

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagai makhluk sosial manusia senantiasa ingin berhubungan dengan manusia lainnya. Ia ingin mengetahui lingkungan sekitarnya, bahkan ingin mengetahui apa yang terjadi dalam dirinya. Rasa ingin tahu ini memaksa manusia perlu berkomunikasi.

Dalam hidup bermasyarakat, orang yang tidak pernah berkomunikasi dengan orang lain akan terisolasi dari masyarakatnya. Pengaruh terisolasi ini akan menimbulkan depresi mental yang pada akhirnya membawa orang kehilangan keseimbangan jiwa. Oleh sebab itu menurut Dr. Everett Kleinjan dari East West Center Hawaii, komunikasi sudah merupakan bagian kekal dari kehidupan manusia seperti halnya bernafas. Sepanjang manusia ingin hidup maka ia perlu berkomunikasi. Oleh karena itu banyak pakar menilai bahwa komunikasi adalah suatu kebutuhan yang sangat fundamental bagi seseorang dalam kehidupan bermasyarakat. (Cangara, 2007, hal. 1)

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah sedemikian cepat sehingga tanpa kita sadari sudah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia. Dewasa ini produk teknologi sudah menjadi kebutuhan sehari-hari dalam menjalankan aktivitas kehidupan. Penggunaan televisi, telepon facsimile, celluler phone, dan internet sudah bukan menjadi hal yang aneh ataupun baru lagi, khususnya di kota-kota besar.

Tidak dapat dipungkiri teknologi informasi dan komunikasi menjadi ujung tombak di era globalisasi yang kini melanda hampir di seluruh dunia. Bahwasanya salah satu dari teknologi komunikasi itu yakni telephone seluler atau handphone, kehadirannya dalam kehidupan sekarang ini merupakan suatu lompatan besar dalam sejarah komunikasi manusia. Teknologi seluler ini yang paling menjanjikan dalam dunia teknologi komunikasi yakni baik dari segi kualitas, efisiensi dan

ekonomi. bahwa kelebihan handphone ini salah satunya adalah dapat memberikan keleluasaan bagi para penggunanya untuk berkomunikasi dimanapun dan kapanpun, bahkan sambil bergerak sekalipun (Suranto, 2010, hal. 234-235).

Handphone atau telephone ini yang pada awalnya ditemukan pada tahun 1876 diniatkan sebagai media untuk mengirimkan pesan suara atau sebagai media komunikasi sekarang telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Tidak hanya mengirimkan pesan saja, data pun mampu di kirim melalui media handphone tersebut. Selain itu juga berbagai macam aplikasi dapat di instal di telephone, layanan sosial media seperti opera mini, watsApp, Facebook, Instagram, dan lainnya. Selain media sosial, anak- anak usia sekolah lebih suka dengan aplikasi game (Mufid, 2012, hal. 112).

Pada dunia pendidikan fasilitas media sosial sangat membantu untuk mencari informasi yang diinginkan oleh penggunanya. Dengan fasilitas 3G hingga yang terbaru 4G/ LTE memungkinkan pengguna piranti canggih ini dapat berselancar didunia maya dengan cepat dan efisien. Sebagaimana apa yang diungkapkan Barker bahwa “ *wireless techonologies are revolutionising education, transforming the traditional ways of learning and teaching into ‘anytime’ and particulary, ‘anyplace’ education*”.(Barker, 2005, hal. 1)

Dari kutipan di atas maka dapat kita ketahui bahwa teknologi tanpa kabel merupakan perkembangan dari model belajar-mengajar yang konvensional, dimana pengguna teknologi ini dapat mengakses informasi melalui piranti canggihnya dimanapun dan kapanpun. Hal ini membuat belajar dilakukan dengan lebih mudah, karena dapat memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya.

Bagi lapangan pendidikan, kemajuan teknologi komunikasi telah membukakan kesempatan yang amat luas bagi anggota masyarakat untuk memperoleh peluang meningkatkan pengetahuan masing-masing. Teknologi komunikasi memungkinkan orang belajar tanpa terikat oleh jarak dan waktu, seperti yang dikenal dengan system belajar jarak jauh (*distance learning*). Disamping itu juga membantu mengatasi kurangnya tenaga pengajar dan daya tampung sekolah

formal dengan sistem (*open learning*), serta bentuk-bentuk kegiatan belajar lain, baik formal maupun non formal.

