

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting bagi manusia dalam rangka mengembangkan potensi yang dimilikinya untuk mencapai kehidupan yang lebih baik. Pendidikan tidak bias dipisahkan dalam kehidupan manusia, baik ketika manusia berfungsi sebagai makhluk individu, maupun makhluk sosial, terutama sebagai makhluk Allah SWT yang mengemban tugas sebagai kholifah di muka bumi.

Pendidikan juga merupakan suatu jalan atau cara yang mengantarkan manusia untuk mencapai tujuan hidupnya. Nabi Muhammad SAW bersabda: *Artinya: “menuntut ilmu wajib bagi setiap muslim laki-laki dan muslim perempuan”* (HR. Anas Ibnu Malik). Lafadz *tholabul i’lmi* (menuntut ilmu) merupakan bagian dari pendidikan, maka pendidikan menjadi sebuah kewajiban yang harus dijalani oleh manusia dalam kehidupannya.

Dalam undang-undang no. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa: “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Berdasarkan undang-undang tersebut, maka dalam pelaksanaannya haruslah diciptakan kondisi dan aktivitas pembelajaran PAI yang kondusif, aktif,

kreatif, dan efisien, dengan memaksimalkan berbagai sarana dan prasarana yang ada.

Menurut UNESCO, pembelajaran yang efektif pada abad ini harus diorientasikan pada empat pilar yaitu, (1) *learning to know*, (2) *learning to do*, (3) *learning to be*, dan (4) *learning to live together* (Bambang, 2008:63). Keempatnya dapat diuraikan bahwa dalam proses pendidikan melalui berbagai kegiatan pembelajaran peserta didik diarahkan untuk memperoleh pengetahuan tentang sesuatu, menerapkan atau mengaplikasikan apa yang diketahuinya tersebut guna menjadikan dirinya sebagai seseorang yang lebih baik dalam kehidupan sosial bersama orang lain.

Dalam rangka merealisasikan *learning to know*, guru memiliki berbagai fungsi yang di antaranya adalah sebagai fasilitator, yaitu sebagai teman sejawat dalam berdialog dan berdiskusi dengan siswa guna mengembangkan penguasaan pengetahuan maupun ilmu tertentu. *Learning to do* (belajar untuk melakukan sesuatu) akan bisa berjalan jika sekolah memfasilitasi siswa untuk mengaplikasikan keterampilan yang dimilikinya sehingga dapat berkembang dan dapat mendukung keberhasilan siswa nantinya. *Learning to be* (belajar untuk menjadi seseorang) erat hubungannya dengan bakat dan minat, perkembangan fisik dan kejiwaan, tipologi pribadi anak serta kondisi lingkungannya. Bagi anak yang agresif, proses pengembangan diri akan berjalan bila diberi kesempatan cukup luas untuk berkreasi. Sebaliknya, bagi anak yang pasif peran guru pengarah dan fasilitator sangat dibutuhkan untuk menumbuhkan kepercayaan dirinya dalam kegiatan belajar dan pengembangan diri. Selanjutnya, kebiasaan hidup bersama,

saling menghargai, terbuka, memberi dan menerima perlu ditumbuhkembangkan termasuk dalam proses belajar mengajar di sekolah. Kondisi seperti ini memungkinkan terjadinya proses *learning to live together* (belajar untuk menjalani kehidupan bersama).

Dalam sistem pembelajaran modern saat ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pesan, tapi siswa juga bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dalam kondisi seperti itu, maka terjadi apa yang disebut dengan komunikasi dua arah bahkan komunikasi banyak arah. Dalam komunikasi pembelajaran media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran. Artinya, proses pembelajaran akan terjadi apabila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber/penyalur pesan lewat media tersebut. Dunia pendidikan masa sekarang memasuki era dunia media, di mana kegiatan pembelajaran menuntut dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media. Lebih-lebih pada kegiatan pembelajaran saat ini yang menekankan pada keterampilan proses dan active learning, maka kiranya peranan media pembelajaran, menjadi semakin penting. Media merupakan perantara untuk menyampaikan pesan kepada penerima pesan (Azahra, 2013:3). Semakin menarik media maka akan membawa pengaruh positif terhadap penerima pesan.

