

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. *Smartphone*

a. Pengertian *Smartphone*

Smartphone merupakan perangkat ponsel yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dasar (sms dan telepon), juga dapat bekerja layaknya sebuah komputer mini. Dengan fungsi PDA (*personal digital assistant*), *smartphone* memiliki fungsi tambahan diantaranya mengirimkan *email*, mengakses web, memutar musik, atau bermain *games*.

Smartphone merupakan ponsel pintar yang memiliki keterampilan layaknya sebuah komputer yang mendukung tersedianya jaringan internet yang memudahkan penggunaannya. Pengertian *smartphone* lebih rinci dijelaskan oleh John W Rittinghouse and James F Ransome yaitu sebagai perangkat telepon portable yang merupakan versi modern dari sebuah komputer yang berukuran kecil dan dapat dibawa kemana-mana. *Smartphone* memiliki banyak model dan berbagai sistem operasi standar yang mendukung akses internet, *email* serta fitur lain yang tidak dimiliki oleh ponsel biasa. Senada dengan pendapat di atas Michael Juanto mengemukakan *smartphone* merupakan sebuah telepon genggam yang memiliki fungsi layaknya sebuah komputer yang mendukung untuk pencarian data, pengiriman pesan instan, pemutar lagu, dan video *game*. *Smartphone* sebagai kelas baru dari sebuah perangkat telepon genggam yang memiliki banyak fasilitas berfungsi untuk mempermudah penggunaannya dalam banyak fasilitas yang berfungsi untuk mempermudah penggunaannya dalam berkomunikasi serta memiliki spesifikasi layaknya sebuah komputer.

Smartphone merupakan alat yang digunakan untuk berkomunikasi. Bukan hanya itu, saat ini *smartphone* merupakan suatu alat yang dibutuhkan guna memperluas wawasan dan ilmu pengetahuan. Pada masa ini,

smartphone menjadi salah satu kebutuhan utama dalam menjalani hidup, karena saat ini kita berada di era serba digital (Wilantika, 2017). *Smartphone* disebut sebagai ponsel pintar, baik anak-anak, remaja maupun dewasa dituntut untuk menguasai atau paham akan teknologi. Dengan kata lain *smartphone* adalah komputer kecil yang memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, mencari data, *email*, bermain *games*, belajar, mencari ilmu dan kegunaan lainnya yang dapat mempermudah aktivitas manusia, (Dekinus, 2015: 7).

Berbagai defenisi di atas dapat disimpulkan bahwa *smartphone* merupakan alat komunikasi portable yang memiliki fungsi layaknya sebuah komputer dan memiliki sistem operasi yang menunjang kebutuhan penggunaannya serta mengalami kemajuan secara terus menerus.

b. Sejarah Singkat *Smartphone*

Smartphone pertama kali ditemukan pada tahun 1992 oleh IBM di Amerika Serikat, yakni sebuah perusahaan yang memproduksi perangkat elektronik. *Smartphone* yang pertama kali dipergunakan tidak secanggih *smartphone* sekarang, *smartphone* pertama kali dilengkapi fasilitas kalender, buku telepon, jam dunia, bagian pencatat, *email*, serta untuk mengirim faks juga permainan. Namun satu hal yang perlu diketahui *smartphone* buatan IBM ini tidak dilengkapi tombol namun telah dilengkapi dengan tampilan layar sentuh atau *touchscreen*. Meskipun untuk memencetnya masih menggunakan tongkat stylus. Pada saat ini banyak perusahaan yang mengembangkan *smartphone* hingga populer digunakan seperti Samsung, Blackberry, HTC, dan masih banyak lagi (Rina: 328). Nokia *Communicator* merupakan ponsel cerdas pertama Nokia, dimulai dengan Nokia 9000, pada tahun 1996. Ponsel cerdas yang serupa dengan komputer tangan yang unik ini adalah hasil dari usaha penggabungan model PDA buatan Hewlett yang sukses dan mahal dengan telepon Nokia yang laris pada waktu itu. Nokia 9210 merupakan komunikator berlayar warna pertama dan juga merupakan ponsel cerdas sejati yang menggunakan sistem

operasi. Komunikator 9500 menjadi komuniktor berkamera dan ber-WiFi pertama. Komunikator 9300 memiliki perubahan dalam bentuk yang lebih kecil dan komunikator yang terbaru E90 menyertakan *Global Positioning System* (GPS). Meskipun Nokia 9120 dapat diargumentasikan sebagai ponsel cerdas sejati pertama dengan sistem operasi, nokia tetap menyebutnya sebagai komunikator (Cut Irda, 2017: 15).

