

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori

1. Penggunaan *Smartphone*

a. Pengertian *Smartphone*

Smartphone adalah telepon seluler dengan mikroprosesor, memori, layar dan modem bawaan. *Smartphone* adalah ponsel multimedia yang menggabungkan fungsionalitas komputer dan handset sehingga menghasilkan gadget yang mewah, terdapat pesan teks, kamera, pemutar musik, video, *game*, akses *email*, tv digital, *search engine*, pengelola informasi pribadi, fitur GPS, jasa telepon internet, dan terdapat telepon yang berfungsi sebagai kartu kredit (Williams & Sawyer, 2011).

Smartphone merupakan telepon yang menyatukan kemampuan – kemampuan terdepan, ini merupakan bentuk kemampuan dari *Wireless Mobile Device* (WMD) berfungsi seperti sebuah komputer dengan menawarkan fitur – fitur seperti *personal digital assistant* (PDA), akses internet, *email*, dan *Global Positioning System* (GPS) (Backer, 2010).

Smartphone adalah teknologi baru yang menyerupai *Personal Digital Assistant* (PDA) yang memiliki fungsi dan kemudahan mengakses internet (Yanti, 2011). Telepon pintar adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tinggi, dengan fungsi yang menyerupai komputer (Elcom, 2011).

Smartphone adalah alat komunikasi yang mempunyai fitur aplikasi pendukung yang memiliki berbagai fungsi dan mendorong dalam

produktifitas (Hermawati, 2013). *Smartphone* adalah bentuk telepon seluler yang dapat berfungsi seperti komputer *personal* yang memiliki layar sentuh dan dipadukan oleh akses internet (Depdiknas, 2015).

Berdasarkan pengertian para ahli di atas, *smartphone* merupakan sebuah alat komunikasi yang memiliki kemampuan untuk berfungsi selayaknya komputer yang memiliki layar sentuh dan terintegrasi dengan internet serta memiliki fitur – fitur pendukung dalam beraktifitas yang dapat digunakan kapanpun.

b. Ciri – ciri *smartphone*

(Risna Firnawati, 2014) mengatakan, ciri utama sebuah *smartphone* adalah memiliki sistem operasi di dalamnya yang memungkinkan dijalankan sebagai aplikasi, seperti *Windows Mobile*, *Android*, ataupun sistem Operasi *Blackberry*. *Smartphone* selalu di lengkapi berbagai aplikasi/*software* yang ditunjukan untuk meningkatkan produktivitas dan mendukung kegiatan sehari – hari.

c. Fungsi/manfaat *smartphone*

Perangkat ponsel pintar sudah menjadi bagian gaya hidup masyarakat Indonesia. Rata – rata orang Indonesia memanfaatkan *smartphone* selama 189 menit setara 3 jam 15 menit per hari dengan penggunaan dominan untuk *social media* dan *richmedia*. Aktivitas paling tinggi yaitu *chatting*, pencarian, jejaring sosial, *blogging*, *App Store*, *video on demand*, *sharing* konten, hiburan, berita, dan *webmail*. Aktivitas puncak pengguna *smartphone* di Indonesia, terjadi pada siang hari. Aktivitas yang diukur yaitu *browsing*, *chatting*, *multimedia*, *game*, jejaring

sosial dan *App Store*. Tercatat akses puncak mulai terjadi pada pukul 10.00 (Nielsen, 2013).

(Risna Firnawati, 2014) menyebutkan fungsi *smartphone* sebagai berikut:

- 1) *Smartphone* adalah bagian perangkat untuk *viewer, editing*, pembuat file atau dokumen dalam format *Word* dan *PDF*.
- 2) *Smartphone* adalah berfungsi sebagai media untuk melakukan *push E-Mail* secara cepat.
- 3) Ponsel cerdas adalah berfungsi sebagai perangkat teknologi hiburan.
- 4) *Smartphone* atau ponsel *smart* berfungsi sebagai perangkat untuk mengakses internet dengan jaringan *3G, HSDPA, plus WI-FI*.
- 5) Ponsel pintar (*smartphone*) saat ini lebih banyak berfungsi sebagai pengganti pc desktop atau komputer.

Berdasarkan pengertian diatas *smartphone* memiliki fungsi sebagai alat komunikasi dan media internet yang bisa digunakan untuk *call, sms, Email, messenger, chatting, webcam, video call, jaringan social* dan *browsing*. Sebagian besar di Indonesia menggunakan *smartphone* untuk *chatting* dan *game*.Sebagian bagi pelajar saat ini *smartphone* memiliki fungsi sebagai sumber pembelajaran di sekolah.