Disamping itu, pada masa sekarang ini perkembangan teknologi informasi dan dunia hiburan semakin pesat, sehingga anak-anak lebih suka melihat sinetron, film, main game, internet yang akan menjadi “guru” mereka, dan mereka akan lebih memilih mendengarkan “guru” mereka dirumah daripada mendengarkan

pelajaran guru mereka di kelas. Oleh karena itu guru zaman sekarang dituntut untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang menarik sekaligus menghibur agar tidak kalah dengan teknologi informasi dan dunia hiburan yang semakin canggih. Sesuai dengan kemajuan Teknologi Pendidikan (*Educational Technology*), maupun Teknologi Pembelajaran (*Instructional Technology*) menuntut digunakannya berbagai media pembelajaran (*Instructional Media*) serta peralatan-peralatan yang semakin canggih (*Sophisticated*) (Sudarwan, 2010:6).

Di era globalisasi seperti saat ini, segala aspek kehidupan dituntut untuk semakin maju dan berkembang. Hal tersebut juga disesuaikan dengan kemajuan teknologi yang semakin berkembang pesat. Memasuki abad ke-21 ini pemanfaatan teknologi sudah tidak asing lagi bahkan menjadi sesuatu yang wajib dalam semua aspek kehidupan, salah satunya pada aspek pendidikan dan ekonomi. Pada abad 21 ini, teknologi informasi dan komunikasi bisa dikatakan sebagai kebutuhan primer. Dimana teknologi informasi dan komunikasi itu sudah menjadi konsumsi masyarakat umum dari berbagai kalangan dan jenjang usia. Pergerakan teknologi yang semakin berkembang memang memberikan pengaruh kepada manusia untuk merubah gaya hidupnya agar lebih dapat menyesuaikan dengan keadaan teknologi yang ada. Hal tersebut juga berdampak dalam dunia pendidikan. Dimana pemanfaatan perangkat teknologi (elektronik) saat ini menjadi hal penting, salah satunya diteapkan dalam pembelajaran yang dikenal dengan istilah *E-learning*. Oleh karena itu, sistem pembelajaran menggunakan elektronik pun semakin dikembangkan, hal tersebut dilakukan agar dapat disesuaikan dengan tuntutan zaman yang semakin canggih.

Salah satu pemanfaatan teknologi adalah pemanfaatan telepon genggam atau yang biasa dikenal dengan istilah *handphone*. Mengapa *handphone*? *Handphone* merupakan perangkat teknologi yang paling praktis dan bisa dibawa kemana saja, dan tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini hampir semua orang dari berbagai usia memilikinya. *Handphone* merupakan sebuah alat komunikasi yang bisa dimanfaatkan untuk pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. *Handphone* atau telepon genggam bisa dijadikan sebagai media pembelajaran sederhana. Hal tersebut mungkin akan memunculkan pertanyaan, *Handphone* sebagai media pembelajaran? Seperti apa? Bagi sebagian orang mungkin hal tersebut akan menjadi pertanyaan yang dilontarkan. Karena sebagian dari mereka beranggapan bahwa *handphone* atau telepon genggam hanyalah sebuah alat yang digunakan untuk keperluan komunikasi saja. Jadi, bagaimana bisa sebuah *handphone* bisa dijadikan sebagai media pembelajaran? Pertanyaan itu akan bisa dijawab, jika kita melihat kembali akan fungsi dari *handphone* itu sendiri. *Handphone* berfungsi sebagai alat atau media komunikasi, sehingga dari fungsinya tersebut bisa kita manfaatkan sebagai media pembelajaran (Zulkifli, 2012).

Kemajuan teknologi menjadi salah satu pemicu utama semakin banyaknya inovasi yang diciptakan dalam dunia pendidikan. Salah satunya, dengan dimanfaatkannya perangkat teknologi seperti *handphone* ini, kegiatan pembelajaran tidak hanya bersifat konvensional saja. Hal tersebut sejalan dengan konsep pembelajaran yang memanfaatkan perangkat elektronik atau *e-learning* yaitu untuk mengatasi batas ruang dan waktu, sehingga proses belajar dapat

dilakukan kapan dan dimana saja. Dalam hal ini, *handphone* berperan sebagai media pembelajaran. Seperti yang kita tahu, bahwa media merupakan sebuah alat atau perantara. Kata media bahasa latin yaitu jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang membantu dalam proses belajar mengajar dalam hal menyampaikan sebuah informasi. Media dirancang dan diciptakan untuk mempermudah proses belajar, baik bagi guru maupun siswa. Dimana *handphone* atau telepon genggam merupakan salah satu perangkat teknologi yang paling praktis dan bisa digunakan untuk membantu proses belajar. *Handphone* memang sebuah alat komunikasi, akan tetapi dalam sebuah proses komunikasi bisa memunculkan sebuah informasi.

