

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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. Teknologi ini menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat modern dan menuntut adanya adaptasi dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan, yang kini turut dituntut untuk bertransformasi secara digital.

Teknologi informasi dan komunikasi menjadi ujung tombak di era globalisasi yang kini melanda hampir di seluruh dunia. Kondisi ini menjadikan lahirnya satu dunia baru yang setuju disebut dengan *dusun global* di mana di dalamnya dihuni warga negara yang disebut *warga jaringan*. penggabungan komputer dengan telekomunikasi melahirkan suatu fenomena yang mengubah model konfigurasi komunikasi konvensional, dengan melahirkan suatu kenyataan dalam dimensi ketiga, jika dimensi pertama adalah kenyataan keras dalam kehidupan empiris (biasa disebut dengan *hard reality*), dimensi kedua merupakan kenyataan dalam kehidupan simbolik dan nilai-nilai yang dibentuk (dipadankan dengan istilah *soft reality*) dengan dimensi ketiga dikenal kenyataan maya (*virtual reality*) yang melahirkan suatu format masyarakat lainnya.¹ Realitas ini memunculkan tantangan sekaligus peluang baru dalam cara manusia memperoleh dan menyebarkan informasi, termasuk dalam pembelajaran.

Teknologi Digital adalah sebuah teknologi informasi yang lebih mengutamakan kegiatan dilakukan secara komputer/digital dibandingkan

¹ DIKDIK M. ARIEF MANSUR, *Cyber law: aspek hukum teknologi informasi*, ed. oleh PT Rappfika Aditama, PT Rappfika Aditama (bandung, 2005).121

menggunakan tenaga manusia. Tetapi lebih cenderung pada sistem pengoperasian yang serba otomatis dan canggih dengan system komputeralisasi/format yang dapat dibaca oleh komputer. Teknologi digital pada dasarnya hanyalah sistem menghitung sangat cepat yang memproses semua bentuk-bentuk informasi sebagai nilai-nilai numeris. Perkembangan teknologi ini membawa perubahan pada kualitas dan efisiensi kapasitas data yang dibuat dan dikirimkan, seperti ; gambar menjadi semakin jelas karena kualitas yg lebih baik, kapasitas menjadi lebih efisien dan proses pengiriman yang semakin cepat.² Bahkan teknologi ini telah menumbuhkan kultur baru dalam pengelolaan data dan aktivitas berbasis jaringan digital, termasuk dalam penyelenggaraan pendidikan daring.

Sebagai salah satu jenis teknologi digital yang paling mudah diakses, *smartphone* telah menjadi komponen penting dari rutinitas sehari-hari. *Smartphone* merupakan transformasi dari *handphone* atau telepon genggam, yang awalnya hanya digunakan untuk komunikasi, tetapi sekarang berkembang menjadi perangkat yang memiliki hampir semua fitur yang diperlukan untuk menunjang aktivitas manusia. *Smartphone* memiliki banyak fitur, seperti kamera, video, dan pemutar MP3. Dengan kata lain, *smartphone* adalah mini komputer dengan banyak fungsi yang dapat diakses oleh pengguna kapan saja dan di mana saja.³ Sehingga pada era digital saat ini *smartphone* bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi tapi juga kerap digunakan di dunia pendidikan, seperti dalam proses pembelajaran, kampus, ataupun tempat lainnya. Perangkat ini juga membuka peluang baru untuk penerapan teknologi mobile learning.

Penggunaan *smartphone* dalam dunia pendidikan dapat membantu proses belajar, termasuk pembelajaran Qur'an Hadits (QUR'AN HADITS). Karena dalam smarphone terdapat fitur atau aplikasi yang bisa menjadi sumber belajar berbasis Islam, seperti Al-Quran digital, ceramah daring, dan materi

² Muhamad Danuri dkk., "PERKEMBANGAN DAN TRANSFORMASI TEKNOLOGI DIGITAL," t.t.