(Risna Firnawati, 2014) menjelaskan manfaat utama *smartphone* dari dua segi utama yaitu hardware dan software yaitu: Manfaat utama hardware pada *smartphone* adalah sebagai penopang kinerja *smartphone* secara keseluruhan. Manfaat utama dari kemampuan menjalankan *software* ini adalah sebagai pembeda *smartphone* versi biasa.

Berdasarkan manfaat *smartphone* yang sudah di jelaskan diatas, maka dengan adanya *smartphone* telah membuka wawasan dan cakrawala baru yang dapat menjembatani dunia maya dengan dunia nyata. Teknologi mempunyai fitur yang sangat menarik yang mampu menghipnotis para penggunanya. *Smartphone* menghubungkan dengan konektivitas dengan internet setiap saat. Hanya dengan satu perangkat banyak kegiatan yang bisa dilakukan. Mulai dari sebagai sumber pembelajaran, mengerjakan tugas sekolah, mengirim *E-mail*, *chatting*, dan bermain *game online*. Serta mengakses jejaring sosial menjadi aktivitas rutin yang dilakukan melalui *smartphone* atau ponsel cerdas.

Dalam hasil survei Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) mengumumkan data survei penggunaan internet Indonesia 2017. Pada tahun itu sebanyak 143,26 juta masyarakat Indonesia telah menggunakan internet. Jika dibandingkan dengan jumlah penduduk yang mencapai 262 juta orang, maka penetrasi internet pada tahun 2017 mencapai 54,68 persen. Tingkat penetrasi ini meningkat jika dibandingkan dengan hasil survei yang dilakukan APJII pada tahun 2016 yaitu hanya 132,7 juta. Perangkat yang digunakan pengguna dalam mengakses internet adalah *smartphone*.

Kondisi ini membuat tingkat ketergantungan dalam penggunaan internet di *smartphone* sangat tinggi. Satu hari tanpa *smartphone* dan tidak terkoneksi dengan internet seperti ada yang hilang dalam hidup. *Smartphone* telah menjadi kebutuhan primer karena hampir setiap saat masyarakat tidak terlepas dengan *smartphone*.

d. Durasi Penggunaan *Smartphone*

Durasi adalah rentang waktusesuatu hal berlangsung. Dari hasil perhitungan data demografi responden pada pertanyaan durasi penggunaan setiap hari, dengan hasil 286 responden diduga mengalami kecanduan *smartphone*. Durasi ideal menggunakan *smartphone* adalah 257 menit sekitar 4 jam 17 menit dalam sehari. Lebih dari itu dapat mengganggu kinerja otak pada remaja (Andrew Przybylski, 2017). Dikategorikan berdasarkan data hasil pengukuran Penggunaan Tinggi Skor= $X \geq 60$, Penggunaan Sedang Skor= $40 \leq X < 60$, Penggunaan Rendah Skor= $X < 40$ (Azwar, 2015).

Penggunaan *smartphone* adalah aktifitas menggunakan fitur yang ada pada *smartphone* untuk berkomunikasi dengan orang lain. Hasil temuan riset Indonesia *Smartphone Consumer Insigh* Mei 2013 yang dilakukan oleh lembaga riset global Nielsen menunjukkan rata – rata orang Indonesia memanfaatkan *smartphone* selama 189 menit (setara 3 jam 15 menit) per hari, itu terungkap data sebagai berikut:

- 1) 62 menit dihabiskan untuk berkomunikasi, seperti menerima atau melakukan panggilan telepon, berkirim pesan SMS atau *Instant Message*, dan mengirim *e-mail*.
- 2) Sekitar 45 menit dihabiskan untuk hiburan misalnya memainkan *gamedan* menikmati konten multimedia berupa *audio* atau *video*.
- 3) 38 menit dihabiskan untuk menjelajahi dan menguasai aplikasi yang baru diunduh.
- 4) 37 menit dihabiskan untuk melakukan aktifitas di internet.

