

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologis, kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. pada mulanya, media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar, Teaching aids. Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, yaitu gambar, model, objek, dan alat-alat lainnya yang dapat memberikan pengalaman secara nyata serta dapat dibuktikan tentang adanya suatu pengetahuan.¹ Kata media merupakan bentuk jamak dari 'Medium', yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran.

Schramm mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Secara khusus, kata tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima.²

Menurut Gerlach dan Ely, media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Sehingga guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.

Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, televisi dan computer.³

¹ Arief S, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Grafindo Persada, 1996, 6.

² Rustina Sundayana, *Media Pembelajaran Matematika*, (Bandung : Alfabeta, 2013), 17.

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), 3

Proses belajar mengajar, pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu untuk menerima pesan tersebut. pesan, sumber pesan, saluran atau media dan penerima pesan adalah komponen-komponen suatu komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang ada pada kurikulum, sumber pesannya yaitu, siswa atau guru, orang lain ataupun penulis buku maupun produsennya. Saluran media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa ataupun Guru.

Pesan berupa isi ajaran dan didikan yang ada di kurikulum dituangkan oleh guru atau sumber lain dalam simbol-simbol komunikasi, baik verbal maupun non verbal. proses penuangan pesan kedalam symbol-simbol komunikasi memiliki istilah encoding. Selanjutnya penerima pesan (bisa siswa, peserta latihan maupun guru dan pelatihnnya sendiri) menafsirkan symbol-simbol tersebut sehingga diperoleh sebuah pesan. Proses penafsiran simbol-simbol komunikasi yang mengandung pesan-pesan tersebut disebut decoding. ada kalanya penafsiran tersebut berhasil, adakalanya tidak. penafsiran yang gagal atau kurang berhasil berarti kegagalan atau kurang keberhasilan dalam memahami apa-apa yang didengar, dibaca, atau dilihat maupun yang diamatinya. Maka dapat disimpulkan bahwa sebuah media dalam proses pembelajaran mempunyai peran yang cukup penting dan perlu diperhatikan secara intensif.

Erat hubungannya dengan istilah “Teknologi”, kita juga mengenal dengan kata Teknik. Teknik dalam bidang pengajaran bersifat apa yang sesungguhnya terjadi antara guru dengan siswa. Kemudian pengertian Teknik adalah prosedur dan praktik yang sesungguhnya dalam kelas. Dari sini, tampak jelas bahwa teknologi bukanlah hanya pembuatan kapal terbang model mutakhir tetapi melipat-lipat kertas menjadi kapal terbang itu juga hasil teknologi, karena itu juga merupakan keterampilan dari seni.⁴

Inilah yang menyebabkan beberapa kalangan lantas membagi pengertian Teknologi menjadi dua macam, yakni Teknologi Tinggi (canggih) dan Tradisional. Teknologi pengajaran agama sementara masih heavy wawasan pengertian teknologi tradisional.

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: Grafindo Persada, 1997), 5

Maka dari itu dapat peneliti simpulkan bahwa dengan demikian, kalau ada teknologi pengajaran agama maka itu akan membahas masalah bagaimana kita memakai media dan alat bantu dalam proses mengajar agama, akan membahas masalah keterampilan, sikap, perbuatan, dan strategi mengajarkan agama terutama dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Jenis Media Pembelajaran

Ada macam-macam media pembelajaran sederhana yang dapat guru coba untuk dipraktikkan kepada siswa, diantaranya ialah:⁵

1) Media Audio

Macam-macam media pembelajaran audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indera pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contoh media seperti radio, taperecorder, telepon, laboratorium bahasa, dan lain-lain.

2) Media Visual

Macam-macam media pembelajaran visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Jenis media pembelajaran visual menampilkan materialnya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam bentuk-bentuk visual. Selain itu fungsi media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual. Macam-macam media pembelajaran visual ini dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak. Adapun penjelasannya meliputi:

Pertama, Media Visual Diam yaitu: Berupa foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan dan potongan

⁵Yulisa Andriyani, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 01 Meraksa Aji Tulang Bawang, *Skripsi*, IAIN Metro, 2017, 29.

gambar, film bingkai, film rangkaian, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lain-lain.

Kedua, Media Visual Gerak yaitu: Berupa gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.

3) Media Audio Visual⁶

Macam-macam media pembelajaran audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Ditinjau dari karakteristiknya media audio visual dibedakan menjadi 2 yaitu media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Berikut penjelasannya meliputi:

Pertama, Media Audiovisual Diam yaitu: Berupa TV diam, film rangkaian bersuara, halaman bersuara, buku bersuara.

