapa efektifkah penggunaan android jika di terapkan sebagai penunjang proses pembelajaran.

Meskipun sekolah ini memiliki fasilitas internet atau menyediakan *wifi* di sekolah tersebut penggunaannya masih perlu dipertanyakan. Siswa yang mayoritas berada dalam masa menuju remaja tersebut terkadang masih tersisa hasrat pada masa kecilnya yaitu bermain *game*. Kebiasaan tersebut dianggap mempengaruhi hasil belajarnya, karena dengan itu dia lebih banyak menghabiskan waktunya hanya untuk hal-hal yang tidak terlalu bermanfaat untuk proses belajarnya. Sehingga peneliti ingin meneliti masalah tersebut dengan judul penelitian “**Pengaruh Penggunaan Android dan E-learning terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang**”

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang penelitian di atas dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan android terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang ?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan e-learning terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang ?
3. Apakah ada pengaruh antara penggunaan android dan e-learning terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan pengaruh penggunaan android terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang.
2. Menjelaskan pengaruh penggunaan e-learning terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang.
3. Menjelaskan pengaruh penggunaan android dan e-learning terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang.

D. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian pasti mempunyai suatu manfaat atau kegunaan.

Adapun manfaat atau kegunaan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan studi lanjutan yang relevan dan bahan kajian ke arah pengembangan kompetensi mengajar guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pengembangan ilmu dan pengetahuan terutama yang berhubungan dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran di kelas. Selain itu, penelitian ini bisa menjadikan bahan masukan untuk kepentingan pengembangan ilmu bagi pihak-pihak yang berkepentingan dan menjadikan penelitian lebih lanjut terhadap objek sejenis atau aspek lainnya yang belum tercakup dalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

Kegunaan penelitian secara praktis diharapkan dapat memiliki kegunaan sebagai berikut.

- a. Menambah pemahaman masyarakat umum mengenai pengetahuan sosial tentang penggunaan android dan e-learning agar meningkatkan mutu pendidikan masyarakat dengan perkembangan teknologi.
- b. Bagi orang tua, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan untuk lebih mengatur kebiasaan anak dan lebih diajarkan hal-hal positif dalam penggunaan hasil teknologi.
- c. Sebagai bahan masukan bagi guru bahwa hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh penggunaan android dan e-learning.

- d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan bagi penulis mengenai pengaruh penggunaan android dan e-learning terhadap hasil belajar siswa.

E. Hipotesis Penelitian

Arikunto menyatakan hipotesis diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian. Sampai terbukti melalui data yang terkumpul.¹⁰ Hipotesis terbagi atas dua jenis, yakni hipotesis nihil (H_0) yang menyatakan tidaknya ada pengaruh atau hubungan antara variabel dengan variabel lain. Hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan adanya pengaruh atau hubungan antara variabel dengan variabel lain.¹¹ Oleh karena itu, hipotesis nihil (H_0) dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan android terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang.
2. Tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan e-learning terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang.
3. Tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan android dan e-learning terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang.

Adapun hipotesis alternatif (H_a) dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

¹⁰ Suharsimi Arikunto, 2010. *Prosedur penelitian pendekatan praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta. hlm. 64

¹¹ Nurul Zuriyah, *Metodelogi Penelitian Sosial Dan Pendidikan: Teori-Aplikasi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm.163

1. Ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan android terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang.
2. Ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan e-learning terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang.
3. Ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan android dan e-learning terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Ruang lingkup penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Android dan E-learning terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang ini meliputi 3 variabel, yakni 2 variabel bebas yaitu penggunaan android dan e-learning, 1 variabel terikat yaitu hasil belajar mata pelajaran IPS

Untuk mengantisipasi terlalu luasnya lingkup permasalahan penelitian ini, maka peneliti perlu membatasi permasalahan penelitiannya, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini tidak menggunakan variabel lain selain variabel penggunaan android dan e-learning terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS.
2. Penggunaan android dan e-learning diukur dengan angket atau kuisioner, sedangkan hasil belajar diperoleh dari dokumentasi nilai UAS siswa semester ganjil mata pelajaran IPS.

3. Objek penelitian terbatas, hanya pada siswa kelas VIII SMPN 3 Kapanjen tahun ajaran 2015/2016.

G. Originalitas Penelitian

TajrianNoor Juniardi tahun 2013 Program Studi Ilmu Computer Fakultas Mipa Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru Kalimantan Selatan yang berjudul “Pengaruh Smartphone terhadap Rutinitas Mahasiswa Unlam Banjarbaru”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan smartphone bagi penggunanya, seberapa besar waktu mereka terbuang dalam penggunaan *smartphone* tersebut dan dampak apa yang ditimbulkan jika penggunaan *smartphone* yang begitu rutin pemakaiannya. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian deksriptif korelasional. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa mahasiswa Unlam Banjarbaru dalam pengaruh *smartphone* terhadap rutinitas yaitu terlampau tinggi digunakan untuk musik diiringi dengan sosial media, game dan informasi pelajaran.

Penelitian Syamsul Arifin tahun2015 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan *Gadget Smartphone* dan Fasilitas Belajar Sekolah terhadap Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 6 Malang”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan gadget dan fasilitas belajar sekolah terhadap hasil belajar ekonomi pada siswa kelas XI SMA Negeri 6 Malang. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan analisis diskriptif dan analisis linier berganda. Hasil

penelitian tersebut menyatakan bahwa pemanfaatan gadget smartphone dan fasilitas belajar sekolah baik secara parsial dan simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar ekonomi siswa kelas XI SMAN 6 Malang.

Eliza Silviana tahun 2015 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan Smartphone, Kecerdasan Intelektual (IQ) dan Kecerdasan Emosional (EQ) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 2 Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Laboratorium UM. Penelitian Skripsi tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara variabel terikat dan variabel bebas secara simultan maupun parsial. Dengan mengambil subjek penelitian kelas X IPS 2 di SMA Laboratorium UM. Metode penelitian tersebut menggunakan pendekatan korelasi yang bersifat deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa (1) Terdapat pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan smartphone terhadap hasil belajar sebesar 22,4%, (1) Terdapat pengaruh yang signifikan antara kecerdasan intelektual (IQ) terhadap hasil belajar sebesar 25,0% dan (3) Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kecerdasan emosional (EQ) sebesar 21,9%. Dari ketiga variabel mempunyai sumbangan efektif sebesar 69,3% terhadap variabel hasil belajar.

Penelitian Sri Tomo, Bebas Widada dalam Jurnal Ilmiah Sinus yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan E-Learning Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa(Studi Kasus STMIK Sinar Nusantara Surakarta)”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan e-learning

terhadap motivasi belajar mahasiswa, mengetahui pengaruh pemanfaatan e-learning terhadap kinerja individu mahasiswa dan dosen, mengetahui pengaruh pemanfaatan e-learning terhadap kesiapan mahasiswa dan dosen dan mengetahui pengaruh pemanfaatan e-learning terhadap hasil belajar mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan menggunakan analisis regresi linier. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan e-learning mempengaruhi motivasi belajar, e-learning memiliki pengaruh positif pada kinerja siswa, motivasi belajar memiliki pengaruh positif pada hasil belajar, Kesiapan memiliki pengaruh positif pada hasil belajar, dan e-learning memiliki pengaruh positif pada hasil pembelajaran siswa.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti Judul, Bentuk, Penerbit dan Tahun Peneliian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Tajrian Noor Juniardi. Pengaruh <i>Smartphone</i> terhadap Rutinitas Mahasiswa Unlam Banjarbaru. Program Studi Ilmu Komputer Fakultas Mipa Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru Kalimantan Selatan. 2013.	- Penggunaan <i>Smartphone</i> (android) sebagai variabel bebas	- Rutinitas mahasiswa sebagai variabel terikat - Objek penelitiannya adalah mahasiswa	- Penggunaan android dan e-learning sebagai variabel independen - Variabel hasil belajar sebagai variabel dependen
2.	Syamsul Arifin. Pengaruh Pemanfaatan Gadget <i>Smartphone</i> dan Fasilitas Belajar Sekolah terhadap	- Pemanfaatan <i>Smartphone</i> sebagai variabel bebas - Hasil belajar	- Fasilitas belajar sebagai variabel bebas	

	Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 6 Malang. Skripsi. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang. 2015	sebagai variabel terikat		- Objek kajian peneliti pada siswa kelas VIII di SMPN 3 Kapanjen
3.	Eliza Silviana Pengaruh Pemanfaatan Smartphone, Kecerdasan Intelektual (IQ) dan Kecerdasan Emosional (EQ) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 2 Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Laboratorium UM. Skripsi. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang. 2015.	- Pemanfaatan smartphones sebagai variabel bebas - Hasil belajar sebagai variabel terikat	- Kecerdasan Intelektual (IQ) dan Kecerdasan Emosional (EQ) sebagai variabel bebas	
4.	Sri Tomo, Bebas Widada. Pengaruh Pemanfaatan E-Learning terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa (Studi Kasus STMIK Sinar Nusantara Surakarta). Jurnal Ilmiah Sinus.	- Pemanfaatan e-learning sebagai variabel bebas - Prestasi belajar sebagai variabel terikat	- Ada android sebagai variabel penelitian yang kedua	

Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah tempat penelitian, variabel yang diteliti dan indikator yang diteliti. Tempat yang digunakan untuk penelitian ini adalah di SMPN 3 Kapanjen yang berada di Kabupaten Malang. Variabel penelitian yang akan diteliti adalah

penggunaan android sebagai X_1 dan penggunaan e-learning sebagai X_2 dan hasil belajar siswa sebagai Y . Objek penelitiannya adalah siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen. Pengambilan data menggunakan angket atau kuisioner untuk variabel X_1 dan X_2 , sedangkan untuk variabel Y menggunakan data dokumentasi nilai UAS siswa pada semester ganjil tahun ajaran 2015/2016.

H. Definisi Operasional

Pada bagian ini, penulis akan memberikan definisi operasional agar selanjutnya dapat dimengerti dengan mudah variabel-variabel yang akan dibahas dalam penelitian ini. Selanjutnya agar tidak terjadi kesalah pahaman, definisinya adalah sebagai berikut:

1. Variabel penggunaan android sebagai media pembelajaran adalah sejauh mana android digunakan untuk membantu dalam proses belajar, sebagai sumber dan media untuk mencari dan membaca materi pelajaran, untuk mengakses internet, interaksi dengan sesama siswa maupun guru.
2. Variabel e-learning atau *electronic learning* merupakan suatu kegiatan belajar yang prosesnya didukung oleh peranan sistem perangkat elektronik dalam menyajikan isi atau konten pelajaran. Dalam penelitian ini e-learning berkedudukan sebagai pelengkap saja dalam proses pembelajaran dengan dukungan perangkat komputer dan internet yang tersedia.
3. Hasil belajar adalah sebuah hasil yang diraih dari aktivitas dalam belajar. Dalam penelitian ini merupakan dokumentasi nilai mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen pada ujian akhir semester ganjil tahun ajaran 2015/2016.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah penulisan dan sebagai bahan acuan agar tidak keluar dari permasalahan maka perlu adanya sistematika pembahasan. Sistematika yang dipakai dalam penulisan penelitian ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN : Pendahuluan meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, ruang lingkup penelitian, originalitas penelitian, definisi operasional dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA : Kajian pustaka. Meliputi dekripsi teoritis tentang pengaruh penggunaan android dan e-learning terhadap hasil belajar siswa.

BAB III METODE PENELITIAN : metode penelitian yang terdiri dari lokasi penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reabilitas, analisis data dan prosedur penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN : Berisi paparan data dan hasil penelitian berupa penyajian data, pengolahan data.

BAB V PEMBAHASAN : Berisikan analisis data yang telah diolah untuk menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah dalam penelitian.

BAB VI PENUTUP : Berisikan tentang pembahasan yang merupakan kesimpulan dari hasil penelitian secara menyeluruh yang dilanjutkan dengan memberi saran-saran serta perbaikan dari segala kekurangan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktifitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.¹² Sedangkan belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar, selain hasil belajar kognitif yang diperoleh peserta didik.

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan tingkah laku tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.¹³

Menurut Morgan, dalam buku *Introduction to Psychology* mengemukakan bahwa belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan dan pengalaman.¹⁴ Menurut Roger, belajar adalah sebuah proses internal yang menggerakkan anak didik agar menggunakan seluruh potensi

¹²Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 44.

¹³Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 2.

¹⁴ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), hlm. 84.

kognitif, afektif dan psikomotoriknya agar memiliki berbagai kapabilitas intelektual, moral, dan keterampilan lainnya.¹⁵ Sedangkan menurut Piaget, belajar adalah sebuah proses interaksi anak didik dengan lingkungan yang selalu mengalami perubahan dan dilakukan secara terus menerus.¹⁶

Dari beberapa pengertian belajar tersebut dapat dipahami bahwa belajar merupakan proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan dari interaksi dengan lingkungannya.

Pada hakikatnya hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perilaku yang relatif menetap.¹⁷ Jadi hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.¹⁸ Jadi hasil belajar pada hakikatnya yaitu berubahnya perilaku peserta didik meliputi kognitif, afektif, serta psikomotoriknya. Sehingga setiap pendidik pastinya akan mengharapkan agar hasil belajar peserta didiknya itu meningkat setelah melakukan proses pembelajaran.

Islam mengajarkan pada setiap muslim untuk berlomba-lomba dalam hal kebaikan. Sebagaimana dalam firman Allah SWT dalam Qur'an Surat Al-Baqoroh ayat 148 sebagai berikut :

¹⁵ Abudin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 101.

¹⁶ Ibid., hlm. 99.

¹⁷ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), hlm. 37-38.

¹⁸ Dimiyati, Midjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 3.

وَلِكُلِّ وِجْهَةٌ هُوَ مُوَلِّئُهَا فَاسْتَثَبُّوا الْخَيْرَاتِ أَيْنَ مَا تَكُونُوا يَأْتِ
بِكُمُ اللَّهُ جَمِيعًا إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ ﴿١٤٨﴾

Artinya :*Dan bagi tiap-tiap umat ada kiblatnya (sendiri) yang ia menghadap kepadanya. Maka berlomba-lombalah kamu (dalam berbuat) kebaikan. Di mana saja kamu berada pasti Allah akan mengumpulkan kamu sekalian (pada hari kiamat). Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu. (QS. Al-Baqarah: 148)*

Ayat tersebut mengisyaratkan bahwa setiap muslim wajib bersaing dalam hal kebaikan termasuk dalam hal belajar. Dalam belajar, setiap siswa harus bersaing untuk memperoleh hasil belajar yang baik, karena hal tersebut juga merupakan kebaikan.

Menurut peneliti, pengertian hasil di sini adalah hasil yang telah dicapai. Sedangkan belajar adalah usaha yang dilakukan oleh peserta didik secara terus menerus. Jadi pengertian hasil belajar adalah segala usaha yang dilakukan oleh peserta didik secara terus menerus untuk mencapai tingkat keberhasilan yang diinginkan.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Setiap kegiatan belajar menghasilkan suatu perubahan yang khas sebagai hasil belajar. Hasil belajar dapat dicapai peserta didik melalui usaha-usaha sebagai perubahan tingkah laku yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik, sehingga tujuan yang telah ditetapkan tercapai secara optimal. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik tidak sama karena ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilannya dalam proses belajar.

Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

1) Faktor intern, meliputi:

a) Faktor jasmani

Yang termasuk ke dalam faktor jasmani yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh.

b) Faktor psikologis

Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong dalam faktor psikologi yang mempengaruhi belajar, yaitu: intelegensi, perhatian, minat, bakat, kematangan dan kesiapan.

c) Faktor kelelahan

Kelelahan pada seseorang dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.¹⁹

2) Faktor ekstern, meliputi:

a) Faktor keluarga

¹⁹ Slameto, *Belajar dan Faktor.....*, hlm. 54-59

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.²⁰

b) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini adalah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.²¹

c) Faktor masyarakat

Masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Faktor ini meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, massa media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan dalam masyarakat.²²

Faktor-faktor diatas sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Ketika dalam proses belajar peserta didik tidak memenuhi faktor tersebut dengan baik, maka hal tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang telah direncanakan, seorang guru harus

²⁰ Ibid., hlm. 60

²¹ Ibid., hlm. 64

²² Ibid., hlm. 69-70

memperhatikan faktor-faktor diatas agar hasil belajar yang dicapai peserta didik bisa maksimal.

B. Android

1. Pengertian Android

Android adalah sebuah sistem operasi yang berbasis linux yang dirancang untuk perangkat selular berlayar sentuh, contohnya smartphone, tablet.²³ Untuk mengetahui pengertian android secara mendalam, dibawah ini merupakan paparan dari pengertian dan definisi android itu sendiri menurut beberapa sumber.

- 1) www.android.com - Android merupakan kekuatan baru bagi jutaan ponsel, tablet, dan perangkat lain yang membawa kecepatan Google dan web ke tangan anda.
- 2) Wikipedia - Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux
- 3) Matamaya Studio - Android merupakan operating system dari Google yang bersifat open source, sehingga berbeda dengan windows di mana kita harus membeli lisensinya
- 4) Jubilee Enterprise - Android adalah sebuah sistem operasi yang memberi kemudahan dalam berkirim email melalui fasilitas Gmail, Android merupakan sistem operasi mobile berbasis kernel Linux yang dikembangkan oleh Android Inc dan kemudian diakui oleh Google

²³ Tiya Pangestika Putri, *Penggunaan Dan Pemanfaatan Android Dalam Dunia Pendidikan* (<http://septialutfi-1102412114-03.blogspot.co.id/2013/09/penggunaan-dan-pemanfaatan-android.html>, diakses 10 Desember 2015 Pkl. 6.30WIB)

- 5) Wei-Meng Lee - Android adalah sebuah sistem operasi pada handphone yang bersifat terbuka dan berbasis pada sistem operasi Linux. Android bisa digunakan oleh setiap orang yang ingin menggunakannya pada perangkat mereka
- 6) www.developer.android.com - Android adalah software untuk perangkat mobile yang mencakup aplikasi sistem operasi, middleware, dan key
- 7) Ajith Abraham, Jamie Lloret Mauri & John Buford - Android adalah sistem operasi milik Google. Sistem operasi ini berbeda dengan sistem operasi yang sebelumnya bisa digunakan pada mobile devices, notebook, dan komputer.²⁴

Dari berbagai pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan tentang pengertian android yaitu, android merupakan sistem operasi milik google di mana sistem operasi tersebut berbasis linux yang dirancang untuk ponsel smartphone dan bersifat open source (sumber terbuka). Di mana platform yang terbuka (Open Source) ini diperuntukkan bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh berbagai piranti bergerak.