e. Intensitas penggunaan *smartphone*

Intensitas penggunaan *smartphone* adalah ukuran kuantitatif dari suatu penginderaan untuk mengukur frekuensi dan durasi dalam mengakses *smartphone* (Chairunnisa, 2010). Intensitas penggunaan *smartphone* berkaitan dengan seberapa sering dan seberapa lama seseorang dalam menggunakan *smartphonenya*. Intensitas penggunaan *smartphone* sangat berpengaruh bagi siswa dalam proses pembelajaran, siswa yang belum bisa mengendalikan diri dalam hal - hal yang mengganggu proses pembelajaran lebih mudah terpengaruh dan mengalihkan konsentrasinya. Intensitas dapat dilihat berdasarkan frekuensi dan durasi yang digunakan untuk melakukan kreativitas (Marheni, 2012). Frekuensi dilihat dari seberapa sering orang melakukan aktifitas. Definisi intensitas menurut Kamus Psikologi (Robert Arthur S & Reber Emili S, 2010) adalah pengukuran kuantitas dari sebuah energi yang dilihat berdasarkan stimulus fisik. Derajat intensitas dilihat dari jumlah stimulus fisik yang dirasakan.

Dari beberapa pengertian intensitas di atas, maka dapat disimpulkan bahwa intensitas adalah suatu pengukuran kuantitas tingkatan dari sebuah energi yang merupakan keadaan tingkatan dimana dapat diukur berdasarkan frekuensi dan durasi terjadinya stimulus fisik. Berdasarkan pengertian intensitas, maka yang dimaksudkan dengan intensitas penggunaan *smartphone* adalah kuantitas tingkatan penggunaan *smartphoneyang* diukur dengan frekuensi dan durasi penggunaannya. Frekuensi dilihat dari seberapa sering orang melakukan

aktifitas. Durasi dapat dilihat dari seberapa lama orang melakukan suatu aktifitas.

Seperti yang telah dijelaskan oleh Choirunnisa bahwa intensitas penggunaan *smartphone* salah satunya mempengaruhi disiplin belajar siswa. Sedangkan Zainal Aqib (2011) menyatakan masalah kedisiplinan belajar di kelas salah satunya penggunaan *smartphone* yang tidak terkontrol. Defensi ini mencerminkan bahwa penggunaan *smartphone* yang menyebabkan seorang siswa tidak mampu untuk mengontrol tingkah laku, sehingga tugas-tugas yang diberikan tidak dapat berjalan dengan lancar. Intensitas penggunaan *smartphone* yang tinggi, cenderung menurunkan disiplin belajar siswa, idealnya seorang siswa menghindarkan dirinya dari hal - hal yang mengganggu proses pembelajaran.

Ketergantungan pelajar dalam penggunaan *smartphone*, sama seperti kecanduan produk tertentu yang membuat kehilangan fokus dalam belajar. Pelajar hanya fokus dengan fitur-fitur yang ada didalam *smartphone*, bahkan walaupun sedang berkumpul dengan teman-teman tidak terlepas dengan penggunaan *smartphone*, semuanya sibuk dengan *smartphone* masing - masing walaupun berada ditempat yang sama.

f. Dampak Penggunaan *Smartphone* di Kalangan Remaja

Berkembangnya teknologi yang semakin pesat telah mempengaruhi gaya hidup dan pola pikir masyarakat, terutama remaja. Remaja merupakan orang yang lebih dekat dan lebih banyak berinteraksi dengan teknologi. Dampak positif penggunaan *smartphone* adalah peningkatan ketajaman penglihatan, merangsang untuk mengikuti perkembangan

teknologi terbaru, mendukung aspek akademis, meningkatkan kemampuan berbahasa, meningkatkan kemampuan mengetik, mengurangi tingkat stress, dan meningkatkan ketrampilan matematis. Dampak negatif penggunaan *smartphone* adalah menjadi pribadi yang tertutup, kesehatan mata, otak, dan tangan terganggu, gangguan tidur, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, terpapar radiasi, dan ancaman *cyberbullying* (Iswidharmanjaya & Agency, 2014).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh UNICEF Indonesia pada tahun 2011 – 2012 meliputi kelompok usia 10 – 19 tahun, populasi besardari 43,5 juta anak – anak dan remaja. Sebagian besar responden (80%) menggunakan internet untuk mencari data dan informasi, khususnya untuk tugas – tugas sekolah, atau untuk bertemu teman online (70%) melalui platform media sosial. Kemudian lebih dari separuh anak – anak dan remaja (52%) mengatakan mereka telah menemukan konten pornografi melalui iklan atau situs yang tidak mencurigakan, namun hanya 14% mengakui telah mengakses situs porno secara sukarela (Razak, 2014).

Dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *smartphone* pun semakin beragam mulai dari aspek kesehatan sampai sosial. Dampak positif dan negative penggunaan *smartphone* pada kalangan remaja (Choirunnisa, 2012).

Dampak Positif penggunaan *smartphone*:

- 1) *Smartphone* memiliki morbilitas yang tinggi.
- 2) Pengguna *smartphone* dapat mengetahui informasi dari belahan dunia manapun.

3) Pengguna tidak perlu repot untuk melihat peta.

Dampak Negatif penggunaan *smartphone*:

- 1) *Smartphone* menyebabkan pengguna menjadi anti sosial.
- 2) *Smartphone* penyebab kecelakaan lalu lintas.
- 3) *Smartphone* menimbulkan sindrom/gila.
- 4) Memecah konsentrasi saat belajar, menyebabkan tidak disiplin saat belajar.
- 5) Semakin sering menggunakan *smartphone*, semakin sering juga menghamburkan uang.
- 6) *Smartphone* membuang waktu pengguna dengan fitur *Messenger*.
- 7) Pengguna bisa lupa waktu karena terlalu sering menggunakan *smartphone*.
- 8) Ketergantungan dengan *smartphone*.

2. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Belajar merupakan suatu proses untuk memperoleh prestasi belajar. Prestasi belajar adalah bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Maka prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha – usaha belajar (Slameto, 2013 ; h.2).

Kategori keberhasilan dalam belajar:

- 1) Sangat Baik : 88 - 100
- 2) Baik : 74 - 87
- 3) Cukup : 60 - 73
- 4) Perlu Bimbingan : 1 - 59

(Sumber : Permendiknas No 23 Tahun 2016)

b. Tujuan Belajar

Belajar berlangsung karena adanya tujuan yang akan dicapai seseorang. Tujuan inilah yang mendorong seseorang untuk menjelaskan kegiatan belajar (Slameto, 2015) menjelaskan bahwa tujuan belajar pada umumnya ada tiga macam yaitu:

- 1) Mendapatkan pengetahuan, hal ini ditandai dengan kemampuan berfikir, karena kemampuan berpikir dan pemilihan pengetahuan tidak dapat dipisahkan. Kemampuan berfikir tidak dapat dikembangkan tanpa adanya pengetahuan dan sebaliknya kemampuan berpikir akan memperkaya pengetahuan.
- 2) Penanaman konsep dan keterampilan, penanaman konsep memerlukan keterampilan, baik keterampilan jasmani maupun rohani. Keterampilan jasmani adalah keterampilan yang dapat diamati sehingga akan menitikberatkan pada keterampilan penampilan atau gerak dari seseorang yang sedang belajar termasuk dalam hal ini adalah masalah teknik atau pengulangan. Sedangkan keterampilan rohani lebih rumit, karena lebih abstrak, menyangkut persoalan penghayatan, ketrampilan berfikir serta kreativitas untuk menyelesaikan dan merumuskan suatu konsep.

3) Pembentukan sikap, pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai – nilai dengan dilandasi nilai, anak didik akan dapat menumbuhkan kesadaran dan kemampuan untuk mempraktikkan segala sesuatu yang telah dipelajarinya.

c. Faktor – faktor yang mempengaruhi prestasi belajar

Secara garis besar faktor – faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat di bagi menjadi dua golongan, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor – faktor internal dapat di bagi menjadi tiga faktor, yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor – faktor eksternal dapat di bagi menjadi tiga faktor, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat (Slameto, 2013 ; h.54).

1) Faktor internal

a) Faktor Jasmaniah

(1) Faktor Kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Agar seseorang dapat belajar dengan baik harus mengusahakan kesehatan badannya tetap terjamin dengan selalu mengindahkan ketentuan – ketentuan bekerja, belajar, istirahat, tidur, makan, rekreasi, olahraga, dan ibadah (Slameto, 2013 ; h.54-55).

(2) Cacat Tubuh

Cacat tubuh adalah suatu yang menyebabkan kurang sempurna mengenai tubuh/badan. Cacat itu dapat berupa buta, setengah buta, tuli, setengah tuli, patah kaki, patah tulang, lumpuh, dan lain – lain.

b) Faktor Psikologi

Dalam faktor psikologi ada tujuh faktor yang tergolong dalam faktor psikologi yang mempengaruhi belajar yaitu: Inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, dan kematangan.