³ Elisa Zentveld, "Using smartphones and Facebook in a major assessment: The student experience," e-Journal of Business Education and Scholarship Teaching(1 Januari 2010).44

pembelajaran berbasis video, memudahkan siswa untuk belajar agama kapan saja dan di mana saja mereka mau. Sebaliknya, penggunaan *smartphone* yang tidak terarah sering mengganggu proses belajar. Abdullah menyatakan bahwa masyarakat lebih sering menggunakan *smartphone* untuk tujuan hiburan, seperti bermain game dan mengakses media sosial, daripada untuk tujuan pendidikan.⁴ Fenomena ini menggambarkan perlunya kontrol dan pembinaan terhadap pemanfaatan *smartphone* agar lebih produktif dan mendukung tujuan akademik.

Penggunaan *smartphone* dalam proses pembelajaran juga telah diteliti oleh beberapa peneliti sebelumnya. Salah satunya oleh Olinvia Shella Meydianis (2023) dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Proses Pembelajaran PAI Peserta Didik Kelas X SMAN 16 Bandar Lampung*". Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif antara penggunaan *smartphone* dan proses pembelajaran, dengan nilai korelasi sebesar 0,576 yang lebih tinggi dari nilai *r*-tabel pada taraf signifikan 5% dan 1%. Penelitian lain dilakukan oleh Suci Zikra (2022) dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Smartphone dan Pemanfaatan Perpustakaan Terhadap Minat Baca Siswa Kelas X MAN 3 Bireuen*". Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* tidak berpengaruh signifikan terhadap minat baca siswa, sedangkan pemanfaatan perpustakaan berpengaruh positif signifikan. Kedua penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun *smartphone* memiliki potensi dalam pembelajaran, pengaruhnya sangat bergantung pada bagaimana perangkat tersebut digunakan.

Penelitian ini secara khusus meneliti dampak penggunaan *smartphone* terhadap minat belajar siswa di MAN 1 Kota Cirebon, sebuah madrasah dengan nilai-nilai Islam yang khas. Fokus pada konteks lokal ini belum banyak dieksplorasi, terutama di wilayah yang menggabungkan teknologi modern dengan tradisi pendidikan berbasis Islam. Fokus pada konteks ini belum banyak dieksplorasi, terutama di wilayah yang menggabungkan teknologi modern

⁴ Kosmas Sobon dan Jelvi M Mangundap, "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa," 2019, <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v3i2.9851>.

dengan tradisi pendidikan berbasis Islam. Maka, penting untuk melihat bagaimana integrasi teknologi dapat menumbuhkan semangat belajar dalam konteks nilai-nilai keagamaan.

Minat adalah kecenderungan jiwa yang relatif menetap kepada diri seseorang dan biasanya disertai dengan perasaan senang. Minat adalah keinginan yang terus menerus untuk memperhatikan atau melakukan sesuatu.⁵ Minat dapat menimbulkan semangat dalam melakukan kegiatan tersebut dapat tercaQur'an Hadits. Dan semangat yang ada itu merupakan modal utama bagi setiap individu untuk melakukan suatu kegiatan. Firman ALLAH Swt tentang minat dalam Al-Quran Surah Al-Isra⁶⁶ ayat 84 yang berbunyi:

قُلْ كُلٌّ يَعْمَلُ عَلَىٰ شَاكِلَتِهِ ۗ ۖ فَرُبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَىٰ سَبِيلًا ۗ

Artinya: Katakanlah: "Tiap-tiap orang berbuat menurut keadaannya masingmasing". Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya.⁶

Al-Quthubi memaknai lafad *syakilatihi* dengan keadaanya. Menurutnya, tiap-tiap orang berbuat atas keadaanya masing-masing. Menurut Hamka, melalui ayat ini Allah memerintahkan manusia bekerja sesuai dengan bakat (bawaan) nya masing-masing. Sebab itu, sudah seharusnya manusia mengenal siapa dirinya dan memaksimalkan potensi di dalam dirinya.⁷ Ayat ini menunjukkan bahwa setiap individu memiliki kecenderungan dan karakteristik tersendiri dalam berperilaku. Allah mengetahui siapa yang sungguh-sungguh dalam usahanya dan mengikuti jalan yang benar, termasuk dalam proses belajar.

