

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam beberapa tahun belakangan ini kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat mempengaruhi perkembangan praktek pendidikan. Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini juga mempengaruhi dunia pendidikan di Indonesia. Salah satunya adalah penggunaan media elektronik sebagai media pembelajaran, mengingat sekarang anak lebih suka dan aktif menggunakan media elektronik. Pengaruh ini dapat dilihat dengan munculnya berbagai sistem pembelajaran berbasis media (*media-based learning*) yang menggunakan teknologi dalam proses pembelajarannya. Saat inipun, tingkat SD bahkan TK dan PAUD sudah menggunakan model pembelajaran *media-based learning*, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan merangsang motivasi siswa dalam belajar.¹ Media memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran di sekolah sebagai alat pengembangan wawasan anak yang meletakkan cara berpikir konkret dalam kegiatan belajar mengajar dengan memahami kondisi psikologis siswa, tujuan, metode, dan kelengkapan alat bantu. Fathurrohman (2009) memberi gambaran lebih detail dari manfaat

¹ Ali Muhson, Pengembangan_Media_Pembelajaran_Berbasis_Teknologi_Informasi“*Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. Viii No.2–Tahun2010, Hlm.1–10*” Diunduh Dari https://www.researchgate.net/profile/Ali_Muhson/publication/296704617/links/pengembangan-media-pembelajaran-berbasis-teknologi-informasi.pdf Pada Tanggal 13 Agustus 2017

penggunaan media dalam proses pembelajaran, (a) Menarik perhatian siswa, (b) Membantu untuk mempercepat pemahaman, (b) Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan), (c) Mengatasi keterbatasan ruang, (d) Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif, (e) Waktu pembelajaran bisa dikondisikan, (f) Menghilangkan kebosanan pada siswa dan meningkatkan motivasi siswa. Oleh karena itu, penggunaan media hendaknya tidak asal-asalan untuk pengembangan minat belajar anak. Di sinilah tugas guru untuk dapat memanfaatkan media elektronik dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan baik.²

Pemanfaatan media eletronik dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berfikir kritis menguasai teknologi informasi dan berkolaborasi. perkembangan media teknologi informasi menjadi salah satu landasan pokok dalam perkembangan pembelajaran abad 21³. Adapun teknologi abad 21 yang sekarang sedang berkembang adalah *Digital Signage*. *Digital Signage* merupakan aplikasi pengelola konten *digital* yang telah diprogram untuk dapat menampilkan informasi atau pesan kepada target *audien* secara efektif, cepat, tepat dan handal. Dengan sistem yang terdiri dari komposisi *server* atau *Personal Computer (PC)*, monitor, dan software menjadikan *Digital Signage* ini menjadi lebih efisien dalam segi tenaga, waktu dan biaya.

² Fathurrohman, Pupuh dan M. Sobri Sutikno.(2009). Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami. Bandung : P.T Refika Aditama.

³ Daryanto, Karim,Syaiful. (2016). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta : Gava Media, hal 1

Berdasarkan teori Lembaga Riset dan Penerbitan Komputer yaitu Computer Technology Research (CTR) dalam Suyanto⁴ menyatakan bahwa :

“orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 30% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Maka multimedia sangatlah efektif. Multimedia menjadi tool yang ampuh untuk pengajaran dan pendidikan serta untuk meraih keunggulan bersaing perusahaan”.

Menurut Erigg dalam Arief⁵ bahwa media adalah segala *alat fisik* yang dapat menyajikan pesan yang merangsang siswa belajar, misalnya: media cetak, media elektronik (film, Video).⁶ Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Tapi kenyataannya teknologi *Digital Signage* telah menjadi multi fungsi. Tergantung peserta didik yang menggunakannya secara positif atau negatif. Contoh positifnya yaitu dapat mempermudah mereka dalam belajar. Contoh negatifnya yaitu hanya untuk bermain game, mendengarkan musik dan berfoto. Sebagaimana disebutkan dalam teori Determinasi yaitu⁷ :

“bahwa perubahan yang terjadi pada berbagai macam cara berkomunikasi akan membentuk pula keberadaan manusia itu sendiri. Teknologi membentuk individu bagaimana cara berpikir, berperilaku dalam masyarakat, dan teknologi tersebut mengarahkan manusia bergerak dari satu abad teknologi ke teknologi yang lain. Inti teori

⁴ Suyanto, M. "*Analisis Dan Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran / M. Suyanto*" (2004) [Http://Repository.Usu.Ac.Id/Bitstream/Handle/123456789/27361/Chapter%20ii.Pdf;Jsessionid=0d2508c3322994d4cc5165c5eae272f4?Sequence=4](http://Repository.Usu.Ac.Id/Bitstream/Handle/123456789/27361/Chapter%20ii.Pdf;Jsessionid=0d2508c3322994d4cc5165c5eae272f4?Sequence=4), Diunduh Pada Tgl 18 Agustus 2017

⁵ Arief. S. Sadiman, Dkk. 2010. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*, Jakarta : Rajagrafindo Persada, Hlm. 6.

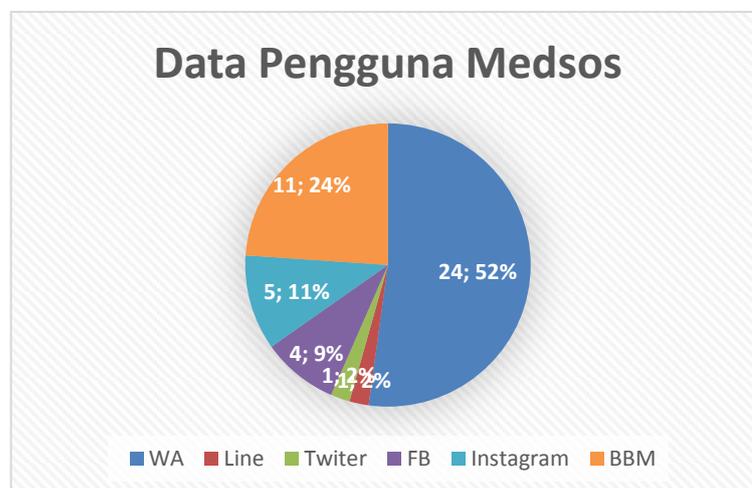
⁶ Ahmad Rohani. (1997). "*Media Instruksional Edukatif*". Jakarta : Rineka Cipta, Hlm. 2.