(1) Inteligensi

Inteligensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep – konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat. Inteligensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar. Dalam situasi yang sama siswa yang mempunyai tingkat inteligensi yang tinggi akan lebih berhasil dari pada yang mempunyai tingkat inteligensi yang tinggi akan lebih berhasil dari pada yang mempunyai tingkat inteligensi yang rendah (Slameto, 2013 ; h.55-56).

(a) IQ (*Intelligence Quotient*)

Menurut Marten Pali dalam Badarudin (2013)

Intelegensi adalah keseluruhan kemampuan individu untuk berfikir dan bertindak secara logis, terarah serta mengelola dan menguasai lingkungan secara afektif.

(b) EQ (*Emotional Quotient*)

Emosi adalah letupan perasaan seseorang atau efek yang meliputi perubahan fisiologis dengan tingkah laku nyata (Badarudin, 2009). Orang yang mempunyai IQ tinggi tapi EQ rendah cenderung mengalami kegagalan yang lebih besar dibanding dengan orang yang IQ nya rata – rata tapi EQ atau olah rasa menjadi hal yang sangat berperan dalam pembelajaran.

(c) (*Spiritual Quotient*)

Menurut Germanto dalam Baharudin (2009) kecerdasan *spiritual* adalah sumber yang ilhami, menyemangati dan mengikat diri seseorang kepada nilai – nilai kebenaran tanpa batas waktu.

(2) Perhatian

Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggisemata – mata tertuju kepada suatu obyek benda. Untuk menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya. Jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka muncul lah kebosanan, sehingga ia tidak suka lagi belajar (Slameto, 2013 ; h.56).

(3) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, di perhatikan secara terus – menerus dengan rasa senang. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila pelajaran yang di pelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik – baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya (Slameto, 2013 ; h.57).

(4) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar. Jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik. Pentingnya seseorang untuk mengetahui bakat siswa dan menemukannya siswa belajar di sekolah yang sesuai dengan bakatnya (Slameto, 2013 ; h.57-58).

(5) Motif

Motifasi berhubungan dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak atau pendorongnya. Dalam proses belajar haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik atau mempunyai motif

untuk berfikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan atau menunjang belajar (Slameto, 2013 ; h.58).

(6) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat – alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru, kematangan belum berarti anak dapat melaksanakan kegiatan secara terus – menerus, untuk itu diperlukan latihan - latihan dan pelajaran. Belajar akan lebih berhasil jika anak sudah siap. Jadi kemajuan baru untuk memiliki kecakapan itu tergantung dari kematangan dan belajar (Slameto, 2013 ; h.58-59).

(7) Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi responden atau bereaksi. Kesediaan timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan. Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan sudah ada kesiapan maka hasil belajarnya akan lebih baik (Slameto, 2013 ; h.59).

c) Faktor kelelahan

Kelelahan dibedakan menjadi dua macam yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang, kelelahan ini sangat

terasa pada bagian kepala dengan pusing – pusing sehingga sulit untuk berkonsentrasi, seolah – olah otak kehilangan daya untuk bekerja (Slameto, 2013 ; h.60-61).

Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan jasmani terjadi karena terjadi kekacauan substansi sisa pembakaran di dalam tubuh, sehingga darah tidak/kurang lancar pada bagian – bagian tertentu.

Kelelahan mata adalah ketegangan pada mata disebabkan penggunaan indera penglihatan dalam jangka waktu yang lama yang biasanya disertai dengan kondisi pandangan yang tidak nyaman (Haeny, 2009). Semakin sering menggunakan *smartphone* dengan durasi yang lama dapat menyebabkan organ mata mengalami kelelahan. Gejala – gejala kelelahan mata antara lain berair dan memerahnya konjuktiva, melihat rangkap, kepala terasa pusing, menurunnya ketajaman penglihatan, sakit kepala, penurunan kemampuan intelektual, daya konsentrasi, dan kecepatan berpikir.

2) Faktor Eksternal

a) Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa, cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga. Cara orang tua mendidik anaknya besar pengaruhnya terhadap belajar

anaknya karena keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama(Slameto, 2013 ; h.59).