Alasan praktis namun bermanfaat itulah yang membuat sebuah *handphone* disebut media pembelajaran sederhana. Dalam sistem pembelajaran memanfaatkan perangkat teknologi berupa *handphone* biasa disebut dengan istilah *mobile learning*. *Mobile learning (M-Learning)* merupakan suatu model atau metode pembelajaran yang memanfaatkan media "*mobile*" atau *handphone* sebagai alat bantu (Deni,2012:15). *Mobile learning* bisa dikatakan sebagai bagian dari *e-learning*, karena pada dasarnya sama yaitu menggunakan perangkat elektronik sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Lalu, bagaimana pemanfaatan *handphone* sebagai media pembelajaran sederhana tersebut? Saat ini, perkembangan teknologi seperti *handphone* sudah semakin berkembang. Hampir semua jenis *handphone* sudah memiliki fitur dan layanan yang cukup memadai untuk membantu proses belajar. Salah satunya, bisa terkoneksi dengan internet.

Apalagi untuk tingkatan pelajar yang notabene menyenangi hal yang praktis, adanya layanan *handphone* yang bisa terkoneksi dengan internet bisa mereka manfaatkan untuk browsing, sehingga mereka dapat mendapatkan informasi dengan mudah dan cepat serta bisa dilakukan kapan pun dan dimana pun. Selain itu, bisa dimanfaatkan untuk sharing pengetahuan sehingga mereka bisa saling bertukar pikiran dengan memanfaatkan perangkat elektronik tersebut.

Dengan dimanfaatkannya *handphone* sebagai media pembelajaran siswa dapat mengakses materi atau bahkan mencari segala bentuk informasi mengenai pendidikan. Selain itu, pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat teknologi seperti *handphone* dapat dirasakan lebih praktis lagi, karena kita bisa memanfaatkan *Short Message Service* atau SMS sebagai media untuk saling bertukar informasi (sharing pengetahuan). Itulah salah satu alasan yang menjadi *handphone* sebagai media pembelajaran sederhana, selain praktis dengan memanfaatkan fitur atau layanan yang terdapat di dalamnya kita bisa memperoleh materi pelajaran bahkan pengetahuan secara global, karena belajar dengan system *mobile learning* bisa dilakukan kapan pun dan dimana pun tanpa harus terikat jarak dan waktu (Zulkifli, 2012).

Berdasarkan studi pendahuluan di kelas XI IPA 3 SMAN Tanjungsari guru menggunakan *handphone* sebagai media pembelajaran. Ketika guru mengajar dengan menggunakan *handphone* sebagai media pembelajaran, sebagian besar siswa siswi menunjukkan semangat dan keseriusannya pada mata pelajaran PAI. Akan tetapi masih terdapat siswa yang kurang semangat dan tidak serius dalam belajar. Hal ini bisa diketahui dari tingkat kebolosan, dan keengganan

mengerjakan tugas dan tidak memperhatikan materi pelajaran PAI ketika proses belajar mengajar di kelas. Maka peneliti ingin mengetahui bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan *handphone* sebagai media pembelajaran.

Padahal semestinya penggunaan alat dan media yang tepat dapat meningkatkan minat belajar siswa. Karena menurut Slameto (2010:67) dengan penggunaan alat dan media yang tepat maka akan mempermudah siswa dalam penerimaan bahan plajaran. Karena pada umumnya ada siswa yang lebih giat belajarnya oleh sebab mdia yang digunakan oleh gurunya, terlebih lagi jika siswa tersebut diikut sertakan dalam pengoperasian media itu.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merasa terdorong untuk melakukan penelitian lebih lanjut. Oleh karena itu, penulis mengangkat judul penelitian: “TANGGAPAN SISWA TERHADAP PENGGUNAAN *HANDPHONE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN HUBUNGANNYA DENGAN MINAT BELAJAR MEREKA PADA MATA PELAJARAN PAI”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, dapat dirumuskan beberapa permasalahan diantaranya:

1. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan *handphone* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI?
2. Bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI?
3. Bagaimana hubungan antara tanggapan siswa terhadap penggunaan *handphone* sebagai media pembelajaran dengan minat belajar mereka pada mata pelajaran PAI?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan *handphone* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI.
2. Untuk mengetahui minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI.
3. Untuk mengetahui hubungan antara tanggapan siswa terhadap penggunaan *handphone* sebagai media pembelajaran dengan minat belajar mereka pada mata pelajaran PAI.

