

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha dari manusia untuk dapat menumbuhkan potensi-potensi yang ada di dalam diri manusia itu sendiri, baik jasmani maupun rohani. Potensi tersebut juga harus sesuai dan sejalan dengan nilai yang ada dalam masyarakat dan budaya. Usaha-usaha yang dilakukan tentu untuk menanamkan nilai-nilai dan norma-norma untuk diwariskan ke generasi berikutnya yang dikembangkan dalam hidup dan kehidupan. Oleh sebab itu, peradaban suatu masyarakat akan selalu berlangsung dan terjadi suatu proses pendidikan sebagai usaha manusia untuk melestarikan hidupnya.

Pendidikan di Indonesia diatur oleh UUD RI Nomor 20 Tahun 2003, yang menekankan pada usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Pendidikan tidak hanya menjadi tanggung jawab generasi yang lebih tua untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman kepada generasi muda, tetapi juga sebagai upaya peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya dalam aspek kekuatan spiritual, keagamaan, pendidikan diri, kepribadian, dan kecerdasan.

Peserta didik, menurut UU RI Nomor 20 Tahun 2003, tidak hanya terbatas pada usia muda, melainkan mencakup semua anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan dirinya melalui proses pendidikan pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Pemahaman ini mencakup semua individu yang belum siap untuk dewasa, sehingga melibatkan semua lapisan masyarakat dalam proses pembelajaran.

Untuk memperoleh pendidikan tersebut, ada yang dinamakan lembaga pendidikan. Secara umum, lembaga pendidikan adalah suatu wadah bagi generasi bangsa khususnya para siswa dalam menuntut ilmu, baik ilmu tentang pengetahuan umum maupun ilmu tentang pengetahuan agama. Untuk itu, sangat dibutuhkan sekali sebuah fasilitas penunjang bagi siswa atau peserta

didik dalam menimba / menuntut ilmu, agar tercipta suasana dan proses belajar yang selaras dengan tujuan pendidikan, maka pemerintah harus mampu menyediakan fasilitas pendidikan yaitu berupa sekolah-sekolah ataupun lembaga pendidikan lainnya.

Sekolah atau lembaga pendidikan formal memiliki tanggung jawab mencerdaskan kehidupan bangsa sesuai dengan UU RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Di samping itu, terdapat juga lembaga pendidikan nonformal.

Pendidikan nonformal, seperti lembaga bimbingan belajar, berperan sebagai tambahan untuk pendidikan formal di era modern. Lembaga ini memberikan bimbingan akademis yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, dengan fokus meningkatkan kualitas akademik. Perbedaannya dengan pendidikan formal terletak pada durasi waktu yang lebih singkat, materi pembelajaran yang lebih padat, dan kegiatan pembelajaran yang menitikberatkan pada cara cepat menyelesaikan soal. (Wulandari, 2017)

Pembelajaran tidak akan efektif jika tidak disertai dengan adanya media. Perlu adanya media agar pembelajaran semakin menarik perhatian peserta didik. Media belajar adalah alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat. Mempermudah kesulitan siswa memahami konsep dan prinsip tertentu dapat diatasi dengan bantuan alat bantu seperti ponsel pintar. Bahkan alat bantu seperti ponsel pintar, diakui dapat melahirkan umpan balik yang baik dari peserta didik. Dengan memanfaatkan taktik alat bantu yang mudah diterima, guru dapat menggairahkan minat belajar siswa

Perubahan dunia kini tengah memasuki era revolusi industri 4.0 atau revolusi industri dunia keempat dimana teknologi informasi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Perkembangan teknologi semakin cepat dan luas. Semua informasi dapat di akses dan dijangkau dengan mudah oleh siapapun.

Dengan adanya teknologi banyak kemudahan yang bisa didapatkan salah satunya dengan belajar melalui media sosial tersebut.

Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah aplikasi Zenius. Dalam aplikasi Zenius ini, siswa dapat mengakses ratusan video pembelajaran dan latihan soal yang ada dalam aplikasi tersebut. Ketika materi yang disampaikan di sekolah tapi belum dipahami, siswa dapat mengakses kembali materinya yang ingin dipelajari di aplikasi Zenius. Bahkan pemaparannya pun lebih ringkas. Aplikasi Zenius merupakan aplikasi pembelajaran berbasis video yang ada di Indonesia. Dilansir dari laman Zenius.net Pengguna aplikasi ini pada tahun 2017 sebanyak 55 ribu siswa telah mengakses dan menonton video pembelajaran yang ada pada aplikasi ini.

Pada tahun 2022 salah satu bimbingan belajar di Indonesia yaitu Primagama diakuisisi oleh pihak Zenius untuk bekerja sama sebagai bimbingan belajar daring dan luring yang selanjutnya berubah nama menjadi New Primagama. Dilansir dari laman primagama.co.id Primagama merupakan bimbingan belajar terbesar di Indonesia. Berdiri sejak 10 Maret 1982 di Kota Pelajar Yogyakarta, saat ini Primagama telah lebih dari 300 kantor cabang dimulai dari Aceh hingga Papua.

Dengan diakuisisinya Primagama oleh pihak Zenius maka menghadirkan berbagai macam perubahan, yaitu pembelajaran luring yang dapat dilakukan di kantor cabang atau kelas Primagama, lalu untuk pembelajaran daring dapat diakses melalui aplikasi Zenius melalui ponsel pintar yang dimiliki oleh siswa. Hal ini membuat siswa memiliki berbagai kemudahan untuk mengakses pembelajaran yang kurang dipahami saat mengenyam pendidikan di lembaga formal seperti Sekolah. Hal ini selaras dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan di New Primagama Pondok Kelapa. Pembelajaran di New Primagama Pondok Kelapa sudah menggunakan ponsel pintar dan, seperti saat kegiatan pembelajaran ataupun saat berlangsungnya asesmen atau *try out* yang dilakukan setiap 3 bulan sekali.