2. Fungsi Android

Seperti yang dijelaskan oleh Edi S. Mulyanta dalam bukunya, fungsi dasar dari sebuah ponsel atau handphone, Fungsi ini sangat

²⁴ Ibid..

bervariasi tergantung pada model ponsel yang semakin berkembang, yaitu sebagai berikut:

- a. Digunakan untuk menyimpan informasi.
- b. Membuat daftar pekerjaan atau perencanaan pekerjaan.
- c. Mencatat appointment (janji pertemuan) dan dapat disertakan reminder (pengingat waktu).
- d. Kalkulator untuk perhitungan dasar sederhana.
- e. Mengirim dan menerima e-mail.
- f. Mencari informasi (berita, hiburan dan informasi lain) dari internet.
- g. Memainkan permainan-permainan.
- h. Integrasi ke peralatan lain, seperti PDA, Mp3 Player, dan GPS (Global Positioning System).²⁵

Berdasarkan laman web <http://unnes.ac.id/berita/android-untuk-pendidikan/>, dalam Workshop Android For Education di Universitas Negeri Semarang (UNNES) Lukluk Luhuring Santoso mengungkapkan, “Android plus pendidikan memungkinkan kita membuat sebuah kolaborasi pembelajaran (collaborative learning), yaitu sebuah lingkungan belajar di mana banyak orang bergabung mengerjakan suatu pekerjaan bersama-sama, saling memberi umpan balik sehingga menghasilkan sesuatu yang sempurna.”

Tidak hanya digunakan untuk keperluan pekerjaan dan hiburan, fungsi Android menjadi lebih luas dan beragam. Salah satunya untuk

²⁵ Edi S. Mulyanta, *Kupas Tuntas Telepon Seluler Anda*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2005), hlm. 1

keperluan pendidikan. Android merupakan operating system yang hebat, dengan aneka fitur serta aplikasi untuk pendidikan. Android dapat berfungsi dengan baik di segala aplikasi Google dan sumber-sumbernya. Hal ini dapat dipahami karena Android dikembangkan oleh Google. Sehingga jika menggunakan aplikasi Google, Android adalah pilihan yang tepat.

3. Kelebihan dan Kelemahan Android

Berikut adalah kelebihan handphone android:²⁶

- 1) System Operasi bersifat open source, jadi sangat memungkinkan penggunaannya untuk membuat software sendiri.
- 2) Banyak aplikasi baik software maupun game yang bisa nikmati mulai dari yang berbayar sampai gratis.
- 3) Dari segi tampilan terlihat elegant, sehingga penggunaannya tidak akan mudah bosan.
- 4) Bersifat Multitasking, yaitu bisa menjalankan berbagai aplikasi sekaligus, itu artinya Anda bisa menjalankan browsing, Facebook, YM, sambil mendengarkan lagu sekaligus, namun semua itu juga tergantung dari processor handphone tersebut. Jadi sebelum membeli handphone Android pastikan memiliki processor minimal 1Gz untuk kelancaran Multitasking.
- 5) Kemudahan dalam notifikasi setiap mendapatkan misscall, SMS, Chat baru baik dari ym maupun facebook, Email.

²⁶ Ibid, Tiya Pangestika Putri

- 6) Tampilan (themes), Jika bosan dengan tampilan yang di sajikan oleh produsen,bisa mengganti sesuka hati,hanya dengan mendownload di market android,
- 7) Widget, yang berfungsi untuk mempermudah penggunaanya dalam melakukan setting atau memilih aplikasi yang akan dijalankan.

Dengan melihat kelebihan-kelebihan yang telah dipaparkan di atas. Maka memang android dibuat untuk mempermudah kebutuhan manusia.

Sedangkan menurut Yu, android memiliki dampak positif sebagai berikut:²⁷

- 1) Dapat dipergunakan sebagai perpustakaan online sehingga menghilangkan jarak pengetahuan antara guru dan siswa. Siswa dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan seperti jurnal, esai, artikel dan lain sebagainya
- 2) Dapat digunakan dalam tujuan khusus yang berbeda-beda karena banyaknya aplikasi yang terdapat di dalamnya

Namun, dengan banyaknya kelebihan-kelebihan yang dimiliki android. Android juga menyimpan kelemahan. Diantaranya yaitu :²⁸

- 1) Baterai yang cepat habis,Pada dasarnya ponsel jenis apapun jika dalam proses penggunaanya kurang tepat, maka baterai pun akan cepat abis.Namun, untuk hal ini android memiliki alasan kenapa baterai cepat habis atau bisa dibilang dengan sebutan boros, tak dipungkiri lagi multitasking adalah alasannya kenapa handphone android ini

²⁷ Fuxin yu, *Mobile/Smartphone Use In Higher Education*, (Central Aksara, 2013), hlm.

²⁸ Ibid.,

sangat boros dalam penggunaan baterai, namun terdapat solusi dari tiap kelemahannya salah satunya dengan aplikasi Moba Taks Killer yang mana Aplikasi Moba Taks Killer ini berfungsi untuk menghentikan proses aplikasi yang sudah tidak di gunakan lagi.

- 2) Pengoperasian akan terlihat sulit jika baru mempelajari Android dan pasti akan membingungkan karena sangat beda sekali dengan handphone-handphone lain. Namun hal ini sepertinya tidak menjadi masalah yang cukup besar.
- 3) Koneksi Internet yang mahal, pada saat browsing memang cepat dan tidak ada hambatan. Namun biaya untuk internetpun juga sesuai dengan kecepatan tersebut. Untuk kelemahan yang ketiga ini juga bukan merupakan masalah yang terlalu besar. Karena mahal atau tidaknya koneksi internet tergantung dari perdana yang digunakan oleh ponsel tersebut.

Dari beberapa kelemahan yang ada pada android merupakan kelemahan yang tidak terlalu besar akibatnya. Melainkan tergantung dari tiap-tiap individu menjaga dan menggunakan ponsel androidnya tersebut

Dalam pemanfaatan android di bidang pendidikan, tentunya dapat menguntungkan semua pihak termasuk guru dan peserta didiknya. Android kini populer karena mudah digunakan dan banyak aplikasi yang mendukung. Seperti halnya perangkat lain, selain untuk bermain dan berkomunikasi, perangkat smartphone dengan sistem operasi android juga mampu menghadirkan sumber-sumber ilmu pengetahuan.

Onno W. Purbo, praktisi IT terkemuka, menggarisbawahi bahwa internet membutuhkan kemampuan baca tulis masyarakat yang kuat. Artinya butuh kultur belajar yang kuat, agar internet dapat memberi hasil yang optimal.²⁹

Dalam konteks pembelajaran, kehadiran teknologi informasi dan komunikasi dalam hal ini yaitu kehadiran android yang dengan mudah terkoneksi internet, keterbukaan sikap dan mental dari civitas kependidikan untuk mengubah paradigma atau cara pandang mereka terkait dengan aktivitas kependidikan. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber otoritas atau sumber informasi. Teknologi telah mengubah sumber pengetahuan menjadi tak terbatas. Dengan demikian, guru terkadang lebih berperan sebagai pendamping, pengarah atau fasilitator. Daripada sumber rujukan utama.

4. Faktor yang mempengaruhi penggunaan android

Ada banyak hal yang dapat mempengaruhi seseorang dalam menggunakan aplikasi dan fitur-fitur yang terdapat dalam android, antara lain:³⁰

1) Mengikuti perkembangan zaman/tren

Android saat ini sedang mewabah disemua kalangan khususnya remaja. Hal ini menyebabkan semua orang berlomba-lomba menggunakan handphone android.

2) Untuk lebih aktif di social media

²⁹ Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Dunia Pendidikan*, (Yogyakarta, Diva Press, 2011), hlm 65

³⁰ Tiya pangestika putri, *Op.Cit.*

Dengan menggunakan handphone android. Para siswa dapat aktif di media sosial seperti facebook, twitter, blackberry massanger dan lain sebagainya dengan mudah karena android mempunyai banyak fitur yang memfasilitasi para penggunanya untuk terhubung dengan internet kapan saja dan di mana saja.

3) Untuk mempermudah dalam kegiatan sehari-hari

Banyak orang menggunakan handphone android untuk mempermudah mereka dalam kegiatan sehari-hari seperti saat bekerja untuk para pekerja maupun saat belajar di sekolah untuk para siswa.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan android dapat dipengaruhi oleh beberapa hal tersebut. Namun, pada kenyataannya android lebih cenderung digunakan para siswa untuk menjadi lebih aktif di sosial media (facebook, twitter, messenger, dll) yang kurang menunjang siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

C. E-Learning

1. Pengertian E-Learning

Istilah e-learning memiliki definisi yang sangat luas. e-learning terdiri dari huruf e yang merupakan singkatan dari *elektronik* dan learning yang artinya pembelajaran. Dengan demikian e-learning bisa diartikan sebagai pembelajaran dengan memanfaatkan bantuan perangkat elektronik, khususnya perangkat komputer. Fokus paling penting dalam e-learning adalah proses belajarnya (*learning*) itu sendiri, dan bukan pada “e” (*electronic*), karena elektronik hanyalah sebagai alat bantu saja.

Pelaksanaan e-learning menggunakan bantuan audio, video dan perangkat computer atau kombinasi dari ketiganya.³¹

Istilah e-learning dapat pula didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Definisi e-learning sendiri sebenarnya sangatlah luas bahkan sebuah portal yang menyediakan informasi tentang suatu topik dapat tercakup dalam lingkup e-learning ini. Namun istilah e-learning lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah ke dalam bentuk digital yang dijumpai oleh teknologi internet.

Secara terminologi, e-learning adalah sebuah proses pembelajaran yang dilakukan melalui *network*(jaringan komputer), biasanya lewat internet atau intranet. E-learning berarti proses transformasi pembelajaran dari yang berpusat pada pengajar kepada berpusat pada pembelajar. Pembelajaran tidak tergantung pada pengajar, karena akses informasi (*knowledge*) lebih luas dan lengkap, sehingga pembelajar dapat belajar kapan dan di mana saja.

E-learning merupakan salah satu strategi atau metode pembelajaran paling efektif yang mampu menjangkau tempat yang sangat luas, dengan biaya yang relatif murah. Untuk mengakses materi pembelajaran pada e-learning diperlukan komputer dengan jaringan internet intranet. Materi pembelajaran selalu ada kapanpun dan di mana pun dibutuhkan. Sehingga

³¹ Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm 169

dapat mengatasi kendala jarak, ruang dan waktu. Dengan demikian, pembelajaran melalui e-learning bisa berlangsung kapan saja, di mana saja, melalui jalur mana saja dengan kecepatan apapun. Dalam pembelajaran itu pengajar dan pembelajar tidak perlu berada pada tempat dan waktu yang sama untuk melangsungkan proses pembelajaran, namun cukup dengan menggunakan internet sebagai mediana.

Pengajar cukup mengupload data materi pembelajaran pada situs e-learning. Siswa dapat mempelajari materi pembelajaran dari pengajar yang bersangkutan dengan membuka situs e-learning tersebut. E-learning sangat berkembang karena relative tidak memerlukan biaya yang tinggi namun memiliki jangkauan yang luas, sebab e-learning dapat menjangkau hingga ke seluruh dunia tanpa dibatasi oleh kondisi geografis, sehingga lebih mudah untuk menyampaikan informasi pembelajaran.

E-learning adalah program aplikasi berbasis internet yang memuat semua informasi tentang informasi seputar pendidikan yang jelas, dinamis, dan akurat serta *up to date* serta memberikan kemudahan bagi para pembelajar untuk melakukan pembelajaran secara online. Dengan adanya e-learning berbasis web dapat membantu strategi pembelajaran dalam menyebarkan informasi mengenai pendidikan secara lebih luas. Sedangkan menurut Sitzmann dan Katherine Ely pembelajaran menggunakan kelas dan e-learning menunjukkan rata-rata peningkatan hasil belajar.³²

³² Sitzmann, T & Ely, K. Web-Based Instruction: Design and Technical Issues which Influence Training Effectiveness. Retrieved. Diakses 10 Mei 2016 dari <http://webboard.adlnet.org/technologies/evaluation/library/addition%20Resource/Presentation/ASTD%202009%20Presentatoin%20Slide.pdf>

2. Karakteristik E-Learning

E-learning tidaklah sama dengan pembelajaran konvensional. E-learning memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut :³³

- a. *Interactivity* (Interaktivitas), tersedianya jalur yang lebih banyak, baik secara langsung seperti chatting atau messenger atau tidak langsung, seperti forum, mailing list atau buku tamu.
- b. *Independency* (Kemandirian), fleksibilitas dalam aspek penyediaan waktu, tempat, guru dan baha ajar. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi lebih terpusat pada siswa.
- c. *Accessibility* (Aksesibilitas), sumber-sumber belajar menjadi lebih mudah diakses melalui pendistribusian di jaringan internet dengan akses yang lebih luas dari pada pendistribusian sumber belajar pada pembelajaran konvensional.
- d. *Enrichment* (pengayaan), kegiatan pembelajaran, presentasi materi kuliah dan materi pelatihan sebagai pengayaan, memungkinkan penggunaan perangkat teknologi informasi seperti *video streaming, simulasi dan animasi*.

Keempat karakteristik di atas merupakan hal yang membedakan e-learning dari kegiatan pembelajaran secara konvensional. Dalam e-learning, daya tangkap siswa terhadap materi pembelajaran tidak lagi tergantung kepada instruktur/guru, karena siswa mengonstruk sendiri ilmu pengetahuannya melalui bahan-bahan ajar yang disampaikan melalui

³³ Ibid., Munir, *Op.Cit*, hlm 170

pengalaman).Selain itu, dengan adanya metode *blended learning*, pembelajaran berbasis web dapat diperkaya dengan menyentuh bagian paling dasar dari kerucut pengalaman Dale, melakukan hal yang sebenarnya (*doing the real thing*).

3. Kelebihan dan Kelemahan E-Learning

Kelebihan dan kelemahan e-learning adalah sebagai berikut :³⁵

1. Tersedianya fasilitas *e-moderating* di mana guru dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara regular atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu.
2. Guru dan siswa dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet, sehingga semuanya bisa saling menilai sampai berapa jauh bahan ajar dipelajari.
3. Siswa dapat belajar atau me-review bahan perkuliahan setiap saat dan di mana saja kalau diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer.
4. Bila siswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di internet secara lebih mudah.
5. Baik guru maupun siswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas.

³⁵ Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*, (Jakarta: Rajagrafindo, 2011), hlm. 292.

6. Berubahnya peran siswa dari yang biasanya pasif menjadi aktif dan lebih mandiri.
7. Relatif lebih efisien, misalnya bagi mereka yang tinggal jauh dari sekolah atau perguruan tinggi.

Walaupun demikian pemanfaatan internet untuk pembelajaran atau e-learning juga tidak terlepas dari berbagai kekurangan. Berbagai kritik tentang e-learning, antara lain :³⁶

1. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa atau bahkan antar siswa itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya values dalam proses pembelajaran.
2. Kecenderungan mengabaikan aspek psikomotorik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek komersial.
3. Proses pembelajarannya cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan.
4. Berubahnya peran guru dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang berbasis pada ICT.
5. Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.
6. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet atau jaringan.
7. Kurangnya tenaga yang mengetahui dan memiliki keterampilan mengoperasikan internet.

³⁶Ibid., hal. 293

8. Kurangnya personil dalam hal penguasaan bahasa pemrograman computer.

4. Teori Belajar Pendukung E-Learning

Model pembelajaran yang ada sekarang ini akan selalu terkait dengan landasan teori yang mendukungnya. Weller menyatakan bahwa pembelajaran elektronik setidaknya didukung oleh teori *constructivism*, *resource based learning*, *collaborative learning*, *problem based learning*, *narrative based teaching*, *situated learning*. Beberapa teori belajar yang relevan dengan konsep e-learning dan aplikasinya adalah sebagai berikut.³⁷

- a. Teori Behaviorisme. Behaviorisme adalah suatu studi tentang tingkah laku dan menjelaskan bahwa belajar sebagai suatu sistem respon tingkah laku terhadap rangsangan fisik sebagai akibat dari penguatan, praktek dan motivasi ekstrinsik. Kurikulum disusun sebagai isi pengetahuan menjadi bagian-bagian kecil yang ditandai dengan keterampilan tertentu. Bagian-bagian tersebut disusun secara hirarki dari yang sederhana sampai yang kompleks (Bloom, 1957)
- b. Teori Konstruktivisme. Konstruktivisme berbeda dengan behaviorisme. Bila behaviorime menekankan pada keterampilan sebagai suatu tujuan pembelajaran, konstruktivisme menekankan pada perkembangan konsep dan pengertian yang mendalam. Konstruktivisme juga menekankan pada pengetahuan sebagai konstruksi aktif pembelajaran (Fosnot, 1996). Pembelajaran yang

³⁷ Munir, *Op.Cit.*, hlm. 241.

berhasil dalam belajarnya adalah yang mampu mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, dikaitkan dengan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya

E-learning menyediakan berbagai materi pembelajaran sebagai pengetahuan yang dapat dikonstruksi oleh pembelajar. E-learning memberi kesempatan yang lebih kepada pembelajar untuk belajar secara aktif, membuat metaplan pengetahuannya sendiri terkait dengan pengetahuan sebelumnya. Belajar melalui e-learning pembelajar berupaya untuk menemukan makna. Makna diciptakan oleh pembelajar dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan dan alami ketika menggunakan berbagai perangkat mobile communication dalam mengakses dan mengolah informasi.