c. Fungsi dan Manfaat *Smartphone*

1) Fungsi *Smartphone*

- a) Mudah mendapatkan informasi baik untuk kehidupan pribadi dan professional, seperti informasi kesehatan, rekreasi, hobi, pengembangan pribadi, rohani, sosial, sains, teknologi, perdagangan, saham, komoditas, berita bisnis, asosiasi profesi, asosiasi bisnis, serta berbagai forum komunikasi.
- b) Mempermudah komunikasi, contohnya dalam bidang usaha dapat memperluas hubungan atau relasi, lebih mengenal pelanggan atau konsumen, memelihara tingkat kepuasan konsumen/perusahaan, meningkatkan efektivitas hubungan konsumen atau pelanggan, dan dapat menjalin hubungan yang lebih baik lagi antara perusahaan dan pelanggan.
- c) Suatu pembelajaran telah bergeser pada apa yang disebut dengan *Mobile Learning*. Model pembelajaran ini menuntun pada upaya adopsi setiap langkah perubahan dan perkembangan teknologi komunikasi, khususnya *mobile phone*. Dengan memasyarakatnya *smartphone* hingga ke desa-desa maka segala bentuk dan proses komunikasi dapat dilakukan termasuk dalam penyelenggaraan pembelajaran.
- d) Mencari informasi (berita) yang berskala nasional maupun internasional. Dengan *smartphone* yang difasilitasi internet, orang bisa mendapat segala informasi baik yang meyangkut soal komputer atau teknologi informasi, maupun soal sosial budaya dan politik. Bahkan,

sampai informasi yang menyangkut masalah keluarga, perawatan anak, hobi, dan lain sebagainya (Deni, 2017: 84).

- e) *Smartphone* mempermudah aktivitas mengirim *email*, *chatting*, berbelanja *online*, hingga berselancar di internet bisa dilakukan bersamaan, kapan saja dan di mana saja.

2) Manfaat *Smartphone*

- a) Untuk mempermudah berkomunikasi

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

- b) Untuk meningkatkan jalinan sosial

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

- c) Untuk menambah pengetahuan tentang kemajuan teknologi

Alat komunikasi *smartphone* merupakan salah satu buah hasil dari kemajuan teknologi saat ini, maka *smartphone* tersebut dapat dijadikan salah satu sarana untuk menambah pengetahuan siswa tentang kemajuan teknologi sehingga siswa tidak dikatakan menutup mata akan kemajuan di era globalisasi saat ini, jika kita amati saat ini *smartphone* sangatlah lengkap sampai jaringan internet pun sudah dapat diakses dari *smartphone*. Hal tersebut dapat digunakan siswa untuk mengetahui apa

yang ada di sekeliling mereka dengan catatan *smartphone* itu digunakan dengan bijaksana.

d) Memudahkan sarana pendidikan

Fungsi *smartphone* dapat mengakses aplikasi *E-book* (buku elektronik). Tujuannya sebagai sumber materi pelajaran, sumber belajar tidak hanya buku yang berbentuk fisik saja melainkan ada yang berbentuk digital. Selain itu terdapat aplikasi *E-Learning* (metode belajar praktis) sebagai sistem belajar, contohnya aplikasi *Moodle*. Dengan *E-Learning* belajar tidak akan dibatasi oleh ruang dan waktu, sehingga di luar kelas pun siswa tetap dapat mengakses.

e) Sebagai alat penghilang stress

Salah satu manfaat tambahan dari *smartphone* yaitu sebagai alat penghilang stress. Seperti yang telah diungkapkan sebelumnya bahwa *smartphone* saat ini sudah memiliki feature yang sangat lengkap seperti Mp3, video, kamera, permainan, televisi, radio, ruang *Chatting* dan layanan internet. Sehingga feature tersebut dapat dijadikan seseorang untuk menghilangkan stress. (Dekinus, 2015: 4).

d. Jenis-Jenis *Smartphone*

Beberapa jenis *smartphone* dapat dibedakan berdasarkan bentuknya.