Penggunaan ponsel pintar dan Zenius di New Primagama Pondok Kelapa berdampak positif dan negatif. Siswa yang aktif menggunakan ponsel pintar cenderung lebih baik secara akademis, tetapi ada risiko ketergantungan teknologi dan kurangnya interaksi sosial. Solusinya adalah memberikan pelatihan, membatasi waktu penggunaan teknologi, dan memastikan akses yang inklusif. Dengan pendekatan seimbang, New Primagama Pondok Kelapa dapat optimal menggunakan teknologi pembelajaran.

Dalam sebuah studi menunjukkan bahwa penggunaan ponsel pintar dapat mempengaruhi efektivitas belajar siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan ponsel pintar lebih banyak memiliki kinerja akademik yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan ponsel pintar lebih sedikit (Hartley, 2020). Dari fenomena itulah peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam mengenai pemanfaatan ponsel pintar dalam lingkup pembelajaran di New Primagama Pondok Kelapa.

## **B. Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka terdapat beberapa masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana kegunaan aplikasi Zenius pada pengguna ponsel pintar di New Primagama Pondok Kelapa?
2. Bagaimana dampak pemanfaatan aplikasi Zenius pada ponsel pintar di New Primagama Pondok Kelapa?
3. Bagaimana mengurangi dampak negatif ponsel pintar melalui aplikasi Zenius di New Primagama Pondok Kelapa?

### C. Fokus Penelitian

Untuk memahami pemanfaatan ponsel pintar di New Primagama Pondok Kelapa, maka peneliti membatasi masalah dengan fokus penelitian sebagai berikut:

1. Penggunaan ponsel pintar dalam kegiatan pembelajaran di New Primagama Pondok Kelapa.
  - a. Pembelajaran aktif siswa di New Primagama Pondok Kelapa.
  - b. Konstruksi pengetahuan dalam pembelajaran di New Primagama Pondok Kelapa.
  - c. Konflik kognitif yang dialami siswa di New Primagama Pondok Kelapa.
  - d. Mencapai zona proximal dalam pembelajaran di New Primagama Pondok Kelapa.
  - e. Refleksi dan Eksplorasi dalam pembelajaran di New Primagama Pondok Kelapa.
2. Dampak dari pemanfaatan aplikasi Zenius pada ponsel pintar dalam kegiatan pembelajaran.
  - a. Pemanfaatan positif dari penggunaan ponsel pintar dalam pembelajaran.
  - b. Pemanfaatan negatif dari penggunaan ponsel pintar dalam pembelajaran.
3. Cara mengurangi dampak negatif yang ditimbulkan dari ponsel pintar melalui aplikasi Zenius di New Primagama Pondok Kelapa

### D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

#### 1. Tujuan Penelitian

Dalam setiap penelitian tentu tidak terlepas dari tujuan yang hendak dicapai. Adapun yang menjadi tujuan penelitian dalam penulisan ini:

- a. Mengetahui penggunaan ponsel pintar dalam kegiatan pembelajaran di New Primagama Pondok Kelapa.

- b. Mengetahui dampak pemanfaatan ponsel pintar pada siswa bimbingan belajar di New Primagama Pondok Kelapa.
- c. Mengetahui cara mengurangi dampak negatif dari penggunaan ponsel pintar melalui aplikasi Zenius di New Primagama Pondok Kelapa

## 2. Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mengharapkan memiliki kegunaan teoritis dan praktis, antara lain:

### a. Manfaat Teoretis

- 1) Penelitian ini diharapkan mempunyai kontribusi dalam menambah ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan dan teknologi tentang penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis luring.

### b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi peneliti, agar dapat lebih memahami dan memperdalam pengetahuan mengenai pemanfaatan ponsel pintar dalam kegiatan pembelajaran berbasis aplikasi pembelajaran.
- 2) Bagi Mahasiswa, agar mampu memberikan informasi tambahan bagi yang ingin menganalisa fenomena yang memiliki kemiripan dengan kasus yang peneliti angkat.

## E. Kerangka Konseptual

### 1. Pemanfaatan

#### a. Pengertian Pemanfaatan

Pemanfaatan adalah suatu kegiatan, proses, cara atau perbuatan menjadikan suatu yang ada menjadi bermanfaat. Istilah pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti faedah, yang mendapat imbuhan pe-an yang berarti proses atau perbuatan memanfaatkan.

Dalam Kamus Bahasa Indonesia disebutkan bahwa pemanfaatan memiliki makna proses, cara atau perbuatan yang bermanfaat. Jadi, pemanfaatan merupakan proses atau cara perbuatan yang dapat bermanfaat.

Hamzah (2011) dalam bukunya yang berjudul Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran, menjabarkan sejumlah memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- 1) Penyajian materi ajar menjadi lebih standar
- 2) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik
- 3) Kegiatan belajar dapat menjadi lebih interaktif
- 4) Waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran dapat dikurangi
- 5) Kualitas belajar dapat ditingkatkan
- 6) Pembelajaran dapat disajikan dimana dan kapan saja sesuai dengan yang diinginkan
- 7) Meningkatkan sifat positif peserta didik dan proses belajar menjadi lebih kuat atau baik.
- 8) Memberikan nilai positif bagi pengajar

Azhar (2010) mengungkapkan secara garis besar manfaat media elektronik tidak jauh berbeda dengan media pengajaran pada umumnya seperti buku ataupun modul cetak, perbedaannya diantaranya yaitu:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran

- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran. Seperti penggunaan video atau *games* dari aplikasi tertentu
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain lain.