D. Pengaruh Penggunaan Android dan E-learning terhadap Hasil Belajar Siswa.

Android merupakan software berbasis linux yang kini tidak hanya digunakan dalam dunia hiburan dan pekerjaan saja, melainkan juga dalam dunia pendidikan. Kini, teknologi informasi dan komunikasi memang telah merambah dalam dunia pendidikan. Tak menutup kemungkinan bahwa android digunakan dalam proses belajar mengajar dalam sebuah instansi pendidikan. Menurut Zaiid Abdulloh Moebarok, mengatakan bahwa perkembangan teknologi Informatika saat ini sangat pesat, sebab masyarakat Indonesia termasuk masyarakat konsumtif terhadap teknologi dan karena faktor kebutuhan teknologi dari segi pendidikan, dunia kerja maupun industri.

Tapi menurut Zaiid Abdulloh Moebarok sangat lebih berpengaruh dalam segi pendidikan seperti saat ini.³⁸ Selain itu, Zaiid Abdulloh Moebarok juga mengungkapkan pengaruh android dengan dunia pendidikan di Indonesia saat ini yaitu dari segi pembelajaran dan kemudahan dalam berkomunikasi, browsing dan juga kirim email untuk kepentingan pendidikan, dimana tugas-tugas atau materi apapun banyak tersedia di internet dan itu mudah diakses oleh pengguna android.³⁹ Android tentu saja menimbulkan pengaruh positif dan pengaruh negatif, seperti yang diungkapkan oleh Zaiid Abdulloh Moebarok, “Pengaruh positifnya menurut saya mempermudah para guru untuk mendapatkan materi dan lebih mengembangkan lagi dalam metode guruan. Untuk para pelajar lebih mudah memahami pelajaran yang di terima karena fasilitas teknologi informatika yang memadai serta memudahkan dalam mencari materi pelajaran dalam bentuk online dan lebih update terhadap informasi pendidikan. Kalau pengaruh negatifnya menghambat para pelajar kalau sudah menyangkut tentang teknologi internet, seperti game online yang sedang merajalela saat ini. Banyak yang kecanduan kalau sudah kenal yang namanya game online. Jadi sangat berpengaruh negatif sekali dalam proses pendidikan.”

Dalam hal ini, tentunya para pelajar harus memfilter mana yang baik dan bermanfaat untuk pendidikan mereka dan mana yang berakibat buruk yang dapat menghambat proses belajar mereka.

³⁸ Tiya Pangestika Putri, *Op.Cit.*

³⁹ *Ibid.*,

Seiring berkembangnya dunia teknologi informasi dan komunikasi membawa android semakin dikenal oleh banyak kalangan, termasuk dalam dunia pendidikan. Andaikan dalam proses pembelajaran saat ini, semua instansi pendidikan menyediakan fasilitas tab untuk para peserta didiknya. Maka, semua peserta didik diuntungkan dengan pembawaannya yang lebih ringan ketimbang membawa buku. Selain itu, semua file-file untuk proses pembelajaran dapat di simpan dalam memory tab tersebut sehingga peserta didik tidak harus menulis berlembar-lembar lagi.

Untuk metode pembelajarannya, guru harus menggunakan metode e-learning secara online dan cara penggunaan serta manfaat penggunaannya, selain itu juga selalu mengarahkan untuk hal-hal yang positif. Peserta didik harus selalu dituntun agar dalam proses pembelajaran dengan metode e-learning tersebut dapat digunakan sebagaimana mestinya. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator untuk membimbing dan mengarahkan sesuatu yang dipelajari dalam berbagai mata pelajaran ataupun dalam jenis pelajaran tertentu yang diajarkan. Peserta didik juga diuntungkan dengan tampilan android yang memukau, untuk pembelajaran menggunakan android ini mungkin lebih meringankan guru karena guru berperan sebagai fasilitator dan tidak lagi berbicara panjang lebar dengan model ceramah. Karena jika hanya dengan metode ceramah, peserta didik menganggap hal tersebut tidak menarik sehingga harus ada metode-metode yang lain agar peserta didik tidak bosan atau bahkan tertarik untuk mempelajari pelajaran yang diajarkan oleh guru mereka tersebut. Terkadang, guru harus menyiapkan metode yang pas untuk

mempelajari salah satu jenis pelajaran agar peserta didiknya tertarik untuk mempelajari hal tersebut. Tidak hanya dengan satu metode saja secara berulang-ulang. Namun, guru harus memiliki ide kreatif untuk menarik peserta didiknya untuk mempelajari sesuatu yang akan diajarkan.

Dr. Nanang Fattah, mengungkapkan perkembangan ilmu dan teknologi dewasa ini turut berperan mempercepat laju perkembangan ekonomi dan industri, yang mempunyai implikasi penting terhadap dunia pendidikan.⁴⁰ Salah satu dampak pertumbuhan dan perkembangan ekonomi yang paling nyata dirasakan yakni menyangkut lapangan kerja, baik dilihat dari besarnya kebutuhan masyarakat akan lapangan kerja maupun kemampuan masyarakat dalam menyediakan atau menyiapkan tenaga kerja.

Kaitannya dengan masalah penyiapan tenaga kerja, masalah paling umum yang dihadapi di lapangan yaitu rendahnya mutu tenaga kerja. Kualitas tenaga kerja memang dipengaruhi oleh banyak variabel yakni kondisi fisik, kualitas pendidikan, dan etos kerja. Ketiganya merupakan faktor-faktor yang sangat dominan dan penentuan produktivitas tenaga kerja

E-learning merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran, penyampaian materi, diskusi dan lain-lain dilakukan melalui media elektronik. Dengan e-learning, siswa tidak datang di ruang kelas untuk bertemu dengan guru secara langsung dalam proses pembelajaran. e-learning juga dapat mempersingkat waktu

⁴⁰ Nanang Fattah, *Landasan Manajemen Pendidikan*, (Bandung: Rosda Karya, 2008), hlm v.

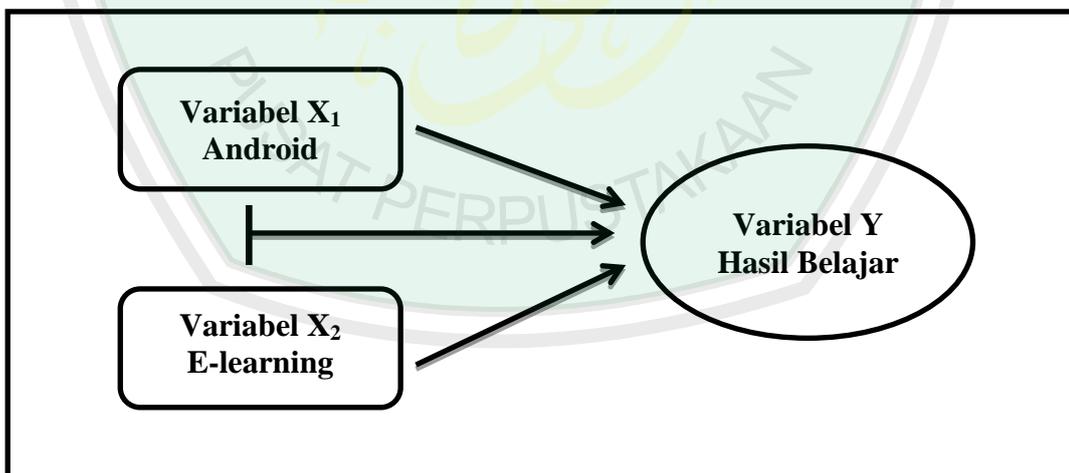
pembelajaran, menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh program pendidikan.⁴¹

Semua usaha dalam teknologi pendidikan ditujukan untuk memfasilitasi dan memecahkan masalah belajar peserta didik. Usaha-usaha tersebut terdiri dari pengelolaan, pengembangan sistem pembelajaran dengan memanfaatkan sumber belajar. Sehingga dengan penggunaan android dan e-learning peserta dapat lebih maksimal lagi dalam belajar. Dan diharapkan memperoleh hasil yang maksimal.

E. KERANGKA BERFIKIR

Berdasarkan landasan teori di atas dapat digambarkan model konseptual penelitian sebagai berikut:

Gambar 2.2 Model konseptual pengaruh penggunaan android dan e-learning terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 3 Kapanjen.



⁴¹ Aristo Hadi Sutopo, *Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, (Yogyakarta : Graha Ilmu, 2012), hlm. 143.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini memilih objek di SMP Negeri 3 Kapanjen Malang yang beralamat di Jalan Sukoharjo No. 60 Kapanjen Kabupaten Malang. Lokasi ini letaknya cukup strategis di depan jalan raya sehingga mempermudah dalam mengembangkan dan memajukan lembaga pendidikan tersebut. Peneliti memilih lokasi ini guna memahami pengaruh penggunaan android dan e-learning terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kapanjen Malang tahun ajaran 2015/2016.

B. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini hendak mengkaji tentang pengaruh penggunaan android dan e-learning terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII di SMPN 3 Kapanjen Malang. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Hal ini berdasarkan definisi dari kedua pendekatan, yaitu pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Kuantitatif yaitu penelitian yang banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya.⁴²

Sedangkan jenis dari penelitian ini adalah korelasional, sebab penelitian ini dirancang untuk menentukan besarnya pengaruh variabel

⁴²Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Yogyakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 12.

independen (penggunaan android dan e-learning) terhadap variabel dependen (hasil belajar). Hal tersebut sesuai dengan definisi penelitian korelasional yang dikemukakan oleh Iqbal Hasan, penelitian korelasi adalah penelitian yang dilakukan untuk dua variabel atau lebih.⁴³ Kemudian Arikunto mengemukakan bahwa, penelitian korelasional bertujuan untuk menemukan ada tidaknya hubungan dan apabila ada, berapa eratnya hubungan serta berarti atau tidak hubungan itu. Penelitian korelasional juga bertujuan untuk membandingkan hasil pengukuran antara dua variabel yang berbeda sehingga dapat ditentukan tingkat hubungan variabel-variabel.⁴⁴

Dengan demikian, nantinya dapat diketahui dari data yang diperoleh yang telah dianalisis mengenai seberapa besar variabel independen (penggunaan android dan e-learning) memiliki pengaruh terhadap variabel dependen (hasil belajar) yang ditunjukkan dengan angka-angka mengingat penelitian ini merupakan yang menggunakan penelitian kuantitatif.

C. Variabel Penelitian

Istilah "variabel" merupakan istilah yang tidak pernah ketinggalan dalam setiap jenis penelitian.⁴⁵ F.N. Kerlinger seperti yang dikutip Suharsimi Arikunto menyebut variabel sebagai sebuah konsep seperti halnya laki-laki dalam konsep jenis kelamin. Dan insaf dalam konsep kesadaran. variabel adalah suatu yang dijadikan obyek pengumpulan data dalam penelitian. Yang menjadi variabel dalam penelitian ini, dibedakan menjadi 2, yaitu:

⁴³ Iqbal Hasan, *Analisa Data Penelitian Dengan Statistik*, (Jakarta: bumi aksara, 2006), hlm. 8

⁴⁴ Suharsimi Arikunto...hlm. 270

⁴⁵ Ibid.,hlm. 159

1. Independent variable atau variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan android dan e-learning karena kemunculannya atau keberadaannya tidak dipengaruhi oleh variable lain.
2. Dependent variable atau Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil prestasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS, disebut demikian karena kemunculannya disebabkan oleh variable lain.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian peneliti dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan. Jadi, populasi berhubungan dengan data, bukan faktor manusianya. Kalau setiap manusia memberikan suatu data, maka banyaknya atau ukuran populasi akan sama dengan banyaknya manusia.

Populasi memiliki parameter, yakni besaran terukur yang menunjukkan ciri dari populasi itu. Di antaranya. istilah yang dikenal dengan besaran rata-rata, bentangan rata-rata, simpangan variansi, simpangan baku sebagai parameter populasi. Parameter suatu populasi tertentu adalah tetap nilainya, apabila nilainya berubah maka berubah pula populasinya.

Pengertian lain menyebutkan bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda, hewan, tumbuhan,

gejala, nilai tes, atau peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian.⁴⁶

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi kuantitas adalah seluruh siswa dan siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kepanjen Malang, yang dijabarkan dalam tabel dibawah ini :

Table 3.1 Daftar Populasi Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VIII A	36
2.	VIII B	35
3.	VIII C	36
4.	VIII D	33
5.	VIII E	35
6.	VIII F	32
7.	VIII G	32
8.	VIII H	34
Jumlah		273

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang akan diselidiki dalam bentuk mini (miniatur population).⁴⁷ Begitu pula menurut Suharsimi Arikunto bahwa sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti.⁴⁸

Lebih lanjut Suharsimi mengatakan penentuan sampel apabilasubyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua selanjutnya jikasubyeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% dan jugabisa lebih. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitianini adalah menggunakan teknik *stratifield random*

⁴⁶ Nurul Zuriah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, (Jakarta, Bumi Aksar : 2005), hal 116

⁴⁷ Ibid., hlm. 134

⁴⁸ Suharsimi Arikunto, *Op.Cit.*, hlm. 174

sampling yaitu pengambilan sampling dilakukan secara acak,⁴⁹ hal ini dikarenakan kelas VIII SMP Negeri 3 Kepanjen Malang terdiri dari 8 paralel kelas. Dan setiap kelas harus terwakili dalam sampel dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.2 Daftar Sampel Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Sampel	Jumlah Sampel
1.	VIII A	36	15%	6
2.	VIII B	35	15%	6
3.	VIII C	36	15%	6
4.	VIII D	33	15%	6
5.	VIII E	35	15%	6
6.	VIII F	32	15%	6
7.	VIII G	32	15%	6
8.	VIII H	34	15%	6
Total		273	Total	48

E. Data dan Sumber Data

1. Data

Data adalah seluruh keterangan atau informasi untuk memperkuat penelitian. Data juga merupakan hasil penemuan baik berupa fakta maupun angka. Dengan demikian yang dimaksud data dalam penelitian ini adalah berbagai keterangan atau informasi yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Data yang digunakan adalah data kuantitatif yang dijelaskan dengan angka-angka sehingga dapat diukur dan dihitung secara langsung.

2. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang langsung diperoleh

⁴⁹ Nurul Zuriah, *Op.Cit.*, hlm.123-124

dari sumber, sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh dari data yang kita butuhkan. Data primer diperoleh dari data angket yang telah diisi oleh siswa kelas VIII dan data sekunder diperoleh dari nilai UAS semester ganjil siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kepanjen Malang.

Tabel 3.3 Data dan Sumber Data Penelitian

No.	Data	Sumber Data
1.	Penggunaan android	Siswa (responden)
2.	E-learning	Siswa (responden)
3.	Hasil belajar	Dokumentasi

F. Instrumen Penelitian

Penggunaan instrumen dilakukan untuk mendukung proses pengumpulan data dan memperoleh data yang diinginkan, instrument tersebut berupa:

1. Peneliti menggunakan kuisisioner atau angket untuk mengumpulkan data dilapangan untuk mengetahui data tentang penggunaan android dan e-learning. Yang mana butir pernyataan dalam angket dikembangkan dari indikator berdasarkan teori yang relevan dengan masing-masing variabel penelitian. Selanjutnya pernyataan tersebut diukur dengan menggunakan skala likert. Menurut Riduwan dan Sunarto skala likert yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial.⁵⁰ Jawaban dari setiap butir pernyataan memiliki tingkatan dari yang sangat positif sampai ke sangat

⁵⁰ Riduwan dan Sunarto, *Pengantar Statistika: Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial Ekonomi Komunikasi Dan Bisnis*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 20

negatif, yang berupa kata-kata dengan skor dari tiap pilihan jawaban atas pernyataan sebagai berikut:

- a) Skor 4 : untuk jawaban selalu
- b) Skor 3 : untuk jawaban sering kali
- c) Skor 2 : untuk jawaban kadang-kadang
- d) Skor 1 : untuk jawaban tidak pernah

2. Peneliti menggunakan nilai ujian akhir semester ganjil untuk mengetahui data tentang hasil belajar siswa dan dokumen-dokumen lain yang terkait dengan penelitian, misalnya dokumen mengenai profil sekolah.

Adapun jabaran instrumen penelitian yang digunakan pada masing-masing variabel penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrument Penelitian

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber	Instrumen	No. item
1.	Penggunaan Android	1. Pengetahuan tentang android	• Menggunakan android	Siswa	Angket	1
			• Koneksi internet			2
		2. Fungsi android	• Sumber belajar			3
			• Membuat daftar kegiatan			4
		3. Kelebihan android	• Banyak aplikasi			5
			• Perpustakaan online			6
			• Komunikasi			7
		4. Faktor yang mempengaruhi penggunaan android	• Mengikuti tren			8
			• Aktif di sosial media			9, 10
		5. Kaitannya dengan hasil	• Motivasi			11, 12,

		belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil belajar 			13, 14
		6. Kekurangan android	<ul style="list-style-type: none"> • Kapasitas penyimpanan 			15, 16
2.	Penggunaan E-Learning	1. Pengetahuan tentang e-learning	<ul style="list-style-type: none"> • Penerapan e-learning 	Siswa	Angket	1, 2, 3
		2. Karakteristik e-learning	<ul style="list-style-type: none"> • Interaktivitas 			4
			<ul style="list-style-type: none"> • Kemandirian 			5, 6, 7
			<ul style="list-style-type: none"> • Aksesibilitas 			8
			<ul style="list-style-type: none"> • Pengayaan 			9, 10
			<ul style="list-style-type: none"> • Kemudahan berkomunikasi 			11
		3. Kelebihan e-learning	<ul style="list-style-type: none"> • Kemudahan memperoleh bahan ajar 			12, 13
			<ul style="list-style-type: none"> • Kemudahan mereview pelajaran 			14
			<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjadi aktif dan mandiri 			15
		4. Kelemahan e-learning	<ul style="list-style-type: none"> • Interaksi berkurang 			16
3.	Hasil Belajar	Tes Formatif	Nilai hasil belajar siswa	Nilai UAS IPS	Dokumentasi	

G. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang dipakai, adalah :

1. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui penggunaan android dan e-learning. Metode ini digunakan untuk penelitian dengan cara mengirimkan daftar pertanyaan pada orang yang sengaja diminta memberikan jawaban pertanyaan-pertanyaan tersebut, baik berupa pendapat, keyakinan,

tanggapan maupun untuk menceritakan tentang dirinya atau keadaan orang lain.