Kedua, Media Audiovisual Gerak yaitu: Berupa film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara, dan lain-lain.

4) Media Serbaneka

Macam-macam media pembelajaran serbaneka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran. Contoh macam-macam media pembelajaran serbaneka di antaranya adalah papan tulis, media tiga dimensi, realita, dan sumber belajar pada masyarakat. Berikut penjelasannya meliputi:

- a) Papan (board) yang termasuk dalam media ini di antaranya papan tulis, papan buletin, papan flanel, papan magnetik, papan listrik, dan papan paku.
- b) Media tiga dimensi di antaranya model, mockup, dan diorama.
- c) Realita adalah benda-benda nyata seperti apa adanya atau aslinya. Contoh pemanfaatan realita misalnya guru membawa kelinci, burung, ikan atau dengan mengajak siswanya langsung ke kebun sekolah atau ke peternakan sekolah.

⁶Yulisa Andriyani..., 30.

- d) Sumber belajar pada masyarakat di antaranya dengan karya wisata dan berkemah.⁷

Dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa, ada empat jenis media yang dapat digunakan oleh guru. Diantaranya ialah, 1) media audio 2) media visual 3) media audio visual dan 4) media serbaneka.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Ada dua fungsi utama media pembelajaran yang perlu kita ketahui. Fungsi pertama media adalah sebagai alat bantu pembelajaran, dan fungsi kedua adalah sebagai media sumber belajar. Kedua fungsi utama tersebut dapat ditelaah dalam ulasan di bawah ini.

Pertama, Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran

Tentunya kita tahu bahwa setiap materi ajar memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada materi ajar yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi di lain pihak ada materi ajar yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud antara lain berupa globe, grafik, gambar, dan sebagainya. Materi ajar dengan tingkat kesukaran yang tinggi tentu sukar dipahami oleh siswa. Tanpa bantuan media, maka materi ajar menjadi sukar dicerna dan dipahami oleh setiap siswa. Hal ini akan semakin terasa apabila materi ajar tersebut abstrak dan rumit/kompleks. Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini dilandasi keyakinan bahwa kegiatan pembelajaran dengan bantuan media mempertinggi kualitas kegiatan belajar siswa dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti, kegiatan belajar siswa dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.⁸

Kedua, Media pembelajaran sebagai sumber belajar

Sekarang Anda menelaah media sebagai sumber belajar. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat bahan pembelajaran untuk belajar peserta didik tersebut berasal. Sumber belajar dapat dikelompokkan menjadi lima kategori, yaitu manusia, buku

⁷Yulisa Andriyani..., 30-31.

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, 9.

perpustakaan, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan. Media pendidikan, sebagai salah satu sumber belajar, ikut membantu guru dalam memudahkan tercapainya pemahaman materi ajar oleh siswa, serta dapat memperkaya wawasan siswa.⁹

Adapun mengapa media pembelajaran yang tepat dapat membawa keberhasilan belajar dan mengajar di kelas, menurut Levie dan Lentz, itu karena media pembelajaran khususnya media visual memiliki empat fungsi yaitu:

- a) Fungsi atensi, yaitu dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi dan pelajaran.
- b) Fungsi afektif, yaitu dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- c) Fungsi kognitif, yaitu memperlancar tujuan untuk memahami dan mengingat informasi/pesan yang terkandung dalam gambar.¹⁰

Fungsi compensations, yaitu dapat mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal. Alasan-alasan mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa yaitu: a. Alasan yang pertama yaitu berkenaan dengan menfaat media pengajaran itu sendiri, antara lain: 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan motivasibelajar. 2) Bahan pengajaran lebih jelas maknanya, sehingga dapat menguasai tujuan pembelajaran dengan baik. 3) Metode pengajaran akan bervariasi. 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan aktivitas belajar, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. b. Alasan kedua yaitu sesuai dengan taraf berpikir siswa. Dimulai dari taraf berfikir konkret menuju abstrak, dimulai dari yang sederhana menuju berfikir yang kompleks. Sebab dengan adanya media pengajaran hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan. Itulah beberapa alasan mengapa media

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, 10.