D. Manfaat Penelitian

1. Hasil penelitian diharapkan dapat berguna bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya mengenai hubungan *handphone* sebagai media pembelajaran dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI.
2. Hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk mengukur sejauh mana hubungan antara penggunaan *handphone* sebagai media pembelajaran dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI.
3. Simpulan hasil penelitian diharapkan dapat berguna sebagai refleksi bagi pelaksana pendidikan khususnya pada mata pelajaran PAI.

E. Kerangka Pemikiran

Menurut Wasty Soemanto (2006:25) bahwa tanggapan dapat didefinisikan sebagai bayangan yang menjadi kesan yang dihasilkan dari pengamatan. Dalam menanggapi seseorang tidak hanya menghidupkan kembali apa yang telah diamati pada masa lampau, tetapi juga mengantisipasi masa yang akan datang. Dengan

demikian terdapat beberapa tanggapan yaitu: Tanggapan positif dan tanggapan negatif.

Pada tanggapan positif, kecendrungan tingkah laku adalah mendekati, menyayangi, menyukai, meraih objek yang ada di depannya. Sedangkan tanggapan negatif akan terdapat kecendrungan tingkah laku berupa membenci, penolakan, menghiraukan, tidak menyetujui dan melaksanakan.

AECT (1977) sebuah organisasi yang bergerak dalam teknologi pendidikan dan komunikasi, mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Demikian juga Robert Hanick, Dkk (1986) mendefinisikan media adalah sesuatu yang membawa informasi antara sumber (*source*) dan penerima (*receiver*) informasi (Wina, 2012:57).

Dari beberapa pengertian diatas dapat kita garis bawahi bahwa media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televise komputer dan lain sebagainya. Alat-alat tersebut merupakan media manakala digunakan untuk menyalurkan informasi yang akan disampaikan.

Rossi dan Breidle (1966) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televise, buku, koran, majalah dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televise kalau digunakan dan deprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran. Bagi Rossi media itu sama dengan alat-alat fisik yang mengandung informasi dan pesan pendidikan. Pendapat Rossi itu juga dikemukakan oleh AECT (1977) yang menjelaskan media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan (Wina, 2012:58).

Dari konsep di atas, maka bedanya antara media dan media pembelajaran terletak pada pesan atau isi yang ingin disampaikan. Artinya alat apa pun itu asal berisi tentang pesan-pesan pendidikan termasuk ke dalam media pendidikan atau media pembelajaran.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia *Handphone* atau Telepon Genggam adalah telepon dengan antena tanpa kabel yang dapat dibawa ke mana-mana. Sedangkan *Handphone* atau biasa disebut Telepon Genggam atau yang sering dikenal dengan nama Ponsel secara umum merupakan perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa ke mana-mana (portabel, mobile) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel; wireless). Selain itu, *handphone* juga dapat didefinisikan sebagai suatu alat elektronik yang digunakan untuk telekomunikasi radio dua arah melalui jaringan seluler BTS yang dikenal sebagai situs selo. Ponsel berbeda dari telepon tanpa kabel, yang hanya menawarkan layanan telepon dalam jangkauan terbatas melalui sistem pangkal tunggal menempel pada garis tanah tetap, misalnya di dalam rumah atau kantor (Endi, 2014).

Manfaat *Handphone* sebagai media pembelajaran diantaranya dapat digunakan sebagai berikut (Endi, 2014):

1. Bimbingan siswa (sms, chat dll untuk informasi penting, tanya jawab, konsultasi, dan lain-lain).
2. Pengambil gambar, foto, juga perekam video dalam jangka waktu tertentu.
3. Terima/kirim email.