⁷ Andrean Luthfi Permana, Heru Supriyono "*Naskah Publikasi ilmiah* " di unduh dari laman "<http://eprints.ums.ac.id/32742/20/Naskah%20Publikasi.pdf> 22 Agustus 2017

determinisme yaitu penemuan atau perkembangan teknologi komunikasi merupakan faktor yang mengubah kebudayaan manusia”.

Adapun hal yang terjadi dewasa ini adalah, jika dulu siswa hanya membawa buku pelajaran dan alat tulis, namun sekarang banyak siswa bersekolah dengan membawa handphone sebagai bawaan wajib mereka. Dalam hal ini siswa sering menggunakan handphone tidak sesuai kondisi, misal menggunakan handphone pada waktu belajar-mengajar berlangsung untuk sms teman atau membuka situs jejaring sosial. Berdasarkan data pengguna media sosial di SDN kebon baru IV Kota Cirebon dapat digambarkan pada diagram dibawah ini :

**Tabel 1.1 data pengguna medsos
Siswa kelas VI SDN Kebon Baru IV**



Dari data diagram di atas bahwa sekitar 39 siswa atau 88,64% siswa kelas VI SDN Kebon Baru IV dapat mengoperasikan smartphone untuk kepentingan komunikasi sosial, dan hampir semua siswa mampu mengoperasikan *smartphone*, dan ini menunjukkan potensi *smartphone* dapat

dijadikan sebagai media bantu pembelajaran Pendidikan Agama Islam, tetapi pada kenyataannya ada beberapa hal yang mengkhawatirkan yaitu siswa-siswi lebih tertarik untuk menggunakan aplikasi *social network* hanya untuk sekedar berkomunikasi dan menambah pertemanan daripada memanfaatkannya sebagai sumber belajar dan mencari informasi edukatif. Apalagi pada jam istirahat siswa lebih memilih bermain games, atau mendengarkan musik-musik yang tidak sesuai dengan usia dan karakter mereka daripada membaca buku atau istirahat ke kantin.

Permasalahan yang muncul dari pembelajaran berbasis aplikasi smartphone ini adalah guru PAI yang belum dapat mengoperasikan teknologi secara maksimal, secara umum dari hasil supervisi akademik dan Penilaian Kinerja Guru (PKG) tahun 2016 yang dilakukan oleh pengawas Pendidikan Agama Islam (PAI) Kemeterian Agama (Kemenag) Kota Cirebon terhadap guru Pendidikan Agama Islam di kecamatan Kejaksan Kota Cirebon. Dari jumlah 33 guru Pendidikan Agama Islam (GPAI) yang ada di kecamatan Kejaksan, hanya 11 guru Pendidikan agama Islam (GPAI) atau hanya 33% saja guru Pendidikan Agama Islam yang bisa menggunakan media ICT dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung, selebihnya 22 guru Pendidikan Agama Islam (GPAI) atau 33% guru pendidikan agama Islam di kecamatan Kejaksan masih menggunakan media ceramah, dan media yang bersifat manual.⁸

⁸ Supriadi Tesis “*pengaruh pembelajaran konstruktivistik-Saintifik terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Kebon baru VII Kota Cirebon*”

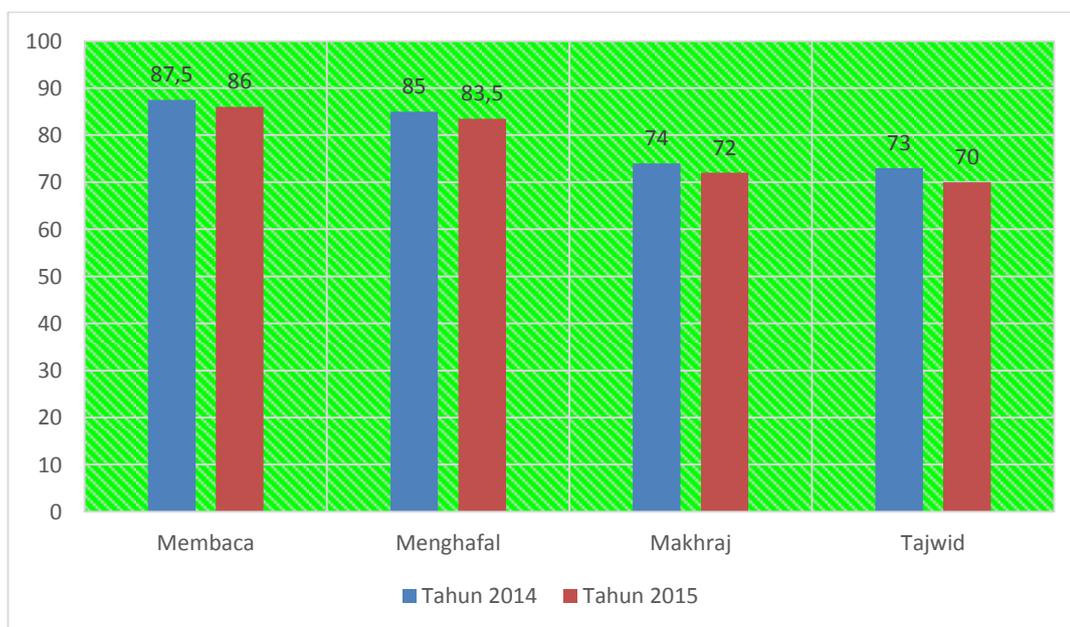
Adapun permasalahan lain yang muncul berdasarkan hasil survei peneliti di SDN Kebon Baru IV adalah, bahwa proses pembelajaran saat ini minim menggunakan media pembelajaran modern sehingga yang muncul adalah (1). para siswa tersebut merasa kesulitan belajar PAI khususnya aspek al-Quran pada materi hukum tajwid karena guru belum menemukan komposisi yang tepat menggunakan metode pembelajaran, (2). Siswa kurang konsentrasi pada saat mengikuti pembelajaran hal ini dikarenakan motivasi siswa masih tergolong rendah pada materi hukum tajwid. (3). Hasil belajar materi hukum tajwid dua tahun terakhir belum menunjukkan peningkatan yang signifikan, (4) penggunaan media pembelajaran saat ini masih bersifat klasikal dengan penampilan audio visual saja. Jika keadaan ini dibiarkan terus menerus akan membuat siswa yang bersangkutan ketinggalan pelajaran dan berdampak pada hasil belajarnya.⁹