Berikut ini adalah jenis-jenis *smartphone* berdasarkan bentuknya:

1. Handphone

Smartphone berbentuk *handphone* adalah yang paling banyak digunakan karena bentuknya yang lebih kecil dan ringkas dibawa kemana saja. Umumnya *smartphone* berbentuk *handphone* sudah memiliki layar touch screen. Tombol *keypad* pada *smartphone* berada pada screen yang dapat dinavigasi melalui *touch screen* tersebut.

2. iPhone

Ini adalah *smartphone* berbentuk *handphone* yang dikeluarkan oleh Apple. Secara garis besar fiturnya sama dengan *smartphone* pada umumnya.

3. Tablet

Tablet merupakan *smartphone* yang bentuknya lebih lebar dan terlihat seperti buku. Layarnya lebih lebar dibandingkan dengan *handphone* dan seringkali dilengkapi dengan mini *keyboard* jika dibutuhkan. Biasanya tablet sangat jarang digunakan untuk telepon. Hal ini dikarenakan ukurannya yang cukup besar dan membutuhkan *earphone* agar bisa nyaman menggunakannya.

4. iPad

iPad adalah istilah untuk tablet yang dikeluarkan oleh brand Apple.

5. Smartwatch

Smartwatch adalah sebuah jam tangan pintar yang terhubung dengan *internet* dan perangkat lain, misalnya *smartphone*. Jam tangan pintar ini dilengkapi dengan fitur GPS, *Email*, Telepon, SMS, dan prediksi cuaca.

6. iWatch

iWatch adalah produk jam tangan pintar yang dikeluarkan oleh brand Apple. Produk ini hanya bisa terhubung dengan produk iPhone. (Prawiro, 2020).

2. Pekerjaan Rumah (PR)

a). Pengertian Pekerjaan Rumah (PR)

Pekerjaan rumah merupakan tugas yang diberikan oleh guru yang dimaksudkan untuk dikerjakan di luar jam sekolah, pekerjaan rumah juga dikatakan menjadi suatu strategi pembelajaran yang disebabkan karena lebih banyak faktor yang mempengaruhi di dalam pembelajaran. Pekerjaan Rumah (PR) merupakan suatu pekerjaan yang harus diselesaikan di rumah.

Pemberian tugas rumah sebagai suatu metode atau cara mengajar oleh guru kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan pemberian tugas tersebut siswa bisa belajar di rumah dengan cara mengerjakan tugas tersebut (Cooper, 2001: 3).

Pemberian pekerjaan rumah oleh guru dilatar belakangi bahwa tidak semua peserta didik memiliki kemampuan yang sama dalam menyerap atau memahami pelajaran yang telah disampaikan oleh guru di kelas, sehingga peserta didik memerlukan waktu dan kesempatan lebih banyak. Oleh karena itu melalui pemberian pekerjaan rumah peserta didik akan dapat mengatur waktunya sendiri untuk berlatih mengerjakan berbagai soal atau membaca ulangan atau memperdalam materi atau dengan bantuan orang tua sehingga penguasaan terhadap materi pelajaran menjadi semakin sempurna.

Menurut Winkel, bahwa pemberian pekerjaan rumah oleh guru kepada peserta didik sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar yang mana tugas tersebut harus dikerjakan di rumah, maupun sebagai tambahan pelajaran di luar jam sekolah untuk membantu peserta didik dalam memudahkan pemahaman materi pembelajaran yang telah disampaikan guru. Pemberian tugas seperti pekerjaan rumah sangat mendukung kegiatan belajar peserta didik (Rahayu, 2010: 19).