4. Pencarian online tentang materi pembelajaran/e-book, bahkan dapat pula untuk m-learning (pembelajaran online).
5. Membuka/membuat blog, posting artikel, respon artikel dll.
6. Posting tugas guru berupa gambar, foto, maupun teks.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia minat berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, atau keinginan. Minat adalah kesadaran seseorang, bahwa suatu objek seseorang, suatu soal atau suatu situasi mengandung sangkutpaut dengan dirinya. Menurut istilah psikologi, minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

Ada beberapa indikator dari minat yang dapat diketahui dari proses belajar dikelas, diantaranya:

1. Keinginan

Keinginan itu datangnya dari nafsu/dorongan. Apabila sesuatu yang dituju itu sesuatu yang nyata/ konkret, maka nafsu itu disebut keinginan. Sabri (1993:122) menyatakan bahwa dari nafsu aktif timbul keinginan untuk mengerjakan sesuatu pekerjaan.

2. Perasaan senang

Menurut Akyas (2004:149) perasaan termasuk gejala jiwa yang dimiliki oleh setiap orang, hanya corak dan tingkah lakunya saja yang berbeda. Perasaan lebih erat hubungannya dengan pribadi seseorang, oleh sebab itu perasaan antara seseorang dengan orang lain terhadap hal yang sama pastilah berbeda-beda.

3. Pengetahuan

Pengetahuan atau informasi tentang seseorang atau suatu objek pasti harus lebih dahulu daripada minat terhadap orang atau objek tadi.

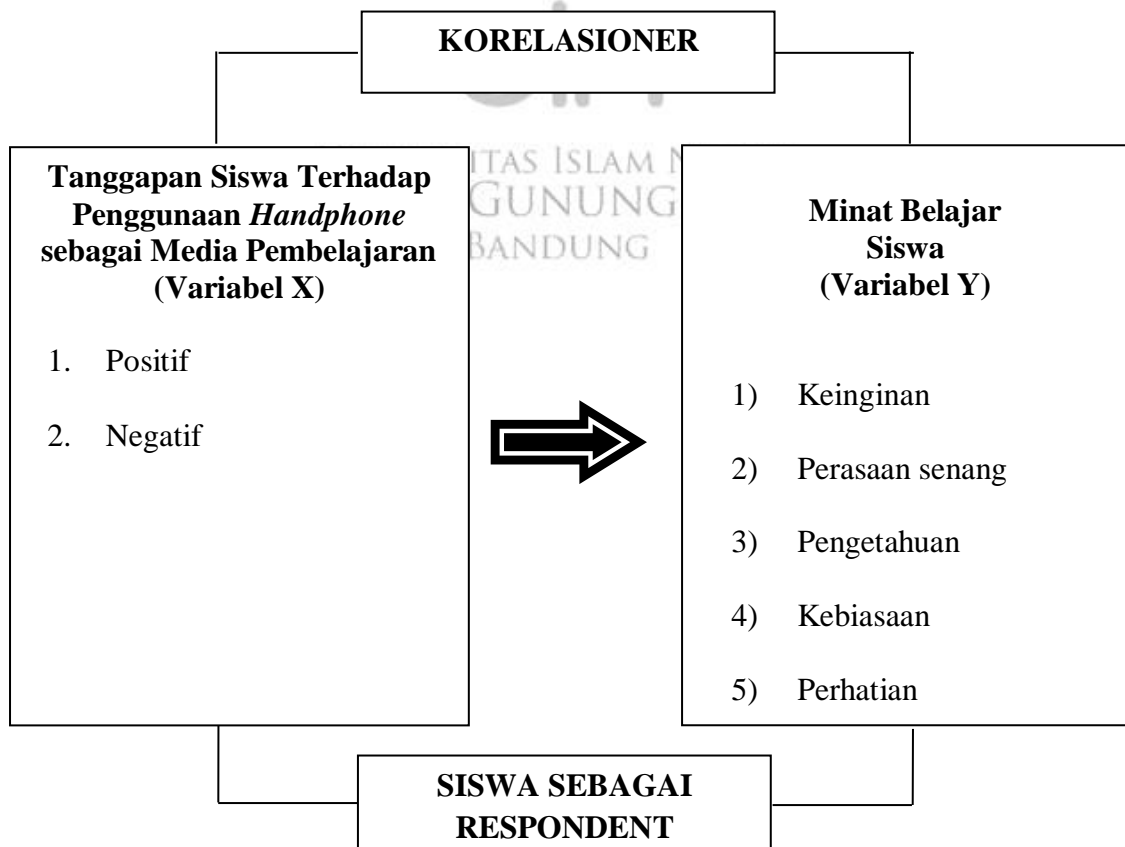
4. Kebiasaan

Menurut Witherington dalam Buchori (1978:129) Kebiasaan adalah cara bertindak atau berbuat yang seragam. Pada umumnya kebiasaan berlangsung dengan cara agak otomatis dan hanya membutuhkan kesadaran yang kecil saja atau tidak membutuhkannya sama sekali tentang aktivitas yang sedang terjadi.