Dari permasalahan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Aspek al-Quran khususnya pada materi tajwid siswa kelas VI SDN Kebon Baru IV masih tergolong rendah, hal ini dapat kita lihat pada diagram hasil survey berdasarkan data dan informasi yang didapat dari guru Pendidikan Agama Islam sebagai berikut :

“Data Pengawas & Wawancara Dengan Ibu Warsini, S.Pd.I. MM Pengawas PAI Kemenag Kota Cirebon Pada Tanggal 29 April 2017 Jam 19.30 WIB

⁹ Wawancara Dengan Guru PAI SDN Kebon Baru IV Ibu Rofiah, S.Pd.I Pada Tanggal 11 April 2017 Pukul 09.30

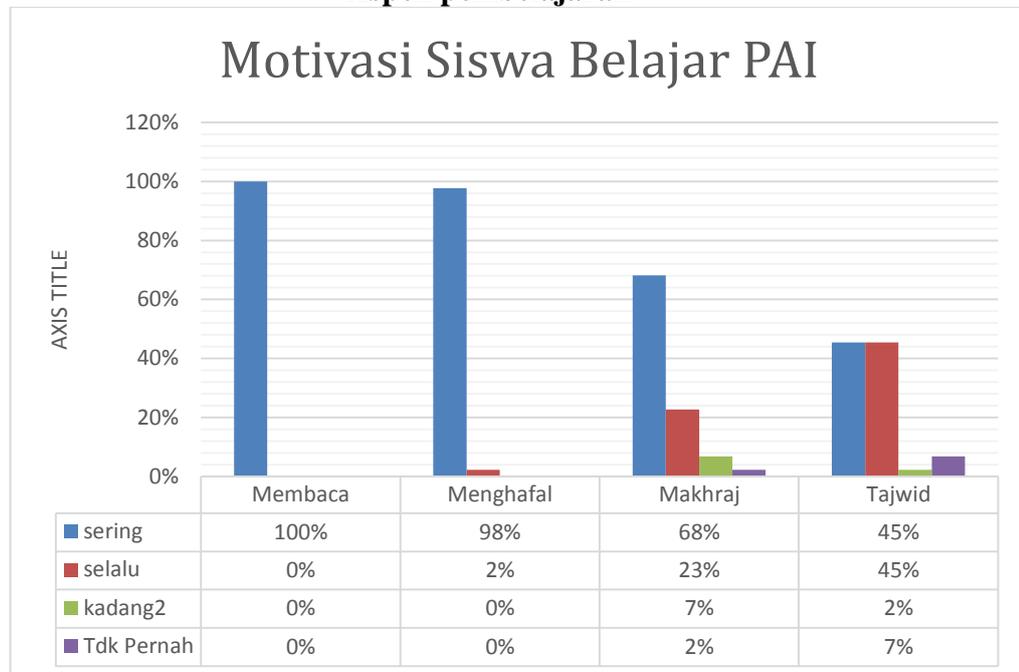
Tabel 1.2
Data prestasi Pendidikan Agama Islam¹⁰
SDN Kebon Baru IV 2 Tahun Terakhir



Kesimpulan dari tabel 1.2 di atas adalah bahwa pembelajaran mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam aspek al-Quran khususnya pada materi makhraj dan tajwid masih berada di bawah nilai aspek lainnya. Adapun motivasi siswa berdasarkan hasil penyebaran angket yang dilakukan kepada siswa kelas VI SDN Kebon baru tentang sikap mereka kepada pelajaran Pendidikan Agama Islam materi hukum tajwid dapat dilihat pada tabel 1.3.

¹⁰ Wawancara Dengan Gpai Sdn Kebon Baru Iv Pada Tanggal 10 Oktober 2016 Jam 13.00 Di Sdn Kebon Baru Iv. Informasi Berupa Data.

Tabel 1.3
Motivasi Peserta didik terhadap Pembelajaran Agama Islam berdasarkan
Aspek pembelajaran¹¹



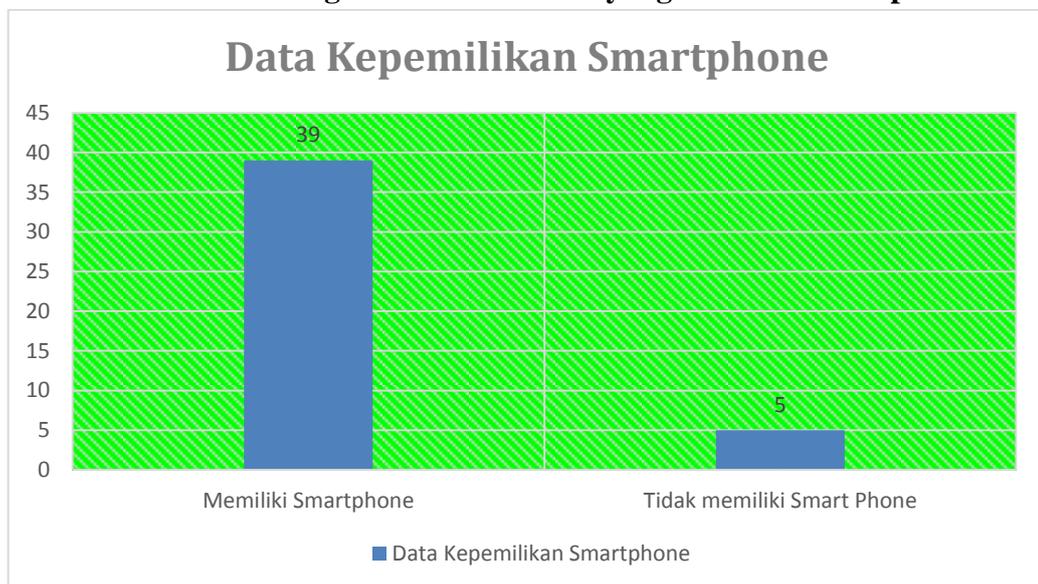
Dari tabel 1.3 diperoleh hasil bahwa motivasi siswa mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam aspek Al-Quran cukup besar, pada aspek membaca 44 siswa (100%) dapat membaca Al-Quran dan diterapkan setiap hari, begitu juga dengan menghafal berjumlah 43 siswa (98%) dapat melakukannya dengan baik, namun khusus pada aspek makhraj dan tajwid hanya sekitar 30 siswa (68%) dan 20 orang atau sekitar (45%) yang dapat memahami dan menguasai materi yang diajarkan.