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, pemberian tugas seperti pekerjaan rumah adalah suatu bentuk metode penyampaian bahan dimana guru memberikan tugas tertentu agar peserta didik melakukan kegiatan belajar di rumah. Tugas adalah yang wajib di kerjakan atau yang ditentukan untuk dilakukan, pekerjaan yang menjadi tanggung jawab seseorang, pekerjaan yang dibebankan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008: 1492).

Pemberian tugas (pekerjaan rumah) merupakan salah satu dari metode daalam proses pembelajaran yang sering digunakan dalam membantu menyampaikan materi pengajaran. Pendapat S. Nasution, tentang pemberian pekerjaan rumah sebagai berikut:

“Pemberian pekerjaan rumah yaitu bahwa memberikan anak-anak kesempatan memperoleh kesuksesan dalam pelajaran, tidak berarti bahwa mereka harus diberi pekerjaan yang mudah saja. Tugas yang sulit mengundang tantangan bagi kesanggupan anak akan merangsangnya untuk mengeluarkan segenap tenaganya. Tentu saja tugas itu selalu dalam batas kesanggupan anak-anak. Menghadapkan anak-anak dengan problem-problem merupakan motivasi yang baik” (Rahayu, 2010: 20).

b). Jenis-jenis Pekerjaan Rumah

Tugas seperti pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru kepada peserta didik harus bermacam-macam, sehingga tidak membosankan siswa. Tugas sangat banyak macamnya, tergantung pada tujuan yang akan dicapai, seperti tugas melakukan pengamatan sesuai dengan materi pelajaran, serta tugas mengerjakan soal-soal mengenai mata pelajaran tersebut (Sujarwo, 2020: 8).

c). Langkah-langkah Pemberian Pekerjaan Rumah

Guru memberikan tugas seperti pekerjaan rumah kepada peserta didik dengan harapan peserta didik akan belajar mengulangi materi yang telah disampaikan sehingga hal tersebut akan mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. Guru harus memperhatikan langkah-langkah dalam pemberian pekerjaan rumah kepada peserta didik.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2006: 86), langkah-langkah pemberian pekerjaan rumah kepada peserta didik sebagai berikut:

1). Fase Pemberian Tugas

- a) Tujuan yang akan dicapai
- b) Jenis tugas yang jelas dan tepat
- c) Sesuai dengan kemampuan peserta didik

- d) Adanya petunjuk atau sumber yang dapat membantu
- e) Sediakan waktu yang cukup untuk mengerjakan tugas tersebut

2). Langkah Pelaksanaan Tugas

- a) Diberikan bimbingan atau pengawasan
- b) Diberikan dorongan
- c) Dikerjakan oleh peserta didik sendiri, tidak menyuruh orang lain
- d) Mencatat hasil pekerjaan dengan baik dan sistematis

d). Kelebihan dan kekurangan pekerjaan rumah

Metode mengajar yang dilakukan guru itu bermacam- macam. Setiap metode mengajar mempunyai kelebihan dan kekurangan masing- masing. Dalam memberikan prestasi belajarnya, terdapat beberapa kelebihan dan kekurangannya. Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2006: 87), kelebihan dan kekurangan pekerjaan rumah:

1. Kelebihan Pekerjaan Rumah

- a) Lebih merangsang peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar individual
- b) Dapat mengembangkan kemandirian peserta didik di luar pengawasan guru
- c) Dapat membina tanggung jawab dan disiplin peserta didik
- d) Dapat mengembangkan kreativitas peserta didik

2. Kekurangan Pekerjaan Rumah

- a) Peserta didik sulit dikontrol, apakah benar ia yang pekerjaannya ataukah orang lain

- b) Tidak mudah memberikn pekerjaan yang sesuai dengan perbedaan individu peserta didik
- c) Sering memberikan tugas atau pekerjaan rumah yang monoton (tidak bervariasi) dapat menimbulkan kebosanan pesrta didik.