#### **b. Pemanfaatan Internet dalam Pembelajaran**

Rusman (2013) menyatakan bahwa internet merupakan perpustakaan raksasa dunia, karena di dalam internet terdapat milyaran sumber informasi sehingga kita dapat menggunakan informasi tersebut sesuai dengan kebutuhan. Internet memiliki peran penting dalam dunia pendidikan dan dapat digunakan dalam berbagai cara untuk mendukung proses pembelajaran. Rusman menyatakan terdapat beberapa manfaat dari internet saat digunakan dalam kegiatan pembelajaran:

##### 1) Sumber Informasi dan Data

Internet adalah sumber informasi dan data yang sangat luas. Siswa dapat mengakses secara online dari berbagai perpustakaan online atau database, dan mendapatkan sumber primer tentang berbagai peristiwa sejarah, pengetahuan, laporan, dan data statistik.

##### 2) Media Komunikasi

Internet memungkinkan siswa untuk berkomunikasi dengan teman sekelas mereka dan juga dengan guru mereka. Mereka dapat saling berkiriman pesan untuk mendiskusikan bahan ajar.

### 3) Pembelajaran Mandiri

Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran mengkondisikan siswa untuk belajar secara mandiri.

### 4) Peningkatan Wawasan dan Pengetahuan

Internet dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan mereka. Mereka dapat bertukar sumber dan informasi dengan teman seprofesi

### 5) Sumber dan Bahan Ajar

Internet dapat digunakan untuk mencari sumber dan bahan ajar bagi guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

### 6) Pembelajaran Daring

Salah satu pemanfaatan internet dalam hal belajar mengajar adalah sistem Daring (dalam jaringan). Daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dan teknologi seperti multimedia, video, kelas virtual, teks online animasi, pesan suara, email, telepon dan video streaming online

## 2. Ponsel Pintar

### a. Pengertian Ponsel Pintar

Ponsel pintar adalah telepon seluler yang dilengkapi dengan prosesor mikro, memori, tampilan layar dan modem built in. Ponsel Pintar adalah kombinasi fungsi dari *personal digital asistant* (PDA) atau *pocket personal computer* (*pocket PC*) dengan telepon (Sawyer and Williams, 2011)

Menurut Gary B, Thomas J & Misty E, 2007, ponsel pintar adalah telepon yang internet enabled yang biasanya menyediakan fungsi *Personal Digital Assasint* (PDA), seperti fitur kalender, agenda, buku alamat, kalkulator, dan catatan.

Maka dari pengertian para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa ponsel pintar adalah telepon seluler yang bentuknya ringkas, yang digunakan sebagai asisten digital pribadi dengan berbagai fitur yang ada didalamnya, antarlain kalender, agenda, catatan dan aplikasi.

**c. Fitur Ponsel Pintar**

Di dalam ponsel pintar terdapat kriteria pilihan fitur-fitur yang biasa di gunakan, ada pun fitur-fitur dari ponsel pintar adalah sebagai berikut:

1) Baterai

Dalam ponsel pintar tentu memiliki batrai untuk menunjang penggunaanya dalam menggunakan ponsel pintar yang dimiliki. Batrai yang tertanam di dalam ponsel pintar biasanya memiliki kapasitas yang besar.

2) Processor

Processor adalah komponen penting yang memiliki fungsi untuk memproses data yang mengontrol sistem yang di dalam komputer. Bisa dibilang, processor adalah otak dari komputer.

3) Layar Sentuh

Dalam sebuah ponsel pintar tentunya memiliki layar, dan layar yang digunakan adalah layar sentuh. Layar sentuh adalah sebuah layar yang menggunakan teknologi sensor sentuhan, biasanya berlapis di atas sebuah tampilan visual sebagai sistem untuk mengolah informasi,

4) Kamera

Kamera adalah suatu set alat yang terintegrasi, digunakan sebagai alat untuk menghasilkan tampilan gambar dan bisa juga untuk merakam sebuah video.

5) ROM

ROM adalah singkatan dari *Read Only Memory*, yang tentunya berbeda dari RAM. ROM adalah penyimpanan internal perangkat seperti halnya hardisk komputer. Dengan mengugnakan satuan

*Bytes*, ROM dalam ponsel pintar biasanya sebesar 16,32,64,128 Gb.

6) RAM

RAM adalah singkatan dari Random Acces Memory, memori tempat menyimpan data sementara ketika sebuah ponsel digunakan. RAM bisa dijadikan sebagai salah satu patokan sebelum melakukan pembelian ponsel.

7) Sistem Operasi

Sistem Operasi adalah suatu sistem mengontrol sistem dan kinerja pada perangkat ponsel pintar.

8) Konektifitas

Dalam ponsel pintar, terdapat konektifitas yang membuat penggunanya dapat terhubung satu sama lain. Koneksi tersebut antara lain adalah GSM/HSDPA/LTE, Bluetooth, Wi-Fi, NFC.

9) *Messaging*

*Messaging* adalah fitur penyampaian pesan dari perangkat satu ke perangkat lain. Dalam ponsel pintar, fitur messaging ada dua macam yaitu SMS dan MMS.

10) *Web Browser*

*Web browser* dalam ponsel pintar membuat penggunanya dapat berselancar menggunakan internet untuk mengakses berbagai portal di internet. Seperti Google Chrome, Yahoo!, Mozila Firefox.

