

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Belajar adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010, p. 3)

Dalam proses pendidikan, kegiatan belajar dan mengajar merupakan hal yang paling pokok. Ini berarti keberhasilan tercapainya tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dilaksanakan secara profesional. Dalam proses belajar mengajar selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu siswa dan guru. Guru yang bertindak sebagai pengajar merupakan aktor utama yang menciptakan kondisi belajar siswa yang didesain secara sengaja, sistematis dan berkesinambungan. Sedangkan siswa sebagai subyek pembelajaran adalah pihak yang menikmati kondisi belajar yang didesain oleh guru (Fathurrohman & Sutikno, 2014, p. 5). Dalam kurikulum terbaru siswa dituntut untuk lebih aktif lagi, mencari informasi, berdiskusi, memecahkan masalah dan lain sebagainya. Guru hanya mengarahkan ketika terjadi kekeliruan.

Noor Latifah dalam jurnal untan (Iman, 2013), menyatakan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran adalah keterlibatannya dalam bentuk pikiran, sikap, perhatian serta aktivitas di dalam kegiatan belajar sebagai penunjang keberhasilan dalam pembelajaran (Ibrahim, 2016, p. 171). Kini guru tidak lagi sepenuhnya dominan dalam proses pembelajaran. Siswa dituntut harus mampu belajar secara lebih mandiri, memanfaatkan media dan sumber belajar serta sarana prasarana yang ada. Guru memiliki tugas hanya sebagai fasilitator.

Selain siswa dan guru yang merupakan subyek dari proses pembelajaran, terdapat pula unsur yang lain yang berpengaruh terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran, salah satunya yaitu media pembelajaran. Media memiliki fungsi

guna mengarahkan siswa agar mendapatkan berbagai macam pengalaman belajar yang ditentukan oleh bagaimana interaksi siswa dengan media itu sendiri. Media yang baik dan tepat akan mampu memberikan pengalaman belajar yang baik sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran (Jalinus & Ambiyar, 2016, p. 2). Pemanfaatan media pembelajaran atau alat bantu dalam pembelajaran diakui oleh banyak praktisi pendidikan sangat bermanfaat dan membantu dalam proses pembelajaran baik itu ketika di dalam kelas maupun di luar kelas, khususnya membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Munadi, 2008, p. 2).

Seiring dengan arus modernisasi dan perkembangan sains dan teknologi yang semakin pesat dan tidak bisa dielakkan, dunia pendidikan pun dirasa perlu untuk mengadakan inovasi – inovasi agar tidak tergerus oleh arus modernisasi. Perlu adanya pembaruan yang lebih *up to date* dan sesuai dengan perkembangan zaman dalam berbagai unsur termasuk dalam strategi pelaksanaannya, media pembelajaran dan lain sebagainya. Dapat di ambil salah satu contoh, perkembangan teknologi informasi telah merambah berbagai macam kalangan tidak terkecuali anak (peserta didik), hampir setiap individu kini merasa butuh akan teknologi informasi. Jika dapat memanfaatkannya dengan baik, tentunya akan sangat membantu dalam proses pembelajaran, baik ketika di dalam kelas maupun di luar kelas.

Tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran sendiri secara tidak langsung juga telah tercantum dalam Al-Quran, yaitu berkaitan dengan kisah Nabi Sulaiman mengirim pesan kepada Ratu Bilqis dengan perantara burung Hud – Hud. Hal ini tercantum dalam Q.S. An – Naml (27): 28 – 30 :

إِذْهَبْ بِكِتَابِي هَذَا فَأَلْقِهْ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّ عَنْهُمْ فَانظُرْ مَاذَا  
يَرْجِعُونَ ٢٨ قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوْا إِنِّي أُلْقِيَ إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيمٌ ٢٩  
إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ ٣٠

Artinya: (28)“Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkanlah kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan.”(29) Dia (Balqis) berkata, “Wahai para pembesar! Sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang mulia.” (30) Sesungguhnya (surat) itu dari Sulaiman yang isinya, “Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih, Maha Penyayang” (Kemenag, 2005).