E. Tujuan Pekerjaan Rumah

Pemberian pekerjaan rumah atau latihan yang dikerjakan di rumah kepada siswa bertujuan agar siswa memiliki hasil belajar yang lebih mantap, karena siswa melaksanakan latihan-latihan selama mengerjakan PR tersebut, sehingga pengalaman peserta didik selama belajar mengerjakan tugas (PR) akan memperluas dan memperkaya pengetahuan serta keterampilan peserta didik bagi guru berguna untuk mengetahui sejauh mana materi yang telah disampaikan dapat dipahami oleh peserta didiknya. Peserta didik yang mendapatkan tugas pekerjaan rumah berarti dirinya harus mempersiapkan diri dengan membaca materi pelajaran lebih awal sebelum dirinya mengikuti pelajaran di kelas. Jadi, pekerjaan rumah mempersiapkan peserta didik untuk dapat berpartisipasi secara aktif. Keaktifan didorong oleh kesempatan dan kesiapan psikologis yang lebih awal ketika mengikuti pelajaran di kelas. Hal ini karena, ketika mereka menyelesaikan pekerjaan rumah, mereka berarti telah menyiapkan modal dan tanggung jawab terhadap kegiatan belajar mereka, (Rahayu, 2010: 133).

3. Pembelajaran IPS

a. Hakekat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Hakekat pendidikan IPS adalah kajian tentang manusia dan lingkungannya di mana kehidupan manusia merupakan suatu dinamika yang tidak pernah berhenti dan selalu aktif. Pada dasarnya, hakekat manusia itulah yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Manusia bukan hanya sebagai makhluk biologis, melainkan juga sebagai makhluk yang berinteraksi dengan aspek sosial, budaya, ekonomi, politik, hukum, dan

sebagainya. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realistik dan Fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari cabang-cabang ilmu sosial sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial (Khairiyah, 2017: 72).

b. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah sebuah program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial, maupun ilmu pendidikan (Hilmi, 2017: 104).

IPS merupakan pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, SLTP, dan SLTA. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dan berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, geografi, sejarah, ekonomi, politik, hukum, dan budaya (Anggriani, 2017: 213).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial disusun melalui pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) salah satu mata pelajaran wajib dalam pendidikan tingkat dasar maupun menengah di Indonesia (Uno, dkk, 2016: 173).

Bidang pendidikan yang lebih fokus untuk menjadikan warga Negara yang baik ialah salah satunya melalui pendidikan IPS. Pendidikan IPS

merupakan salah satu solusi untuk memperkuat suatu Negara dengan memberikan pemahaman kepada warga Negara tentang berbagai perbedaan yang harus dijaga. Dikarenakan perbedaan yang ada merupakan kekuatan suatu bangsa untuk menjadikan Negara mampu bersanding dan bersaing dengan Negara lain di dunia. Maka dengan melihat keadaan yang seperti itu pendidikan IPS merupakan salah satu jawaban dari masalah tersebut (Hilmi, 2017: 165).

c. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang merupakan implementasi dari pendidikan IPS di sekolah harus dilaksanakan untuk mencapai tujuan dari pendidikan IPS itu sendiri. Oleh sebab itu, pembelajaran IPS harus diajarkan oleh guru-guru yang mampu dalam bidang IPS, yakni berlatar belakang pendidikan IPS, pada saat ini kebanyakan sekolah yaitu pembelajaran IPS diampu atau diajarkan oleh pendidikan IPS, melainkan dari disiplin ilmu lainnya. Padahal dalam hal menerapkan konsep pembelajaran dalam hal menerapkan konsep pembelajaran dalam hal ini pembelajaran IPS, tingkat kedewasaan, kematangan, tingkat kompetensi dan pengalaman guru harus diperhatikan, sehingga tujuan dari pembelajaran apapun itu tentu akan tercapai. Pembelajaran IPS di sekolah menekankan pada upaya mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang siap untuk memecahkan masalah kemasyarakatan sesuai dengan perkembangan psikologis peserta didik (Hilmi, 2017: 165).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah pembelajaran terintegrasi terhadap ilmu-ilmu sosial dan hitmanitas dalam pendidik kompetensi warga Negara, sejalan dengan program sekolah (pendidikan). IPS berkoordinasi serta secara sistematis ditarik dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti antropologi, sosiologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, dan sosiologi dan juga memperhatikan humaniora, matematika, dan ilmu pengetahuan alam. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah pembelajaran terintegrasi terhadap ilmu-ilmu sosial dan hitmanitas dalam

pendidik kompetensi warga Negara. Pembelajaran terpadu adalah pembelajaran yang dirancang dengan memadukan beberapa mata pelajaran berdasarkan tema-tema tertentu.