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, 28-29.

pembelajaran dapat mempertinggi keberhasilan dalam proses belajar mengajar.¹¹

Bedakan antara media dua dimensi dengan media tiga dimensi, berikut dengan contoh-contohnya. Jawab:

- 1) Media Dua Dimensi Media dua dimensi sering disebut media grafis. Media dua dimensi adalah media yang memiliki ukuran panjang dan lebar. Grafis sebagai media pengajaran dapat mengkombinasikan fakta-fakta, gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara ungkapan atau grafik. Kata-kata dan angka-angka dipergunakan sebagai judul dan penjelasan kepada grafik, bagan, diagram, poster, kartun dan komik. Sedangkan sketsa, lambing bahkan foto digunakan untuk mengartikan fakta, pengertian dan gagasan yang pada hakikatnya sebagai penyajian grafis. Contoh media dua dimensi C media grafis, yaitu:

Pertama, Bagan Yaitu kombinasi antara media grafis dan gambar foto yang dirancang untuk memvisualisasikan secara logis dan teratur mengenai fakta pokok atas gagasan. Fungsi bagan adalah untuk menunjukkan hubungan, perbandingan, jumlah relative, perkembangan, proses, klasifikasi dan organisasi.

Kedua, Diagram Yaitu suatu gambaran sederhana yang dirancang untuk memperlihatkan hubungan timbal-balik terutama dengan garis-garis.

Ketiga, Grafik, Yaitu penyajian data berangka. Grafik merupakan keterpaduan yang lebih menarik dengan sejumlah tabulasi data yang tersusun dengan baik. Tujuan dalam grafik adalah memperlihatkan perbandingan, informasi kualitatif dengan cepat serta sederhana. Beberapa macam grafik diantaranya

¹¹ Yulisa Andriyani, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 01 Meraksa Aji Tulang Bawang, *Skripsi*, 31.

yaitu grafik garis, batang, lingkaran, atau piring dan grafik.

Keempat, Poster, Yaitu kombinasi visual dari rancangan yang kuat dengan makna dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti dalam ingatannya. Poster berguna untuk motivasi, peringatan dan pengalaman yang kreatif.

Kelima, Kartun, Yaitu penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan, atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat. Kegunaan kartun dalam pengajaran dapat memperjelas rangkaian isi bahan dalam satu urutan logis atau mengandung makna.

Pemilihan kartun yaitu:

Pemakaiannya sesuai dengan tingkat pengalaman

Pertama, Kesederhanaan

Kedua, Lambing yang jelas.

Ketiga, Penggunaan kartun yaitu: Untuk motivasi, Sebagai ilustrasi, Untuk kegiatan siswa

Keempat, Komik, Yaitu suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberi hiburan kepada para pembaca.

- 2) Media Tiga Dimensi yaitu media yang mempunyai panjang, lebar dan isi. Media tiga dimensi yang sering dipakai adalah model dan boneka.¹²

d. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran diantaranya adalah:

Pertama, Menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkret (nyata).

¹²Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, 41-44.

Kedua, Memberikan pengalaman nyata dan langsung karena siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya.

Ketiga, Mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang.

Keempat, Memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu materi pembelajaran atau obyek.

Kelima, Menarik perhatian siswa, sehingga membangkitkan minat, motivasi, aktivitas, dan kreativitas belajar siswa.

Keenam, Membantu siswa belajar secara individual, kelompok, atau klasikal.

Ketujuh, Materi pembelajaran lebih lama diingat dan mudah untuk diungkapkan kembali dengan cepat dan tepat.

Kedelapan, Mempermudah dan mempercepat guru menyajikan materi pembelajaran sehingga siswa mudah mengerti.

Kesembilan, Mengatasi ruang, waktu dan indera.¹³

2. **Media Smartphone Sebagai Media Belajar**

Teknologi begitu lekat dengan kehidupan kita sehari-hari, sehingga terkadang kita tidak menyadarinya. Perkembangan teknologi sekarang ini ternyata juga merambah dalam hal komunikasi, seperti mulai diciptakannya telepon genggam atau handphone. Handphone merupakan alat komunikasi tanpa kabel yang sering disebut telepon genggam, karena jenis telepon ini sengaja dirancang untuk kemudahan pemakai yang dapat menunjang mobilitasnya. Adanya kemajuan zaman diikuti dengan perkembangan teknologi yang memunculkan berbagai inovasi, tidak terkecuali dalam hal komunikasi. Dalam perkembangannya saat ini handphone mulai semakin “pintar”, atau yang biasa kita kenal dengan sebutan smartphone. Perkembangan terkini ponsel tidak hanya sebagai alat mengobrol, namun dilengkapi dengan fitur-fitur canggih lain seperti, video streaming, Multimedia Messaging Streaming