Dalam Tafsir Jalalain (Jalaluddin Asy-Syuyuthi, & Jalaluddin Muhammad Ibn Ahmad Al-Mahalliy, 2009) diterangkan sebagai berikut: (“Pergilah membawa suratku ini, lalu jatuhkan kepada mereka) kepada Ratu Bilqis dan kaumnya (kemudian berpalinglah) pergilah (dari mereka) dengan tidak terlalu jauh dari mereka (lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan”) yakni jawaban atau reaksi apakah yang bakal mereka lakukan. Kemudian burung hud – hud membawa surat itu lalu mendatangi Ratu Bilqis yang pada waktu itu berada di tengah – tengah bala tentaranya. Kemudian burung hud – hud menjatuhkan surat Nabi Sulaiman itu ke pangkuannya. Ketika Ratu Bilqis membaca surat tersebut, tubuhnya gemetar dan lemas karena takut, kemudian ia memikirkan isi surat tersebut. Selanjutnya (ia berkata) yakni Ratu Bilqis kepada pemuka – pemuka kaumnya, (“Hai pembesar – pembesar! Sesungguhnya aku) dapat dibaca *al-mala-u innī* dan *al-mala-u winnī*, yakni bacaan secara *tahaqiq* dan *tashil* (telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia) yakni surat yang berstempel. (Sesungguhnya surat itu dari Sulaiman dan sesungguhnya isinya) kandungan isi surat itu, (Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang) (Pito, 2018, p. 112).

Dalam ayat tersebut terdapat peristiwa dimana Nabi Sulaiman memerintahkan burung Hud – hud untuk menyampaikan pesan dalam bentuk surat kepada Ratu Bilqis, sehingga pesan yang disampaikan dapat di terima dengan baik dan tepat pada tujuan. Hal ini merupakan gambaran suatu teknologi yang canggih pada masa itu (Pito, 2018, p. 113).

Dari peristiwa tersebut dapat diambil pelajaran bahwa dengan menggunakan media dapat mempermudah dalam menyampaikan suatu informasi. Dalam dunia pendidikan penggunaan media berbasis teknologi masih terus dikembangkan agar

dapat mempermudah dalam mencapai tujuan pendidikan salah satunya yaitu hasil belajar siswa.

Salah satu pembaruan yang telah dilakukan di SMP Negeri 1 Cileunyi yaitu penggunaan *smartphone* oleh siswa dalam pembelajaran. Siswa yang sebelumnya tidak diperbolehkan membawa dan menggunakan *smartphone* di lingkungan sekolah beberapa tahun kebelakang diperbolehkan membawanya, tentu dengan beberapa ketentuan, yaitu digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Penggunaan *smartphone* oleh siswa dalam pembelajaran terbilang masih baru. Belum banyak sekolah yang menerapkan kebijakan tersebut.

*Smartphone* digunakan oleh siswa untuk mencari informasi tambahan yang tidak terdapat dalam buku pelajaran, sehingga dengan hal itu dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Pembelajaran yang memanfaatkan *smartphone* dapat mempermudah siswa dalam melakukan berbagai aktivitas belajar, dikarenakan banyak tersedia informasi. Siswa dapat menambah informasi yang terkait dengan materi, baik dengan *searching* dari *browser* umum seperti *google* maupun dari *website* yang disediakan/dikelola oleh sekolah. *Website* sekolah sendiri berisikan materi – materi pelajaran yang di *upload* guru mata pelajaran yang terkait. Materi pelajaran bisa dalam bentuk *Ms.Word*, Video, dan lain sebagainya. Selain berisikan materi – materi pelajaran, dalam *website* sekolah juga bisa dilaksanakan kuis atau ulangan harian.