5. Perhatian

Menurut sabri (1999) Perhatian adalah suatu aktivitas jiwa yang bertugas selektif terhadap rangsangan-rangsangan yang sampai kepada kita.

Secara ringkasnya kerangka pemikiran di atas, penulis merangkainya secara sistematis di antaranya sebagai berikut:



F. Hipotesis

Pada penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel X (Tanggapan Siswa Terhadap Penggunaan *Handphone* sebagai Media Pembelajaran) dan variabel Y (minat belajar mereka pada mata pelajaran PAI). Untuk merumuskan hipotesisnya penulis merumuskan bahwa “terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara tanggapan siswa terhadap penggunaan *Handphone* sebagai Media Pembelajaran dengan minat siswa mengikuti mata pelajaran PAI”. Dan semakin positif tanggapan siswa terhadap Terhadap Penggunaan *Handphone* sebagai Media Pembelajaran, maka akan semakin tinggi minat belajar mereka pada mata pelajaran PAI.

G. Langkah-langkah Penelitian

Terdapat empat langkah pada penelitian ini. Pada langkah-langkah penelitian ini akan dijelaskan tahapan yang akan dilakukan, di antaranya yaitu:

1. Menentukan Metode Dan Teknik Pengumpulan Data

a. Menentukan metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, Alasan digunakan metode ini dimaksudkan agar dalam penelitian tertuju pada masalah sehingga potensial antara kedua variabel dapat diidentifikasi. Masalah yang diteliti melalui metode ini diharapkan diperoleh gambaran tentang tanggapan siswa Terhadap Penggunaan *Handphone* sebagai Media Pembelajaran hubungannya dengan minat belajar mereka pada mata pelajaran PAI.

b. Teknik pengumpulan data

1) Angket

Angket bertujuan untuk mengumpulkan data utama tentang tanggapan siswa terhadap penggunaan *Handphone* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI dan minat belajar pada siswa.

2) Observasi

Observasi dalam penelitian ini dengan cara terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Proses pengamatan dilakukan dengan cara peneliti mengikuti masuk kelas dan mengajarkan materi yang akan disampaikan. Tujuannya untuk menambah keterangan data yang ada sehingga membantu peneliti memperoleh data yang akurat dan objektif.

3) Wawancara

Wawancara ini digunakan untuk memperoleh informasi tentang proses belajar mengajar serta untuk mengetahui aktivitas belajar siswa pada pelajaran PAI.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur, yaitu peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya garis besarnya saja dari permasalahan yang ditanyakan.

4) Studi kepustakaan

Studi kepustakaan merupakan aktivitas dalam penelitian sebagai upaya untuk memperoleh teori atau informasi teoritik melalui bahan bacaan

yang sebanyak-banyaknya. Teknik ini digunakan untuk memperoleh landasan teoritik tentang teori dan konsep yang berhubungan antara penggunaan *Handphone* sebagai media pembelajaran dengan minat belajar mereka pada mata pelajaran PAI.

2. Menentukan Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini mencakup data kuantitatif dan data kualitatif. Dimana data kuantitatif merupakan data yang berbentuk analisis siswa terhadap Terhadap Penggunaan *Handphone* sebagai Media Pembelajaran dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Sedangkan data kualitatif merupakan hasil dari pengumpulan data angket, observasi, wawancara, dan studi pustaka.

3. Menentukan Sumber Data

Pada penelitian ini terdapat dua poin utama dalam menentukan sumber data, di antaranya yaitu:

a. Lokasi penelitian

Pada penelitian ini penulis memilih SMAN Tanjungsari sebagai lokasi yang akan dijadikan tempat pelaksanaan penelitian. Penulis beralasan dengan beberapa pertimbangan, di antaranya yaitu terdapat permasalahan di lokasi tersebut. Serta lokasi terjangkau oleh peneliti, sehingga dalam proses pengumpulan data lebih mudah.

b. Objek penelitian

Untuk memudahkan dan berdasarkan rumusan di atas maka dalam penelitian ini, penulis mengambil objek penelitian pada siswa kelas XI IPA 3 SMAN Tanjungsari sebanyak 38 orang yang terdiri dari laki-laki dan perempuan.

4. Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif yang akan diperoleh melalui pendekatan statistik dan analisis kualitatif yang akan diperoleh melalui pendekatan logika (non-statistika).

Prosedur analisis data secara statistik yang akan penulis gunakan adalah analisis parsial, analisis korelasional, uji hipotesis dan uji pengaruh.

a. Analisis Parsial tiap Variabel (X dan Y)

1) Mencari nilai rata-rata tiap variabel secara terpisah. Adapun prosedurnya sebagai berikut :

a) Menghitung jumlah skor jawaban yang diperoleh dari tiap item berikut rata-ratanya dengan rumus:

$$M_x = \frac{\sum fX}{N} \quad (\text{Anas Sudjiono, 2009:85})$$

b) Menghitung skor rata-rata jawaban dari tiap indikator.

c) Menghitung skor rata-rata jawaban responden dari seluruh item dalam satu variabel berikut interpretasinya. Untuk menginterpretasikan tinggi rendahnya jawaban responden tiap variabel, maka:

➤ Interpretasi variabel X dan Y sebagai berikut:

1,00 – 1,79 = Sangat rendah

1,80 – 2,59 = Rendah

2,60 – 3,39 = Sedang

3,40 – 4,19 = Tinggi

4,20 – 5,00 = Sangat tinggi

(SambasAli Muhidin , 2009:146)

2) Mengukur tendensi sentral dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Menentukan rentang skor (R) dengan rumus:

$$R = x_{\text{maks}} - x_{\text{min}} \quad (\text{Subana, 2000:38})$$

b) Mencari jumlah kelas interval dengan rumus:

$$K = 1 + 3.3 \log n \quad (\text{Subana, 2000:39})$$

c) Menentukan panjang kelas interval dengan rumus:

$$P = \frac{R}{K} \quad (\text{Subana, 2000:40})$$

d) Membuat tabel distribusi tendensi sentral

e) Mencari mean dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{f_i} \quad (\text{Sudjana, 2005:67})$$

f) Menghitung Median dengan rumus:

$$M_e = b + p \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right) \quad (\text{Sudjana, 2005:79})$$

g) Mencari Modus dengan rumus:

$$M_o = b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right) \quad (\text{Sudjana, 2005:77})$$

Sebagai kriteria interpretasi dari kecenderungan pemusatan di atas adalah sebagai berikut:

- Jika Mean > Median > Modus. Ini berarti data mempunyai kecenderungan kearah positif.

- Jika Mean < Median < Modus. Ini berarti data mempunyai kecenderungan kearah negatif.

h) Mencari Standar Deviasi :

$$S = \sqrt{\frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}} \quad (\text{Sudjana, 2005:95})$$

3) Uji normalitas data Variabel

Untuk menguji normalitas akan ditempuh langkah-langkah sebagai berikut:

a) Menentukan Z_{hitung} dengan Rumus:

$$Z_{hitung} = \frac{bk - \bar{x}}{s} \quad (\text{Subana, 2000:97})$$

b) Membuat tabel distribusi frekuensi

c) Menghitung *chi* kuadrat dengan rumus:

$$\chi^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \quad (\text{Sudjana, 2005:273})$$

d) Menentukan derajat kebebasan dengan rumus:

$$dk = K - 3 \quad (\text{Sudjana, 2005:293})$$

e) Menentukan nilai χ^2_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% (0,05)

f) Interpretasi normalitas dengan ketentuan:

- Jika $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$ maka distribusi normal.
- Jika $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka distribusi tidak normal.

b. Analisis Korelasi

Tahapan ini yaitu suatu analisis terhadap data yang telah dianalisis secara parsial, baik variabel X maupun variabel Y dan telah diketahui kenormalannya. Prosedur yang ditempuh dalam analisis ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan persamaan regresi linier, dengan rumus:

$$\hat{Y} = a + bX \quad (\text{Sudjana, 2005:315})$$

$$a = \frac{(\sum Yi)(\sum Xi^2) - (\sum Xi)(\sum XiYi)}{n \sum Xi^2 - (\sum Xi)^2} \quad (\text{Sudjana, 2005:315})$$

$$b = \frac{n \sum XiYi - (\sum Xi)(\sum Yi)}{n \sum Xi^2 - (\sum Xi)^2} \quad (\text{Sudjana, 2005:315})$$