Belajar merupakan sebuah proses dinamis di mana individu tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan aktif mengalami, mengolah, dan mengintegrasikan pengetahuan baru ke dalam dirinya. Proses ini bisa terjadi melalui berbagai cara, seperti pengamatan, latihan, refleksi, dan interaksi sosial

⁵ Depdikbud, *Pembinaan Materi Baca, Materi Sajian* (jakarta : Dirjen Dikdasmen Depdikbud RI, 200M).

⁶ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (jakarta: beras, 2014).

⁷ Hamka, *Tafsir Al-Azhar, Jilid 5* (Jakarta: Pustaka Panjimas, 1985).

dengan orang lain maupun lingkungan sekitar. Melalui belajar, seseorang dapat mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang berujung pada perubahan perilaku yang lebih adaptif dan produktif.⁸ Dengan kata lain, belajar tidak hanya sebatas menghafal atau mengulang informasi, tetapi juga melibatkan pemahaman, pengembangan sikap, dan penerapan pengetahuan dalam situasi nyata. Oleh karena itu, lingkungan yang kondusif dan pengalaman yang bermakna sangat berperan penting dalam mendukung efektivitas proses belajar seseorang.

Meningkatnya minat belajar siswa bisa di capai dengan melihat efektivitas pendekatan ekosistem pendidikan. Menurut Uri Bronfenbrenner Pendekatan ekosistem pendidikan memandang pembelajaran sebagai sistem kompleks yang dipengaruhi oleh berbagai elemen saling terkait.⁹ Pendekatan ini membantu memahami bagaimana perangkat digital memengaruhi minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Qur'an Hadits. Teori ini menekankan pentingnya harmoni antara interaksi elemen pendidikan dan teknologi untuk mendukung pembelajaran yang berkelanjutan, seimbang secara sosial, dan relevan dengan nilai-nilai budaya lokal, Lingkungan keluarga, sekolah, komunitas, dan teknologi menjadi faktor yang tidak bisa dipisahkan dalam pembentukan minat dan untuk menunjang prestasi belajar.

Kehadiran *smartphone* yang memberikan banyak kemudahan dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik untuk lebih bersemangat dalam belajar, *smartphone* sebagai media baru memberikan banyak peranan yang lebih terhadap peserta didik dalam mencari segala informasi yang berkaitan dengan pelajaran, berdasarkan hal tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait judul "Dampak Penggunaan Teknologi Digital *Smartphone* Terhadap Minat Belajar Siswa Di MAN 1 Kota Cirebon. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai urgensi

⁸ Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya (Jakarta: Rineka Cipta, 2013).

⁹ Mawar Sari dkk., "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA," vol. 18, 2024.

pembinaan dan pemanfaatan teknologi digital secara tepat guna, dalam mendukung capaian pendidikan Islam yang berkualitas.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dapat ditemukan berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Minat belajar siswa dalam mata pelajaran khususnya Qur'an Hadits masih rendah, karena belum efektifnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung proses belajar.
2. Belum optimalnya pemanfaatan teknologi digital, khususnya *smartphone*, sebagai media pembelajaran Qur'an Hadits yang interaktif dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.
3. Siswa sering memanfaatkan *smartphone* untuk hal yang tidak mendukung pembelajaran, seperti bermain game, tanpa arahan yang jelas. Potensi teknologi ini belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses belajar mengajar

C. Batasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti melakukan batasan masalah pada:

- 1) Penelitian ini dibatasi pada siswa bersekolah di MAN 1 Kota Cirebon.
- 2) Penelitian ini dibatasi pada penggunaan teknologi digital *smartphone* sebagai media belajar siswa.
- 3) Penelitian ini hanya akan membahas dampak penggunaan *smartphone* terhadap minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Qur'an Hadits.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di kemukakan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Bagaimana penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran di MAN 1 Kota Cirebon?