Dengan demikian peneliti berpendapat bahwa khusus untuk aspek materi hukum tajwid diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran, yakni

¹¹ Wawancara Dengan GPAI SDN Kebon Baru Iv Pada Tanggal 10 Oktober 2016 Jam 13.00 Di Sdn Kebon Baru Iv. Informasi Berupa Data.

salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi pembelajaran pada smartphone, hal ini didasarkan kepada potensi yang ada yakni siswa kebon baru IV dimana 39 siswa atau sekitar 88,64 % memiliki media smartphone sebagaimana kita lihat pada tabel-tabel berikut ini :

Tabel 1.4
Siswa kelas 6 SD Negeri Kebon Baru IV yang memiliki smartphone.¹²



Dampak positif penggunaan aplikasi digital *smartphone* sebagai media pembelajaran di kelas VI sesuai dengan aspek psikologis siswa, karena menurut Piaget bahwa perubahan dalam perkembangan pola pikirnya telah memasuki masa Operasional Formal (12-15 tahun). Mereka memiliki kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Berdasarkan pemikiran itulah

¹² Observasi Peneliti Di SDN Kebon Baru IV (Ibu Rofi'ah, S.Pd.I) Pada Tanggal 28 Januari 2017 Jam 13.00 Di SDN Kebon Baru IV.

penulis tertarik untuk meneliti tentang pengaruh *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Manfaat aplikasi digital bagi siswa kelas VI SDN Kebon Baru IV diharapkan dapat meningkatkan prestasi dan mutu pendidikan, karena Pendidikan sebagai salah satu sarana terpenting untuk menciptakan sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing. Prestasi belajar siswa merupakan hasil belajar siswa selama menempuh semua proses pendidikan di sekolah. Definisi prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.¹³

Berdasarkan hal itu, menarik untuk penelitian lebih mendalam apakah penggunaan aplikasi multi media berbasis *Smartphone* berpengaruh terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Kebon Baru IV Kota Cirebon ?

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, antara lain:

- a. Motivasi siswa khususnya dalam pembelajaran PAI masih tergolong rendah.

¹³ Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, Hlm. 895

- b. Sebagian besar siswa di kelas VI SDN kebon baru IV belum memahami ilmu tajwid,
- c. Prestasi siswa dalam belajar PAI pada materi yang disampaikan tergolong rendah.
- d. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional dan cenderung kurang berpengaruh terhadap motivasi dan prestasi siswa.

2. Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang diungkapkan, maka peneliti membatasi pada penggunaan aplikasi tajwid *multimedia smartphone* untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam aspek Al-Quran materi hukum Tajwid pada siswa kelas VI SDN Kebon Baru IV Tahun Ajaran 2016/2017.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah penggunaan Aplikasi tajwid melalui *multimedia "Smartphone"* berpengaruh terhadap peningkatan Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Kebon Baru IV Kota Cirebon?
2. Apakah Aplikasi tajwid melalui *multimedia "Smartphone"* berpengaruh terhadap peningkatan Prestasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama

Islam materi hukum tajwid di kelas VI SDN Kebon Baru IV Kota Cirebon?

3. Apakah terdapat korelasi antara peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa setelah penggunaan aplikasi *smartphone* dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran PAI di SDN Kebon Baru IV Cirebon?

D. Tujuan penelitiann

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk:

1. Untuk mendapatkan gambaran yang jelas apakah penggunaan aplikasi tajwid pada multimedia "*smartphone*" berpengaruh terhadap motivasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Kebon Baru IV Kota Cirebon.
2. Untuk mendapatkan deskripsi yang jelas dan mengukur apakah penggunaan aplikasi tajwid pada multimedia "*smartphone*" berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar pada mata pelajaran PAI khususnya materi hukum tajwid.
3. Untuk memaparkan Apakah terdapat korelasi antara peningkatan motivasi belajar dan prestasi siswa setelah penggunaan aplikasi *smartphone* dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran PAI di SDN Kebon Baru IV Cirebon?.

E. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan akan mempunyai manfaat baik dari segi praktis maupun teoritis sebagai berikut:

1. Secara Praktis

- a. Penelitian ini dapat menambah referensi penelitian dalam dunia pendidikan, khususnya dalam karya tulis ilmiah yang berkaitan dengan pengembangan PAI, dalam rangka mengembangkan khasanah ilmiah, serta menguji efektifitas penggunaan multimedia pembelajaran yang lebih bervariasi.
- b. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai pedoman dalam mengadakan penelitian selanjutnya yang lebih mendalam tentang berbagai permasalahan yang muncul berkaitan dengan proses Pembelajaran PAI di sekolah.

2. Secara Teoritis

- a. Dalam penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan tentang pengaruh aplikasi digital melalui media smartphone dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PAI materi Tajwid.
- b. Secara akademis hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi konsep-konsep baru tentang penggunaan teknologi

sebagai media pembelajaran siswa agar dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar.

F. Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung penelitian ini maka penulis menampilkan acuan penelitian yang relevan diantaranya adalah :

Penelitian yang telah dilakukan oleh Deasy Permatasari, Andri Falah¹⁴ Jurnal Ilmiah *Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android*, menyatakan bahwa pembuatan aplikasi tajwid berbasis *android* dalam proses pembelajaran ilmu tajwid yang dilengkapi dengan pembagian hukum tajwid, cara membaca, gambar-gambar dan contoh suara, serta kuis, peserta didik akan lebih cepat memahami dan mudah mengingat materi hukum tajwid.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Ali Muhson¹⁵ Jurnal ilmiah "*Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi*" menyatakan bahwa penggunaan Teknologi Informasi (TI) sebagai media pembelajaran yang berbasis intranet, mobile phone, dan CD Room/Flash Disk. Dengan menggunakan *Learning Management System (LMS)*, dan *Learning Content (LC)*. dapat memperlancar proses pembelajaran dan

¹⁴ Deasy Permatasari Andri Falah. *Aplikasi pembelajaran ilmu tajwid berbasis android* (studi kasus : madrasah ar - rahman bandung), "*JATI Jurnal Teknologi dan Informasi UNIKOM*" diakses dari laman "[Http://jati.is.unikom.ac.id/_S/Data/Jurnal/Volume-7/6-Deasy-Permatasari Pdf/Pdf/6-Deasy-Permatasari.Pdf](http://jati.is.unikom.ac.id/_S/Data/Jurnal/Volume-7/6-Deasy-Permatasari-Pdf/Pdf/6-Deasy-Permatasari.Pdf)

¹⁵ Ali Muhson. "*Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi*", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. VIII. No. 2 – Tahun 2010, Hlm. 1 – 10 Di Unduh dari <https://www.researchgate.net/profile/AliMuhson/publication/296704617/13/Agustus2017>

mengoptimalkan hasil belajar serta dapat mengoptimalkan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Sementara pada penelitian berikutnya yang dilakukan oleh Muhammad Khoirun Aziz¹⁶ Tesis *Pengembangann Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI* “ media pembelajaran interaktif PAI berbasis Android berhasil meningkatkan partisipasi siswa dilihat dari presentase awal siswa dari 55,75% (kategori Kurang) meningkat menjadi 74% (kategori sedang). Dengan demikian media pembelajaran interaktif berbasis android ini efektif untuk digunakan dalam peningkatan hasil belajar PAI.

Adapun Afifah Rahma¹⁷ dalam jurnal ilmiah “*Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap aktifitas kehidupan siswa (studi kasus MAN 1 Rengat Barat). Urusan sosiologi – program studi sosiologi fakultas ilmu sosial dan ilmu politik universitas riau*”. Kesimpulan hasil penelitiannya adalah terdapat pengaruh positif dan negatif dari penggunaan *handphone* terhadap aktifitas kehidupan siswa. Pengaruh yang kuat dari *smartphone* terhadap siswa itu tergantung dari individunya. Jika siswa lebih mementingkan bermain *handphone* daripada belajar, hal ini akan membawa dampak yang tidak baik.

¹⁶ Muhammad Khoirun Aziz. Tesis Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun 2015 “ *Pengembangann Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI*.

¹⁷ Afifah Rahma Jom Fisip Vol. 2 No. 2 Oktober 2015 Skripsi *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Aktifitas Kehidupan Siswa (Studi Kasus Man 1 Rengat Barat) :* [Http://Jom.Unri.Ac.Id/Index.Php /Jomfsip/Article/View/7449/7124](http://Jom.Unri.Ac.Id/Index.Php /Jomfsip/Article/View/7449/7124)di Unduh Tgl 29-10-2016

Tetapi jika siswa yang tahu menempatkan penggunaan *handphone* dan pandai berbagi waktu dengan sebaik mungkin, maka *handphone* tidak akan memberikan pengaruh yang buruk.

Merujuk kepada beberapa hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan penulis memiliki perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yaitu dalam penelitian ini penulis menggunakan model pembelajaran *mobile learning* dengan menggunakan multi aplikasi pembelajaran tajwid dengan memanfaatkan teknologi *smartphone* sebagai media pembelajaran materi tajwid, dimana guru bertindak sebagai user atau pengguna aplikasi. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen pada siswa kelas VI di SDN Kebon Baru IV kota Cirebon.

G. Kerangka Berfikir

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Sandra Ball-Rokeach dan Melvin L. DeFleur¹⁸ yaitu teori efek Komunikasi Masa, menyatakan komunikasi masa memiliki tiga efek, (1) Efek Kognitif; yaitu menciptakan atau menghilangkan ambiguitas, pembentukan sikap, agenda-setting, perluasan sistem keyakinan masyarakat, penegasan/penjelasan nilai-nilai; efek kognitif merupakan akibat yang timbul pada diri komunikan yang sifatnya informatif bagi dirinya. Media massa termasuk di dalamnya *smartphone* telah

¹⁸ Sandra Ball-Rokeach dan Melvin L. DeFleur. (1976). Kompasiana Dependensi Bicara Tentang “Efek Media Masa” di unduh dari laman https://www.kompasiana.com/elistian/dependensi-bicara-tentang-efek-komunikasi-massa_54f753bda33311_e6348b45a8 di unduh 09 Oktober 2017.

memberikan informasi kepada komunikan tentang benda, orang, tempat ataupun peristiwa yang belum pernah mereka ketahui sebelumnya.

Dalam perkembangannya media masa ini menjadi bahan inovasi bagi dunia pendidikan, dimana media pembelajaran yang sedang populer digunakan dalam proses pembelajaran saat ini adalah dengan pemanfaatan teknologi Komunikasi diantaranya yaitu model pembelajaran *mobile learning*. *Mobile learning* sebagaimana yang dikemukakan oleh Clark Quinn dalam artikelnya Stevanus Wisnu Wijaya¹⁹ mengatakan bahwa: *The intersection of mobile computing and e-learning: accessible resources wherever you are, strong search capabilities, rich interaction, powerful support for effective learning, and performance-based assessment. ELearning independent of location in time or space*. Dari pengertian di atas bahwa *mobile learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran yang dapat diakses tanpa terbatas ruang dan waktu.