¹³Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 11

(MMS), games, kamera, Personal Digital Assistant (PDA) dan fasilitas web.¹⁴

Dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari keberadaan penggunaan sumber belajar. Ponsel cerdas, atau *smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai penggunaan dan fungsi yang menyerupai *computer* yang dapat digunakan sebagai alat peraga atau sebuah alat pemberi informasi kepada seseorang. Secara klasifikasi Belum ada standart pabrik yang menentukan arti ponsel cerdas. Bagi beberapa orang, ponsel cerdas merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak *system operasi* yang menyediakan hubungan standart dan mendasar bagi pengembangan aplikasi.¹⁵ Dan bagi sebagian yang lainnya, ponsel cerdas hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surat elektronik, internet dan kemampuan membaca buku elektronik (*e-book*), serta dapat menyambung VGA. Dengan kata lain, ponsel pintar merupakan *computer kecil* yang mempunyai kemampuan sebuah telepon.

Singkatnya, *smartphone* adalah suatu piranti yang memungkinkan penggunaanya untuk melakukan panggilan telepon, sekaligus memiliki fitur yang sebelumnya hanya dimiliki oleh (PDA) *personal digital assistant* atau komputer. Seperti kemampuan menerima atau mengirim *e-mail*, dan editing dokumen bahkan dalam perkembangannya alat ini juga dapat digunakan sebagai media dalam belajar.

Penggunaan media *smartphone* sebagai sumber belajar ini di dukung oleh fitur yang dimiliki oleh piranti canggih tersebut, fitur-fitur tersebut adalah sebagai berikut:¹⁶

a. Sistem Operasi

Secara umum, *smartphone* memiliki *system operasi* yang memungkinkannya menjalankan berbagai aplikasi.

¹⁴Rizka Amaliyah Pasaribu, Manfaat *Smartphone* dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatra Utara, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatra Utara Medan, 2019, 22

¹⁵Budiono, Persepsi dan Harapan Penggunaan Terhadap Kualitas Layanan Data Pada *Smartphone* di Jakarta, *Jurnal Telekomunikasi*, Vol 11, No 2, 2013, 93.

¹⁶Musyrif Kamal J. Haq, Pengaruh Penggunaan Media *Smartphone* Sebagai Sumber Belajar Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik Mata Kuliah Studi Fiqih Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Maliki Malang, *Tesis*, Progam Magister PAI Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017, 44-45.

Misalnya iOS, OS Blackberry, Android dan Microsoft Windows phone.

b. Apps

Sementara hampir semua ponsel memiliki beberapa jenis perangkat lunak, smartphone memiliki kemampuan yang lebih baik lagi. Smartphone memungkinkan penggunaannya untuk membuat dan mengedit dokumen Microsoft office, atau setidaknya dapat melihat file.

Piranti smartphone juga memiliki kemampuan mendownload berbagai aplikasi seperti software keuangan, personal assistant, dan bahkan dilengkapi dengan GPS, editing foto serta dapat menjalankan multimedia.

c. Web Access

Smartphone dapat mengakses internet pada kecepatan yang lebih tinggi, berkat pertumbuhan Jaringan 4G/LTE, serta penambahan dukungan wi-fi membuat akses berselancar di dunia maya bisa semakin mandiri dan efisien.

d. Keyboard Qwerty

Smartphone umumnya sudah dilengkapi dengan keyboard Qwerty. Keyboard ini dapat berupa fisik maupun virtual.

e. Messaging

Semua ponsel dapat mengirim dan menerima pesan teks, tapi apa yang membuat smartphone lebih unggul adalah kemampuannya menangani e-mail. Alat ini dapat disinkronisasikan dengan e-mail, sehingga dapat meningkatkan produktivitas kerja.

f. Memory

Biasanya kapasitas internal memori yang terdapat pada smartphone jauh lebih besar dibandingkan dengan handphone biasa. Selain terdapat memori internal kita juga dapat menambahkan tambahan memori supaya dapat menampung data-data yang lebih banyak.

g. Processor

Kecepatan menjadi pertimbangan khusus bagi para pengguna smartphone. Beberapa piranti ini menawarkan kecepatan data 3G hingga High Speed Downlink Package Access (HSDPA) atau 3.5G yang kecepataannya mencapai 7 kali kecepatan 3Gserta yang terbaru adalah 4G/LTE yang memiliki kecepatan 10 kali lipat kecepatan 3G.