- 2) Bagaimana minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Qur'an Hadits di MAN 1 Kota Cirebon?
- 3) Bagaimana dampak penggunaan *smartphone* terhadap minat belajar mata pelajaran Qur'an Hadits siswa di MAN 1 Kota Cirebon?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dapat diketahui bahwa tujuan masalah penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui dan menganalisis penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran di MAN 1 Kota Cirebon.
- 2) Untuk mengetahui minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Qur'an Hadits di MAN 1 Kota Cirebon.
- 3) Untuk mengetahui besar dampak penggunaan *smartphone* terhadap minat belajar mata pelajaran Qur'an Hadits siswa di MAN 1 Kota Cirebon.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut :

1) Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat dan menambah ilmu pengetahuan mengenai Dampak penggunaan *smartphone* terhadap minat Pembelajaran Qur'an Hadits

2) Manfaat Praktis:

- a. Bagi Peneliti, menambah wawasan dan pengetahuan dalam memahami dampak penggunaan *smartphone* terhadap Proses pembelajaran Qur'an Hadits di MAN 1 Kota Cirebon
- b. Bagi Guru/Pendidik: Memberikan wawasan tentang cara memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa.
- c. Bagi Siswa: Membantu siswa memahami potensi *smartphone* sebagai alat pembelajaran yang bermanfaat.
- d. Bagi Sekolah: Memberikan masukan untuk merancang kebijakan yang mendukung penggunaan teknologi secara efektif dalam pembelajaran.

- e. Bagi Peneliti Lain: Menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut tentang teknologi digital dalam dunia pendidikan.

G. Kerangka Teori

Perkembangan teknologi digital dewasa ini memberikan pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu bentuk teknologi digital yang paling menonjol dan digunakan secara luas adalah smartphone. Dalam konteks pendidikan, smartphone tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga telah berkembang menjadi media pembelajaran yang potensial untuk menunjang proses belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan.

Teknologi digital merupakan kemajuan besar dalam sistem penyampaian informasi dan komunikasi. Dengan kemampuan mengonversi data menjadi bentuk biner (0 dan 1), teknologi ini memungkinkan proses pengolahan, penyimpanan, dan distribusi informasi menjadi jauh lebih cepat dan efisien dibandingkan dengan teknologi analog. Salah satu keunggulan utama teknologi digital adalah kemampuannya dalam menyajikan data secara akurat, fleksibel, dan mudah diakses kapan saja serta dari mana saja melalui berbagai perangkat seperti komputer, smartphone, dan jaringan internet. Teknologi digital juga mendukung berbagai bidang seperti pendidikan, ekonomi, kesehatan, hingga hiburan dengan menghadirkan layanan yang lebih modern dan terintegrasi secara daring. Peralihan dari sistem analog ke digital ini menjadi fondasi utama dalam era revolusi industri 4.0 yang mengedepankan otomatisasi dan konektivitas berbasis teknologi informasi.¹⁰

Teknologi digital bermula dari perkembangan sistem komputerisasi pada pertengahan abad ke-20. Awalnya, informasi diproses menggunakan sinyal analog, namun karena keterbatasan dalam akurasi dan efisiensi, para ilmuwan mulai mengembangkan sistem berbasis digital. Salah satu tonggak penting terjadi dengan terciptanya ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer) pada tahun 1945, yang dianggap sebagai komputer digital pertama

¹⁰ S.Nasution, *Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009).

di dunia.¹¹ Penemuan transistor oleh Bell Labs pada tahun 1947 dan pengembangan sirkuit terpadu (integrated circuit) pada 1958 mempercepat miniaturisasi dan efisiensi perangkat digital. Perkembangan ini berlanjut hingga munculnya komputer pribadi pada 1970-an dan 1980-an, yang kemudian memicu revolusi digital secara global. Teknologi digital kini tidak hanya hadir dalam bentuk komputer, tetapi juga berkembang ke dalam perangkat multifungsi yang lebih praktis dan mudah diakses, seperti smartphone.¹²