2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah suatu metode pengumpulan data dengan cara mempelajari catatan-catatan yang sudah ada dan digunakan untuk melengkapi data yang tidak dapat diperoleh dari angket. Dalam penelitian ini dokumen yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa berupa nilai UAS semester ganjil mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang.

3. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan wawancara tidak terstruktur.

H. Analisis Data

Dalam tahap analisa data ini bertujuan untuk memperoleh hasil dari pengumpulan penelitian yang akan diolah menggunakan metode kuantitatif. Untuk lebih memahamkan tahapan analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini peneliti menggunakan:

1. Uji Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Sebuah instrument dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud.⁵¹

Uji validitas yang dilakukan dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Pearson yang dikenal dengan korelasi product moment, rumusnya adalah sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : angka indeks korelasi “r” product moment

n : jumlah responden

$\sum xy$: penjumlahan hasil perkalian antara skor x dan skor y

$\sum x$: jumlah seluruh skor x

$\sum y$: jumlah seluruh skor y

$\sum x^2$: jumlah seluruh skor x^2

⁵¹ Suharsimi Arikunto, *Op.Cit*, hlm. 144-145

Σy^2 : jumlah seluruh skor y^2

$(\Sigma x)^2$: jumlah seluruh skor $(\Sigma x)^2$

$(\Sigma y)^2$: jumlah seluruh skor $(\Sigma y)^2$

Angka korelasi yang diperoleh harus dibandingkan dengan angka tabel korelasi r , apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir valid. Sebaliknya, apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir tidak valid. Dalam penelitian ini, peneliti menguji validitas dengan SPSS versi 16.

Uji validitas merupakan analisis untuk mengetahui apakah jumlah butir pertanyaan atau item mampu mengungkap variabel yang diungkapkan. Pengujian ini diukur dengan koefisien korelasi yang dibandingkan dengan nilai tabel korelasi product moment.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merujuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliable akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Yang diusahakan dapat dipercaya adalah datanya, bukan semata-mata instrumennya. Ungkapan yang menyatakan bahwa instrument harus reliabel sebenarnya mengandung arti bahwa instrument tersebut cukup baik sehingga mampu mengungkap data yang bisa dipercaya.⁵²

⁵²Ibid., hlm. 154-155

Untuk menguji reliabilitas menggunakan rumus Alfa Cronbach, yaitu:

$$r_i = \frac{k}{(k - 1)} \left\{ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right\}$$

Keterangan:

r_i : Reliabilitas

k : banyaknya butir soal atau butir pertanyaan

$\sum S_i^2$: varians butir

S_t^2 : varians total

Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan SPSS versi 16. Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan rumus Alfa Cronbach yaitu dengan melihat kriteria indeks koefisien reliabilitas, dimana batas terendah yang digunakan dalam menyatakan butir pernyataan yang digunakan reliabel atau layak adalah sebesar 0,6.

Instrumen yang valid selanjutnya akan diuji reliabilitas, berikut ini adalah hasil dari pengujian reliabilitas.

1) Variabel penggunaan android (X_1)**Tabel 3.5 Uji validitas dan reliabilitas variabel penggunaan android**

No. Butir Instrumen	Person Correlation R Hitung	R Tabel	Nilai Signifikansi 5%	Keterangan
1	0.410	0.284	0.004	Valid
2	0.422	0.284	0.003	Valid
3	0.434	0.284	0.002	Valid
4	0.288	0.284	0.047	Valid
5	0.246	0.284	0.092	Tidak Valid
6	0.564	0.284	0.000	Valid
7	0.324	0.284	0.025	Valid
8	0.474	0.284	0.001	Valid
9	0.545	0.284	0.000	Valid
10	0.621	0.284	0.000	Valid
11	0.516	0.284	0.000	Valid
12	0.564	0.284	0.000	Valid
13	0.287	0.284	0.048	Valid
14	0.523	0.284	0.000	Valid
15	0.412	0.284	0.004	Valid
16	0.307	0.284	0.034	Valid
17	0.400	0.284	0.005	Valid
Reliabilitas		0,711		Reliabel

Sumber: Data Diolah

Dari hasil uji validitas item pernyataan untuk variabel penggunaan android di atas ditemukan bahwa ada 1 item pernyataan tidak valid yaitu item nomor 5. Selanjutnya peneliti memutuskan untuk tidak menggunakan item tersebut dalam penelitian.

2) Variabel e-learning (X_2)

Tabel 3.6 Uji validitas dan reliabilitas variabel e-learning

No. Butir Instrumen	Person Correlation R Hitung	R Tabel	Nilai Signifikansi 5%	Keterangan
1	0.547	0.284	0.000	Valid
2	0.388	0.284	0.006	Valid
3	0.568	0.284	0.000	Valid
4	0.407	0.284	0.004	Valid
5	0.589	0.284	0.000	Valid
6	0.494	0.284	0.000	Valid
7	0.744	0.284	0.000	Valid
8	0.661	0.284	0.000	Valid
9	0.581	0.284	0.000	Valid
10	0.550	0.284	0.000	Valid
11	0.457	0.284	0.001	Valid
12	0.504	0.284	0.000	Valid
13	0.629	0.284	0.000	Valid
14	0.513	0.284	0.000	Valid
15	0.551	0.284	0.000	Valid
16	0.371	0.284	0.009	Valid
17	0.220	0.284	0.133	Tidak Valid
Reliabilitas		0,732		Reliabel

Sumber: Data Diolah

Dari hasil uji validitas item pernyataan untuk variabel e-learning di atas ditemukan bahwa ada 1 item pernyataan tidak valid yaitu item nomor 17. Sehingga peneliti memutuskan untuk tidak menggunakan item tersebut dalam penelitian.

2. Uji Asumsi Klasik

Dalam menggunakan alat analisis regresi, perlu dilakukan pengujian asumsi klasik, agar hasil dari analisis ini menunjukkan hubungan yang valid.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, baik versi dependen ataupun independen, keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak, model regresi yang baik adalah regresi yang mempunyai distribusi normal atau mendekati normal.⁵³ Uji normalitas menguji apakah model regresi variabel independen dan variabel dependen, keduanya terdistribusi secara normal atau tidak. Uji ini adalah untuk menguji normal dan tidaknya suatu distribusi data.

Pedoman pengambilan keputusan :

- 1) Nilai sig atau signifikansi atau probabilitas $< 0,05$ distribusi adalah tidak normal.
- 2) Nilai sig atau signifikansi atau probabilitas $> 0,05$ distribusi adalah normal.

b. Uji Multikolinearitas

Menurut Algifari multikolinearitas artinya antara variabel bebas yang terdapat dalam model memiliki hubungan yang sempurna atau mendekati sempurna. Salah satu cara untuk mendeteksi kolinieritas dilakukan dengan mengkorelasikan antar variabel dan apabila korelasinya signifikan, maka antara variabel bebas tersebut terjadi multikolinieritas.⁵⁴

⁵³ Imam Ghozali. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS19*. Semarang. (Badan Penerbit Universitas Diponegoro: 2011). hlm.160

⁵⁴ Algifari, *Analisis Regresi (teori, kasus dan solusi)*, (Yogyakarta: BPFE,2000), hlm. 84

Uji multikolinieritas ini bertujuan untuk mengetahui apakah dalam regresi ini ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas. Kemudian dasar pengambilan keputusan pada Uji Multikolinieritas ini adalah sebagai berikut:

1. Melihat nilai tolerance

- a. Jika nilai tolerance $> 0,10$. Maka tidak terjadi multikolinieritas.
- b. Jika nilai tolerance $< 0,10$ atau $= 0,10$. Maka terjadi multikolinieritas.

2. Melihat nilai VIF (Variance Inflation Factor)

- a. Jika nilai VIF $< 10,00$. Maka tidak terjadi multikolinieritas.
- b. Jika nilai VIF $> 10,00 = 10,00$. Maka terjadi multikolinieritas.

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dari residual atau pengamatan ke pengamatan yang lain. Jika *variance* dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain tetap, maka disebut heteroskedastisitas. Model regresi yang baik adalah homoskedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas. Kebanyakan data crossection mengandung situasi heteroskedastisitas karena data ini menghimpun data yang mewakili berbagai ukuran (kecil, sedang dan besar).⁵⁵

Adapun dasar untuk menganalisisnya adalah :

⁵⁵ Ibid., hlm.110

- 1) Jika ada pola tertentu (bergelombang, melebar, kemudian menyempit) maka, mengidentifikasi bahwa telah terjadi heteroskedastisitas.
- 2) Jika tidak ada pola yang tertentu serta titik menyebar di atas dan di bawah angka nol dari sumbu y maka, tidak terjadi heteroskedastisitas.

d. Uji Autokorelasi

Uji Autokorelasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah dalam model regresi linier ada korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode t dengan kesalahan pada periode t_1 (sebelumnya). Dalam penelitian ini untuk mencari hasil dari autokorelasi dapat dilakukan dengan menggunakan uji Durbin-Watson, dan pengambilan keputusan pada uji autokorelasi ini adalah:

- 1) Jika d lebih kecil dari dL atau lebih besar dari $(4-dL)$, maka hipotesis nol ditolak, yang berarti terdapat autokorelasi.
- 2) Jika d terletak diantara dU dan $(4-dU)$, maka hipotesis nol diterima, yang artinya tidak terdapat autokorelasi.
- 3) Jika d terletak diantara dL dan dU atau diantara $(4-dU)$ dan $(4-dL)$, maka tidak menghasilkan kesimpulan yang pasti.

2. Analisis Regresi Linier Berganda

Untuk menentukan ketepatan prediksi apakah ada hubungan yang kuat antara variabel terikat (Y) prestasi belajar dan variabel bebas

(X_1) dan (X_2) yaitu penggunaan android dan e-learning, maka dalam penelitian ini rumus regresinya sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

Dimana:

Y : variabel terikat yaitu prestasi belajar

a : konstanta

b : koefisien arah regresi

X_1 : penggunaan android

X_2 : e-learning

e : error (variabel lain tidak dijelaskan)

3. Uji Hipotesis

a. Uji Simultan (F)

Analisis simultan ini digunakan untuk menentukan variabel bebas yang memiliki pengaruh secara bersama-sama yang signifikan terhadap variabel terikat. Untuk mengetahui signifikan tidaknya suatu korelasi berganda ini maka dilakukan dengan menggunakan rumus uji F adalah sebagai berikut :

$$F_{hitung} = \frac{R^2/k}{(1-R^2)/(n-k-1)}$$

Keterangan :

F : F hitung akan dibandingkan dengan F tabel

R^2 : koefisien korelasi berganda yang telah ditemukan

k : jumlah variabel bebas

n : banyaknya sampel

Adapun langkah-langkah yang digunakan untuk uji F adalah :

- 1) Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, ini berarti tidak terdapat pengaruh simultan oleh variabel X dan Y. Dan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, ini berarti terdapat pengaruh simultan oleh variabel X dan Y.
- 2) Cara singkat dan cepas untuk melihat signifikansi uji F, yaitu bila nilai F_{hitung} lebih besar dari pada 4, maka H_0 yang menyatakan $b_1 = b_2 = \dots b_k = 0$ dapat ditolak pada derajat kepercayaan 5%. Dengan kata lain, kita menerima H_a , yang mengatakan semua variabel independen secara serentak dan signifikan mempengaruhi variabel dependen.⁵⁶

b. Uji Parsial (t)

Uji parsial yaitu uji statistik secara individual untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat dengan menggunakan uji t. Analisis secara parsial ini digunakan untuk menentukan variabel bebas yang memiliki variabel hubungan paling dominan terhadap variabel bebas terikat sehingga digunakan uji t (uji parsial).

Rumus :

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

⁵⁶ Kuncoro Mudrajat, *Metode Kuantitatif Teori Dan Aplikasi Untuk Bisnis Dan Ekonomi*, (Yogyakarta: STM YKPN, 2007), hlm. 83

Keterangan:

r : koefisien

n : jumlah responden

t : uji hipotesis

Adapun langkah-langkah yang digunakan untuk uji t adalah:

- 1) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, ini berarti tidak terdapat pengaruh antara variabel X dan Y. Dan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima ini berarti terdapat pengaruh antara variabel X dan Y.
- 2) Cara singkat dan cepat untuk melihat signifikan uji t adalah bila jumlah *degree of freedom* adalah 20 atau lebih, dan derajat kepercayaan sebesar 5%, maka H_0 yang menyatakan $b_1 = 0$ dapat ditolak bila nilai t lebih besar dari 2 (dalam nilai *absolute*). Dengan kata lain, H_a diterima, yang menyatakan bahwa satu variabel independen secara individual mempengaruhi variabel dependen.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Profil SMPN 3 Kepanjen Malang

Nama Sekolah	: SMPN 3 Kepanjen Malang
Status Sekolah	: Negeri
Nama Kepala Sekolah	: Drs. Agus Bachtiyar
Alamat Sekolah	: Jalan Raya Sukoharjo No. 60 Kepanjen Kabupaten Malang
Nomor Telp	: 0341 – 395790
Website	: www.smpn3kepanjen.sch.id
Email	: ssempatig@yahoo.com

2. Visi dan Misi SMPN 3 Kepanjen Malang

a. VISI :

Unggul dalam prestasi berdasarkan Imtaq yang berbasis pada Teknologi dan berwawasan Lingkungan terdepan menuju SBI

b. Indikator Visi

- 1) Unggul dalam kompetensi lulusan bertaraf internasional
- 2) Memiliki kurikulum yang bertaraf internasional
- 3) Proses belajar mengajar yang berbasis pada ICT dan berwawasan lingkungan
- 4) SDM Pendidik dan tenaga kependidikan yang bertaraf internasional
- 5) Fasilitas sekolah yang lengkap dan bertaraf internasional

- 6) Unggul dalam manajemen pengelolaan yang mengacu pada Manajemen Berbasis Sekolah / MBS dengan aplikasi ICT
- 7) Standar biaya pendidikan yang sesuai dengan standar internasional
- 8) Memiliki model sistem penilaian yang bertaraf internasional

c. MISI :

- 1) Tercapainya standar kompetensi lulusan yang bertaraf internasional
- 2) Terwujudnya seperangkap kurikulum yang bertaraf internasional
- 3) Terlaksananya proses belajar mengajar yang efektif dan inovatif dengan pemanfaatan ICT secara maksimal dan berwawasan lingkungan
- 4) Tercapainya mutu SDM Pendidik dan Tenaga Kependidikan yang bertaraf internasional (min. S1, mampu berbahasa Inggris, menguasai ICT)
- 5) Terpenuhinya fasilitas pokok sekolah yang bertaraf internasional
- 6) Terwujudnya manajemen yang berbasis sekolah dengan pola aplikasi ICT dan PAS (Paket Aplikasi Sekolah)
- 7) Tercapainya standar biaya sekolah yang sesuai dengan standar internasional
- 8) Memberi kesempatan pada siswa kurang mampu tetapi cerdas
- 9) Terwujudnya model sistem penilaian dengan standar internasional.

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Pada bagian ini dijelaskan mengenai distribusi jawaban responden terhadap variabel-variabel penelitian.

a) Variabel Penggunaan Android

Di SMPN 3 Kepanjen Malang ini, jumlah siswa yang memiliki handphone android lebih banyak dari siswa yang tidak memiliki handphone android. Berikut adalah jbaran tentang siswa memiliki dan yang tidak memiliki handphone android :

Tabel 4.1 Siswa yang Menggunakan Android

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Siswa yang memiliki android	Siswa yang tidak memiliki android
1.	VIII A	36	34	2
2.	VIII B	35	35	0
3.	VIII C	36	35	1
4.	VIII D	33	33	0
5.	VIII E	35	33	2
6.	VIII F	32	31	1
7.	VIII G	32	29	3
8.	VIII H	34	34	0
Total		273	264	9

Ada 9 siswa yang tidak memiliki android atau 3,3 % dari keseluruhan siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang. Sedangkan 264 siswa atau 96,7 % siswa memiliki android. Sehingga dapat disimpulkan sebagian besar siswa di SMPN 3 Kepanjen Malang memiliki handphone android.

Pada penelitian ini penggunaan android dapat diukur dengan 6 indikator, kemudian dibuat menjadi pernyataan yang diukur dengan skor 1 sampai 4, hal tersebut sesuai dengan alternatif jawaban pada

instrumen penelitian ini. Berdasarkan data tersebut panjang kelas interval dapat ditentukan melalui selisih nilai skor tertinggi dikurangi skor terendah dan ditambah dengan 1, hasilnya dibagi dengan banyak kelas interval. Perhitungan panjang kelas interval tersebut adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Panjang kelas interval} &= \frac{(X \text{ maks} - X \text{ min})}{3} + 1 \\ &= \frac{(64 - 16)}{3} + 1 = \frac{49}{3} = 16,3 = 16 \end{aligned}$$

Data tentang penggunaan android yang berhasil dikumpulkan dari responden sebanyak 48 siswa, secara kuantitatif menunjukkan bahwa total skor tertinggi adalah 57 dan total skor terendah adalah 32. Hasil analisis frekuensi disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Penggunaan Android

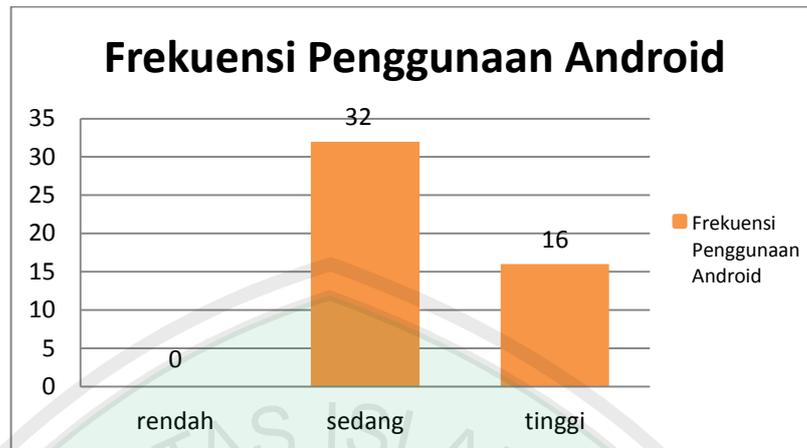
No	Skor Interval	Frekuensi	Prosentase (%)	Kategori
1.	16-31	0	0 %	Rendah
2.	32- 47	32	66,67 %	Sedang
3.	48- 64	16	33,33 %	Tinggi
Jumlah		48	100 %	-

Sumber : data diolah

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa penggunaan android yang termasuk dalam kategori tinggi sebesar 16 atau 33,33 %, kategori sedang 32 atau sebesar 66,67% dan kategori rendah tidak ada atau 0 % dengan demikian dapat diperoleh hasil bahwa penggunaan android pada siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang dinyatakan dalam kategori sedang.