Akan tetapi, dengan adanya kemajuan teknologi, tidak hanya dampak positif saja yang dihasilkan, tetapi dampak negatif dari adanya teknologi juga banyak dan menjadi problem dalam kesehariannya terutama bagi kalangan pelajar, seperti : menghilangkan konsentrasi dalam kelas, timbul sikap apatis terhadap lingkungan, muncul fenomena *nomophobia* (Rahardanto, 2017), pemakai handphone dianggap berperilaku hedonis, menurunnya budaya literasi media cetak dan lebih parah lagi pengguna handphone dianggap lebih banyak mengakses info yang bersifat “hormonal” yang dapat menghambat proses belajar dan pembelajaran.

Terlepas dari uraian diatas, bahwa penggunaan *mobile learning* merupakan pembelajaran yang unik karena siswa dapat mengakses materi pembelajaran setiap waktu sehingga hal ini dapat meningkatkan perhatian siswa dalam memahami materi pelajaran.

Dari kutipan di atas dapat dilihat bahwa perkembangan sumber belajar tidak hanya stagnan pada media – media konvensional, akan tetapi sudah merambah pada dunia elektronik, bahkan pada segmentasi handphone yang notabene adalah merupakan alat komunikasi, namun alat ini juga dapat mendukung dalam kegiatan belajar siswa.

Semakin besarnya kesadaran siswa akan teknologi, membuat mereka semakin banyak yang memanfaatkan fasilitas teknologi, informasi, dan komunikasi dalam ranah yang positif. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Baharuddin (2010: 105) bahwa tahap perkembangan diri setelah umur 20 tahun. Perkembangan fungsi kehendak mulai dominan. Orang mulai dapat membedakan adanya tiga macam tujuan pribadi, yaitu perumusan tujuan pribadi, perumusan keinginan kelompok dan perumusan keinginan masyarakat. Realisasi setiap keinginan ini menggunakan fungsi penalaran sehingga orang pada masa perkembangan ini mulai mampu melakukan *self direction* dan *self control*. Dengan dua kemampuan ini, manusia

tumbuh dan berkembang menuju kematangan untuk hidup berdiri sendiri dan bertanggung jawab.

Kesadaran pemanfaatan handphone sebagai sumber belajar terjadi karena sering kali siswa menemui kesulitan dalam menginterpretasikan apa yang di pelajarinya di dalam kelas, terlebih pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang banyak menggunakan istilah-istilah bahasa asing yang perlu pemahaman lebih untuk memahaminya dan juga keterbatasan referensi cetak yang dimiliki baik oleh perpustakaan maupun siswa itu sendiri, sehingga sebagai langkah siswa lebih cenderung menggunakan fasilitas tersebut sebagai alat untuk mencari informasi seputar kebingungan yang mereka dapatkan dalam penjelasan guru di kelas.

Handphone bisa di kategorikan didalam media yang sangat kompleks dan lengkap karena sudah mencakup audio maupun visual. Salah satu alternatif yang bisa dilakukan dalam menumbuhkan prestasi belajar siswa yaitu dengan penggunaan media audio- visual yang bisa didapat pada aplikasi handphone mereka masing-masing. Penggunaan media audio – visual adalah merupakan salah satu dari beberapa komponen yang mendasari akan terwujudnya suatu pembelajaran yang efektif.

Menurut Muhibbin Syah Prestasi belajar merupakan hasil dari sebagian faktor yang mempengaruhi proses belajar secara keseluruhan. Maka prestasi belajar dari pendapat tersebut yakni perubahan tingkah laku mencakup tiga aspek (kognitif, afektif dan motorik) seperti penguasaan, penggunaan dan penilaian berbagai pengetahuan dan keterampilan sebagai akibat atau hasil dari proses belajar dengan faktor-faktor yang mempengaruhinya yang tertuang dalam bentuk nilai yang di berikan oleh guru (Muhibbin Syah, 2008, hal. 141).

Dalam kaitannya dengan proses pembelajaran, guru akan senantiasa memperhatikan setiap perkembangan yang dilewati oleh siswanya, oleh karena itu guru akan memberikan suatu nilai atau tanda yang memungkinkannya untuk mengetahui kemajuan siswa dari setiap proses pembelajaran yang telah dilalui, hal ini juga memberikan gambaran pada guru , apakah materi yang disampaikan sudah

sesuai dengan kemampuan dari siswanya. Setelah ada penilaian rutin maka hasil dari pembelajaran setiap siswa dapat dilihat dari jumlah komulatif nilainya.