11) *Multi-Tasking*

*Multi-tasking* memungkinkan pengguna untuk berpindah dari satu taks ke taks lainnya dan menjalankan beberapa aplikasi pada waktu bersamaan

**d. Fungsi Ponsel Pintar**

Banyak orang dari berbagai usia yang telah mengenal dan menggunakan ponsel pintar sebagai alat komunikasi dan juga media

hiburan yang praktis karena mudah dibawa kemana saja tanpa dibatasi ruang dan waktu. Saat ini ponsel pintar telah mempunyai berbagai fungsi yang semakin berkembang, tidak hanya alat komunikasi praktis saja. Fungsi ini sangat bervariasi tergantung model yang semakin berkembang, antara lain:

- 1) Digunakan untuk menyimpan data
- 2) Membuat catatan pekerjaan ataupun perencanaan pekerjaan
- 3) Mencatat janji pertemuan disertai pengingat waktu
- 4) Menghitung perhitungan dasar sederhana dengan kalkulator
- 5) Mengirim serta menerima pesan
- 6) Mencari informasi seperti berita, hiburan dari internet
- 7) Memainkan permainan-permainan sederhana
- 8) Integrasi ke peralatan lain seperti pemutar musik, *GPS*, TV, dan lain sebagainya.

**e. Pemanfaatan Ponsel Pintar dalam Lingkup Pendidikan**

Dengan berkembangnya dunia teknologi informasi dan komunikasi, membawa ponsel pintar semakin banyak digunakan oleh berbagai bidang. Salah satu bidang yang aktif menggunakan ponsel pintar pada era sekarang adalah bidang pendidikan. Perkembangan ini membawa keuntungan bagi peserta didik dari pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi tersebut, diantaranya:

- 1) Peserta didik dapat mengakses dan mencari informasi-informasi yang dibutuhkan dalam bidang pendidikan.
- 2) Mengakses informasi menggunakan ponsel pintar membuat peserta didik dapat mengakses sumber pengetahuan lebih mudah dibanding sebelum penerapan teknologi.
- 3) Materi pelajaran dapat ditampilkan secara interaktif dan menarik dengan penyampaian yang lebih konseptual.
- 4) Jika terkendala sesuatu materi dapat diakses melalui belajar jarak jauh.

Sejalan dengan Jean Piaget (1954) dalam teori Konstruktivisme, bahwa dalam konstruktivisme menyoroti peran aktif siswa dalam pembentukan pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman belajar. Teori ini memiliki relevansi yang signifikan dalam konteks penggunaan ponsel pintar dalam pendidikan, karena ponsel pintar dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran yang aktif dan interaktif (Dodi, 2016).

Teori Konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dapat memberikan pandangan yang berharga terkait dengan pemanfaatan ponsel pintar dalam kegiatan pembelajaran. Dalam konteks penggunaan ponsel pintar dalam pendidikan, teori ini mengusulkan beberapa prinsip yang relevan:

1) Pembelajaran Aktif

Piaget menekankan peran aktif siswa dalam pembelajaran. Penggunaan ponsel pintar dapat memfasilitasi pembelajaran aktif dengan memungkinkan siswa untuk mencari informasi, berpartisipasi dalam diskusi, dan berkolaborasi dalam proyek-proyek belajar mereka sendiri. Siswa dapat aktif mencari jawaban atas pertanyaan mereka dan mengembangkan pemahaman mereka sendiri.

2) Konstruksi Pengetahuan

Teori konstruktivisme Piaget menekankan bahwa individu membangun pengetahuan mereka sendiri melalui proses kognitif. Dalam penggunaan ponsel pintar, siswa dapat membangun pemahaman mereka sendiri dengan mengakses beragam sumber daya, berinteraksi dengan aplikasi pembelajaran, dan merumuskan pemahaman mereka tentang konsep-konsep tertentu.

### 3) Konflik Kognitif

Konsep konflik kognitif dalam teori Piaget menyoroti pentingnya adanya pertentangan antara apa yang siswa pahami dan pengalaman baru yang mereka alami. Dalam penggunaan ponsel pintar, siswa mungkin menghadapi konflik kognitif ketika mereka menemukan informasi yang bertentangan dengan pemahaman mereka sebelumnya. Ini bisa menjadi peluang untuk refleksi, eksplorasi lebih lanjut, dan pembelajaran yang lebih dalam.

### 4) Zona Proximal Pembelajaran

Teori Piaget mencakup konsep zona proximal pembelajaran, yaitu batasan di antara apa yang dapat dipelajari seorang individu dengan bantuan, dukungan, atau sumber daya yang sesuai. Dalam penggunaan ponsel pintar, pendidik dapat membantu siswa melampaui batasan zona proximal pembelajaran mereka dengan menyediakan bimbingan, dukungan, atau sumber daya yang sesuai melalui ponsel pintar.

### 5) Refleksi dan Eksplorasi

Ponsel pintar juga dapat memfasilitasi refleksi dan eksplorasi. Siswa dapat merekam catatan, membuat catatan reflektif, atau berpartisipasi dalam diskusi daring yang mempromosikan pemikiran kritis dan analisis lebih lanjut.

Namun, penting untuk mencatat bahwa penggunaan ponsel pintar dalam pendidikan harus dikelola dengan bijak. Penting bagi pendidik untuk memastikan bahwa penggunaan ponsel pintar berfokus pada pembelajaran yang bermakna dan mendorong pemahaman yang mendalam, bukan sekadar konsumsi konten yang semata. Selain itu, pendidik harus memantau dampak penggunaan ponsel pintar terhadap perkembangan kognitif dan sosial siswa serta menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi dan interaksi sosial dalam pembelajaran.

#### **f. Ponsel Pintar Sebagai Sumber Belajar**

Dalam proses pembelajaran, tidak bisa terlepas dari adanya sumber belajar. Ponsel pintar merupakan sebuah alat yang dapat digunakan sebagai alat peraga dalam pemberian informasi kepada anak maupun orang dewasa. Berdasarkan pemaparan di atas tentang ponsel pintar, pengertian dari ponsel pintar sendiri secara singkat adalah telepon genggam yang memiliki kemampuan tingkat tinggi yang menyerupai komputer.