Mobile learning adalah pengembangan dari e-learning, adapun teori belajar yang mendukungnya adalah teori belajar behavioristik dimana menurut teori ini bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang diakibatkan adanya interaksi stimulus dan respon.²⁰ Dewasa ini banyak model teknologi

¹⁹ Stevanus Wisnu Wijaya, *Artikel Ilmiah Jurusan Teknik Informatika Universitas Sanata Dharma Yogyakarta* diunduh dari laman <http://physicsmaster.orgfree.com/Artikel%20Ilmiah%205.html> 31 Oktober 2017.

²⁰ Asri Budiningsih *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta. PT Rineka Cipta Hlm 20

komunikasi yang mampu memberikan stimulus karena berbagai fitur yang menarik dengan berbagai macam system operasinya.

Salah satu dari teknologi informasi dan komunikasi yang termasuk *M-Learning*, adalah *smartphone*. *Smartphone* (ponsel pintar) merupakan generasi terbaru dari peralatan komputasi bergerak (*mobile*) yang memadukan antara teknologi komunikasi seperti ponsel dan komputer. *Smartphone* dapat dianalogikan seperti sebuah komputer jaringan yang berukuran kecil dengan bentuk seperti ponsel. Belum ada definisi standar mengenai *smartphone*. Bagi beberapa orang, telepon pintar merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh piranti lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Dengan kata lain, telepon pintar merupakan komputer mini yang mempunyai kapabilitas sebuah telepon.²¹

Ditinjau dari aspek psikologis pembelajaran berbasis komputer yang ada pada *smartphone* juga cocok untuk diterapkan pada siswa SD kelas tinggi pada aspek kognitif, hal ini berdasarkan teori Piaget,²² yang menyatakan bahwa setiap individu pada saat tumbuh mulai dari bayi yang baru dilahirkan sampai menginjak usia dewasa mengalami empat tingkat perkembangan kognitif. Empat tingkat perkembangan kognitif itu adalah 1) Sensori motor (usia 0 - 2 tahun) 2) Pra operasional (usia 2 – 7 tahun) 3) Operasional kongkrit (usia 7 – 11 tahun) 4) Operasi formal (usia 11 tahun hingga dewasa).

²¹ Ferry, Herlinawati. (2010). *Fenomena Gaya Hidup Pengguna Balckberry Smartphone Di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung*. : Universitas Komputer Indonesia, hlm. 2

²² Evi Rizqi Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tokoh-Tokoh Kemerdekaan Indonesia* “Premiere Educandum Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran” di Unduh dari Available at: <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE> pada 19 Agustus 2017

Berdasarkan tingkat perkembangan kognitif Piaget Anak dalam kelompok usia 7-11 tahun menurut Piaget berada dalam kemampuan intelektual atau kognitifnya pada tingkatan kongkrit operasional. Anak memandang dunia sebagai keseluruhan yang utuh dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih jauh, yang anak perdulikan adalah waktu sekarang (kongkrit), dan bukan masa depan yang belum anak fahami atau abstrak.

Penggunaan *smartphone* dalam dunia pendidikan disamping membawa dampak positif juga dapat membawa dampak negatif pada siswa. Dampak positif penggunaan *smartphone* diantaranya yaitu : (1) memudahkan dalam mengakses informasi secara luas dan cepat, (2) memudahkan dalam berkomunikasi, terutama jika digunakan untuk membuat forum diskusi, (3) menambah wawasan pengetahuan pelajar karena mudahnya mencari informasi. Adapun dampak negatifnya adalah (1) menjadikan pemakainya malas, karena selalu mengandalkan *smartphone*, (2) melemahkan otak penggunanya, karena mudahnya dalam mencari informasi pelajar menjadi malas untuk berfikir.

Motivasi mempunyai peranan yang cukup besar di dalam upaya belajar. Tanpa motivasi, siswa tidak mungkin melakukan kegiatan pembelajaran. Motivasi merupakan tenaga dari dalam yang menyebabkan seseorang untuk berbuat sesuatu. Energi yang di timbulkan motivasi dapat mempengaruhi gejala kejiwaan, misalnya adalah perasaan. Perasaan akan timbul simpati yang menyebabkan kegiatan belajar siswa yang memiliki

motivasi belajar yang kuat, kemungkinan akan dapat melakukan belajar dengan sebaik-baiknya.

Motivasi belajar memiliki peran yang tidak kalah penting dibanding dengan media pembelajaran. Motivasi belajar dapat memberikan gairah dan semangat dalam belajar, sehingga siswa yang memiliki motivasi tinggi akan mempunyai semangat dan gairah belajar yang kuat. Motivasi juga memberikan arahan yang jelas dalam aktivitas belajar.

Motivasi belajar yang tinggi diharapkan adanya upaya-upaya untuk lebih memahami materi pelajaran dan akhirnya tercapai prestasi belajar yang baik, karena siswa akan berusaha sekuat tenaga apabila dia memiliki motivasi yang besar untuk mencapai tujuan belajar. Siswa akan belajar dengan sungguh-sungguh tanpa dipaksa bila memiliki motivasi besar dan ditambah lagi dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Dengan demikian akan mencapai prestasi yang tinggi.