Pembelajaran IPS mencoba untuk menghasilkan warga Negara yang reflektif, mampu atau terampil dan peduli. Reflektif adalah mampu untuk berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah berdasarkan sudut pandangnya dan berdasarkan nilai dan moral yang dibentuk oleh dirinya serta lingkungannya. Terampil dapat diartikan mampu mengambil keputusan dalam memecahkan masalah. Melalui pembelajaran IPS disekolah, peserta didik diharapkan mampu untuk mengenal data, fakta dan konsep yang ada dikehidupan masyarakat dan lingkungannya yang kemudian mereka generalisasikan sebagai refleksi terhadap pembelajaran bermakna yang telah dilakukan. Peserta didik memiliki kemampuan bersikap, berpengetahuan, dan terampil dalam menghadapi fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungannya. Kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah yang ditemui dilingkungannya akan menjadi modal dalam berbaur di lingkungan masyarakat yang majemuk baik secara lokal maupun global (Silvi Nur Afifah, 2017: 172).

d. Tujuan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial di Indonesia untuk memberikan pengetahuan yang merupakan kemampuan untuk mengingat kembali atau mengenal ide-ide atau penemuan yang telah dialami dalam bentuk yang sama atau dialami sebelumnya. Jadi tujuan utama pengajaran *social studies* (IPS) adalah untuk memperkaya dan mengembangkan kehidupan anak-anak didik untuk menempatkan dirinya di dalam masyarakat yang demokratis, serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik.

IPS menjadi sebuah integrasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang digunakan untuk memudahkan antara data-data ilmu-ilmu sosial dengan kondisi lingkungan yang ada di masyarakat. Meskipun berbeda dalam orientasi, pandangan, tujuan dan metode yang digunakan oleh guru,

secara umum IPS bertujuan untuk mempersiapkan warga Negara yang demokrasi. Ada 4 tujuan mata pelajaran IPS, yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan kehidupannya
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global (Gunawan dalam Tika Meldina, 2020: 21).

B. Kajian Pustaka

Terdapat beberapa hasil penelitian yang relevan:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Nesy Aryani Fajrin, 2013, dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh *Handphone* Terhadap Pola Pemikiran Remaja di Era Globalisasi “(Program Studi Sosiologi Agama, Fakultas Ushuludin dan Pemikiran Islam, Universitas Islam Negeri Yogyakarta). Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pola pikir dan perilaku akibat pengaruh penggunaan *handphone* dan untuk mengidentifikasi penggunaan *handphone* akan membentuk identitas baru remaja masa kini atau tidak. Teknik berupa pengumpulan data, wawancara, observasi dan dokumentasi, berdasarkan hasil wawancara bahwa yang memiliki *handphone* sangat berpengaruh terhadap pola pemikiran mereka, kemajuan teknologi menciptakan nilai-nilai, norma, kebudayaan, gaya hidup dan ideologi baru bagi remaja dan masyarakat desa, mereka menjadi malas untuk bersosialisasi, lunturnya jiwa solidaritas, perubahan pola interaksi sehingga tidak ada bedanya antara masyarakat desa dengan kota. Ini merupakan akibat dari adanya alat-alat konsumsi baru salah satunya *handphone*. Dalam hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemikiran remaja penggunaan *handphone* memiliki

dampak negatif yang sangat besar dalam kehidupan pendidikan, maupun keagamaan karena mereka menjadi malas untuk bersosialisasi dengan teman dan lingkungannya.

Persamaan penelitian ini adalah terletak pada variabel independennya yang sama-sama membahas tentang penggunaan *smartphone* sedangkan perbedaan terletak pada variabel dependennya, sebelumnya menggunakan pola pemikiran remaja sedangkan pada penelitian ini digunakan variabel dependen nilai pekerjaan rumah (PR).