Realita di SMP Negeri 17 Bandung bahwa siswa di kelas VIII masih banyaknya nilai PTS siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang di bawah KKM, yakni dibawah dari nilai 70 karena terbatasnya dalam sumber belajar yang hanya menggunakan buku paket saja. Kemudian siswa di sekolah tersebut merupakan para pengguna handphone, bahwasanya diperbolehkannya membawa handphone ke sekolah dan siswa 80 % membawa handphone, Oleh karena itu hal ini yang memungkinkan untuk memudahkan siswa untuk mengakses suatu informasi, dan menjadikannya sebagai sumber belajar, dapat saling berkolaborasi dalam suatu jejaring.

Dari permasalahan di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang lebih lanjut dengan judul “ **Pengaruh Aktivitas Siswa Menggunakan Handphone sebagai Sumber Belajar Terhadap Prestasi Kognitif Mereka Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam** (*Penelitian terhadap siswa kelas VIII di SMP Negeri 17 Bandung*).

B. Rumusan Masalah

Maka dengan latar belakang masalah yang sudah di uraikan di atas, maka muncul permasalahan yang dapat diidentifikasi yakni :

1. Bagaimana Aktivitas siswa dalam menggunakan Handphone sebagai sumber belajar di kelas VIII SMP Negeri 17 Bandung ?
2. Bagaimana Prestasi kognitif belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Negeri 17 Bandung ?
3. Bagaimana Pengaruh aktivitas siswa dalam menggunakan handphone sebagai sumber belajar terhadap prestasi kognitif mereka di kelas VIII SMP Negeri 17 Bandung ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, sebagai berikut :

1. Aktivitas siswa dalam menggunakan Handphone sebagai sumber belajar di kelas VIII SMP Negeri 17 Bandung

2. Prestasi kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Negeri 17 Bandung
3. Pengaruh aktivitas siswa dalam menggunakan handphone sebagai sumber belajar terhadap prestasi kognitif mereka di kelas VIII SMP Negeri 17 Bandung

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Akademis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah ataupun meningkatkan wawasan dan khasanah penelitian khususnya bagi penulis baik bagi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.

2. Secara Teoritis

Menjadi bahan masukan dalam mengembangkan konsep, program dan teori – teori tentang perkembangan peserta didik.

3. Secara Praktis

Mengetahui perkembangan peserta didik di SMP Negeri 17 Bandung dalam pengaruh handphone sebagai sumber belajar terhadap prestasi kognitifnya, sehingga dapat menumbuhkan pengetahuan pada siswa tersebut, sekaligus sebagai bekal pengetahuan saat nanti peneliti terjun ke dunia pendidikan.

E. Kerangka Pemikiran

Penelitian ini mencakup dua variabel, yaitu aktivitas siswa menggunakan handphone sebagai sumber belajar yakni variabel X (variabel bebas) dan prestasi kognitif siswa sebagai variabel Y (variabel dependen atau variabel output).

Prestasi yaitu hasil yang telah dicapai dari yang telah dilakukan. Sedangkan menurut Muhibbin Syah Prestasi belajar merupakan hasil dari sebagian faktor yang mempengaruhi proses belajar secara keseluruhan. Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah perubahan tingkah laku mencakup tiga

aspek (kognitif, afektif dan motorik) seperti penguasaan, penggunaan dan penilaian berbagai pengetahuan dan ketrampilan sebagai akibat atau hasil dari proses belajar dengan faktor-faktor yang mempengaruhinya yang tertuang dalam bentuk nilai yang di berikan oleh guru (Muhibbin Syah, 2008, hal. 141).

Menurut bloom, hasil belajar atau prestasi belajar mencakup 3 kemampuan yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor siswa (Agus, 2010, hal. 6). Akan tetapi peneleitian ini difokuskan pada salah satu ranah yakni pada ranah kognitif khususnya pada pengetahuan dan pemahaman. Jenis-jenis prestasi belajar pada ranah kognitif ini, meliputi :

1. Pengamatan
2. Ingatan
3. Pemahaman
4. Penerapan
5. Analisis
6. Sintesis (Muhibin Syah, 2010, hal.148).

Adapun faktor mempengaruhi terhadap prestasi kognitif siswa yang bersangkutan dengan penelitian ini yakni faktor lingkungan non sosial, pada dasarnya faktor ini terdapat yakni alat- alat belajar di dalamnya ada sumber belajar. Menurut Januszewski dan Molenda sumber belajar adalah semua sumber termasuk pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan latar yang dapat dipergunakan peserta didik baik secara sendiri-sendiri maupun dalam bentuk gabungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar dan meningkatkan kinerja belajar (Supriadi, 2015, hal. 3). Dalam era sekarang bahwasanya tidak pungkiri teknologi–teknologi yang canggih pada abad 21 yang sekarang lagi tern yang terjadi akibat arus globalisasi. Dan membicarakan tentang teknologi canggih pada era sekarang ini pastinya tak kan lepas dari handphone. Handphone merupakan pembaruan dari telephone kabel menjadi telephone canggih yang bisa dibawa kemanapun pergi.