Menurut Permadi (2016) ponsel pintar sebagai sumber belajar digunakan sebagai alat bantu pendamping untuk mencari informasi-informasi terkait dengan pelajaran ketika sumber dari buku dirasa masih kurang atau informasi yang di dapat dari buku masih belum dapat dipahami. Kecanggihan dari smartphone dimanfaatkan siswa sebagai alat pencari informasi yang tidak tersaji di buku paket ataupun buku LKS yang digunakan di sekolah. smartphone juga digunakan sebagai alat browsing atau alat pencarian informasi terkait istilah-istilah asing. Pemanfaatan smartphone ternyata dapat membantu kinerja guru saat berhalangan hadir di kelas seperti pada saat masa pandemic yang sempat menyerang dunia. Selain untuk pengganti sosok pengajar, ternyata smartphone menjadi media pengganti dari buku pendamping yang belum tersedia. Informasi-informasi yang terdapat di internet memanglah sangat mendukung bagi penambahan wawasan ilmu pengetahuan.

Adapun beberapa kelebihan dan kekurangan dari penggunaan ponsel pintar sebagai sumber belajar adalah sebagai berikut:

##### **1) Kelebihan**

Perangkat teknologi harus dimanfaatkan sebaik-baiknya, khususnya oleh siswa yang dapat digunakan sebagai pendamping

belajar. Menurut Shofiah (2020) kelebihan dari penggunaan ponsel pintar sebagai sumber belajar adalah sebagai berikut:

- a) System Operasi bersifat open source, jadi sangat memungkinkan penggunanya untuk mengeksplorasi perangkatnya sendiri.
- b) Banyak aplikasi baik software maupun aplikasi pembelajaran yang bisa dinikmati mulai dari yang berbayar sampai gratis.
- c) Dari segi tampilan, terlihat elegant, sehingga penggunanya tidak akan mudah bosan dan mudah dibawa dan digunakan kapan saja.
- d) Bersifat *Multitasking* sehingga dapat menjalankan berbagai aplikasi sekaligus, itu artinya bisa menjalankan *browsing*, *chatting* dan belajar sambil mendengarkan lagu dalam satu waktu sekaligus, namun semua itu juga tergantung dari processor handphone tersebut.

## 2) Kekurangan

Menurut Shofiah (2020) dari kelebihan yang ditulis di atas, terdapat beberapa kekurangan ketika menggunakan ponsel pintar sebagai sumber belajar adalah sebagai berikut:

- a) Dalam beberapa ponsel pintar, ketahanan baterai kurang memadai karena memiliki kapasitas yang rendah. Sehingga, pada saat digunakan sebagai sumber belajar, batrai ponsel pintar lebih cepat habis dan boros.
- b) Pengoprasian akan terasa sulit jika baru mempelajari aplikasi pembelajaran baru atau ponsel pintar yang baru digunakan.
- c) Koneksi internet yang kurang memadai bagi beberapa orang yang memiliki kesusulitan ini.
- d) Penggunaan ponsel pintar selama pelajaran di kelas dapat mengganggu proses pembelajaran. Pesan, notifikasi, atau permainan yang dimainkan di ponsel

dapat mengalihkan perhatian siswa dari materi pelajaran dan guru.

#### **g. Ponsel Pintar Sebagai Media Pembelajaran**

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan dan ketrampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, pesan yang dibawa dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Dewasa ini, media pembelajaran sudah mulai berkembang seiring dengan penggunaan teknologi yang semakin berkembang. Media pembelajaran saat ini sudah bisa menggunakan ponsel pintar. Ponsel pintar dapat digunakan untuk melakukan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan pemanfaatan ponsel pintar, interaksi antara guru dan siswa dapat terus terjalin dengan baik tanpa adanya bertatapan secara langsung (Awalludin, 2015).

Selain membuat pembelajaran lebih menarik, siswa dapat mempelajari materi tanpa terbatas waktu. Artinya siswa dapat belajar di luar jam pembelajaran, sehingga akan memberikan dampak positif bagi siswa dalam penggunaan ponsel pintar sebagai sarana belajar. Menurut Sobry (2017) Media pembelajaran berbasis ponsel pintar setidaknya harus memenuhi beberapa kriteria:

1. Mudah diakses oleh guru dan siswa
2. Memotivasi siswa untuk belajar
3. Mendukung pembelajaran mandiri siswa
4. Mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Meskipun penggunaan ponsel pintar dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat, ada juga beberapa kendala yang dihadapi oleh siswa, seperti biaya untuk membeli paket internet, ketersediaan ponsel pintar, dan kurangnya motivasi saat belajar di rumah.

### **3. Belajar**

#### **a. Pengertian Belajar**

Menurut Sugihartono (2007) belajar merupakan perubahan yang karena adanya pengalaman. Beliau mengemukakan, bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Purwanto (2002) belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Mudjiono (2006) mengemukakan belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik, sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa definisi dari belajar adalah suatu proses dan usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh dan mencapai suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi yang dilakukan dengan lingkungan.

#### **b. Aktivitas Belajar**

##### **1) Pengertian Aktivitas Belajar**

Aktivitas belajar adalah kegiatan siswa dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis yang membutuhkan kerja otak. Aktivitas istilah umum yang dikaitkan dengan keadaan bergerak, eksplorasi dan berbagai respon lainnya terhadap rangsangan sekitar (Syah, 2000). Sedangkan belajar

adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut Aunurrahman (2009) aktivitas pada kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melakukan aktivitas sendiri, maupun di dalam suatu kelompok tertentu. Maupun dipahami ataupun tidak dipahami, sesungguhnya sebagian besar aktivitas di dalam kehidupan sehari-hari kita merupakan kegiatan belajar.