Dari pemaparan di atas, secara teori memang dapat diambil asumsi bahwa aktivitas penggunaan media khususnya *smartphone* dalam pembelajaran memiliki hubungan dengan hasil belajar siswa. Namun hal tersebut baru sekedar asumsi berdasarkan pada teori yang bisa jadi berbeda pada praktiknya. Faktanya masih ada saja siswa yang menggunakan *smartphone* tidak sesuai dengan ketentuan, misalnya mencontek, bermain game ketika pembelajaran berlangsung, dan sebagainya. Sesuai dengan rencana penelitian yang akan dilakukan penulis yang akar permasalahannya bertujuan untuk mencari tahu sejauh mana kebenaran teori tersebut bila diaplikasikan pada kasus yang melibatkan siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Cileunyi.

Sehingga, berdasarkan uraian di atas penulis berencana untuk melakukan penelitian dengan judul “AKTIVITAS SISWA MENGGUNAKAN *SMARTPHONE* DALAM PEMBELAJARAN HUBUNGANNYA DENGAN HASIL BELAJAR KOGNITIF MEREKA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (Penelitian Korelasi pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Cileunyi)”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat di buat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana aktivitas siswa menggunakan *smartphone* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP Negeri 1 Cileunyi?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP Negeri 1 Cileunyi?
3. Sejauhmana hubungan aktivitas siswa menggunakan *smartphone* dalam pembelajaran dengan hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP Negeri 1 Cileunyi?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian dimaksudkan :

1. Untuk mengetahui realitas aktivitas siswa menggunakan *smartphone* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP Negeri 1 Cileunyi
2. Untuk mengetahui realitas hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP Negeri 1 Cileunyi
3. Untuk mengetahui realitas hubungan aktivitas siswa menggunakan *smartphone* dalam pembelajaran dengan hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP Negeri 1 Cileunyi

## **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, pengalaman dan wawasan, serta bahan dalam penerapan ilmu metode penelitian, khususnya mengenai gambaran pengetahuan tentang aktivitas siswa menggunakan *smartphone* dalam pembelajaran hubungannya dengan hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
  - b. Dapat dijadikan bahan perbandingan atau tambahan referensi untuk penelitian selanjutnya.
2. Secara Praktis
- a. Bagi Siswa, dapat dijadikan referensi dalam memilih media pembelajaran yang cocok.
  - b. Bagi Guru, untuk meningkatkan keterampilan dalam menggunakan dan memilih media pembelajaran yang lebih bervariasi.
  - c. Bagi Sekolah, dapat memberi sumbangan pemikiran untuk bahan kajian bersama untuk meningkatkan kualitas sekolah.
  - d. Bagi Peneliti, dapat menambah pengalaman dalam ramah pendidikan khususnya mengenai media belajar disamping untuk memenuhi prasyarat kelulusan pendidikan strata 1 jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Sunan Gunung Djati Bandung.

#### **E. Kerangka Berpikir**

Penelitian bertujuan untuk menguji korelasi antara aktivitas siswa menggunakan *smartphone* dalam pembelajaran (variabel X) hubungannya dengan hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (variabel Y).

Pembelajaran di kelas merupakan suatu aktivitas mentransformasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Aktivitas sendiri menurut Sardiman (2006), merupakan asas atau prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar. Aktivitas belajar bersifat fisik maupun mental (Rahmawati et al., 2017, p. 109). Noor Latifah dalam jurnal untan (Iman, 2013), menyatakan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran adalah keterlibatannya dalam bentuk pikiran,

sikap, perhatian serta aktivitas didalam kegiatan belajar sebagai penunjang keberhasilan dalam pembelajaran (Ibrahim, 2016, p. 8).

Adapun untuk indikator aktivitas menurut Paul B Diedrich dalam Sardiman (1994), yaitu:

1. Aktivitas Penglihatan (*Visual Activities*), seperti membaca, memperhatikan gambar, dan sebagainya.
2. Aktivitas Lisan (*Oral Activities*), seperti mengemukakan pendapat, berdiskusi, dan sebagainya.
3. Aktivitas Pendengaran (*Listening Activities*), mendengarkan uraian, ceramah, dan sebagainya.
4. Aktivitas Menulis (*Writing Ativities*), menulis rangkuman, laporan, dan sebagainya.
5. Aktivitas Menggambar (*Drawing Activities*), seperti membuat peta, grafik, dan sebagainya.
6. Aktivitas Gerak (*Motor Activities*), seperti mendemonstrasikan, bermain peran, dan sebagainya.
7. Aktivitas Mental (*Mental Activities*), seperti mengingat, memecahkan masalah, dan sebagainya.
8. Aktivitas Emosi (*Emotional Activities*), seperti menaruh minat, motivasi, dan sebagainya (Munadi, 2008, p. 190).