Telepon pintar (smartphone) adalah perangkat komunikasi genggam yang dilengkapi dengan sistem operasi sehingga bisa digunakan oleh berbagai kalangan masyarakat. Fungsinya jauh lebih luas dibandingkan telepon biasa yang hanya untuk mengirim SMS dan melakukan panggilan suara. Pengguna smartphone dapat mengunduh dan memasang berbagai aplikasi sesuai kebutuhan, sehingga fungsionalitasnya bisa terus berkembang dan disesuaikan dengan preferensi masing-masing.¹³ Singkatnya, smartphone adalah komputer kecil yang juga berfungsi sebagai alat komunikasi, memungkinkan pengguna mengakses internet, media sosial, hiburan, dan berbagai layanan digital lainnya secara praktis dalam satu perangkat.

Smartphone adalah hasil evolusi panjang perangkat komunikasi dan komputer yang awalnya hanya berfungsi sebagai alat telepon sederhana. Tonggak awal smartphone dimulai dengan diluncurkannya IBM Simon Personal Communicator pada tahun 1994, yang sudah memiliki fitur telepon, email, dan kalender. Pada awal 2000-an, perangkat seperti BlackBerry dan Palm mengembangkan ponsel dengan fitur email dan keyboard QWERTY yang populer di kalangan profesional. Revolusi besar terjadi pada 2007 ketika Apple merilis iPhone dengan layar sentuh dan App Store, yang mendefinisikan ulang konsep smartphone modern. Tak lama kemudian, sistem operasi Android dari

¹¹ P E Ceruzzi, *A History of Modern Computing, second edition*, History of Computing (MIT Press, 2003), <https://books.google.co.id/books?id=x1YESXanrgQC>.

¹² Nicholas Carr, *The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains* (New York: W. W. Norton & Company, 2010).

¹³ Zaki Badriawan, *Intermediate Accounting* (Yogyakarta: Universitas Gajah Mada, 2010).

Google hadir, memungkinkan berbagai produsen membuat smartphone sendiri dan mempercepat penyebaran teknologi ini secara global. Saat ini, smartphone tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga menjadi perangkat multifungsi yang mendukung berbagai aktivitas seperti belajar, bekerja, dan bersosialisasi dalam era digital.¹⁴

Menurut Husna smartphone adalah istilah dalam bahasa Inggris yang merujuk pada alat elektronik kecil yang memiliki berbagai fungsi khusus. Smartphone merupakan perangkat atau instrumen yang dirancang dengan tujuan dan fungsi praktis tertentu, yang biasanya diterapkan pada teknologi baru. Secara umum, smartphone dianggap sebagai perangkat elektronik yang menggabungkan berbagai fungsi khusus dalam satu alat, seperti fungsi komputer, telepon genggam, perangkat bermain game, dan fungsi lainnya.¹⁵ Dengan kata lain, smartphone bukan hanya sekadar alat komunikasi, tetapi juga platform multifungsi yang dapat mendukung berbagai aktivitas digital dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan *Smartphone* sebagai alat pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan psikologis dan sosial siswa. *Smartphone* mampu menyediakan pengalaman belajar berbasis aktivitas yang relevan dengan minat siswa, seperti aplikasi Al-Quran digital atau ceramah daring. Hal ini sejalan dengan gagasan Dewey tentang pembelajaran berbasis pengalaman ("*learning by doing*"), yang menempatkan siswa dalam situasi nyata untuk merangsang keterlibatan aktif mereka.

Penggunaan smartphone sebagai media belajar ditandai oleh beberapa indikator penting. Pertama, aksesibilitas materi yang memungkinkan siswa mengakses sumber belajar digital seperti Google Classroom dan e-book secara mudah dan cepat. Kedua, interaktivitas yang didukung fitur seperti grup diskusi dan video call, sehingga siswa dapat berkomunikasi aktif dengan guru dan teman. Ketiga, efektivitas penggunaan terlihat dari peningkatan pemahaman

¹⁴ Mika Raento, Antti Oulasvirta, dan Nathan Eagle, "Smartphones: An emerging tool for social scientists," *Sociological methods & research* 37, no. 3 (2009): 426–54.