Adapun untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai hasil di atas, dapat dilihat dalam diagram gambar berikut :

Gambar 2.1 Frekuensi Penggunaan Android



b) Variabel e-learning

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi E-learning

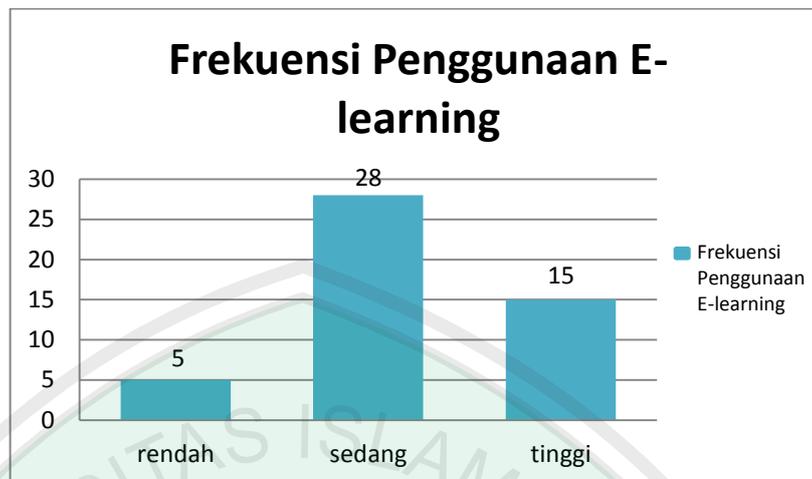
No	Skor Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	16–31	5	10,42 %	Rendah
2.	32– 47	28	58,33 %	Sedang
3.	48– 64	15	31,25 %	Tinggi
Jumlah		48	100 %	-

Sumber : data diolah

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa penggunaan e-learning yang termasuk dalam kategori tinggi sebesar 15 atau 31,25 %, katagori sedang sebesar 28 atau 58,33 % dan katagori rendah sebesar 5 atau 10,42 % dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil penggunaan e-learning pada siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang dinyatakan dalam kategori sedang.

Adapun untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai hasil di atas, dapat dilihat dalam diagram gambar berikut :

Gambar : 2.2 Frekuensi Penggunaan E-learning



c) Variabel hasil belajar

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar

No	Skor Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	0 – 33	0	0 %	Rendah
2.	34 – 67	11	22,92 %	Sedang
3.	68 – 100	37	77,08 %	Tinggi
Jumlah		48	100 %	-

Sumber : data diolah

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa hasil belajar belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang yang termasuk dalam kategori tinggi sebesar 37 atau 77,08 %, katagori sedang sebesar 11 atau 22,92 % dan katagori rendah tidak ada atau 0% dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mata pelajaran IPS pada siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang dinyatakan dalam kategori tinggi.

Adapun untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai hasil di atas, dapat dilihat dalam diagram gambar berikut :

Gambar : 2.3 Frekuensi Hasil Belajar



5. Uji Validitas Dan Reliabilitas

4. Variabel penggunaan android

Tabel 4.5 Uji validitas dan reliabilitas variabel penggunaan android

No. Butir Instrumen	Person Correlation R Hitung	R Tabel	Nilai Signifikansi 5%	Keterangan
1	0.417	0.284	0.003	Valid
2	0.426	0.284	0.003	Valid
3	0.431	0.284	0.002	Valid
4	0.310	0.284	0.032	Valid
6	0.559	0.284	0.000	Valid
7	0.296	0.284	0.041	Valid
8	0.476	0.284	0.001	Valid
9	0.557	0.284	0.000	Valid
10	0.622	0.284	0.000	Valid
11	0.512	0.284	0.000	Valid
12	0.560	0.284	0.000	Valid
13	0.312	0.284	0.031	Valid
14	0.524	0.284	0.000	Valid
15	0.397	0.284	0.005	Valid
16	0.308	0.284	0.033	Valid
17	0.435	0.284	0.002	Valid
Reliabilitas		0,714		Reliabel

Sumber : data diolah

Berdasarkan tabel diatas telah diperoleh hasil uji validitas yang menunjukkan bahwa semua butir soal pernyataan/pertanyaan variabel penggunaan android yang telah di isi oleh responden dinyatakan valid

.Kemudian hasil uji reliabilitas pada instrumen ini diperoleh sebesar 0,714, sehingga dinyatakan reliabel karena $0,714 > 0,284$.

5. Variabel e-learning

Tabel 4.6 Uji validitas dan reliabilitas variabel e-learning

No. Butir Instrumen	Person Correlation R Hitung	R Tabel	Nilai Signifikansi 5%	Keterangan
1	0.534	0.284	0.000	Valid
2	0.378	0.284	0.008	Valid
3	0.551	0.284	0.000	Valid
4	0.424	0.284	0.003	Valid
6	0.600	0.284	0.000	Valid
7	0.528	0.284	0.000	Valid
8	0.759	0.284	0.000	Valid
9	0.651	0.284	0.000	Valid
10	0.581	0.284	0.000	Valid
11	0.553	0.284	0.000	Valid
12	0.446	0.284	0.001	Valid
13	0.527	0.284	0.000	Valid
14	0.636	0.284	0.000	Valid
15	0.503	0.284	0.000	Valid
16	0.597	0.284	0.000	Valid
17	0.354	0.284	0.014	Valid
Reliabilitas		0,740		Reliabel

Sumber : data diolah

Berdasarkan tabel diatas telah diperoleh hasil uji validitas yang menunjukkan bahwa semua butir soal pernyataan/pertanyaan variabel penggunaan android yang telah di isi oleh responden semua dinyatakan valid karena koefisien korelasinya $< 0,284$. Kemudian hasil uji reliabilitas pada instrumen ini diperoleh sebesar 0,740, sehingga dinyatakan reliabel karena $0,740 > 0,284$.

C. Analisis Data

1. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Tabel 4.7 Uji Normalitas

		One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Hasil Belajar	Android	E-learning
N		48	48	48
Normal Parameters ^a	Mean	78.4583	45.2708	43.1458
	Std. Deviation	11.87337	6.11500	7.47190
Most Extreme Differences	Absolute	.102	.070	.108
	Positive	.102	.055	.067
	Negative	-.081	-.070	-.108
Kolmogorov-Smirnov Z		.710	.483	.748
Asymp. Sig. (2-tailed)		.695	.974	.630

a. Test distribution is Normal.

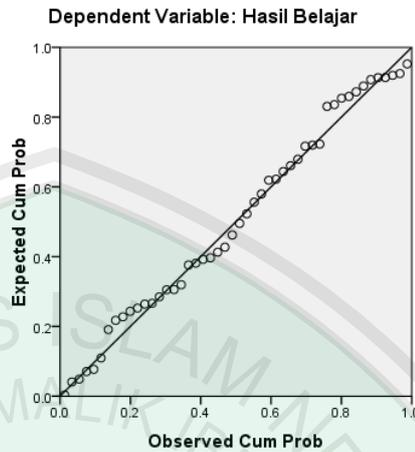
Dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil Uji Normalitas didapatkan sebagai berikut:

- Android (X_1) = 0,974 yang artinya menunjukkan $> 0,05$, berarti berdistribusi normal.
- E-learning (X_2) = 0,630 yang artinya menunjukkan $> 0,05$, berarti berdistribusi normal.
- Hasil Belajar (Y) = 0,695 yang artinya menunjukkan $> 0,05$, berarti berdistribusi normal.

Dari hasil yang telah didapatkan bahwa variabel X_1 , X_2 , dan Y dinyatakan semuanya berdistribusi normal. Kemudian dapat pula dilihat dari hasil p-plot dan histogram, sebagai berikut:

Gambar 4.1 Histogram Uji Normalitas

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



Dari tampilan grafik diatas menunjukkan hasil uji normalitas p-plot yaitu terlihat bahwa titik-titik mengikuti dan mendekati garis diagonal bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini bersifat normal.

b. Uji Multikolinieritas

Tabel 4.8 Uji Multikolinieritas

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	30.403	12.430		2.446	.018		
Android	.860	.269	.443	3.204	.002	.863	1.159
E-learning	.211	.220	.133	.961	.342	.863	1.159

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil uji multikolinieritas sebagai berikut:

1. Berdasarkan output nilai tolerance adalah sebagai berikut:

- Android (X_1) sebesar 0,863 artinya $> 0,10$ maka tidak terjadi multikolinieritas.
- E-learning (X_2) sebesar 0,863 artinya $> 0,10$ maka tidak terjadi multikolinieritas.

2. Berdasarkan output nilai VIF adalah sebagai berikut:

- Android (X_1) sebesar 1,159 artinya $< 10,00$ maka tidak terjadi multikolinieritas.
- E-learning (X_2) sebesar 1,159 artinya $< 10,00$ maka tidak terjadi multikolinieritas.

Sehingga kesimpulan yang diperoleh adalah seluruh variabel yang telah di uji dengan Uji Multikolinieritas semuanya baik X_1 dan X_2 tidak terjadi multikolinieritas. Dan data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data yang baik karena tidak terjadi multikolinieritas.

c. Uji Heteroskedastisitas.

Tabel 4.9 Uji Heteroskedastisitas

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	30.403	12.430		2.446	.018
Android	.860	.269	.443	3.204	.002
E-learning	.211	.220	.133	.961	.342

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Dari hasil tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi variabel android sebesar 0,002 artinya $< 0,05$, kemudian e-learning sebesar 0,342 artinya $> 0,05$. Sehingga kesimpulanya adalah variabel e-learning terjadi heteroskedastisitas sedangkan variabel penggunaan android tidak terjadi heteroskedastisitas.

d. Uji Autokorelasi

Tabel 4.11 Uji Autokorelasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.508 ^a	.258	.225	10.45525	1.684

a. Predictors: (Constant), E-learning, Android

b. Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan tabel hasil uji autokorelasi diatas, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel Durbin Watson

$K=2$ dan $n=48$

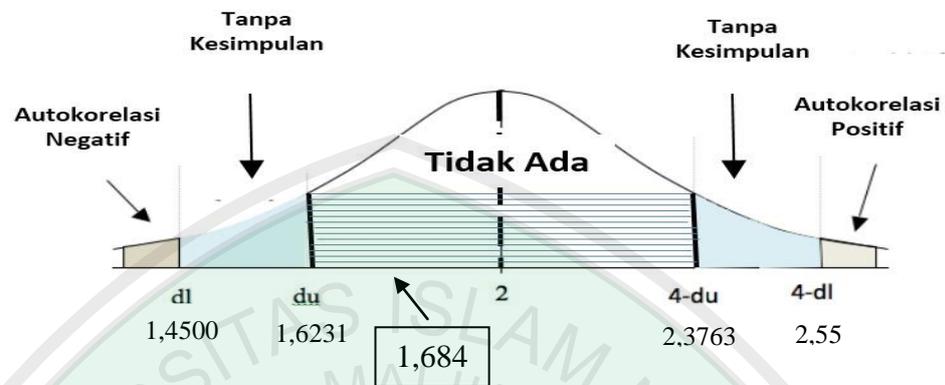
$dL = 1,4500$

$dU = 1,6231$

$4-dU = 2,3763$

$4-dL = 2,55$

Gambar 4.2 Uji Autokorelasi



Nilai Durbin-Watson tabel di atas diperoleh sebesar 1,684 dan nilai ini akan dibandingkan dengan nilai tabel yang signifikansinya 0,05 dengan $(n=48)$ dan jumlah variabel independent $(K=2)$. Dan hasilnya menunjukkan bahwa nilai Durbin-Watson yaitu 1,684, sehingga dinyatakan $1,6236 < 1,684 < 2,3763$ maka model terbebas dari autokorelasi.

2. Analisis Regresi Linier Berganda

Tabel 4.11 Hasil Analisis Regresi

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	30.403	12.430		2.446	.018
Android	.860	.269	.443	3.204	.002
E-learning	.211	.220	.133	.961	.342

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Varibel dependen pada regresi ini adalah hasil belajar (Y) sedangkan variabel bebasnya adalah android (X_1) dan e-learning (X_2). Berdasarkan tabel di atas maka dapat dibuat model persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 30,403 + 0,860 X_1 + 0,211 X_2 + e$$

Persamaan regresi tersebut mempunyai makna sebagai berikut:

- a. Konstanta : 30,403 berarti bahwa jika variabel penggunaan android dan e-learning sama dengan 0 maka hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen akan menjadi sebesar 30,403.
- b. Koefisien penggunaan android (X_1) : 0,860 berarti penggunaan android mempengaruhi hasil belajar sebesar 86 % atau berpengaruh positif yang artinya jika faktor penggunaan android mengalami kenaikan 1 poin dan e-learning dianggap tetap, maka akan menyebabkan kenaikan hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang sebesar 86 %, dan sebaliknya jika faktor penggunaan android turun 1 poin maka hasil belajar siswa akan turun sebesar 86 %.
- c. Koefisien E-learning (X_2) : 0,211 berarti e-learning mempengaruhi hasil belajar sebesar 21,1 % atau berpengaruh positif yang artinya jika faktor e-learning mengalami kenaikan 1 poin dan penggunaan android dianggap tetap, maka akan menyebabkan kenaikan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang sebesar 21,1 %, dan sebaliknya jika faktor penggunaan

android turun 1 poin maka hasil belajar siswa akan turun sebesar 21,1 %.

3. Uji Hipotesis

a. Uji Determinasi (R^2)

Tabel 4.12 Uji Determinasi (R^2)

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.508 ^a	.258	.225	10.45525	1.684

a. Predictors: (Constant), E-learning, Android

b. Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai koefisien determinasinya adalah 0,258 atau sama dengan 25,8 % dengan demikian dapat dinyatakan bahwa ada korelasi atau hubungan antara variabel dependen (hasil belajar) dengan variabel independen (penggunaan android dan e-learning) adalah kuat. Angka R square atau koefisien determinasinya sebesar 0,258 artinya bahwa hasil belajar dapat dijelaskan oleh penggunaan android dan e-learning sebesar 25,8 % dan sisanya sebesar 74,2 % dijelaskan oleh variabel-variabel lain di luar persamaan.

b. Uji Parsial (t)

Pada uji kali ini digunakan untuk mengetahui pengaruh satu atau lebih variabel bebas (*independent*) terhadap satu variabel tak bebas (*dependent*).

Tabel 4.13 Uji Parsial (t)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	30.403	12.430		2.446	.018
	Android	.860	.269	.443	3.204	.002
	E-learning	.211	.220	.133	.961	.342

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Hasil pengujian hipotesis I menggunakan uji parsial diperoleh t_{hitung} sebesar 3,204 dengan signifikansi 0,002 sedangkan nilai t_{tabel} untuk $n = 48$ sebesar 2,01. Diperoleh $t_{hitung}(3,204) > t_{tabel}(2,01)$ dan nilai signifikansi $(0,002) < \alpha(0,05)$, yang artinya bahwa H_0 ditolak, maka penggunaan android mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajarmata pelajaran IPS siswa kelas VII SMPN 3 Kepanjen Malang.

Hasil pengujian hipotesis II menggunakan uji parsial diperoleh t_{hitung} sebesar 0,961 dengan signifikansi 0,342 sedangkan nilai t_{tabel} untuk $n = 48$ sebesar 2,01. Diperoleh $t_{hitung}(0,961) < t_{tabel}(2,01)$ dan nilai signifikansi $(0,342) > \alpha(0,05)$, yang artinya bahwa H_0 diterima, maka penggunaan e-learning tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajarmata pelajaran IPS siswa SMPN 3 Kepanjen Malang.

c. Uji Simultan (F)

Tabel 4.14 Uji Simultan (F)

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1706.866	2	853.433	7.807	.001 ^a
	Residual	4919.051	45	109.312		
	Total	6625.917	47			

a. Predictors: (Constant), E-learning, Android

b. Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan perhitungan Uji F melalui program SPSS 16 yang terdapat dalam kolom F diatas bahwa hasil yang diperoleh adalah sebesar 7,807 dengan tingkat signifikansi 0,001. Sedangkan nilai F_{tabel} untuk $n = 48$ sebesar 3,19. Diperoleh $F_{hitung}(7,807) > t_{tabel}(3,19)$ dan nilai signifikansi $(0,001) < \alpha (0,05)$, yang artinya H_0 ditolak, maka dapat dinyatakan bahwa variabel penggunaan android dan e-learning secara bersama-sama (simultan) berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang, artinya semakin optimal penggunaan android dan e-learning maka hasil belajar mata pelajaran IPS siswa semakin baik.