Pada penelitian ini penulis tidak menggunakan seluruh indikator tersebut, penulis hanya menggunakan beberapa indikator saja yaitu Aktivitas Penglihatan (*Visual Activities*), Aktivitas Pendengaran (*Listening Activities*), Aktivitas Menulis (*Writing Ativities*), dan Aktivitas Mental (*Mental Activities*). Beberapa aktivitas tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan *smartphone* oleh siswa SMP Negeri 1 Cileunyi, khususnya kelas VII. Dengan menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa karena lebih mudah dalam mencari informasi mengenai materi pelajaran dan lain sebagainya.

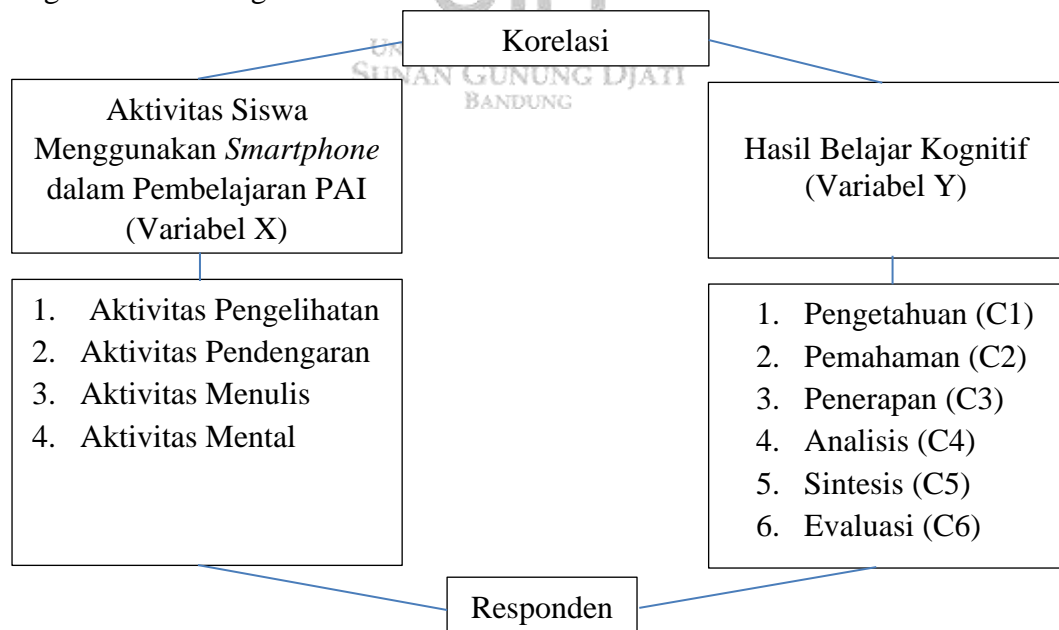
Adapun pengertian hasil belajar kognitif sendiri menurut Sudjana (2005) merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman

belajar. Sedangkan menurut Maryani (2018) hasil belajar adalah tingkat keberhasilan dalam ranah psikologis manusia yang mencakup kemampuan berfikir, kompetensi memperoleh pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisme, penentuan, dan penalaran. Selanjutnya, menurut Benjamis S. Bloom ranah kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi (Purwanto, 2009, p. 43). Dalam penelitian ini penulis mengambil seluruh indikator pada ranah kognitif untuk dijadikan acuan dalam mengukur hasil belajar kognitif siswa.