¹⁵ Puji Asmaul Chusna, "Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak," *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan* 17, no. 2 (2017): 315–30.

dan nilai akademik berkat akses luas ke sumber belajar dan manajemen waktu yang lebih baik. Keempat, motivasi belajar meningkat karena smartphone menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif melalui aplikasi edukatif dengan gamifikasi. Terakhir, fleksibilitas menjadi keunggulan utama, memungkinkan siswa belajar kapan dan di mana saja sesuai kebutuhan, terutama dalam pembelajaran jarak jauh.¹⁶ Sehingga dapat menunjang siswa dalam meningkatkan minat belajar kapanpun dan dimanapun.

Dalam dunia pendidikan, smartphone dapat memberikan manfaat yang signifikan jika digunakan secara positif dan terarah. Aplikasi seperti Al-Qur'an digital, ceramah daring, video pembelajaran, hingga forum diskusi online dapat mempermudah siswa dalam mengakses materi pelajaran kapan saja dan di mana saja. Hal ini sesuai dengan teori *learning by doing* dari John Dewey yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses pembelajaran agar siswa dapat terlibat secara aktif dan kontekstual.

Keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh minat belajar siswa. Minat belajar merupakan kondisi psikologis yang mencerminkan ketertarikan dan motivasi individu dalam mengikuti proses belajar. Minat belajar siswa merupakan sebagai kecenderungan dan keingintahuan yang tinggi atau keinginan besar terhadap sesuatu hal. Minat belajar siswa merupakan aspek kepribadian, yang menggambarkan adanya kemauan, dorongan yang timbul dari dalam diri individu untuk memilih objek yang sejenis. Minat belajar siswa adalah suatu kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas.¹⁷ Beberapa faktor minat belajar siswa diantaranya faktor internal dan faktor eksternal. Ada faktor yang ada dalam diri sendiri, dari kemauan diri sendiri dan adapula dari luar, seperti lingkungan keluarga, masyarakat, dan lain sebagainya.

Ahmad Susanto mengutip pendapat Elizabeth Hurlock yang menjelaskan bahwa minat belajar merupakan hasil dari pengalaman atau proses

¹⁶ Muhammad Tristiyanto, *Analisis Efektivitas Penggunaan Smartphone sebagai Media Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan* (Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2020).

¹⁷ Donni Juni Priansa, *Kinerja Dan Profesionalisme Guru* (Bandung: CV Alfabeta, 2014).

pembelajaran. Menurut Hurlock, minat belajar terdiri dari dua aspek utama, yaitu aspek kognitif dan afektif. Aspek kognitif berkaitan dengan pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan sekitar, sementara aspek afektif tercermin dalam sikap atau perasaan seseorang terhadap aktivitas atau objek yang menimbulkan minat tersebut. Peran aspek afektif sangat penting karena mampu mendorong seseorang untuk lebih tertarik dan termotivasi dalam menjalani proses belajar.¹⁸ Dengan kata lain, meskipun seseorang sudah memahami suatu materi secara intelektual, tanpa adanya perasaan positif atau ketertarikan emosional terhadap materi tersebut, minat belajar yang berkelanjutan sulit terbentuk. Oleh karena itu, pengembangan aspek afektif melalui suasana belajar yang menyenangkan dan relevan sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

disebut sebagai *subject-related affect*, yaitu perasaan dan sikap yang terkait dengan materi pelajaran. Menurut Bloom, seseorang cenderung menyukai suatu kegiatan jika dia yakin bahwa kegiatan tersebut pernah dilakukan atau dapat dilakukan dengan sukses. Dengan kata lain, keberhasilan atau pengalaman positif sebelumnya dalam suatu aktivitas akan meningkatkan minat seseorang terhadap materi atau tugas tersebut.¹⁹ Hal ini menunjukkan bahwa rasa percaya diri dan pengalaman berhasil menjadi faktor penting dalam membangun minat belajar yang kuat dan konsisten.

konsep *subject-related affect* ini menegaskan bahwa minat belajar tidak hanya didasarkan pada aspek kognitif, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh faktor emosional dan psikologis. Ketika siswa merasa mampu dan berhasil menyelesaikan tugas tertentu, mereka cenderung memiliki sikap positif dan motivasi yang lebih tinggi untuk terus terlibat dalam pembelajaran.²⁰ Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar yang memberikan kesempatan bagi siswa meraih keberhasilan secara bertahap, sehingga dapat membangun rasa percaya diri dan memperkuat minat belajar.