Dewasa ini sudah tidak dipungkiri lagi, bahwa tidak hanya kaum elite saja yang bisa membeli handphone tetapi kaum menengah kebawah mampu membelinya.

Dengan banyak aplikasi yang tersedia, semua orang dapat dengan mudah memilih dan menginstalnya pada handphone masing- masing. Tidak hanya orang dewasa , anak- anakpun suka beraktivitas dengan menggunakan handphone untuk bermain, belajar, sosial dan banyak lagi yang ada dalam handphone.

Aktivitas yang berartikan “kegiatan atau keaktifan”. Jadi aktivitas merupakan segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik (Mulyono, 2001, hal. 26). Sedangkan muhammad surya (1995 : 26) mendefinisikan aktivitas sebagai suatu bentuk usaha individu secara aktif dalam memenuhi kebutuhan atau tujuan.

Adapun indikator dari aktivitas siswa dalam menggunakan handphone sebagai sumber belajar dalam penelitian ini mengacu pada pendapat Sadirman, meliputi :

1. *Visual Activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi dan percobaan.
 2. *Listening Activities*, sebagai contoh mendengarkan uraian, mendengarkan percakapan, diskusi, musik dan pidato.
 3. *Writting Activities*,), misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, dan diagram.
 4. *Oral Activities*, seperti menyatakan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi dan interupsi.
 5. *Mental Activities*, seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
 6. *Emotional Activities*, seperti gembira, bersemangat, berani, tenang, gugup.
- (Sardiman,2012, hal. 101).

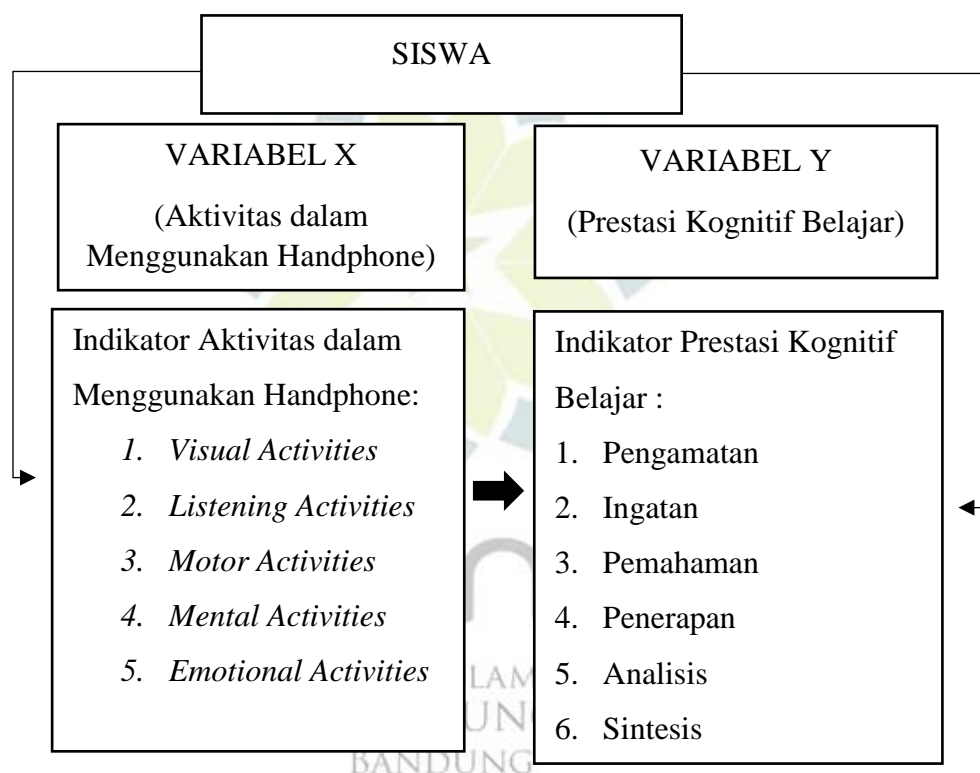
Dalam uraian diatas, penulis memahami bahwa aktivitas merupakan suatu perubahan tingkah laku seseorang dalam suatu proses usaha atau prakarsa yang di lakukannya.