Dalam aktivitas belajar ada beberapa prinsip yang berorientasi pada pandangan ilmu jiwa, yaitu pandangan ilmu jiwa lama dan modern. Menurut Rohmat (2012) pandangan ilmu jiwa lama teori aktivitas belajar mengungkapkan konsep tabularasa yang mengibaratkan jiwa berupa keaktifan rohani. Teori ini menyatakan seseorang bagaikan kertas putih yang tidak tertulis. Maksudnya, dalam dunia pendidikan, yang memberi bentuk dan mengatur isi dari kertas itu adalah guru, karena gurulah yang harus aktif sedangkan siswa bersifat reseptif.

Teori aktivitas belajar menurut pandangan ilmu jiwa lama yang banyak berkeaktifan adalah guru, gurulah yang selalu aktif dalam menentukan bahan pelajaran, meneliti, menguraikan, memecahkan masalah, mengadakan perbandingan, dan membuat ikhtisar. Siswa hanya mendengarkan, mencatat, menjawab bila ditanya. Siswa hanya bekerja keras atas perintah guru, menurut cara yang ditentukan oleh guru dan berfikir menurut arah yang telah digariskan oleh guru. Sedangkan menurut pandangan ilmu jiwa modern, teori aktivitas belajar menyatakan jiwa manusia itu sebagai sesuatu yang dinamis, memiliki potensi dan energi sendiri dan dapat menjadi aktif bila didorong oleh berbagai macam kebutuhan. Dengan demikian siswa harus dipandang sebagai organisme yang mempunyai dorongan untuk berkembang (Rohmat, 2012)

## 2) Ciri-ciri Aktivitas Belajar

Menurut Djamarah (2002) aktivitas belajar dapat dikelompokkan menjadi 8 kelompok adalah sebagai berikut:

- a) Kegiatan-kegiatan yang berbasis pengelihatian, seperti membaca, melihat gambar-gambar atau mengamati orang lain.
- b) Kegiatan-kegiatan yang berbasis lisan, seperti mengemukakan suatu fakta, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, bertanya dan diskusi.
- c) Kegiatan-kegiatan yang berbasis pendengaran, seperti mendengarkan percakapan, diskusi kelompok, mendengarkan musik dan siaran radio
- d) Kegiatan-kegiatan yang berbasis menulis, seperti menulis cerita, karangan, menulis laporan dan merangkum
- e) Kegiatan-kegiatan yang berbasis menggambar, seperti menggambar, membuat grafik, diagram, pola dan peta
- f) Kegiatan yang berbasis motoric, seperti melakukan percobaan, membuat model, menari atau berkebun
- g) Kegiatan-kegiatan yang berbasis mental, seperti mengingat, memecahkan masalah, menganalisis dan membuat keputusan
- h) Kegiatan-kegiatan yang bersifat emosional, seperti minat dan bakat, berani dan tenang.

Belajar perlu ada aktivitas, sebab pada prinsipnya belajar itu adalah berbuat, "*learning by doing*". Kegiatan yang selalu memperhatikan pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang diwujudkan dalam beberapa aktivitas belajar.

### 3) Nilai Aktivitas dalam Pembelajaran

Menurut Hamalik (2007) penggunaan asas aktivitas dalam berbagai proses pembelajaran sangat perlu adanya. Karena ada beberapa nilai yang terkandung di dalamnya, antara lain:

- a) Para siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
  - b) Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi
  - c) Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan siswa.
  - d) Para siswa bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri.
  - e) Memupuk disiplin kelas secara wajar dan suasana belajar menjadi demokratis.
  - f) Mempererat hubungan sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara orang tua dengan guru.
- ### 4) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Menurut Purwanto (2007) faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas pada diri seseorang atau siswa terbagi menjadi dua bagian yaitu factor internal dan factor eksternal. Untuk lebih jelasnya mengenai kedua faktor tersebut sebagai berikut:

#### a) Faktor Internal

Faktor Internal adalah seluruh aspek yang terdapat dalam diri individu yang belajar, baik aspek fisiologis (fisik) maupun aspek psikologis (psikis).

##### (1) Aspek Fisik (Fisiologis)

Ketika seseorang yang ingin melakukan pembelajaran, maka harus memiliki fisik yang sehat. Fisik yang sehat akan mempengaruhi seluruh jaringan tubuh sehingga aktivitas belajar tidak rendah. Keadaan sakit pada fisik/tubuh mengakibatkan cepat lemah, kurang bersemangat, mudah pusing dan sebagainya. Oleh

karena itu agar seseorang dapat belajar dengan baik maka harus mengusahakan kesehatan dirinya

(2) Aspek Psikis (Psikologi)

Aspek psikologis sangat memengaruhi seseorang untuk melakukan aktivitas belajar. Terdapat delapan factor psikologis yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan aktivitas belajar. Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut:

(a) Perhatian

Perhatian adalah keaktifan jiwa yang diarahkan kepada sesuatu obyek, baik di dalam maupun di luar dirinya. Makin sempurna perhatian yang menyertai aktivitas maka akan semakin sukseslah aktivitas belajar itu. Oleh karena itu, guru seharusnya selalu berusaha untuk menarik perhatian anak didiknya agar aktivitas belajar mereka turut berhasil.

(b) Pengamatan

Pengamatan adalah cara mengenal dunia riil, baik dirinya sendiri maupun lingkungan dengan segenap panca indera. Karena fungsi pengamatan sangat sentral, maka alat-alat pengamatan yaitu panca indera perlu mendapatkan perhatian yang optimal dari pendidik, sebab tidak berfungsinya panca indera akan berakibat terhadap jalannya usaha pendidikan pada anak didik.

(c) Tanggapan

Tanggapan adalah gambaran ingatan dari pengamatan, obyek yang telah diamati tidak lagi berada dalam ruang dan waktu pengamatan.