Semakin canggih dan mudahnya mengakses piranti-piranti multimedia membuat pembelajaran berbasis

multimedia sudah menjadi trend, karena media ini meliki kombinasi dari beberapa media yang dapat memanipulasi audio, video maupun grafis. Pengembangan media ini sedang difokuskan pada perangkat computer yang memiliki perkembangan yang sangat pesat. Keberadaan internet juga menyumbang peningkatan computer sebagai sumber belajar, karna dalam internet terdapat sumber belajar yang relative tidak terbatas bagi mahasiswa. Kelebihan dari multimedia ini adalah memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk belajar individu maupun kelompok.¹⁷ Namun, perkembangan yang sangat pesat pada teknologitelepon genggam (hp) membuat hp yang memiliki kemampuan mencari data dan informasi, serta memiliki kemampuan memanipulasikan suatu objek sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar dan pembelajaran.

3. **Smartphone**

a. **Pengertian Smartphone**

Telepon cerdas (smartphone) adalah telepon genggam yang memiliki sistem operasi untuk masyarakat luas, fungsinya tidak hanya untuk SMS dan telepon saja tetapi pengguna dapat dengan bebas menambahkan aplikasi, menambah fungsi-fungsi atau mengubah sesuai keinginan pengguna. Dengan kata lain, telepon cerdas merupakan komputer mini yang mempunyai kapabilitas sebuah telepon.¹⁸

Smartphone merupakan salah satu alat komunikasi yang sering dipakai saat ini, mulai dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa, dan orang tua. Pada awalnya handphone hanya untuk berkomunikasi saja, dengan seiring perkembangan zaman teknologi hingga bisa mengirim data dan menambah aplikasi yang disukai. Dewasa ini penggunaan media komunikasi merupakan kebutuhan pokok bagi individu, kelompok, maupun organisasi. Pada saat ini,

¹⁷ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 78.

¹⁸Zaki Baridwan, *IntermediateAccounting* (Yogyakarta: Universitas Gajah Mada, 2010), 83.

peranan handphone sudah menjadi kebutuhan primer sehari-hari.¹⁹

Dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa, smartphone adalah telepon genggam yang memiliki sistem operasi untuk masyarakat luas, fungsinya tidak hanya untuk SMS dan telepon saja tetapi pengguna dapat dengan bebas menambahkan aplikasi, menambah fungsi-fungsi atau mengubah sesuai keinginan pengguna.

b. Fungsi Smartphone

Beberapa fungsi dari smartphone, antara lain:

- Pertama,* Digunakan untuk menyimpan informasi
- Kedua,* Membuat daftar pekerjaan atau perencanaan pekerjaan
- Ketiga,* Mencatat appointment (janji pertemuan) dan dapat disertakan reminder (pengingat waktu)
- Keempat,* Kalkulator untuk menghitung
- Kelima,* Media sosial (facebook, twitter, BBM, WA, dll)
- Keenam,* Mengirim dan menerima e-mail
- Ketuju,* Mencari informasi (artikel, berita, hiburan, dan informasi lainnya)
- Kedelapan,* Integrasi ke peralatan lain, seperti PDA, Mp3 player, dan GPS (Global Positioning System) dll.²⁰

Keberadaan aplikasi yang mendukung untuk saling berkolaborasi di dunia maya seperti facebook, WA, dan lain sebagainya membuat mahasiswa mengambil inisiatif untuk digunakan sebagai media yang mendukung dalam upaya belajar, atau hanya sekedar sebagai media membagi informasi. Selain itu keberadaan Mp3 player dan pemutar video juga dapat mendukung untuk dijadikan sebagai

¹⁹Rizka Amaliyah Pasaribu, Manfaat Smartphone dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatra Utara..., 17.

²⁰Edi S. Mulyanta, *Kupas Tuntas Telepon Seluler Anda* (Yogyakarta: Andi, 2004), 1.

penunjang dalam proses belajar yang portable, dapat dibawa kemana pun karena bentuk dan desingnya yang sangat memungkinkan untuk mobilitas mahasiswa. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Bretz yang mengklasifikasikan media pada tiga unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak. Maka keberadaan smartphone sudah barang tentu dapat mengakomodir seluruh klasifikasi dari Bretz, yaitu audio, visual, dan dapat gerak, hal ini dikarenakan piranti canggih tersebut dapat memanipulasikan objek suara, gambar, dan objek bergerak.²¹

4. Dampak Menggunakan Smartphone

Penggunaan smartphone ini semakin marak di masyarakat, pelajar terutama remaja, tentunya terdapat beberapa dampak dari penggunaannya. Dampak negatifnya bisa membuat masyarakat pelajar atau remaja yang kecanduan akan smartphone itu menjadi lupa waktu. Akibat dari lupa waktu itu menjadikan malas untuk belajar, malas untuk membantu orang tua, hingga menjadi orang yang anti sosial karena terlalu asik dengan smartphonanya dan menganggap bahwa tidak perlu bertemu dengan orang sekitar secara langsung tetapi cukup dengan mengobrol lewat social media.