¹⁸ M P Dr. Ahmad Susanto, Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar (Kencana, 2016), 57 <https://books.google.co.id/books?id=IeVNDwAAQBAJ>.

¹⁹ Dr. Ahmad Susanto.

²⁰ Dr. Ahmad Susanto.

Pendekatan ini juga dapat membantu mengurangi rasa takut atau kecemasan yang sering menjadi penghambat dalam proses belajar.

Crow dan Crow dalam Iman Setia menjelaskan bahwa ada tiga faktor utama yang menyebabkan timbulnya minat, yaitu dorongan dari dalam diri seseorang, motif sosial, dan faktor emosional. Dorongan dari dalam diri mencakup kebutuhan dan keinginan pribadi yang memotivasi seseorang untuk tertarik pada suatu hal. Motif sosial berkaitan dengan pengaruh lingkungan sosial, seperti dukungan keluarga, teman, atau norma masyarakat yang dapat mempengaruhi minat seseorang. Sementara itu, faktor emosional melibatkan perasaan dan pengalaman emosional yang mendukung munculnya ketertarikan terhadap suatu kegiatan atau objek.²¹ Ketiga faktor ini saling berinteraksi dan berperan penting dalam membentuk dan mempertahankan minat seseorang dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam proses belajar.

Menurut Abdul Hadis dan Nurhayati, minat belajar siswa dapat dikenali melalui beberapa indikator, yaitu siswa menunjukkan gairah yang tinggi dalam melakukan aktivitas belajar, tekun dalam menjalani proses belajar meskipun dalam waktu yang lama, merasa senang dan asyik saat belajar, tidak mudah merasa bosan, serta aktif dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Indikator-indikator tersebut menggambarkan bahwa minat belajar bukan hanya sekadar ketertarikan sementara, tetapi juga mencakup keterlibatan emosional dan konsistensi perilaku yang mendukung keberlangsungan proses belajar.²² Minat belajar yang kuat dapat memotivasi siswa untuk terus menggali pengetahuan, menghadapi tantangan pembelajaran dengan sikap positif, dan mencapai hasil yang optimal.

Minat sangat penting untuk ditumbuhkan agar peserta didik dapat berhasil dalam pendidikannya. Untuk membangkitkan atau menumbuhkan minat tersebut, beberapa upaya yang dapat dilakukan antara lain dengan membandingkan kebutuhan peserta didik sehingga mereka rela belajar tanpa

²¹ Iman Setia Putra Jaya Gulo, "Hubungan Antara Minat Belajar dengan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di SMP Negeri 1 Kabanjahe" (skripsi, Universitas Negeri Medan, 2016), 42.

²² Abdul Hadis dan Nurhayati, Psikologi dalam Pendidikan (Bandung: Alfabeta, 2014).44

paksaan, mengaitkan bahan pelajaran dengan pengalaman yang dimiliki sehingga lebih mudah diterima, memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memperoleh yang terbaik melalui penyediaan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif, serta menggunakan berbagai bentuk dan teknik mengajar yang disesuaikan dengan perbedaan individual peserta didik. Menumbuhkan minat belajar pada peserta didik merupakan kunci utama untuk mencapai keberhasilan dalam proses pendidikan. Minat yang tinggi akan mendorong siswa lebih aktif, fokus, dan konsisten dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, upaya untuk membangkitkan minat tidak hanya sekadar memotivasi secara umum, tetapi harus dilakukan secara strategis dengan memperhatikan kebutuhan dan pengalaman masing-masing siswa.