Berdasarkan pengertian di atas, motivasi mengandung tiga elemen penting yaitu: motivasi belajar mengawali adanya perubahan terjadinya energi pada diri setiap individu; motivasi ditandai dengan munculnya rasa atau *feeling* seseorang; motivasi akan dirangsang karena ada tujuan. Motivasi merupakan sesuatu yang kompleks, akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri seseorang, sehingga berhubungan dengan persoalan kejiwaan, perasaan, emosi dan tujuan.²³

²³ [Http://Web.Iaincirebon.Ac.Id/Ebook/Repository/Nur%20salim_505910058__Ok.Pdf](http://Web.Iaincirebon.Ac.Id/Ebook/Repository/Nur%20salim_505910058__Ok.Pdf)

Lemahnya motivasi atau tiadanya motivasi belajar akan melemahkan kegiatan, sehingga mutu hasil belajar menjadi rendah. Oleh karena itu, motivasi belajar pada diri siswa perlu diperkuat terus menerus. Dengan tujuan agar siswa mempunyai motivasi belajar yang kuat, sehingga hasil belajar yang diraihinya dapat optimal. Motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa-siswi dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu.²⁴ Siswa-siswi tersebut akan memahami apa yang dipelajari dan dikuasai serta tersimpan dalam jangka waktu yang lama. Siswa menghargai apa yang telah dipelajari sehingga merasakan kegunaannya di dalam kehidupan sehari-hari di tengah-tengah masyarakat.

Siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya semakin intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi hasil belajar yang diperolehnya. Siswa melakukan usaha atau upaya untuk meningkatkan keberhasilan dalam belajar sehingga mencapai keberhasilan yang cukup memuaskan sebagaimana yang diharapkan. Disamping itu motivasi juga menopang upaya-upaya dan menjaga agar proses belajar siswa tetap jalan. Hal ini dijadikan siswa gigih dalam belajar. Apabila motif atau motivasi belajar muncul setiap kali belajar, besar kemungkinan

²⁴ Nashar. (2010). *Peranan Motivasi Dan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta : Delia Press, Hlm. 11

hasil belajarnya meningkat.²⁵ Banyak bakat siswa tidak berkembang karena tidak memiliki motivasi yang sesuai dengan bakatnya itu apabila siswa itu memperoleh motif sesuai bakat yang dimilikinya itu, maka lepaslah tenaga yang diluar biasa sehingga tercapai hasil-hasil belajar yang semula tidak terduga.

Menurut Eggen & Kauchack dalam bukunya Aprilia Kholifah²⁶ bahwa belajar dan motivasi adalah saling terkait di mana seseorang tidak dapat benar-benar memahami pelajaran tanpa mempertimbangkan motivasi. Adapun pendekatan motivasi dalam penelitian ini adalah pendekatan *behavioral*, *humanistic* dan *kognitivistic* dimana penulis ingin mengetahui sikap siswa yang terbentuk dikarenakan teknologi *smartphone*, bagaimanakah usaha dari masing-masing siswa memaksimalkan potensinya dalam memanfaatkan teknologi *smartphone* dan bagaimanakah pengembangan aspek kognitif siswa dengan media *smartphone*.

Prestasi belajar merupakan hasil pengukuran terhadap peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dalam periode tertentu yang dapat diukur menggunakan instrumen yang relevan. Pentingnya pengukuran prestasi belajar dalam dunia pendidikan tidak dapat disangsikan lagi. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Saefuddin Azwar yang dikutip Tri Retno. H: “pendidikan merupakan suatu sistem yang kompleks yang melibatkan berbagai

²⁵ Nashar. (2010). *Peranan Motivasi Dan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta : Delia Press, Hlm. 5

²⁶ Aprilia Kholifah “*Academia Edu*” Belajar Pembelajaran di unduh dari laman https://www.academia.edu/19055292/Belajar_pembelajaran?auto=download 11 Oktober 2017

faktor dan aspek secara keseluruhan, maka usaha-usaha untuk senantiasa meningkatkan prestasi belajar siswa perlu selalu ditingkatkan”.²⁷

Menurut Weiner dalam Sri Esti Wuryani Djiwandono, menyatakan bahwa:²⁸

“Siswa-siswa yang termotivasi untuk berprestasi akan tetap melakukan tugas lebih lama daripada siswa-siswa yang kurang berprestasi bahkan sesudah mereka mengalami kegagalan dan menghubungkan kegagalannya itu dengan tidak atau kurang berusaha dalam belajar, dengan kata lain siswa yang termotivasi untuk mencapai prestasi ingin dan mengharapkan sukses, sedangkan siswa yang tidak termotivasi untuk berprestasi cenderung mengalami kegagalan dalam belajar atau sulit mencapai prestasi yang baik”.

Banyak faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, baik yang timbul dari dalam diri (internal) dan ada yang dari luar diri (eksternal). Diantara faktor-faktor tersebut sebagaimana dikemukakan oleh Prasetyo Handrianto dalam purwanto 2008;²⁹ prestasi di pengaruhi faktor instrinsik : yaitu berupa ; (1). Minat, minat belajar yang tinggi akan menyebabkan belajar siswa menjadi lebih mudah dan cepat, (2). Cita-cita, Cita-cita untuk menjadi seseorang (gambaran ideal) akan memperkuat semangat belajar, dan (3). Kondisi siswa, siswa memiliki kondisi siap untuk belajar sehingga ia mau atau ingin melakukan pembelajaran. Sedangkan faktor ekstrinsik berupa : kecemasan terhadap lingkungan, penghargaan dan pujian, peran orangtua, peran pengajar dan kondisi lingkungan.