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Bayu Firdaus, mahasiswa jurusan Sosiologi Agama, Fakultas Ushuludin dan Pemikiran Islam, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2015, dengan judul “Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Jurusan Sosiologi Agama, Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam”. Dalam skripsi ini menjelaskan bahwa *smartphone* mempunyai peran yang penting dalam aktifitas sehari-hari para mahasiswa Jurusan Sosiologi Agama. Kesimpulan dari skripsi ini adalah bahwa *smartphone* berdampak tidak baik untuk murid, karena mahasiswa menjadi malas untuk menyapa langsung teman atau keluarga mereka, mereka lebih memilih menyapa melalui media sosial mereka. Karena menurut mereka itu membuat praktis, mudah dan cepat. Dari pada harus mengabari mereka langsung.

Persamaan penelitian ini adalah terletak pada variabel dependennya yang sama-sama membahas tentang penggunaan *smartphone* sedangkan perbedaan terletak pada variabel dependennya, sebelumnya menggunakan interaksi sosial mahasiswa sedangkan pada penelitian ini digunakan variabel dependen nilai pekerjaan rumah (PR).

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Siti Ngaisah (2017) dalam Tesisnya yang berjudul “Pengaruh Pemberian Pekerjaan Rumah (PR) Terhadap Prestasi Belajar Pada Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Empat Masdrasah Ibtidah Kecamatan Cepogo Boyolali“. Institusi Agama Islam

Negeri Surakarta. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran fikih kelas V di MI kecamatan cepogo Boyolali.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang Pekerjaan rumah. Sedangkan perbedaan terletak pada variable dependennya, pada penelitian awal variable dependennya adalah Pekerjaan Rumah (PR), sedangkan pada penelitian ini variable dependennya adalah *Smartphone*.

Empat, penelitian yang dilakukan oleh Lukman (2013) dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Keaktifitasan Mengerjakan Pekerjaan Rumah (PR) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Qur’an Hadist Di Madrasah Tsanawih Tarbiyah Islamiah Koto Lubuk Jambi Kecamatan Kuantan Mudik”. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Riau. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh keaktifan mengerjakan pekerjaan rumah (PR) terhadap hasil belajar Qur'an Hadist. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh pada penelitian ini.

Persamaan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang pekerjaan rumah (PR). Sedangkan perbedaannya terletak pada variable endependennya, pada penelitian awal variable endependennya adalah pekerjaan rumah (PR), sedangkan pada penelitian ini variable endependennya adalah *smartphone*.

C. Kerangka Berfikir

Proses belajar akan berjalan baik jika nilai yang diperoleh bisa memuaskan. Dengan nilai yang memuaskan, maka peserta didik akan memusatkan perhatiannya pada kegiatan belajar tersebut agar nilainya akan terus meningkat. Penggunaan *smartphone* dalam proses pembelajaran IPS merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan nilai belajar peserta didik. Internet merupakan salah satu media pembelajaran. Internet sudah ada di sekolah-sekolah tak terkecuali SMP Negeri 13 Bengkulu Selatan.

Penggunaan *smartphone* dalam mengerjakan tugas rumah (PR) diharapkan dapat membantu peserta didik dalam proses belajar seperti, berbagi informasi materi pelajaran dan mempermudah menemukan berbagai referensi

dengan cepat, akan tetapi masih banyak peserta didik yang menggunakan *smartphone* bukan untuk keperluan belajar, misalnya *game online* dan mengakses media sosial. Penggunaan *smartphone* bukan untuk kebutuhan belajar seperti ini di khawatirkan justru berpengaruh terhadap nilai belajar peserta didik.



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2018: 63).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti mengajukan hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini yaitu:

Ha: Ada pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap nilai pekerjaan rumah (PR) dalam pembelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Bengkulu Selatan

H₀: Tidak ada pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap terhadap nilai pekerjaan rumah (PR) dalam pembelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Bengkulu Selatan.