Terdapat keterkaitan antara penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran dengan minat belajar siswa. Apabila *smartphone* digunakan secara optimal untuk menunjang kegiatan belajar, maka dapat meningkatkan minat siswa dalam memahami pelajaran, termasuk dalam mata pelajaran Qur'an Hadits. Namun sebaliknya, apabila tidak diarahkan dengan baik, penggunaan *smartphone* justru dapat menurunkan konsentrasi dan memunculkan perilaku pasif dalam belajar. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji lebih dalam bagaimana penggunaan *smartphone* dapat memengaruhi minat belajar siswa, khususnya di MAN 1 Kota Cirebon yang memiliki nilai-nilai keislaman dalam sistem pendidikannya.

Peran pendidik dalam mengarahkan penggunaan *smartphone* sangat krusial untuk memastikan perangkat ini digunakan secara positif dalam pembelajaran. Pendidik perlu menjadi fasilitator yang membantu siswa memanfaatkan *smartphone* untuk tujuan pendidikan, seperti mengakses materi pembelajaran interaktif atau aplikasi berbasis agama seperti Al-Qur'an digital. Dengan membimbing siswa, pendidik dapat membantu menumbuhkan minat belajar yang optimal, terutama pada mata pelajaran seperti Qur'an Hadits. Selain itu, peran ini juga penting untuk mencegah potensi gangguan, seperti penggunaan *smartphone* untuk hiburan yang berlebihan atau akses konten yang tidak relevan dengan pembelajaran.

Tantangan yang muncul adalah ketika penggunaan *smartphone* dilakukan tanpa pengawasan atau bimbingan. Hal ini dapat menyebabkan *overuse*, ketergantungan digital, gangguan konsentrasi, serta menurunnya performa akademik akibat teralihkan pada konten-konten non-edukatif seperti media sosial dan permainan daring. Oleh karena itu, diperlukan peran penting dari guru sebagai fasilitator dan pengarah yang mampu membimbing siswa dalam memanfaatkan teknologi digital secara bijak. Di madrasah, pengawasan ini juga sebaiknya dilandaskan pada nilai-nilai Islami seperti kejujuran, tanggung jawab, dan disiplin, agar penggunaan *smartphone* tidak hanya produktif secara akademik, tetapi juga bernilai spiritual.

Pendekatan yang efektif melibatkan strategi seperti penerapan kebijakan penggunaan teknologi di kelas, pengintegrasian materi digital yang relevan, dan pengawasan yang proporsional. Penggunaan teknologi digital *smartphone* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses belajar lebih menarik dan bermakna. Sehingga minat belajar siswa khususnya dalam pembelajaran Qur'an Hadits dapat meningkat.

Dalam pendekatan teori ekologi perkembangan oleh *Urie Bronfenbrenner*, perkembangan individu tidak terlepas dari interaksi dinamis antara individu dengan berbagai lingkungan sosial dan teknologinya.²³ Salah satu lingkungan tersebut adalah teknologi digital yang dalam konteks modern terwujud dalam bentuk *smartphone*. Interaksi siswa dengan *smartphone* sebagai bagian dari lingkungan mikrosistem mereka sangat berpotensi memengaruhi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, termasuk minat belajar. *Smartphone* menyediakan akses cepat terhadap sumber belajar digital seperti e-book, video pembelajaran, aplikasi Al-Qur'an digital, tafsir interaktif, hingga ceramah daring, yang mendukung pembelajaran khususnya mata pelajaran Qur'an Hadits.

Dalam konteks ini, penelitian tentang dampak penggunaan teknologi digital *smartphone* terhadap minat belajar siswa menjadi penting, khususnya di

²³ Urie Bronfenbrenner, *The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design* (Cambridge: Harvard University Press, 1979).22-24

lingkungan MAN 1 Kota Cirebon yang memiliki karakteristik pendidikan berbasis agama. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peran smartphone sebagai media belajar modern dapat mendukung atau justru menghambat minat belajar siswa, serta bagaimana strategi yang tepat agar penggunaannya mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Qur'an Hadits secara efektif dan kontekstual.



Gambar 1. 1 Kerangka berpikir