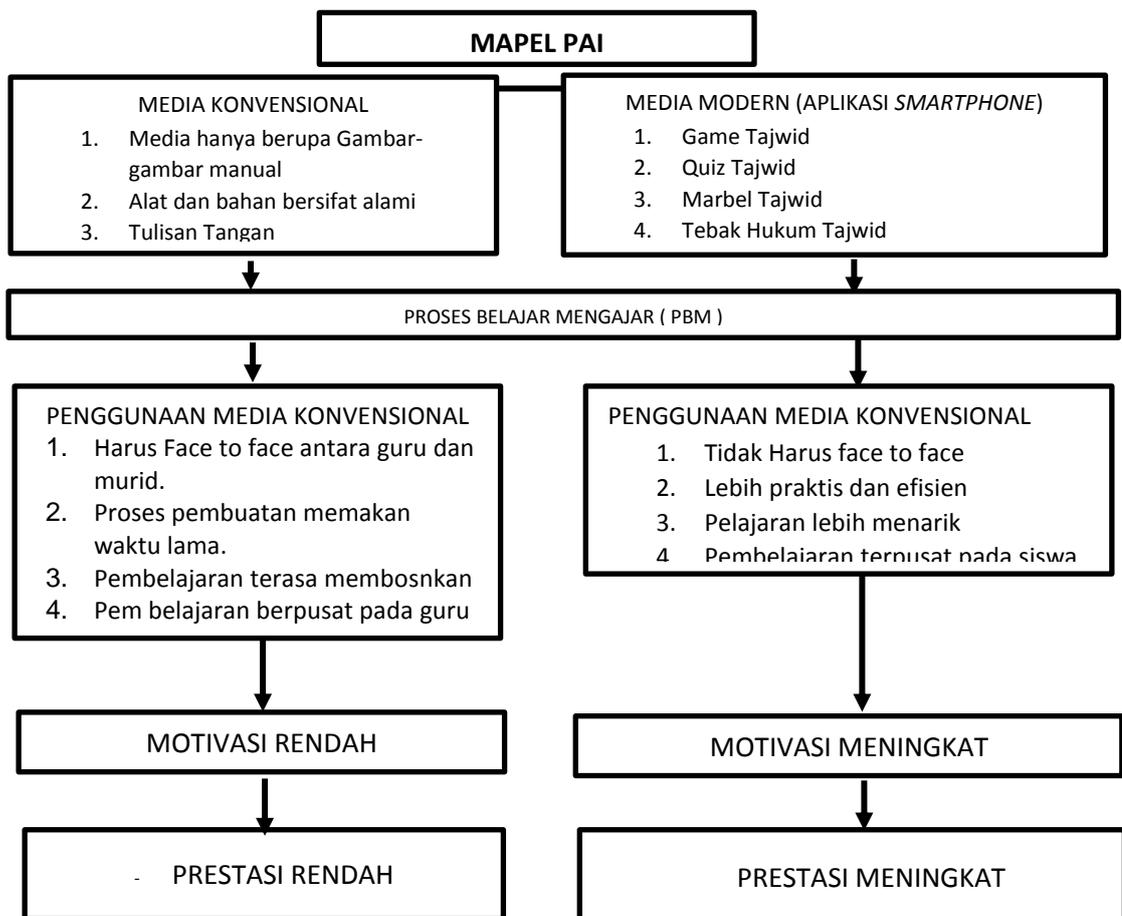
²⁷ Retno Tri H. *“Pembelajaran Vcd Dan Media Cetak Terhadap Prestasi Belajar Biologi Ditinjau Dari Motivasi Belajar Pada Siswa SMP”*. Tesis Tidak Diterbitkan, Program Studi Teknologi Pendidikan Pasca Sarjana Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 2010), H. 7.

²⁸ Ristek Dikti ; Definisi Dan Teori Prestasi ; [Http://Www.Infodiknas.Com/Prestasi.Html](http://Www.Infodiknas.Com/Prestasi.Html) Diunduh 01-11-2016

²⁹ Prasetyo Handrianto, Artikel Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar; [Http://Sainsjournal-Fst11.Web.Unair.Ac.Id](http://Sainsjournal-Fst11.Web.Unair.Ac.Id) ; Diunduh 01-11-2016

Berbeda dari subyek pelajaran lain yang lebih menekankan pada penguasaan berbagai aspek pendidikan, pendidikan agama tidak hanya sekedar mengajarkan ajaran agama kepada siswa, tetapi juga menanamkan komitmen terhadap ajaran agama yang dipelajarinya. Hal ini berarti bahwa pendidikan agama memerlukan pendekatan pembelajaran yang berbeda dari pendekatan subyek pelajaran lain.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kerangka pemikiran dalam penelitian Pengaruh Penggunaan Aplikasi “*Smartphone*” Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa, dapat digambarkan pada diagram sebagai berikut :



Untuk mencapai pembelajaran yang ideal ditawarkan solusi dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan teori behavioristik dengan metode *mobile learning* dengan penggunaan aplikasi tajwid berbasis *smartphone* dan peningkatan motivasi untuk mencapai prestasi pembelajaran yang diharapkan.

H. Hipotesis

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah mengenai ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan antara variabel-variabel yang diteliti, yaitu adanya pengaruh penggunaan aplikasi tajwid melalui *smartphone* terhadap motivasi siswa dan peningkatan prestasi belajar pada mata pelajaran PAI aspek al-quran materi tajwid pada siswa kelas VI SDN Kebon Baru IV Kota Cirebon dengan rumusan sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan aplikasi *smartphone* terhadap motivasi siswa pada mata pelajaran al-Quran materi tajwid dengan indikator yang ditemukan pada kelas eksperimen bahwa siswa dapat memahami dan mengerti tentang hukum tajwid melalui proses pembelajaran *mobile learning* baik di sekolah maupun di rumah.
2. Terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *smartphone* terhadap prestasi belajar al-Quran aspek kognitif dengan indikator kenaikan nilai posttest pada materi tajwid siswa kelas VI SDN Kebon Baru IV.

3. Terdapat pengaruh yang signifikan Penggunaan aplikasi multimedia *Smartphone* terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa pada materi tajwid secara bersamaan.

I. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini terdiri dari beberapa bab yang terdiri dari :

1. Bab I pendahuluan, Bab ini merupakan gambaran secara umum mengenai seluruh isi tesis yang meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, kerangka teori, sistematika penelitian.
2. Bab II Landasan teori tentang penggunaan aplikasi tajwid berbasis *smartphone*, motivasi dan prestasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, aspek al-Quran materi hukum tajwid pada siswa kelas IV SDN Kebon Baru IV Kota Cirebon.
3. Bab III Metode Penelitian, Pada bab ini menjelaskan tentang setting penelitian, variabel penelitian, jenis penelitian, prosedur penelitian, metode pengumpulan data, dan indikator ketercapaian penelitian.
4. Bab IV Membahas tentang hasil penelitian dan mendeskripsikan hasil penelitian yang telah dilakukan.
5. Bab V Penutup, Bab ini berisi kesimpulan, dan saran