BAB V

PEMBAHASAN

A. PENGARUH PENGGUNAAN ANDROID TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS VIII SMPN 3 KEPANJEN MALANG

Hasil analisis data yang dilakukan secara parsial menyatakan bahwa penggunaan android berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang. Hal ini berarti penggunaan android dapat menyebabkan meningkatnya hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Lukluk Luhuring Santoso dalam Workshop Android For Education di Universitas Negeri Semarang (UNNES) mengungkapkan, “Android plus pendidikan memungkinkan kita membuat sebuah kolaborasi pembelajaran (collaborative learning), yaitu sebuah lingkungan belajar di mana banyak orang bergabung mengerjakan suatu pekerjaan bersama-sama, saling memberi umpan balik sehingga menghasilkan sesuatu yang sempurna.”⁵⁷ Dengan adanya android memberikan beberapa manfaat bagi lingkungan seperti membiarkan siswa dan guru untuk memanfaatkan waktu luang mereka untuk menyelesaikan pekerjaan rumah mereka atau persiapan pelajaran. Kemudian diperkuat oleh pendapat Daryanto yang menyatakan bahwa dalam era perkembangan Iptek yang begitu pesat dewasa ini, profesionalisme guru tidak cukup dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi harus mampu mengola informasi

⁵⁷Tiya Pangestika Putri, *Op.Cit.*

dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa. Konsep lingkungan meliputi tempat belajar, metode, media, sistem penilaian, serta sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mengemas pembelajaran dan mengatur bimbingan belajar sehingga memudahkan siswa belajar.⁵⁸

Hal ini juga diperkuat dengan hasil penelitian Eliza Silviana yang berjudul Pengaruh Pemanfaatan Smartphone, Kecerdasan Intelektual (IQ) dan Kecerdasan Emosional (EQ) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 2 Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Laboratorium UM. Hasil penelitian menunjukkan besaran pengaruh variabel pemanfaatan *smartphone* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar sebesar 22,4%.⁵⁹ Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Syamsul Arifintentang Pengaruh Pemanfaatan *Gadget Smartphone* dan Fasilitas Belajar Sekolah terhadap Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 6 Malang. Menyimpulkan bahwa pemanfaatan gadget *smartphone* dan fasilitas belajar sekolah baik secara parsial dan simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar ekonomi siswa kelas XI SMAN 6 Malang.⁶⁰

Dengan demikian dalam penelitian ini mengindikasikan bahwa untuk mendapatkan hasil belajar siswa dianjurkan menggunakan android dalam menunjang pembelajarannya sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai secara optimal.

⁵⁸ Daryanto. Media pembelajaran (peranannya sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran), (Yogyakarta, Gava Media, 2010, hlm. 3

⁵⁹Eliza Silviana, *Op.Cit.*

⁶⁰Syamsul Arifin, *Op.Cit.*

Namun penelitian ini berbeda dengan apa yang pernah diteliti oleh TajrianNoor Juniardi tahun 2013 yang berjudul Pengaruh Smartphone terhadap Rutinitas Mahasiswa Unlam Banjarbaru. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa mahasiswa Unlam Banjarbaru dalam pengaruh smartphone terhadap rutinitas yaitu terlampau tinggi digunakan untuk musik diiringi dengan sosial media, game dan informasi pelajaran.⁶¹ Dalam penelitian tersebut menyatakan penggunaan smartphone untuk penunjang proses pembelajaran berada di urutan keempat atau terakhir. Ini menunjukkan bahwa penggunaan smartphone hanya sedikit saja pengaruhnya terhadap proses pembelajaran yang berpengaruh juga pada hasil belajar.

Android merupakan salah satu perangkat pembelajaran m-Learning yang memiliki kemampuan untuk terkoneksi ke peralatan lain (terutama komputer), kemampuan menyajikan informasi pembelajaran dan kemampuan untuk merealisasikan komunikasi bilateral antara pengajar dan pembelajar. M-Learning adalah pembelajaran yang unik karena pembelajar dapat mengakses materi pembelajaran, arahan dan aplikasi yang berkaitan dengan pembelajaran, kapan-pun dan di manapun. Hal ini akan meningkatkan perhatian pada materi pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi aktif, dan dapat mendorong motivasi pembelajar kepada pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*). Selain itu, dibandingkan pembelajaran

⁶¹Tajrian Noor Juniardi, *Op.Cit.*

konvensional, m-Learning memungkinkan adanya lebih banyak kesempatan untuk kolaborasi dan berinteraksi secara informal diantara pembelajar.⁶²

Penggunaan android di SMPN 3 Kepanjen Malang dalam rangka berfungsi sebagai alat komunikasi, sumber belajar maupun media belajar menjadikan siswa lebih termotivasi dan lebih aktif dalam proses pembelajaran dan berdampak pada kualitas hasil belajar yang baik.

Dalam al-quran surat al-Baqarah ayat 30-31 yang berbunyi:

وَإِذْ قَالَ رَبُّكَ لِلْمَلَائِكَةِ إِنِّي جَاعِلٌ فِي الْأَرْضِ خَلِيفَةً قَالُوا أَتَجْعَلُ فِيهَا مَنْ يُفْسِدُ فِيهَا وَيَسْفِكُ الدِّمَاءَ وَنَحْنُ نُسَبِّحُ بِحَمْدِكَ وَنُقَدِّسُ لَكَ قَالَ إِنِّي أَعْلَمُ مَا لَا تَعْلَمُونَ ﴿٣٠﴾ وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾ قَالُوا سُبْحَانَكَ لَا عِلْمَ لَنَا إِلَّا مَا عَلَّمْتَنَا إِنَّكَ أَنْتَ الْعَلِيمُ الْحَكِيمُ ﴿٣٢﴾ قَالَ يَا آدَمُ أَنْبِئْهُمْ بِأَسْمَائِهِمْ فَلَمَّا أَنْبَأَهُمْ بِأَسْمَائِهِمْ قَالَ أَلَمْ أَقُلْ لَكُمْ إِنِّي أَعْلَمُ الْغَيْبِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَأَعْلَمُ مَا تُبْدُونَ وَمَا كُنْتُمْ تَكْتُمُونَ ﴿٣٣﴾

Artinya :

30. *Ingatlah ketika Tuhanmu berfirman kepada para malaikat: "Sesungguhnya Aku hendak menjadikan seorang khalifah di muka bumi". Mereka berkata: "Mengapa Engkau hendak menjadikan (khalifah) di bumi itu orang yang akan membuat kerusakan padanya dan menumpahkan darah, padahal kami senantiasa bertasbih dengan memuji Engkau dan mensucikan Engkau?" Tuhan berfirman: "Sesungguhnya Aku mengetahui apa yang tidak kamu ketahui".*
031. *Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang orang-orang yang benar!"*
032. *Mereka menjawab: "Maha Suci Engkau, tidak ada yang kami ketahui selain dari apa yang telah Engkau ajarkan kepada kami; sesungguhnya Engkaulah Yang Maha Mengetahui lagi Maha Bijaksana.*

⁶²<https://alisadikinwear.wordpress.com/2012/07/07/mobile-learning-m-learning-solusi-cerdas-pembelajaran-terkini/> . diakses tgl 6 Mei 2016 pkl. 05.57 WIB.

033. Allah berfirman: "Hai Adam, beritahukanlah kepada mereka nama-nama benda ini". Maka setelah diberitahukannya kepada mereka nama-nama benda itu, Allah berfirman: "Bukankah sudah Ku katakan kepadamu, bahwa sesungguhnya Aku mengetahui rahasia langit dan bumi dan mengetahui apa yang kamu lahirkan dan apa yang kamu sembunyikan?". (Q.S. Al-Baqarah ayat 30-33)⁶³

Dalam menafsirkan Q.S. Al-Baqarah ayat 30-33, Hamka mengambil kesimpulan bahwa dalam penciptaan manusia sebagai khalifah, Allah telah melengkapinya dengan potensi yang dapat digunakan untuk menunjang fungsi kekhalifahannya itu. Adapun potensi yang dimaksud dalam ayat ini adalah potensi yang berupa ilmu atau pengetahuan.

Menurut penjelasannya, manusia di samping diberi potensi-potensi sebagaimana makhluk lain, ia telah dianugerahi potensi yang tidak dimiliki oleh makhluk lain, yaitu akal. Akal inilah yang menjadi pembeda manusia dari makhluk lain termasuk malaikat. Dengan akalnya itu manusia bisa mengembangkan ilmunya dan menciptakan teknologi bahkan dengan akalnya itu manusia bisa menguak rahasia-rahasia alam dengan seizin Allah.

Sebagai bukti bahwa manusia memiliki potensi akal dalam konteks ayat ini bisa dilihat ketika Adam mampu menyebutkan kembali nama-nama yang telah diajarkan oleh Allah kepadanya. Hal ini menunjukkan bahwa Adam (manusia) memang memiliki kelebihan atau keistimewaan yang tidak diberikan kepada makhluk yang lain termasuk malaikat.

Keistimewaan yang diberikan Allah kepada manusia itu merupakan cara Allah memuliakan manusia. Sehingga dalam kata penutupnya Hamka

⁶³Al-Qur'an dan Terjemahnya (Bandung: PT SygmaExamedia Arkanleema, 2009), hlm.

mengatakan bahwa manusia dengan kelebihan yang diberikan kepadanya, tidak layak manakala ia mengabaikan karunia itu. Sebaliknya dia harus senantiasa mensyukurinya dengan cara menggunakan potensinya seoptimal mungkin dalam kerangka kebaikan dan kemanfaatan.⁶⁴

Perkembangan teknologi yang membawa pengaruh positif dan negatif, setidaknya pengaruh negatif yang ada perlu ditindak lanjuti. Siswa sekolah menengah pertama umumnya memiliki usia yang merupakan masa peralihan dari usia anak-anak ke usia remaja. Perilaku yang disebabkan oleh masa peralihan ini menimbulkan berbagai keadaan dimana siswa labil dalam pengendalian emosi. Keingintahuan pada hal-hal baru yang belum pernah ditemui sebelumnya mengakibatkan muncul perilaku-perilaku yang mulai memunculkan karakter diri. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru sebagai orang tua mereka di sekolah harus aktif dalam menjaga dan mengawasi anaknya, agar mereka senantiasa menjalankan ajaran agama dengan baik. Di dalam Al-Qur'an surat At-Tahrim ayat 6 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ﴿٦﴾

Artinya : *Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, yang keras, yang tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.* (At-Tahrim: 6)⁶⁵

⁶⁴ Hamka, *Tafsir Al-Azhar (juz. I)*, (Jakarta: Pustaka Panji Mas, 1982), hlm. 165-166

⁶⁵ *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Bandung: PT SygmaExamedia Arkanleema, 2009), hlm.

Berdasarkan penafsiran-penafsiran di atas, dapat disimpulkan bahwa firman Allah swt. dalam surah at-Tahrim ayat 6 merupakan suatu peringatan kepada setiap Muslim yang beriman tentang kewajiban menjaga dan memelihara diri sendiri, keluarga, dan kerabatnya dari api neraka dengan dasar iman dan takwa kepada Allah swt., yakni menjalankan apa yang telah diperintahkan dan menjauhi apa yang dilarang-Nya. Kemudian berusaha menasehati, mendidik, dan memberipengertian kepada keluarga dan kerabat agar selalu ber-taqarrub kepada Allah dan bertakwa kepada-Nya supaya mereka terhindar dari api nerakayang bahan bakarnya dari manusia dan batu.

Kaitannya dengan penelitian ini, Walaupun pengaruh penggunaan android berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar, orang tua beserta guru dan sekolah harus tetap melakukan pengawasan kepada siswa agar tidak menyalahgunakan penggunaan android untuk hal-hal yang menyimpang yang mengarah pada perilaku kurang terpuji, sehingga menyebabkan siswa kurang fokus untuk dalam belajar. Orang tua dan guru hendaknya selalu mengarahkan kepada hal-hal yang positif dan bermanfaat.

B. PENGARUH E-LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS VIII SMPN 3 KEPANJEN MALANG

Hasil analisis data yang dilakukan secara parsial menyatakan bahwa e-learning tidak berpengaruh positif signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang. Hal ini berarti e-learning tidak dapat menyebabkan meningkatnya hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang. Hal ini bertolak belakang dengan apa yang disampaikan oleh Sitzmann dan Katherine Ely pembelajaran menggunakan kelas dan e-learning menunjukkan rata-rata peningkatan hasil belajar.⁶⁶ Serta berbeda dengan Penelitian Sri Tomo, Bebas Widada dalam Jurnal Ilmiah Sinus yang berjudul Pengaruh Pemanfaatan E-Learning Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa (Studi Kasus STMIK Sinar Nusantara Surakarta). Hasil penelitian menunjukkan penggunaan e-learning memiliki pengaruh positif pada hasil belajar siswa.⁶⁷

Temuan dalam penelitian ini mengindikasikan bahwa faktor-faktor lain di luar e-learning yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Karena e-learning masih bersifat sederhana, ketersediaan materi mata pelajaran IPS yang minim, pembelajaran masih berpusat pada guru dan faktor lain di luar e-learning yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya adalah faktor jasmani, faktor psikologi, faktor keluarga dan lain sebagainya.

Telah banyak penelitian yang dilakukan untuk mempelajari efektivitas dan hasil penggunaan e-learning. Namun penelitian-penelitian

⁶⁶ Sitzmann, T & Ely, K. *Op.Cit.*

⁶⁷ Sri Tomo dan Bebas Widada *Op.Cit.*

tersebut menunjukkan hasil yang berbeda. Beberapa mengklaim bahwa e-learning tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan kelas pembelajaran konvensional. Namun pendapat lain mengklaim bahwa e-learning memberikan kemajuan yang cukup besar dalam proses dan hasil dari kegiatan pembelajaran.

Faktor-faktor yang mempengaruhi performa e-learning perlu memperhatikan tiga dimensi yang menjadi fokus yaitu dari sisi pembelajar, institusi, dan sistem e-learning itu sendiri.⁶⁸

Seperti pembelajaran konvensional, motivasi dan disiplin diri dari pembelajar tetap merupakan elemen terpenting dari kepuasan maupun kesuksesan dalam proses e-learning. Bahkan faktor-faktor lingkungan seperti kondisi pekerjaan dan fasilitas yang sering dianggap penting dalam performa e-learning justru tidak memiliki peran yang terlalu signifikan. Jadi, faktor keberhasilan proses e-learning tergantung terutama pada motivasi dan disiplin diri pembelajar. Hasil lain yang dapat dilihat adalah bahwa sistem e-learning cukup mempengaruhi tingkat kepuasan pembelajar, tetapi tidak mempengaruhi tingkat kesuksesan pembelajar. Selain itu, sistem e-learning tersebut juga membawa peningkatan yang berarti dalam proses pembelajaran. Jadi kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa yang menjadi fokus utama dalam mengembangkan sistem e-learning bukanlah “seberapa efektif atau menarik sistem e-learning yang harus diterapkan”, melainkan “bagaimana

⁶⁸ Munir, *Op.Cit.*, hlm 205

memotivasi pembelajar agar nyaman dalam menggunakan sistem e-learning tersebut”.

Penggunaan e-learning dapat diukur dari perilaku yang merupakan kebiasaan dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran sehari-hari. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dapat mencakup pola interaksi antara pengajar dan pembelajar, pemanfaatan teknologi sebagai sumber belajar, dan penggunaan teknologi sebagai alat bantu. Pengajar dan pembelajar bukan merupakan obyek yang hanya bisa memanfaatkannya melainkan subyek dari e-learning. Subyek artinya memiliki peran yang aktif dan menentukan keberhasilan e-learning. Pengajar dan pembelajar memiliki kemauan dan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi dan komunikasi tersebut.

E-learning merupakan aplikasi teknologi informasi dan komunikasi bersifat pragmatis yang memerlukan dukungan infrastruktur dan superstruktur lain yang terkait dengan lembaga pendidikan dan pengajar maupun pembelajar. Oleh karena itu keberhasilan penggunaan e-learning dipengaruhi juga oleh daya beli pengajar dan pembelajar terhadap fasilitas teknologi informasi dan komunikasi yang dibutuhkan untuk mengakses fasilitas internet, seperti menyediakan fasilitas personal komputer, laptop dan note-book. Fasilitas ini pada saat ini bukan sesuatu yang murah, tetapi masih relatif mahal dan cenderung masih sulit disediakan oleh pengajar maupun pembelajar, terutama secara perorangan.

E-learning akan berhasil dengan baik jika dilakukan dengan benar dan optimal. Namun bisa juga penerapan e-learning itu kegagalan. Kegagalan tersebut antara lain disebabkan salahnya penerapan pendekatan dalam pembelajaran, yaitu tidak menerapkan pendekatan pembelajaran berpusat pada pembelajar (*student centered learning*) melainkan pengajaran berpusat pada pengajar (*teacher centered learning*).

Pendekatan pembelajaran berpusat pada pengajar (*teacher centered learning*) kurang tepat diterapkan dalam e-learning karena pengajar mendominasi pembelajaran. pembelajaran sebagai subyek belajar bukan obyek belajar. Pembelajar sangat tergantung pada pengajar. Akibatnya pembelajar menjadi pasif dan mengalami kesulitan untuk mengeksplorasi materi pembelajaran secara mandiri. Selain itu sumber materi pembelajaran berada pada pengajar dan dirumuskan oleh pengajar sendiri tanpa melibatkan atau mengikutsertakan pembelajar. Akibatnya, pembelajar akan mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran tersebut secara mandiri, tetapi harus ada bantuan atau penjelasan langsung dari pengajar, maka rasa percaya diri pembelajar untuk belajar mandiri akan berkurang.

Pada akhirnya, disadari bahwa layanan e-learning dengan menggunakan pemanfaatan teknologi komputer dan internetnya perlu memiliki format yang standar di dalam sistem pendidikan. Kehadiran internet ini jangan hanya berada dalam dunia maya yang sesungguhnya, maya dalam fikiran, maya dalam aktualitas, dan maya dalam kenyataan.

C. PENGARUH PENGGUNAAN ANDROID DAN E-LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS VIII SMPN 3 KEPANJEN MALANG

Hasil dari analisis yang dilakukan secara simultan menyatakan bahwa ada pengaruh positif yang signifikan dari variabel penggunaan android dan e-learning terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang.