Tidak hanya itu, dampak lainnya bisa membuat kesehatan terganggu. Paparan sinar dari smartphone bisa membuat mata menjadi perih, merah ataupun berair. Mata lelah yang disebabkan terus menerus menatap layar smartphone akan memicu sakit kepala menggunakan smartphone yang memudahkan kita untuk online nonstop maupun bermain games membuat tangan menjadi kaku bahkan kesemutan.

Namun diantara dampak yang merugikan, terdapat juga dampak yang menguntungkan seperti pengguna smartphone dapat mengetahui berita-berita serta informasi penting yang terdapat dibelahan dunia manapun. Bisa digunakan belajar dan melakukan kegiatan belajar mengajar dimanapun dan kapanpun. Dengan adanya smartphone, masyarakat, pelajar atau remaja tidak perlu repot-repot untuk melihat peta, karena smartphone

²¹Musyriif Kamal J. Haq, Pengaruh Penggunaan Media Smartphone..., 47

dapat digunakan sebagai alat navigator dan berkomunikasi secara mendunia atau lebih luas.²²

5. Mata Pelajaran Al-Qur'an dan Hadis

a. Pengertian

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Aliyah adalah salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang merupakan peningkatan dari Al-Qur'an Hadits yang telah dipelajari oleh peserta didik di MTs/SMP. Peningkatan tersebut dilakukan dengan cara mempelajari, memperdalam serta memperkaya kajian Al-Qur'an dan Al-Hadits terutama menyangkut dasar-dasar keilmuannya sebagai persiapan untuk melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi, serta memahamidan menerapkan tema-tema tentang manusia dan tanggung jawabnya dimuka bumi, demokrasi serta pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam perspektif Al-Qur'an dan Al Hadits sebagai persiapan untuk bermasyarakat.

Secara substansial, mata pelajaran Al-Qur'an Hadits memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempelajari dan mempraktikkan ajaran dan nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an Hadits sebagai sumber utama ajaran islam dan sekaligus menjadi pegangan dan pedoman hidup dalam sehari-hari.²³

b. Tujuan Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis

Mata pelajaran Al-Qur'an hadits ditingkat Madrasah

Aliyah bertujuan supaya:

- 1) Meningkatkan kecintaan peserta didik terhadap Al-Qur'an dan hadits
- 2) Membekali peserta didik dengan dalil-dalil yang terdapat dalam Al-Qur'an dan Hadits sebagai pedoman dalam menyikapi dan menghadapi kehidupan.

²²Syreina Bestari Utami, Penggunaan Smartphone Dikalangan Remaja, *Makalah*, Universitas Gunadarma, 2015, 3.

²³Nurlaila Hasanah, Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di MA Thalabul Irsyad Kabupaten Kapuas, *Skripsi*, IAIN Palangkaraya, 2019, 34-35.

- 3) Meningkatkan pemahaman dan pengamalan isi kandungan Al-Qur'an dan hadits yang dilandasi oleh dasar-dasar keilmuan tentang Al-Qur'an dan Hadits.²⁴

B. Penelitian Terdahulu

Dalam rangka mempermudah penyusunan dalam penelitian, maka peneliti perlu mendeskripsikan karya-karya yang relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Hal ini dilakukan untuk melacak konsep yang ada, apakah objek penelitian ini sudah atau belum ada yang meneliti. Hal ini juga diharapkan dapat membantu dan memudahkan peneliti dalam menemukan solusi-solusi dalam penelitian ini. Adapun karya-karya tersebut, antara lain:

1. Penelitian tesis pendidikan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang”. Tesis ini ditulis oleh Annas Ribab Sibilana, mahasiswa Program Magister Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang padatahun 2016. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan media smartphone pada materi bangkit dan bangunlah pejuang Islam studi Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan tahapan-tahapan yaitu: tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal oleh validasi, revisi produk, uji coba lapangan, uji lapangan, dan tahap revisi produk akhir, dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash Player CS 6 menunjukkan terdapat perubahan yang positif dibandingkan dengan pembelajaran sebelum menggunakan media android.²⁵ Adapun penghambat dari pengembangan dan pembuatan media berbasis android diperlukan keahlian dan keterampilan bidang IT yang memadai selain itu dalam penggunaannya akan merasa kesulitan bagi siswa yang yang tidak memiliki media android ini. Persamaan dengan tesis peneliti terletak pada media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu media smartphone. Perbedaan terletak pada jenis penelitian, objek dan lokasi penelitian. Dalam penilitian Annas Ribab Sibilana merupakan jenis penelitian model pengembangan

²⁴Nurlaila Hasanah, *Penggunaan Media Pembelajaran...*, 35-36.

