

**PENGARUH PENGGUNAAN *SMARTPHONE* SEBAGAI MEDIA
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X
PADA MATERI KINGDOM ANIMALIA
DI SMA ASY-SYAFI'YAH MEDAN
TAHUN PEMBELAJARAN 2016/2017**

Rivaldi Fahreza (NIM 4133341084)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh pembelajaran dengan perlakuan penggunaan *Smartphone* terhadap hasil belajar siswa pada materi kingdom animalia di kelas X SMA Asy-Syafi'iyah Medan tahun pembelajaran 2016/2017. Jenis penelitian ini adalah eksperimen. Untuk memperoleh data hasil belajar digunakan instrumen tes berupa pilihan berganda. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Asy-Syafi'iyah Medan yang terdiri atas 2 kelas dan berjumlah 60 orang. Sampel dalam penelitian ini diambil secara *total sampling* sebanyak dua kelas yaitu kelas X_1 yang berjumlah 30 orang dan X_2 yang berjumlah 30 orang, sehingga jumlah sampel dalam penelitian ini berjumlah 60 orang. Kelas X_1 diajar menggunakan penggunaan *Smartphone* dalam pembelajaran dan kelas X_2 diajar dengan metode konvensional. Pengaruh penguasaan konsep dan sikap ilmiah siswa diuji menggunakan uji t (dua pihak) dengan $\alpha = 0,05$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa t_{hitung} hasil belajar = 3,003 dan tidak terletak antara $t_{tabel} = 1,672$ sehingga H_0 ditolak sekaligus menerima H_a . Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan *Smartphone* sebagai media terhadap hasil belajar siswa kelas X pada materi kingdom animalia di SMA Asy-Syafi'iyah Medan tahun pembelajaran 2016/2017.

Kata kunci : Penggunaan *Smartphone*, Hasil Belajar, Kingdom Animalia

**THE INFLUENCE OF SMARTPHONE USAGE AS A MEDIA TO STUDENTS
RESULTS ON THE ANIMALIA KINGDOM MATERIALS GRADE X
OF SENIOR HIGH SCHOOL ASY-SYAFI'YAH
MEDAN YEAR OF EDUCATION 2016/2017**

Rivaldi Fahreza (NIM 4133341084)

ABSTRACT

This study aims to determine whether there is influence of learning by using the use of Smartphone on student learning outcomes in the the kingdom animalia material in class X SMA Asy-Syafi'iyah Medan year of education 2016/2017. This type of research experimental. To obtain the data mastery of concepts cognitive learning used instrument in the form of multiple-choice tests. The population in this study were all students of class X SMA Asy-Syafi'iyah Medan which consists of 2 classes and amounted to 60 people. The sample in this study were drawn at total sampling of two classes of class X_1 totaling 30 people and X_2 totaling 30 people, so the number of samples in this study amounted to 60 people. Class X_1 are taught using a Smartphone on student learning outcomes and class X_2 are taught by conventional methods. Effect of mastery of concepts and scientific attitude of students is tested using the t test (two-party) with $\alpha = 0.05$. The results showed that $t_{count} = 3,003$ and each of them does not lie between $t_{table} = 1.672$ that H_0 is rejected while accepting H_a . Thus, it can be concluded that there is the use of Smartphone on student learning outcomes in the kingdom animalia material in class X SMA Asy-Syafi'iyah Medan year of education 2016/2017.

Keywords: Use of Smartphones, Learning outcomes, Animalia Kingdom