Dasar pemikiran yang mendukung temuan tersebut adalah jika penggunaan produk teknologi elektronik dalam hal ini android dan e-learning dimanfaatkan secara baik dan benar maka akan berpengaruh positif signifikan terhadap hasil belajar. Hal ini sesuai dengan yang diungkap oleh Munir dalam bukunya Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi, bahwasanya jika pembelajaran jarak jauh dilaksanakan secara baik dan benar, maka hasilnya cukup membanggakan dan tidak kalah dengan hasil pembelajaran konvensional. Pembelajaran jarak jauh di Indonesia menunjukkan keberhasilan antara lain mampu meningkatkan pemerataan pendidikan, mengurangi angka putus sekolah, meningkatkan hasil belajar, meningkatkan rasa percaya diri, meningkatkan wawasan, mengatasi kekurangan tenaga pendidikan dan meningkatkan efisiensi.⁶⁹

Hal ini senada dengan apa yang disampaikan oleh Hiltz yang pernah melakukan studi percobaan yang membandingkan efektivitas pembelajaran yang dilakukan secara konvensional murni dengan pembelajaran jarak jauh

⁶⁹Ibid., hlm 139

menggunakan teknologi. Hasil dari percobaan ini ditemukan beberapa kelebihan pada pembelajaran jarak jauh menggunakan teknologi, yaitu pada pertimbangan tekanan sosial dimana para pembelajar cenderung lebih perhatian pada bagaimana pembelajar lainnya melihat kualitas dari apa yang sudah dilakukannya. Secara signifikan mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi di dalam cara yang bermakna ketika temannya dapat melihat kontribusinya.⁷⁰

Kaitannya dengan pembelajaran mata pelajaran IPS di SMPN 3 Kepanjen Malang yang dilaksanakan dua kali pertemuan setiap minggunya, tentu saja penggunaan android dan e-learning memberikan kontribusi yang signifikan dalam proses pembelajaran. Cakupan materi yang relatif banyak tidak cukup jika hanya disampaikan oleh guru saja, Siswa bisa menggunakan android yang mereka miliki untuk mendapatkan informasi yang terkait dengan materi mata pelajaran IPS.

Strategi pembelajaran yang meliputi pengajaran, diskusi, membaca, penugasan, presentasi dan evaluasi, secara umum terlaksananya tergantung dari satu atau lebih tiga model dasar dialog atau komunikasi menurut Boettcher adalah sebagai berikut

- Komunikasi antar guru dengan siswa
- Komunikasi antar siswa dengan sumber belajar
- Komunikasi siswa dengan siswa

⁷⁰ Ibid. Munir, hlm. 144

Apabila ketiga aspek tersebut dapat diselenggarakan dengan komposisi yang serasi, maka diharapkan akan terjadi proses pembelajaran yang optimal. Pakar pendidikan menyatakan bahwa keberhasilan pencapaian tujuan dari pembelajaran sangat ditentukan oleh keseimbangan antara ketiga aspek tersebut.⁷¹

Penggunaan android dan e-learning di SMPN 3 Kepanjen Malang secara bersamaan menjadikan komunikasi lebih optimal. Baik antar siswa, siswa dengan sumber belajar maupun antara siswa dengan guru. Semua komunikasi bisa terjadi, baik dalam waktu yang sama (real time) maupun dalam waktu yang berbeda, meskipun antar individu tidak bertemu secara fisik, komunikasi tetap dibutuhkan untuk mempertajam materi.

Dalam surat An-Najm: 39-41 dinyatakan sebagai berikut :

وَأَنْلَيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَى ﴿٣٩﴾ وَأَنْتَعِمِ سُوفِيْرِي ﴿٤٠﴾
ثُمَّ جَزَاهُمْ أَجْرَهُمُ ﴿٤١﴾

Artinya: *“Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya. Dan bahwasanya usahanya itu kelak akan diperlihatkan (kepadanya)”. Kemudian akan diberi balasan kepadanya dengan balasan yang paling sempurna.”* (QS. An-Najm: 39-41)⁷²

⁷¹ Ibid, Daryanto, hlm. 171

⁷² Al-Qur'an dan Terjemahnya (Bandung: PT SygmaExamedia Arkanleema, 2009), hlm.

Ayat tersebut menjelaskan bahwa jika seorang manusia itu tidak mau berusaha untuk sesuatu yang inginkan, maka dia tidak akan memperoleh apa yang diinginkan. Dan pada suatu saat nanti usaha yang sudah dikerjakan akan mendapatkan hasilnya. Allah akan memberikan balasan/hasil usaha yang telah dilakukan dengan sesuai bahkan lebih baik dari hasil yang diharapkan seorang hamba. Dan hanya kepada Tuhan (Allah) semua itu terjadi.

Isi kandungan ayat di atas ada kaitannya dengan pengaruh penggunaan android dan e-learning terhadap hasil belajar. Jika penggunaan android dan e-learning dilakukan dengan optimal maka akan menghasilkan hasil belajar yang optimal juga, sesuai dengan apa yang menjadi tujuan pembelajaran. Dan sebaliknya jika penggunaannya kurang optimal maka hasilnya pun juga kurang optimal.

Sehingga diharapkan penggunaannya dilakukan secara optimal agar mendapatkan hasil yang optimal juga, tidak hanya berpengaruh pada hasil belajar siswa tetapi juga akan mempengaruhi hasil kinerja guru yang meningkat dan secara luas dapat meningkatkan mutu dari sekolah tersebut.

BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan masalah penelitian yang telah dirumuskan dan hasil penelitian yang telah penulis lakukan, penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh positif signifikan antara penggunaan android terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswaw kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang. Karena dengan nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $3,204 > 2,01$ dan nilai signifikansi 0,002. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga secara parsial hal ini menunjukkan bahwa penggunaan android sebagai sumber dan media dalam proses pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang.
2. Tidak Ada pengaruh yang positif signifikan antara penggunaan e-learning terhadap hasil belajar siswa. VIII SMPN 3 Kepanjen Malang. Karena dengan nilai t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} yaitu $0,961 < 2,01$ dan nilai signifikansi 0,342. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga secara parsial menunjukkan bahwa penggunaan e-learning tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Artinya penggunaan e-learning tidak mempengaruhi peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang. Karena penerapan e-learning masih bersifat sederhana, ketersediaan materi mata pelajaran IPS yang minim, pembelajaran masih berpusat pada guru

dan faktor-faktor lain di luar e-learning lebih mempengaruhi hasil belajar siswa. Seperti diantaranya faktor jasmani, psikologis, keluarga dan lain sebagainya.

3. Ada pengaruh yang positif signifikan antara penggunaan android dan e-learning terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang. Karena F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} yaitu $7,807 > 3,19$ dan nilai signifikansi 0,001. Maka penggunaan android dan e-learning ini secara bersama-sama akan meningkatkan hasil belajar siswa. Artinya jika penggunaan android dan e-learning sebagai sumber dan media dalam proses pembelajaran dimaksimalkan, maka hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang akan meningkat secara optimal.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, berikut ini penulis uraikan beberapa saran yang diharapkan bermanfaat dalam rangka mengoptimalkan penggunaan android dan e-learning agar hasil belajar siswa menjadi semakin baik atau meningkat.

1. Bagi Siswa

Para siswa diharapkan menggunakan android dan e-learning sebagai sumber dan media dalam proses pembelajaran secara baik dan benar, artinya tidak menyalahgunakan android dan e-learning untuk hal-hal yang kurang bermanfaat dalam kehidupannya. Serta dapat menjadikan penggunaan android dan e-learning sebagai faktor pendorong dan

penyemangat dalam belajar sehingga tercapai hasil belajar yang maksimal.

2. Bagi Guru

Hendaknya guru dapat memaksimalkan lagi penggunaan android dengan lebih baik lagi, hendaknya guru lebih aktif dalam menggunakan e-learning dengan memberikan materi yang lebih banyak lagi yang mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, dari segi desain lebih diperbagus lagi agar siswa lebih tertarik dalam menggunakan e-learning.

3. Bagi SMPN 3 Kepanjen Malang

Hendaknya meningkatkan fasilitas yang dapat menunjang proses pembelajaran, meningkatkan kompetensi guru serta kebijakan yang berkenaan dengan proses pembelajaran.

4. Kepada Penelitian Mendatang

Dalam penelitian ini populasi yang digunakan yaitu pada siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang dan terbatas pada variabel yang diteliti hanya penggunaan android dan e-learning. Oleh karena itu bagi penelitian di masa mendatang disarankan:

- a. Populasi penelitian lebih diperluas lagi agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan pada lingkup yang lebih luas.
- b. Masih terdapat banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, karena itu penelitian berikutnya hendaknya menambah jumlah variabel bebas yang diteliti agar dapat diketahui faktor-faktor yang paling dominan dalam mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Algifari. 2000. *Analisis Regresi (teori, kasus dan solusi)*. Yogyakarta: BPFE Nata,
- Abudin. 2011. *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Al-Qur'an dan Terjemahnya*. 2009. Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema.
- Alnas, Dika. 2015. *Android (Sistem Informasi)*. (online). *Android (Sistem Informasi)*. (online). ([http://id.m.wikipedia.org/wiki/Android_\(sistem_operasi\)](http://id.m.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi))), diakses pada tanggal 27 Oktober 2015 pukul 18.12 WIB).
- Arifin, Syamsul. 2015. *Pengaruh Pemanfaatan Gadget Smartphone dan Fasilitas Belajar Sekolah terhadap Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 6 Malang*. Skripsi. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang, 2015.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Dunia Pendidikan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting dalam Pencapaian Tujuan Pembelajaran)* Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati dan Midjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fattah, Nanang. 2008. *Landasan Manajemen Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya
- Ghozali, Imam. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS19*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro Sutopo, Aristo Hadi. 2012. *Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Hamka. 1982. *Tafsir Al-Azhar (juz. I)*. Jakarta: Pustaka Panji Mas
- Hasan, Iqbal. 2006. *Analisa Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Juniardi, Tajrian Noor. 2013. *Pengaruh Smartphone terhadap Rutinitas Mahasiswa Unlam Banjarbaru*. Skripsi. Fakultas Mipa Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru Kalimantan.

- Mudrajat, Kuncoro. 2007. *Metode Kuantitatif Teori Dan Aplikasi Untuk Bisnis Dan Ekonomi*. Yogyakarta: STM YKPN
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Purwanto, Ngalim. 2000. *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Putri, Tiya Pangestika, *Penggunaan Dan Pemanfaatan Android Dalam Dunia Pendidikan*(<http://septialutfi-1102412114-03.blogspot.co.id/2013/09/penggunaan-dan-pemanfaatan-android.html>, diakses 10 Desember 2015pukul6.30 WIB)
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cipi Riyana. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajagrafindo
- Sitzmann, T & Ely, K. *Web-Based Instruction: Design and Technical Issues which Influence Training Effectiveness*. Retrieved. Diakses 10 Mei 2016 dari <http://webboard.adlnet.org/technologies/evaluation/library/addition%20Resource/Presentation/ASTD%202009%20Presentatoin%20Slide.pdf>
- Silviana, Eliza. 2015. *Pengaruh Pemanfaatan Smartphone, Kecerdasan Intelektual (IQ) dan Kecerdasan Emosional (EQ) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 2 Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Laboratorium UM*. Skripsi. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang.
- Slameto. 2012. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta,
- Tomo, Sri dan Bebas Widada. *Pengaruh Pemanfaatan E-Learning Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa (Studi Kasus STMIK Sinar Nusantara Surakarta)*. Jurnal Ilmiah Sinus.
- Yu, Fuxin. 2013. *Mobile/Smartphone Use In Higher Education*. Central Aksara
- Zuriah, Nurul. 2005. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksar.
- Zuriah, Nurul.2006. *Metodelogi Penelitian Sosial Dan Pendidikan: Teori-Aplikasi*. Jakarta: Bumi Aksara.

5.	Saya menggunakan semua aplikasi-aplikasi di android yang saya miliki				
6.	Saya dapat mencari informasi/materi pelajaran melalui situs-situs internet di android yang saya miliki				
7.	Saya dapat berkomunikasi dengan cepat dan praktis dengan teman-teman saya jika berada di luar sekolah melalui android.				
8.	Saya menggunakan android karena untuk mengikuti perkembangan zaman /tren				
9.	Saya menggunakan aplikasi sosial media di android yang saya miliki				
10.	Saya menggunakan android agar lebih aktif di sosial media				
11.	Saya lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas dengan menggunakan android				
12.	Saya menggunakan aplikasi-aplikasi android dengan efektif untuk menambah pengetahuan tentang pelajaran IPS				
13.	Saya dapat mencapai tujuan belajar dengan menggunakan android				
14.	Penggunaan android memotivasi saya untuk mendapat nilai akademik yang tinggi				
15.	Saya merasa tidak puas dengan android karena tidak bisa menampilkan informasi yang banyak.				
16.	Kapasitas penyimpanan yang terbatas menyebabkan keterbatasan penggunaan aplikasi dalam android yang saya miliki.				

B. VARIABEL PENGGUNAAN E-LEARNING

No.	Daftar Pernyataan	SL	SK	KK	TP
1.	Saya menggunakan fasilitas wifi di sekolah untuk sarana belajar				
2.	Saya menggunakan internet sebagai sumber belajar				
3.	Saya menggunakan e-learning untuk pelengkap dalam pembelajaran				
4.	Saya berkomunikasi dengan guru atau teman-teman terkait pelajaran menggunakan koneksi internet.				
5.	Saya dapat belajar mandiri dengan menggunakan e-learning				

6.	Saya membaca materi pelajaran sebelum guru menyampaikan di kelas melalui e-learning.				
7.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan mudah dengan menggunakan e-learning.				
8.	Saya lebih mudah memahami materi pelajaran yang disediakan di e-learning.				
9.	Saya dapat mengerjakan soal e-learning yang diberikan oleh guru				
10.	Saya dapat mencari latihan soal melalui situs-situs di internet				
11.	Saya dapat berkomunikasi dengan guru dan teman-teman yang lain dengan mudah tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu melalui e-learning				
12.	Saya dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui e-learning				
13.	Saya dapat memperoleh tambahan informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran melalui internet secara lebih mudah				
14.	Saya dapat belajar atau me-review materi pelajaran setiap saat dan dimana saja melalui koneksi internet				
15.	Saya menjadi lebih aktif dan mandiri karena e-learning				
16.	Saya kurang dekat/akrab dengan guru dan teman-teman karena menggunakan e-learning				

Lampiran 2 : Validitas dan Reliabilitas Variabel Penggunaan Android

Correlations		
		TOT
item1	Pearson Correlation	.417 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.003
	N	48
item 2	Pearson Correlation	.426 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.003
	N	48
item 3	Pearson Correlation	.431 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	48
item 4	Pearson Correlation	.310 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.032
	N	48
item 5	Pearson Correlation	.559 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	48
item 6	Pearson Correlation	.296 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.041
	N	48
item 7	Pearson Correlation	.476 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	48
item 8	Pearson Correlation	.557 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	48
item 9	Pearson Correlation	.622 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	48
item 10	Pearson Correlation	.512 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	48
item 11	Pearson Correlation	.560 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	48
item 12	Pearson Correlation	.312 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.031
	N	48
item 13	Pearson Correlation	.524 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	48
item 14	Pearson Correlation	.397 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	48

	Sig. (2-tailed)	.005
	N	48
item 15	Pearson Correlation	.308
	Sig. (2-tailed)	.033
	N	48
item 16	Pearson Correlation	.435**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	48
TOT	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	48

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	48	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	48	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.714	17

Lampiran 3 : Validitas dan Reliabilitas Variabel Penggunaan E-learning

Correlations		
		TOT
xe1	Pearson Correlation	.534**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	48
xe2	Pearson Correlation	.378**
	Sig. (2-tailed)	.008
	N	48
xe3	Pearson Correlation	.551**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	48
xe4	Pearson Correlation	.424**
	Sig. (2-tailed)	.003
	N	48
xe5	Pearson Correlation	.600**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	48
xe6	Pearson Correlation	.528**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	48
xe7	Pearson Correlation	.759**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	48
xe8	Pearson Correlation	.651**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	48
xe9	Pearson Correlation	.581**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	48
xe10	Pearson Correlation	.553**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	48
xe11	Pearson Correlation	.446**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	48
xe12	Pearson Correlation	.527**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	48
xe13	Pearson Correlation	.636**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	48
xe14	Pearson Correlation	.503**

	Sig. (2-tailed)	.000
	N	48
xe15	Pearson Correlation	.597**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	48
xe16	Pearson Correlation	.354
	Sig. (2-tailed)	.014
	N	48
TOT	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	48

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	48	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	48	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.740	17

Lampiran 4 : Uji Asumsi Klasik

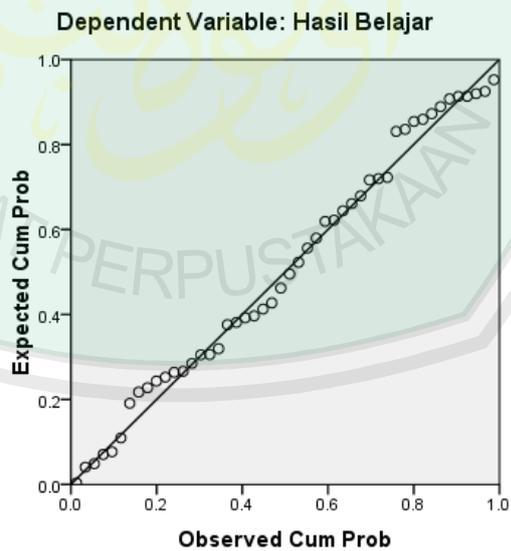
Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Hasil Belajar	Android	E-learning
N		48	48	48
Normal Parameters ^a	Mean	78.4583	45.2708	43.1458
	Std. Deviation	11.87337	6.11500	7.47190
Most Extreme Differences	Absolute	.102	.070	.108
	Positive	.102	.055	.067
	Negative	-.081	-.070	-.108
Kolmogorov-Smirnov Z		.710	.483	.748
Asymp. Sig. (2-tailed)		.695	.974	.630

a. Test distribution is Normal.