- 2) Menguji Linieritas Regresi dengan Langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Menghitung jumlah kuadrat regresi a (JK_a) dengan rumus:

$$JK_a = \frac{(\sum Y)^2}{n} \quad (\text{Subana, 2000:162})$$

- b) Menghitung jumlah kuadrat regresi b terhadap a (JK_{ba}) dengan rumus:

$$JK_{b/a} = b \left\{ \sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{n} \right\} \quad (\text{Subana, 2000:162})$$

- c) Menghitung jumlah kuadrat residu (JK_r) dengan rumus:

$$JK_r = \sum Y^2 - JK_a - JK_{b/a} \quad (\text{Subana, 2000:163})$$

- d) Menghitung jumlah kuadrat kekeliruan dengan rumus (JK_{kk}):

$$JK_{kk} = \sum \left\{ \sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n} \right\} \quad (\text{Subana, 2000:163})$$

- e) Menghitung derajat kebebasan kekeliruan (db_{kk}) dengan rumus:

$$db_{kk} = n - K \quad (\text{Subana, 2000:163})$$

- f) Menghitung derajat kebebasan ketidakcocokan (db_{TC}) dengan rumus:

$$db_{TC} = K - 2 \quad (\text{Subana, 2000:163})$$

- g) Menghitung kuadrat ketidakcocokan (JK_{TC}) dengan rumus:

$$JK_{TC} = JK_r - JK_{kk} \quad (\text{Subana, 2000: 163})$$

- h) Menghitung rata-rata kudrat kekeliruan (RK_{kk}) dengan rumus:

$$RK_{kk} = \frac{JK_{kk}}{db_{kk}} \quad (\text{Subana, 2000: 163})$$

i) Menghitung rata-rata ketidakcocokan (RK_{TC}), dengan rumus:

$$RK_{TC} = \frac{JK_{TC}}{db_{TC}} \quad (\text{Subana, 2000: 163})$$

j) Menghitung nilai F ketidakcocokan (F_{TC}) dengan rumus:

$$F_{TC} = \frac{RK_{TC}}{db_{KK}} \quad (\text{Subana, 2000: 164})$$

k) Menentukan nilai F Tabel, dengan taraf signifikansi 5%.

$$F_{Tabel} = F_{\alpha}(db_{TC}/db_{KK}) \quad (\text{Subana, 2000: 164})$$

l) Menghitung linearitas regresi dengan ketentuan sebagai berikut:

- Jika $F_{TC} < F_{Tabel}$ maka regresi linear, dan
- Jika $F_{TC} \geq F_{Tabel}$ maka regresi tidak linear. (Subana, 2000: 164)

3) Menguji koefisien korelasi

a) Apabila dari hasil perhitungan di atas diketahui datanya berdistribusi normal dan berregresi linier, maka rumus korelasi yang digunakan adalah:

$$r = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \quad (\text{Sudjana, 2005: 328})$$

b) Jika salah satu atau kedua variabel tidak berdistribusi normal dan regresinya tidak linier, maka digunakan rumus korelasi *rank* yang dikembangkan oleh Spearman dengan rumus:

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum d^2}{n(n^2 - 1)} \quad (\text{Anas Sudjiono, 2005: 232})$$

4) Uji Hipotesis

Yaitu dengan menguji signifikansi koefisien korelasi dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Mencari nilai t hitung dengan rumus:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \quad (\text{Sudjana, 2002: 377})$$

b) Mencari t tabel dengan tarap signifikansi 5%

c) Mencari derajat kebebasan dengan rumus:

$$Db = n - 1 \quad (\text{Subana, 2000:118})$$

d) Pengujian hipotesis dengan ketentuan:

- $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis nol di tolak
- $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis nol diterima

5) Menentukan tinggi rendahnya koefisien korelasi dengan interpretasi sebagai berikut:

Tabel 1
Interprestasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

(Sugiyono, 2009:231)

6) Menghitung pengaruh variabel X terhadap variabel Y, dengan langkah sebagai berikut: Menentukan derajat tidak adanya korelasi dengan rumus:

$$K = \sqrt{1 - r^2} \quad (\text{Sudjana, 2005:369})$$

Keterangan:

- K = Tidak ada korelasi
1 = Angka konstan
r = koefisien korelasi yang dicapai