(d) Fantasi

Fantasi adalah sebagai kemampuan jiwa untuk membentuk tanggapan atau bayangan baru. Dengan kekuatan fantasi, manusia dapat melepaskan diri dari keadaan yang dihadapinya dan menjangkau kepada keadaan yang akan datang. Dengan fantasi ini, maka dalam belajar akan memiliki wawasan yang lebih longgar karena dididik untuk memahami diri atau pihak lain.

(e) Ingatan

Ingatan ialah kekuatan jiwa untuk menerima, menyimpan dan memproduksi kesan-kesan. Jadi ada tiga unsur dalam perbuatan ingatan, ialah: menerima kesan-kesan, menyimpan, dan mereproduksi. Dengan adanya kemampuan untuk mengingat pada manusia ini berarti ada suatu indikasi bahwa manusia mampu untuk menyimpan dan menimbulkan kembali dari sesuatu yang pernah dialami

(f) Berfikir

Berfikir merupakan aktivitas mental untuk dapat merumuskan pengertian, mensintesis dan menarik kesimpulan

(g) Bakat

Bakat adalah salah satu kemampuan manusia untuk melakukan suatu kegiatan dan sudah ada sejak manusia ada.

(h) Motif

Motif adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan. Apabila aktivitas belajar itu didorong oleh suatu motif dari

dalam diri siswa, maka keberhasilan belajar itu akan menjadi mudah diraih dalam waktu yang relatif tidak cukup lama.

b) Faktor Eksternal

Menurut Sanjaya (2007) terdapat tiga faktor eksternal yang mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas belajar siswa adalah sebagai berikut:

(1) Guru

Guru merupakan ujung tombak dalam proses kegiatan pembelajaran yang sangat mempengaruhi keberhasilan dari aktivitas belajar siswa itu sendiri, karena guru berhadapan langsung dengan siswa secara langsung. Beberapa hal yang mempengaruhi keberhasilan aktivitas belajar siswa yang ada pada guru antara lain: kemampuan guru, sikap profesionalitas guru, latar belakang pendidikan guru, dan pengala-man mengajar.

(2) Sarana Belajar

Keberhasilan implementasi pembelajaran yang berorientasi aktivitas siswa juga dipengaruhi oleh layak atau tidaknya ketersediaan sarana belajar. Yang termasuk ketersediaan sarana itu meliputi ruang kelas yang memadai dan bersih, penempatan tempat duduk siswa, media dalam pembelajaran, dan sumber belajar.

(3) Lingkungan Belajar

Menurut Sanjaya (2007) lingkungan belajar merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa. Ada dua hal yang termasuk dalam faktor lingkungan belajar yaitu lingkungan fisik dan lingkungan psikologis.

(a) Lingkungan fisik

Lingkungan fisik meliputi keadaan dan kondisi sekolah, misalnya jumlah kelas, laboratorium, perpustakaan, kantin, kamar kecil yang tersedia; serta dimana lokasi sekolah itu berada. Termasuk ke dalam lingkungan fisik lagi adalah keadaan dan jumlah guru. Keadaan guru misalnya adalah kesesuaian bidang studi yang melatar belakangi pendidikan guru dengan mata pelajaran yang diberikannya.

(b) Lingkungan Psikologis

Lingkungan psikologis adalah iklim sosial yang ada di lingkungan sekolah itu. Misalnya, keharmonisan hubungan antara guru dengan guru, antara guru dengan kepala sekolah, termasuk keharmonisan antara pihak sekolah dengan orang tua.

Supaya pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, guru harus mampu mewujudkan proses pembelajaran dalam suasana kondusif. Tohirin (2008) mengemukakan ciri-ciri pembelajaran yang efektif yaitu berpusat pada siswa, interaksi edukatif antara guru dengan siswa, suasana demokratis, variasi metode mengajar, guru profesional, bahan yang sesuai dan bermanfaat, lingkungan yang kondusif, dan sarana belajar yang menunjang.

#### 4. Zenius

##### a. Pengertian Zenius

Zenius adalah aplikasi belajar online yang interaktif. Dilansir dalam laman Zenius.net, aplikasi ini berisi video pembelajaran dan paket latihan soal yang berbayar dan ada beberapa yang disediakan secara gratis. Aplikasi Zenius dapat digunakan sebagai sumber belajar dan media

pembelajaran yang efektif. Dengan Zenius, siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja, memberikan fleksibilitas dan interaktivitas dalam proses pembelajaran. Zenius bekerja sama dengan guru-guru yang berkualitas dan berpengalaman. Hal ini memastikan bahwa materi pembelajaran yang disajikan adalah berkualitas dan dapat dipahami oleh siswa.

Zenius menyediakan materi pelajaran dari kelas 1 SD sampai 12 SMA sesuai kurikulum KTSP, Kurikulum 2013, Kurikulum 2013 Revisi dan Kurikulum Merdeka. Dalam aplikasi Zenius, tersedia lebih dari 90.000 lebih video pembelajaran dan ratusan ribu soal latihan yang bisa dikerjakan beserta pembahasannya dari semua jenjang dan sesuai kurikulum pendidikan Indonesia. Dalam aplikasi Zenius juga dilengkapi dengan persiapan SBMPTN, dan Ujian Mandiri masuk Perguruan Tinggi. Aplikasi Zenius dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Ini memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan waktu dan tempat yang paling nyaman bagi mereka.

#### **b. Produk Zenius**

Produk Zenius secara garis besar dapat dibagi menjadi 3, yaitu:

##### 1) Website Zenius

Dalam website Zenius terdapat video pembelajaran, paket latihan soal yang bisa didownload gratis, mencakup seluruh materi pelajaran SD, SMP, SMA, pembahasan soal Ujian Nasional (tingkat SD-SMA), SBMPTN, dan berbagai Ujian Saringan Mandiri masuk PTN.