Hasil belajar kognitif siswa sendiri dapat dipengaruhi berbagai faktor. Menurut Dalyono (2012) bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar kognitif, yaitu: 1. Faktor Internal yaitu yang berasal dari dalam diri sendiri, faktor fisiologis dan faktor psikologis. 2. Faktor Eksternal yaitu yang berasal dari luar diri sendiri, faktor lingkungan dan faktor instrumental (Maryani, 2018, p. 48).

Berdasarkan teori, dapat diambil asumsi bahwa aktivitas siswa menggunakan *smartphone* dalam pembelajaran memiliki hubungan dengan hasil belajar kognitif mereka.

Dari pemaparan di atas maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1. Kerangka Berpikir



## F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang dinyatakan dalam bentuk pertanyaan, oleh karena itu untuk merumuskan hipotesis harus berdasarkan rumusan masalah yang dirumuskan. Selain itu untuk merumuskan hipotesis juga berdasarkan teori – teori dalam kerangka berpikir.

Setelah peneliti mengkaji lebih dalam mengenai teori – teori yang berkaitan dengan “Aktivitas Siswa Menggunakan *Smartphone* dalam Pembelajaran Hubungannya dengan Hasil Belajar Kognitif Mereka pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian Korelasi pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Cileunyi)”, oleh sebab itu dapat diambil asumsi sementara sebagai berikut:

Ha : Semakin tinggi aktivitas siswa menggunakan *smartphone* dalam pembelajaran, maka semakin baik hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

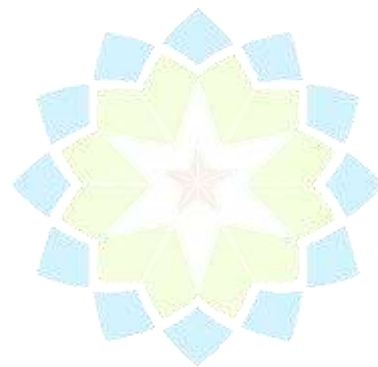
## G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai *smartphone* bukanlah penelitian yang baru dalam dunia pendidikan. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang mengkaji masalah dan tema yang serupa tentang *smartphone*. Oleh karena itu, penulis akan mencantumkan beberapa penelitian terdahulu. Tujuan dari pemaparan penelitian terdahulu adalah agar semua pihak terutama para penguji bisa melihat penelitian yang akan dilakukan penulis ini sebagai penelitian yang baru, orisinal dan memang pantas untuk diteruskan meskipun ada kesamaan tema yang diangkat yaitu tentang penggunaan *smartphone* dalam dunia pendidikan. Dibawah ini akan dipaparkan secara singkat tentang penelitian terdahulu, diantaranya yaitu:

Tabel 1.1. Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Hasil	Perbedaan
1.	Dijey Pratiwi Barakati	Dampak penggunaan <i>smartphone</i> dalam pembelajaran bahasa inggris (persepsi mahasiswa)	Penggunaan <i>smartphone</i> dalam pembelajaran memiliki dampak portabillitas, kolaborasi dan motivasi.	Dalam penelitian ini variabel Y nya adalah pembelajaran bahasa inggris
2.	Musyrif Kamal J. Haq	Pengaruh penggunaan media <i>smartphone</i> sebagai sumber belajar terhadap motivasi belajar dan prestasi akademik mata kuliah studi fiqh mahasiswa jurusan pendidikan agama islam UIN Maliki Malang	Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media <i>smartphone</i> sebagai sumber belajar terhadap motivasi belajar fiqh mahasiswa PAI	Dalam penelitian ini terdapat dua variabel Y yaitu motivasi belajar dan prestasi belajar.
3.	Ruziana, Imran, Izhar Salim	Analisis Penggunaan <i>Smartphone</i> sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil	Tidak terdapat pengaruh variabel penggunaan <i>smartphone</i> terhadap variabel	Dalam penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Sosiologi

		Belajar Siswa SMAN 1 Teluk Keramat	terikat belajar.	hasil	
--	--	--	---------------------	-------	--



**uin**  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUNAN GUNUNG DJATI  
BANDUNG