Pendidikan Agama Islam (PAI) ialah usaha sadar untuk membimbing ke arah pembentukan kepribadian peserta didik secara sistematis dan pragmatis, supaya

sesuai dengan ajaran islam, sehingga terjadinya kebahagiaan dunia akhirat (Zuhairini, 2004, hal. 11).

Berdasarkan pengertian di atas, terlihat jelas islam menekankan pendidikan dengan tujuan utamanya yakni taat kepada Allah secara optimal agar mendapatkan kebahagiaan. Kehidupan yang seperti itu akan memberikan pengaruh terhadap diri manusia, yang dimana berupa dorongan agar menciptakan kondisi kehidupan.

Gambar 1.1 Skema kerangka pemikiran



F. HIPOTESIS

Hipotesis merupakan suatu jawaban sementara terhadap permasalahan yang di teliti sampai bukti melalui data yang terkumpul (Suharsimi Arikunto, 2010, hal. 64). Dalam penelitian meliputi dua variabel yakni aktivitas dalam menggunakan handhphone (variabel X) dan prestasi kognitif (variabel Y).

Dalam penelitian ini hipotesisnya ialah “terdapat pengaruh aktivitas siswa menggunakan handhphone sebagai sumber belajar terhadap prestasi kognitif mereka pada mata pelajaran pendidikan agama islam”.

Pengujiannya menggunakan analisis korelasi. Untuk menguji signifikansi korelasi digunakan uji “t” pada taraf signifikansi 5% dengan ketentuan apabila (t) hitung lebih kecil dari (t) tabel, maka hipotesis nol diterima dan artinya tidak adanya pengaruh aktivitas siswa dalam menggunakan handphone sebagai sumber belajar terhadap prestasi kognitif mereka pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam , sebaliknya apabila (t) hitung lebih besar dari (t) tabel, maka hipotesis alternatif atau kerja diterima dan artinya adanya pengaruh aktivitas siswa dalam menggunakan handphone sebagai sumber belajar terhadap prestasi kognitif mereka pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Pernyataan tersebut dirumuskan sebagai berikut:

Jika $-t \text{ tabel} \leq t \text{ hitung} \leq +t \text{ tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Jika $t \text{ hitung} \leq -t \text{ tabel}$ atau $t \text{ hitung} > +t \text{ tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

G. Penelitian Yang Relevan

1. “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Antisosial dalam Berkomunikasi Siswa SMP 22 Surabaya”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan smartphoneterhadap perilaku antisosial dalam berkomunikasi. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menyebarkan angket kepada siswa SMPN 22 Surabaya . subjek penelitian ini berjumlah 92 responden, siswa kelas 1 sampai kelas 3 , dengan teknik pengambilan sampel acak sederhana. Karya ilmiah ini disusun oleh Khusnul Hotimah dari Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya pada tahun 2016. Sedangkan yang digunakan oleh peneliti tujuan dalam penelitian ini yakni untuk mengetahui pengaruh aktivitas siswa menggunakan handphone sebagai sumber belajar terhadap prestasi kognitif.

2. “Hubungan Smartphone Pada Remaja dengan Interaksi Remaja-Orang Tua”

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara penggunaan smartphone pada remaja dengan interaksi antara anak remaja dengan orangtua. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan sampel sebanyak 119

siswa dari populasi dengan jumlah 1195 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah purposive sampling dengan teknik analisis data menggunakan korelasi spearman. Penelitian ini di susun oleh Ayu Puspita Sari dari Fakultas Psikologi UIN Sunan Ampel Surabaya pada tahun 2015.

3. “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Keluasan Pergaulan Remaja di SM AN 1 Manyar Gresik”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan smartphone terhadap keluasan pergaulan remaja di SMAN 1 Manyar Gresik. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Dengan populasi berjumlah 425 siswa yang kemudian diambil sampel sebesar 15 %. Jadi sampel dari penelitian ini ada sekitar 64 siswa. Dengan teknik analisis data menggunakan korelasi pearson (product moment). Penelitian ini disusun oleh Abdul Bashir dari Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya pada tahun 2016.

Berdasarkan skripsi yang telah dijelaskan terdapat beberapa persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yakni tentang menggunakan smartphone ataupun sejenis handphone. Akan tetapi perbedaannya terletak pada variabel Y yang dimana berdasarkan skripsi sebelumnya membahas tentang perilaku antisosial berkomunikasi, interaksi remaja, dan Keluasan Pergaulan Remaja. Sedangkan dari skripsi peneliti prestasi kognitif sebagai variabel Y terhadap mata pelajaran pendidikan agama islam adalah titik fokus dari penelitian tersebut.