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



Uji Multikolinieritas

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	30.403	12.430		2.446	.018		
Android	.860	.269	.443	3.204	.002	.863	1.159
E-learning	.211	.220	.133	.961	.342	.863	1.159

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Uji Heterokedastisitas

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	30.403	12.430		2.446	.018
Android	.860	.269	.443	3.204	.002
E-learning	.211	.220	.133	.961	.342

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Uji Autokolerasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.508 ^a	.258	.225	10.45525	1.684

a. Predictors: (Constant), E-learning, Android

b. Dependent Variable: Hasil Belajar

Lampiran 5 : Regresi Linier Berganda

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Hasil Belajar	78.4583	11.87337	48
Android	45.2708	6.11500	48
E-learning	43.1458	7.47190	48

Correlations

		Hasil Belajar	Android	E-learning
Pearson Correlation	Hasil Belajar	1.000	.492	.297
	Android	.492	1.000	.371
	E-learning	.297	.371	1.000
Sig. (1-tailed)	Hasil Belajar	.	.000	.020
	Android	.000	.	.005
	E-learning	.020	.005	.
N	Hasil Belajar	48	48	48
	Android	48	48	48
	E-learning	48	48	48

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	E-learning, Android ^a		. Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Hasil Belajar

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.508 ^a	.258	.225	10.45525	1.684

a. Predictors: (Constant), E-learning, Android

b. Dependent Variable: Hasil Belajar

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1706.866	2	853.433	7.807	.001 ^a
	Residual	4919.051	45	109.312		
	Total	6625.917	47			

a. Predictors: (Constant), E-learning, Android

b. Dependent Variable: Hasil Belajar

Coefficients^a

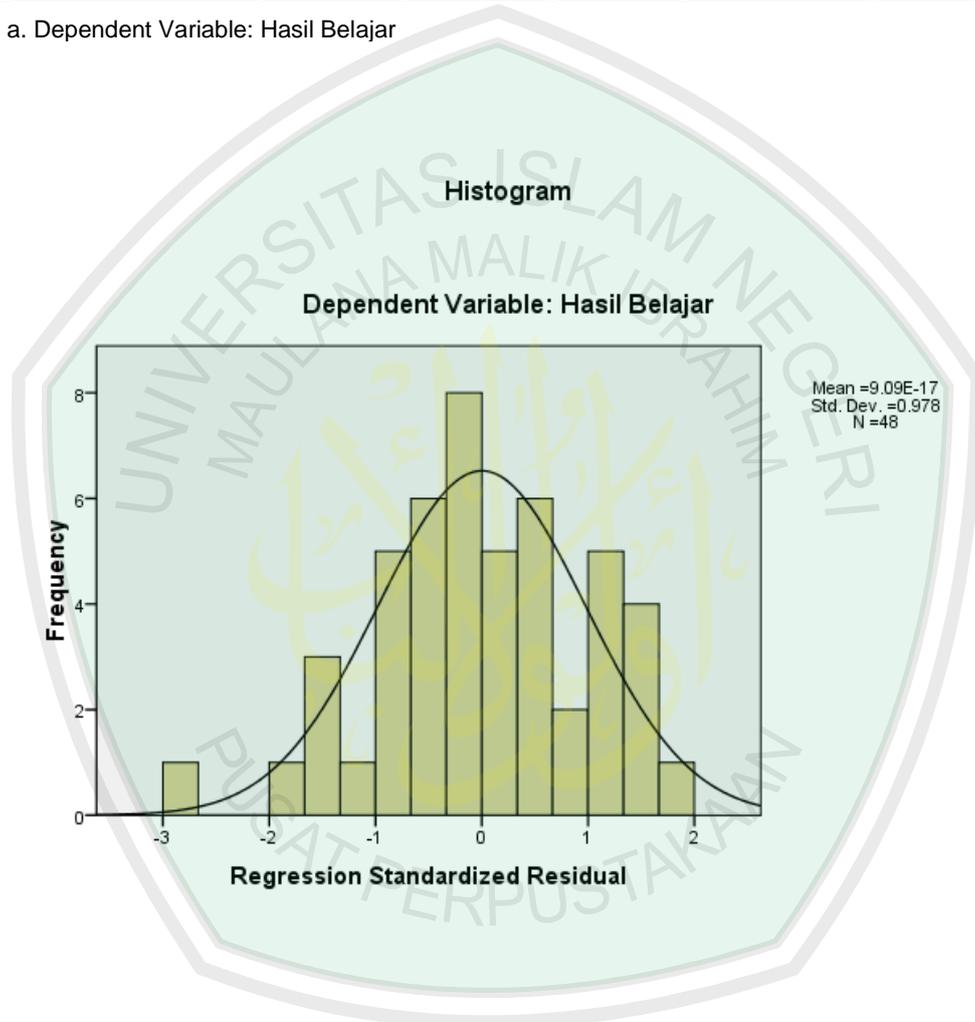
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	30.403	12.430		2.446	.018		
	Android	.860	.269	.443	3.204	.002	.863	1.159
	E-learning	.211	.220	.133	.961	.342	.863	1.159

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Residuals Statistics^a

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	66.8312	90.3862	78.4583	6.02630	48
Residual	-2.83862E1	17.43214	.00000	10.23038	48
Std. Predicted Value	-1.929	1.979	.000	1.000	48
Std. Residual	-2.715	1.667	.000	.978	48

a. Dependent Variable: Hasil Belajar



Lampiran 6 : Daftar Nilai UAS Semester Ganjil Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas

VIII SMPN 3 Kepanjen Malang Tahun Ajaran 2015/2016.

NO.	KELAS	NAMA	Nilai
1	8A	NITA OCTAVIA	98
2		MOH. ASROF ZAGI	80
3		IRISSAYU DETA DENASTI	98
4		FATIMATUL ZAHRO	100
5		ILDIEZA AMALATUL INTAN	100
6		MARIO ACHMAD SIHAFUDDIN	90
7	8B	RIKA NUR CAHYANI	92
8		ALAN ROLANDA SAPUTRA	74
9		DARMA HARYOUTOMO	72
10		LAILATUL MAULIDIYAH	76
11		AHMAD SAIFULLOH	74
12		MARINA ARTA MEFIA WARDANA	94
13	8C	TRI ASTUTIK WAHYU NINGSIH	86
14		ALFINO EKA WIJAYA	66
15		ANA MADINATUL ILMI	86
16		FINANTI RISKI AGUS	84
17		LELITA EKA NAFISA	82
18		FAZAZARY GRENAMUTI INE SAGESTU	66
19	8D	DEVITA DIAN ARRINI	80
20		ROSA FITRI DWI CHURIL AINI	82
21		ENDAH CAHYA NINGSIH	68
22		KUNTHO SURYO WIBOWO	80
23		ANUGERAH RAMADHANI	70
24		FANDI AHMAD FIRDAUS	68
25	8E	EEZA PUTRI ZITIFAN	92
26		LUHUNG AJI TAMI SAPUTRI	84
27		CINDY AGUSTINA	86
28		ADAM ALIF ARAYA	66
29		FAIRUZA SALSABILA FUAD	98
30		FERNANDA WAHYU NIMAS WIBOWO	92
31	8F	DEVAFIA NURINDAH KUMALASARI	62
32		ADAM RIZALUL FIKRI	54
33		ALIF WAHYU WIDIANTO	62
34		NABILA INDRI RISSANTI	86
35		DELLA AMBARWATI	92
36		WILDAN ZAM ZAM RAFICO IRHAM	66

37	8G	RAVISNU MAULID ZIKRI RUSDIANA	66
38		FATWA ATHTHARIQ	66
39		YULIAN SATRIYA DWI YUDHA SAPUTRA	60
40		FIRMAN RHEZA APRISAR	76
41		BIMA VARIANDANA PUTRA	76
42		FAHRISA ARIFANTI	68
43	8H	SHALSA EKA SUGIARTO	76
44		NAUFAL AKHYAR	80
45		M. IRGI FIRMANSYAH	72
46		MOCHAMMAD IZZUL MUKHIBBIN	78
47		NUR AFDILLAH	66
48		RIO BINTANG NURHADI WAHID AR.	76



Lampiran 7 : Data Mentah Instrumen Variabel Penggunaan Android

Responden	Butir Pernyataan																TOT
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	3	3	2	2	3	3	4	2	4	3	3	3	3	4	4	4	50
2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	2	47
3	4	3	3	2	4	4	4	3	4	3	3	3	2	2	4	3	51
4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	57
5	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	54
6	4	4	2	1	4	2	4	4	4	4	2	2	4	4	4	3	52
7	2	3	3	2	3	3	2	4	3	4	3	3	2	3	3	4	47
8	4	3	3	2	3	3	2	4	3	2	3	3	4	3	3	2	47
9	4	4	3	2	2	3	4	3	3	2	3	2	3	2	3	1	44
10	2	3	3	2	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	52
11	3	4	3	2	3	3	4	2	2	3	2	2	3	2	3	2	43
12	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	2	4	3	56
13	2	4	2	1	2	3	4	1	2	2	1	4	1	1	4	3	37
14	3	4	3	2	4	2	3	3	3	3	2	3	2	2	1	1	41
15	2	3	2	1	2	4	2	1	2	3	3	3	3	3	3	3	40
16	2	4	4	2	2	4	4	4	3	4	2	2	3	2	4	2	48
17	4	4	2	1	4	4	4	4	4	3	3	2	2	2	2	1	46
18	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	38
19	4	3	4	2	3	3	4	3	4	4	4	2	3	2	4	3	52
20	2	4	3	2	3	4	4	1	2	3	3	2	2	2	3	2	42

21	4	4	3	2	2	4	4	3	4	2	2	1	3	1	1	1	41
22	3	2	2	2	3	2	1	1	1	1	1	3	2	3	4	1	32
23	2	3	3	2	1	3	3	1	3	3	2	1	2	2	2	1	34
24	3	3	3	1	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	43
25	2	4	4	2	4	4	3	3	4	4	3	2	4	3	3	4	53
26	4	4	3	2	2	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	53
27	2	2	1	2	4	4	4	4	4	4	2	1	1	1	3	1	40
28	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	1	4	2	2	4	1	44
29	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	50
30	2	3	2	3	4	2	4	4	2	4	4	3	1	2	4	3	47
31	4	4	4	3	4	4	4	2	3	2	3	4	3	4	4	3	55
32	3	4	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	4	1	41
33	2	4	2	1	3	2	4	3	2	3	2	2	3	4	3	4	44
34	3	4	4	2	4	4	4	2	4	3	4	2	3	2	3	3	51
35	2	4	3	2	4	3	4	2	4	2	4	3	3	4	1	1	46
36	4	4	2	4	2	2	4	3	4	3	2	2	3	2	4	2	47
37	2	3	2	2	3	3	4	2	2	2	1	2	2	1	3	3	37
38	3	4	3	2	3	4	3	3	4	4	3	3	3	2	3	2	49
39	3	3	3	2	2	3	3	3	2	1	3	2	3	3	2	3	41
40	3	3	3	3	2	3	3	3	3	1	3	3	2	1	2	2	40
41	2	2	4	1	3	4	3	4	3	4	4	1	3	4	4	1	47
42	4	4	2	1	4	2	4	4	4	2	3	2	2	2	4	1	45
43	3	3	2	1	2	2	3	3	3	3	1	2	1	1	3	2	35
44	2	4	2	2	3	2	4	4	4	4	4	2	3	4	3	1	48

45	2	3	3	2	2	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	44
46	2	4	2	2	3	3	4	4	4	4	2	2	2	4	3	1	46
47	2	2	3	2	2	3	1	1	1	1	3	2	3	3	3	2	34
48	3	4	4	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	42



Lampiran 8 : Data Mentah Instrumen Variabel E-Learning

Responden	Butir Pernyataan																TOT
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	47
2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	4	3	4	3	3	2	3	44
3	2	3	4	3	4	2	2	2	2	3	2	2	4	4	2	4	45
4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	2	4	50
5	2	3	2	2	3	2	3	3	4	3	2	2	3	3	3	4	44
6	2	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	55
7	1	3	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	4	29
8	3	3	4	2	4	1	4	2	4	4	1	3	4	3	3	3	48
9	2	4	3	2	2	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	49
10	1	4	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	4	2	1	4	35
11	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	36
12	2	3	3	3	4	2	3	4	4	2	3	3	3	3	4	4	50
13	1	2	3	2	3	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	4	30
14	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	36
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	52
16	2	2	2	3	2	3	2	2	4	3	2	3	2	2	2	4	40
17	1	3	3	2	3	4	3	1	4	4	1	3	4	4	4	3	47
18	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	37
19	3	4	3	2	2	2	2	2	3	2	1	2	3	2	2	3	38
20	2	3	3	1	3	2	3	2	3	3	2	4	3	3	3	4	44

21	2	4	2	4	4	2	2	4	3	4	1	1	4	3	4	4	48
22	2	4	4	2	3	2	2	4	3	2	1	2	4	2	3	4	44
23	1	2	2	2	2	3	2	3	2	2	1	3	2	2	3	2	34
24	1	3	1	1	1	1	2	1	3	3	3	2	3	2	2	2	31
25	1	4	3	2	3	4	2	2	3	4	2	2	4	4	3	4	47
26	3	3	4	4	4	3	3	2	4	2	1	3	3	2	4	2	47
27	1	2	4	2	4	4	4	2	4	1	1	4	2	1	4	4	44
28	1	2	3	4	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	28
29	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	49
30	4	3	4	3	4	2	4	2	2	3	3	2	2	3	4	3	48
31	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	60
32	1	4	2	1	1	2	1	2	3	2	2	1	2	3	2	2	31
33	4	2	2	2	3	1	2	3	4	3	2	2	3	2	2	4	41
34	2	2	4	1	2	1	2	2	3	4	1	2	3	2	2	2	35
35	2	4	4	2	4	4	2	2	4	4	1	4	4	4	2	4	51
36	2	3	4	4	4	2	4	3	3	4	3	2	4	3	2	3	50
37	2	4	3	2	4	2	2	2	4	4	2	1	2	2	3	4	43
38	2	3	2	4	2	3	4	4	4	4	3	4	4	2	2	4	51
39	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	34
40	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46
41	1	4	4	2	1	2	2	2	3	4	1	4	2	1	3	2	38
42	1	2	3	1	3	2	3	2	4	2	1	1	3	4	2	4	38
43	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	45
44	3	4	4	3	2	2	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	55

45	2	3	4	2	3	2	2	2	3	2	2	3	4	3	2	4	43
46	2	4	4	3	2	2	4	2	4	4	4	4	3	3	2	4	51
47	2	3	4	1	2	1	3	3	3	3	2	3	3	2	2	4	41
48	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	42





UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana Nomor 50 Telepon (0341) 552398
Website: www.fitk.uin-malang.ac.id Faksimile (0341) 552398

BUKTI KONSULTASI

Nama : Siti Shofiyah
NIM : 12130125
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P. IPS)
Pembimbing : Umi Julaihah, SE., M. Si
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Android dan E-learning terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang

No	Tgl/Bln/Thn Konsultasi	Materi Konsultasi	Ttd
1.	8 Desember 2015	Proposal	
2.	12 Desember 2015	Revisi proposal	
3.	26 April 2016	Konsultasi angket	
4.	4 Mei 2016	Konsultasi BAB IV	
5.	11 Mei 2016	Konsultasi BAB V	
6.	25 Mei 2016	Konsultasi I-VI	
7.	6 Juni 2016	Revisi Keseluruhan	
8.	10 Juni 2016	ACC Keseluruhan	

Mengetahui,

Dekan FITK



Dr. H. Nur Ali, M. Pd

NIP196504031998031002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk_uinmalang@yahoo.com

Nomor : Un.3.1/TL.00.1/95/2016
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

14 April 2016

Kepada
Yth. SMPN 3 Kapanjen Malang
di
Malang

Assalamu'alaikumWr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Siti Shofiyah
NIM : 12130125
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS)
Semester – Tahun Akademik : Genap - 2015/2016
Judul Skripsi : **Pengaruh Android dan E-Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kapanjen**

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik,

D. Hj. Sulalah, M.Ag
NIP. 19651112 199403 2 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PIPS
2. Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN MALANG
DINAS PENDIDIKAN
UPTD - SMP NEGERI 3 KEPANJEN
Jl. Raya Sukoraharjo Kapanjen 60 ■ (0341) 395790 Kapanjen Malang

SURAT KETERANGAN

Nomor : 005/226/35.07.101.304.03/2016

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. AGUS BACHTIYAR
NIP : 19650808 199003 1 015
Pangkat/Gol : Pembina Tk.I, IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

Nama : SITI SHOFIYAH
NIM : 12130125
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS)

Mahasiswa tersebut diatas melaksanakan Penelitian di SMP Negeri 3 Kapanjen tanggal 14 April s/d 23 Mei 2016 dengan Judul " Pengaruh Android dan E-Learning terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS siswa Kelas VIII di SMP Negeri 3 Kapanjen Kabupaten Malang "

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Kapanjen, 25 Juni 2016
Kepala Sekolah

Drs. AGUS BACHTIYAR

Nip. 19650808 199003 1 015

BIODATA MAHASISWA

Nama : Siti Shofiyah
NIM : 12130125
Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 18 Maret 1993
Fak/Jur/Prog. Studi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Pendidikan Ekonomi
Tahun Masuk : 2012
Alamat Rumah : Jln. Diponegoro 25 Sumbergempol Pagelaran
Kabupaten
Malang
No Tlp/E-mail : 085646709762 / shofi9196@gmail.com
Riwayat Pendidikan
Pendidikan Formal

1. RA Mambaul Ulum Pagelaran Malang 1998
2. MI Mambaul Ulum Pagelaran Malang 2005
3. MTs Negeri Malang III 2008
4. MA Negeri Gondanglegi Kabupaten Malang 2011
5. SI Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Malang, 10 Juni 2016
Mahasiswa

Siti Shofiyah
12130125