²⁵ Annas Ribab Sibilana, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android MataPelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang. Tesis:* (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016).

Borg & Gall sedangkan pada penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kualitatif, objek dalam penelitiannya berupa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI sedangkan pada penelitian ini pada pembelajaran Daring, selanjutnya lokasi penelitian terletak di SMA Negeri 2 Malang, sedangkan pada penelitian ini guru dan siswa MA NU Ma'arif Kudus sebagai subjek penelitian.

2. Penelitian serupa yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Smartphone sebagai Sumber Belajar Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik Mata Kuliah Studi Fiqh Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Maliki Malang” Tesis ini ditulis oleh Musyrif Kamal J. Haq mahasiswa Program Magister Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang pada tahun 2017. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan smartphone sebagai sumber belajar terhadap motivasi belajar, terdapat pengaruh positif dalam penggunaan media smartphone terhadap motivasi belajar, dan adanya pengaruh positif antara penggunaan media smartphone terhadap prestasi akademik.²⁶ Persamaan dengan tesis peneliti terletak pada media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu media smartphone. Perbedaan terletak pada jenis penelitian, objek dan subjek penelitian. Dalam penelitian Musyrif Kamal J. Haq merupakan jenis penelitian kuantitatif sedangkan pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Objek penelitian pada penelitiannya terletak pada motivasi belajar dan prestasi akademik studi fiqh sedangkan penelitian ini pembelajaran Daring sebagai objeknya. Selain itu subjek pada penelitiannya pada mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Maliki Malang, sedangkan pada penelitian ini guru dan siswa MA NU Ma'arif Kudus sebagai subjek penelitian.
3. Selain penelitian tesis di atas terdapat pula jurnal penelitian yang berjudul “Penggunaan Smartphone dalam Pembelajaran Kimia SMA” jurnal ini ditulis oleh Irwanto mahasiswa Program Doktorat Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, dipublikasikan Bulan Agustus 2017, Volume2, Nomor 1, hal 81-

²⁶ Musyrif Kamal J. Haq, Pengaruh Penggunaan Media Smartphone Sebagai Sumber Belajar Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik Mata Kuliah Studi Fiqh Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Maliki Malang, *Tesis*, Program Magister PAI Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017.

87. Hasil penelitian dalam jurnal Irwanto menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* dapat mendukung pembelajaran baik yang dilakukan di ruang kelas maupun yang dilakukan di luar kelas. Persamaan penelitian yang dilakukan Irwanto dengan penelitian yang penulis lakukan terletak pada media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu media *smartphone*.²⁷ Terdapat perbedaan dari penelitian jurnal tersebut dengan penelitian ini yaitu terletak pada jenis penelitian dan lokasi penelitian, pada jurnal tersebut penelitian menggunakan jenis penelitian *mixed methods* yaitu metode campuran antara kualitatif dan kuantitatif sedangkan pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Lokasi penelitian pada jurnal tersebut berlokasi di SMA Budya Wacana Yogyakarta dan SMA Tiga Maret Yogyakarta sedangkan pada penelitian ini berlokasi di MA NU Ma'arif Kudus.
4. Selain jurnal di atas terdapat pula jurnal pendidikan vol. 2 no. 2, yang diterbitkan Bulan November 2017 yang berjudul “Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Internet Melalui Pemanfaatan *Smartphone* dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn) Di SMA Negeri 1 Kartasura” jurnal tersebut ditulis oleh Ila Mursalina Subekti, Rusnaini dan Moh. Muchtarom mahasiswa FKIP UNS Surakarta Prodi PPKn.²⁸ Hasil penelitian pada jurnal tersebut menerangkan bahwa pada SMA tersebut telah menerapkan pembelajaran berbasis internet dengan memanfaatkan media *smartphone* pada mata pelajaran PPKn yang dilakukan guru bersamapeserta didik, dampak dari pembelajaran menggunakan media *smartphone* ini berpengaruh pada cara berfikir siswa dan mengembangkan kemampuan memahami memakai bahasa yang lebih sederhana dan mudah dipahami, media *smartphone* digunakan dalam pembelajaran berbasis internet merupakan inovasi guru yang dipilih beserta peserta didik dengan tujuan mudah dalam pembelajaran dan materi yang diterima semakin luas. Yang

²⁷Irwanto, Penggunaan *Smartphone* dalam Pembelajaran Kimia SMA. *Jurnal Program Doktor Ilmu Pendidikan*, Universitas Negeri Yogyakarta, dipublikasikan Bulan Agustus, Volume 2, Nomor 1. 2017.