##### 2) Aplikasi Zenius

Dalam aplikasi Zenius tidak berbeda jauh dengan fitur yang disediakan dalam website Zenius. Dalam aplikasi Zenius terdapat video pembelajaran, paket latihan soal yang bisa didownload gratis, serta latihan soal interaktif untuk menguji kemampuan dan pemahaman.

### 3) Zenius Prestasi

adalah produk yang dirancang khusus untuk guru dan sekolah yang dapat dipasang pada jaringan lokal sekolah. Zenius Prestasi berisi aplikasi yang memudahkan guru untuk merancang proses ujian dengan sangat praktis. Dari proses pembuatan soal, pelaksanaan ujian CBT, proses koreksi, dan proses evaluasi semua bisa di-otomasi secara digital. Selain itu, Zenius Prestasi juga menyediakan ribuan video pembahasan materi pelajaran sekolah yang telah disesuaikan dengan varian kurikulum Indonesia.

#### c. Fitur Zenius

Dalam setiap aplikasi tentu memiliki beragam fitur dan keunggulan yang dimiliki untuk menarik pengguna atau target pasarnya. Dilansir dari laman Zenius.net, aplikasi Zenius juga memiliki fitur menarik, yaitu:

##### 1) *Active Learning*

Zenius menyediakan sistem belajar yang lebih terstruktur. Pengguna tidak perlu bingung harus mulai dari mana, karena materi sekolah dan UTBK sudah disusun jadi rekomendasi playlist, lengkap dengan contoh dan latihan soal untuk tahu cara penerapan materinya.

##### 2) Materi Sekolah (*Bird Structure*)

Aplikasi Zenius menyediakan lebih dari 90.000 lebih video pembelajaran dan ratusan ribu soal latihan yang bisa dikerjakan beserta pembahasannya dari semua jenjang dan sesuai kurikulum pendidikan Indonesia.

##### 3) *Live Class*

Fitur ini memungkinkan pengguna untuk belajar secara langsung dengan tutor handal di Zenius. Dengan *Live Class*, pengguna dapat mendapatkan penjelasan materi secara komprehensif dan

interaktif1. Fitur ini juga dilengkapi dengan *Live Chat*, yang memungkinkan siswa untuk berdiskusi dan bertukar pikiran dengan tutor. *Live Class* dirancang untuk meningkatkan motivasi murid dalam proses pembelajaran melalui interaksi langsung bersama tutor.

4) *Try Out*

Fitur *Try Out* pada aplikasi Zenius memungkinkan pengguna untuk mengikuti simulasi ujian secara daring. Pengguna dapat memilih *try out* gratis atau *try out premium* yang ingin dikerjakan. *Try Out* ini dirancang untuk membantu pengguna dalam mempersiapkan diri untuk menghadapi ujian seperti UTBK.

5) *ZenBot*

Fitur ini membantu mencari solusi persoalan Kimia, Fisika dan Matematika saat pengguna bingung hadapi soal, atau mentok saat mengerjakan pekerjaan rumah. ZenBot dapat memberikan solusi terbaik, dan juga memberikan penjelasan yang mudah dipahami.

6) *ZenPractice*

Fitur ini memungkinkan pengguna untuk mengasah kemampuan mereka dalam menghadapi soal-soal UTBK. Menggunakan metode *adaptive learning*, soal-soal di *ZenPractice* akan disesuaikan dengan level pemahaman pengguna.

7) *ZenCore*

Fitur ini dirancang sebagai ‘pemanasan otak’ sebelum mulai belajar. Dengan melakukan pemanasan otak di ZenCore, pengguna dapat lebih mudah untuk menerjemahkan cara membaca dan mengerjakan soal apapun.

## F. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

**Tabel 1. 1 Penelitian Relevan**

No.	Nama dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	Regita Apriliani - 2018	Pemanfaatan Media Komunikasi Iphone X Pada Kalangan Pekerja, Pelajar Dan Ibu Rumah Tangga di Karawaci	Terlihat bahwa pelajar terkadang dapat memanfaatkan kelebihan iPhone X untuk kebutuhan informasi, disamping menggunakannya untuk kebutuhan pribadi.	Persamaan pada subjek penelitian dan media yang digunakan. Pada subjek penelitian yang dilakukan merupakan siswa atau pelajar, lalu media yang siswa atau pelajar gunakan adalah ponsel pintar	Penelitian ini juga membahas tentang pemanfaatan iPhone pada kalangan Pekerja dan Ibu Rumah Tangga.
2.	Siti Shofiah - 2020	Pemanfaatan <i>Smartphone</i> Sebagai Sumber Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa SMKN 1 Kotawaringin Lama	Hasil pada penelitian ini adalah terlihat bahwa kegiatan pembelajaran mendapatkan tren yang positif selama menggunakan ponsel pintar dalam kegiatan pembelajaran.	Persamaan penelitian terdahulu dengan yang peneliti teliti terletak pada subjek penelitian dan media yang digunakan. Pada subjek penelitian	Yang menjadi pembeda adalah penelitian ini membahas penggunaan ponsel pintar dalam lingkup sekolah formal (SMKN 1 Kotawaringin Lama).

No.	Nama dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
				yang merupakan siswa atau pelajar, lalu media yang siswa atau pelajar gunakan adalah ponsel pintar.	
3.	Nurfitriana & Zulfah - 2020	Penerapan E-Learning dengan Aplikasi Zenius untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 2 Kampar Utara	Hasil penelitian ini adalah, terlihat dengan bantuan aplikasi Zenius hasil siswa dapat lebih baik memahami materi dan mengerjakan tugas yang diberikan	Persamaan penelitian terdahulu dengan yang peneliti teliti terletak pada aplikasi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu aplikasi Zenius	Yang menjadi pembeda adalah penelitian ini membahas tentang motivasi belajar siswa di SMP Negeri 2 Kampar Utara