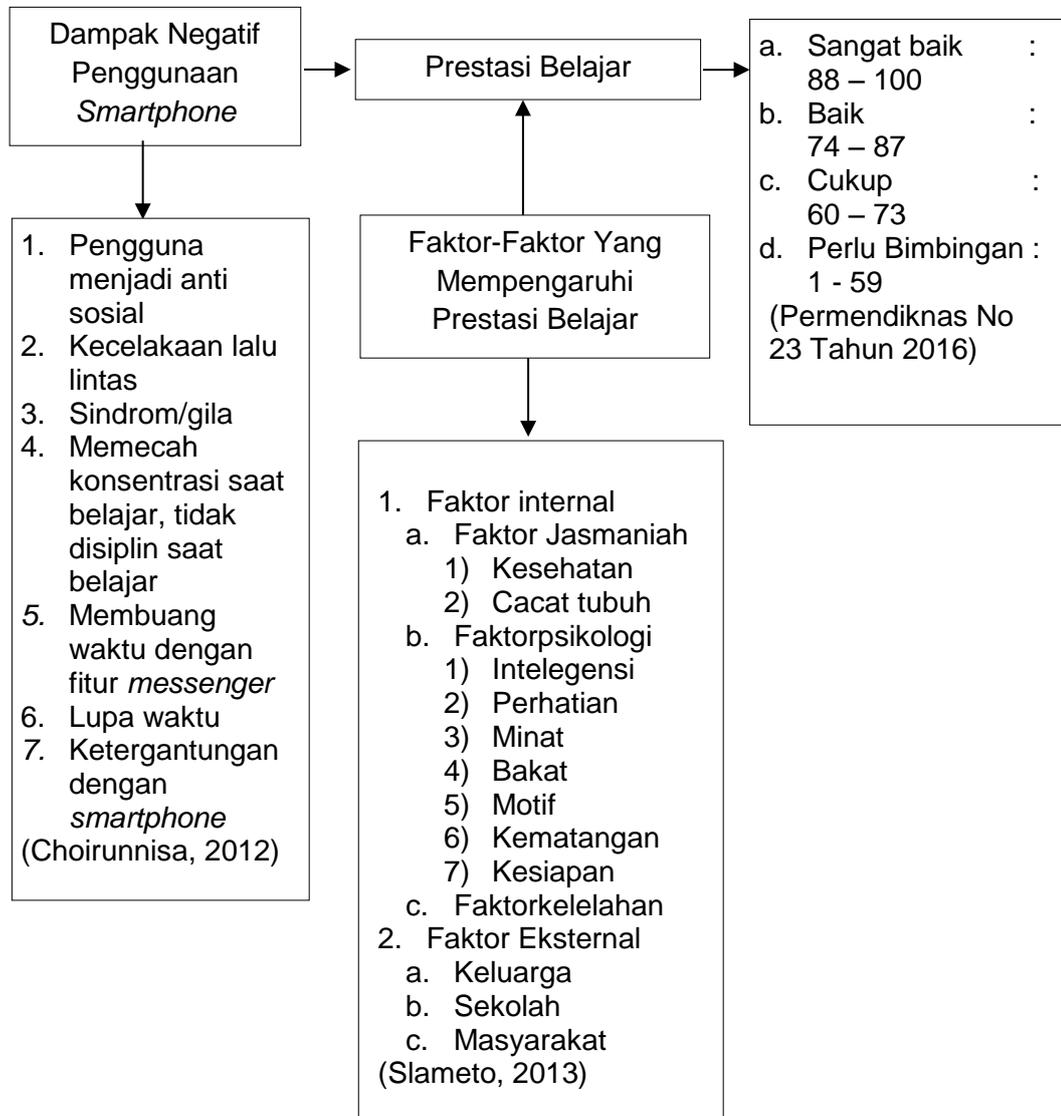
b) Faktor Sekolah

Hak mutlak yang harus ada di sekolah untuk menunjang keberhasilan adalah tata tertib dan disiplin yang ditegakkan secara konsisten dan konsekuen. Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode belajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah (Slameto, 2013 ; h.64-65).

c) Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor eksternal yang berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Di dalam masyarakat terdapat lingkungan dan tempat tertentu yang dapat menunjang keberhasilan belajar, ada pula lingkungan tertentu yang dapat menunjang keberhasilan belajar adalah lambang – lambang pendidikan non formal yang melaksanakan kursus – kursus tertentu. Penghambat keberhasilan belajar adalah tempat hiburan tertentu yang banyak di kunjungi orang yang mengutamakan kesenangan (Slameto, 2013 ; h.69-70).

B. KERANGKA TEORI



Gambar 2.3 Kerangka Teori Menurut Choirunnisa (2012), Slameto (2013), Permendiknas No 23 (2016)