²⁸Ila Mursalina, “Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Internet Melalui Pemanfaatan *Smartphone* dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn) Di SMA Negeri 1 Kartasura”, *Jurnal Pendidikan*, Vol 2, No 2, 2017.

menjadi hambatan dalam penelitian ini masih didapati siswa yang tidak memiliki sarana yang mendukung seperti tidak adanya sarana wifi dan tidak memiliki kuota internet, serta keselektifan siswa dalam mengakses berita karena munculnya iklan yang tidak pantas untuk dipertontonkan. Persamaan penelitian jurnal ini dengan penelitian ini terletak pada jenis penelitian yang sama-sama studi kasus dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif, serta kesamaan media yang digunakan dalam pembelajaran berbasis daring berupamedia *smartphone*. Letak perbedaan antara penelitian jurnal ini dengan penelitian ini berada pada objek dan lokasi penelitian. Objek pada penelitian jurnal tersebut pada mata pelajaran PPkn sedangkan pada penelitian ini pada semua mata pelajaran dan juga lokasi penelitian pada jurnal terletak di SMANegeri 1 Kartasura sedangkan pada penelitian ini terletak di MA NU Ma'arif Kudus.

5. Jurnal lain yang dijadikan telaah dalam penelitian ini berupa jurnal pendidikan dan multikulturalisme vol. 1, no. 2 yang diterbitkan 2 Desember tahun 2019 yang ditulis oleh Sobron A.n, Bayu, Rani, dan Meidawati mahasiswa Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo yang berjudul “Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Terhadap Minat Belajar IPA”.²⁹ Hasil penelitian pada jurnal ini menyatakan bahwa pembelajaran model daring bukan hanya terfokus pada internet tetapi aspek penyimpanan file-file yang aman, dan hasil lain berupa dengan pembelajaran berbasis daring memberikan dampak positif berupa terciptanya komunitas belajar, efektifitas dan efisiensi waktu dan biaya karena dapat diakses kapanpun dan dimanapun, kemudian dapat diunduh untuk dibuka kapan saja. Persamaan penelitian jurnal ini dengan penelitian ini sama pada model daring yang digunakan dalam pembelajaran dan pada sekolah tingkat dasar. Perbedaan dari keduanya terletak pada jenis penelitian, objek, dan lokasi penelitian. Jenis penelitian pada jurnal tersebut merupakan jenis penelitian kuantitatif sedangkan pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, dan objek pada penelitian jurnal tersebut minat siswa dalam belajar IPA siswa kelas VI, sedangkan pada penelitian ini pada semua mata pelajaran dan semua kelas dan juga lokasi penelitian pada

²⁹Sobron A.n, Bayu, Rani, dan Meidawati Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Terhadap Minat Belajar IPA”, *Jurnal pendidikan dan multikulturalisme*, Vol. 1, No. 2, 2019.

jurnal berlokasi di SDN 03 Karanglo Tawangmangu sedangkan pada penelitian ini berlokasi di MA NU Ma'arif Kudus.

Dari beberapa penelitian diata perbedaannya dengan penelitian ini adalah 1) subjek penelitian berbeda 2) objek atau lokasi penelitian juga berbeda 3) materi yang dibahas dalam pembelajaran juga berbeda dengan penelitian sebelumnya

C. Kerangka Berfikir

Penelitian ini dilatarbelakangi dari meningkatnya pengguna smartphone mulai dari anak kecil hingga orang dewasa serta masalah terkait musibah yang sedang menimpa dunia yaitu merambahnya wabah virus covid-19, disisi lain kegiatan belajar mengajar pada satuan pendidikan harus berlangsung dan dilakukan di rumah. Agar kegiatan pembelajaran tetap berjalan dengan baik salah satunya dengan pembelajaran berbasis daring menggunakan media smartphone. Banyak lembaga satuan pendidikan yang menerapkan model pembelajaran daring menggunakan smartphone, seperti yang dilakukan di MA NU Ma'arif Kudus Sehingga penerapan penggunaan smartphone pada pembelajaran daring agar terlaksana dengan baik maka diperlukan perencanaan dan ketersediaan sarana prasarana yang mendukung demi terlaksananya pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga target hasil pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai serta pembelajaran berbasis daring ini akan tetap eksis walaupun sudah tidak adanya wabah covid-19 di tengah-tengah model pembelajaran konvensional yang membutuhkan ruang kelas dan tatap muka langsung.

Gambar 2. 1. Kerangka Berfikir

