

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan formula terbaik dalam membentuk suatu kepribadian anak. Pendidikan bersifat ideal, dan operasionalisasinya dilaksanakan melalui bentuk pengajaran yang sekarang dikenal dengan istilah pembelajaran. Pendidikan sebuah usaha sadar yang dilakukan manusia untuk mengembangkan potensi manusia lain atau memindahkan nilai dan norma yang dimilikinya kepada orang lain dalam masyarakat (Daud Ali, 2013:179). Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga seseorang memperoleh pengetahuan, pemahaman dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan (Syah, 2013:10).

Dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa: “pendidikan adalah usaha dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keretampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Dalam undang-undang tersebut, maka dalam pelaksanaannya harus diciptakan situasi pembelajaran yang kondusif, aktif, kreatif, dan efisien, dengan memaksimalkan sarana prasana yang telah difasilitasi. Oleh sebab itu pendidikan penting bagi setiap individu karena mampu membentuk kepribadian yang lebih baik dengan cara mengembangkan diri yang membuat seseorang mengalami perubahan melalui bentuk pengajaran yang dikenal dengan istilah pembelajaran.

Pembelajaran dilakukan untuk mencapai tujuan berupa kemampuan tertentu untuk terciptanya situasi belajar sehingga memperoleh atau meningkatkan kemampuannya, dan hal ini yang akan mendorong siswa untuk belajar lebih baik lagi (Jamaludin, dkk, 2015:18). Proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang terpadu antara peserta didik sebagai pelajar yang sedang belajar dengan guru

sebagai pengajar yang sedang mengajar. Pembelajaran bisa dikatakan berjalan dengan baik apabila guru mampu menumbuh kembangkan kesadaran peserta didik untuk belajar, sehingga proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru berjalan dengan baik dan dirasakan manfaatnya secara langsung bagi perkembangan peserta didik. Dalam pembelajaran tentunya terdapat hasil belajar yang mengandung arti adanya perubahan atau peningkatan baik dalam tingkah laku secara keseluruhan yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, maka dari itu pembelajaran berhasil terlaksana apabila adanya perubahan pada setiap individu yang di sebut sebagai hasil belajar.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2014:22). Hasil belajar atau bentuk perubahan tingkah laku yang diharapkan pada proses pembelajaran di sekolah ialah meliputi tiga aspek, yaitu: aspek kognitif, aspek afektif, dan psikomotor. Aspek kognitif ialah meliputi perubahan-perubahan dalam segi penguasaan pengetahuan atau ranah cipta. Aspek afektif meliputi perubahan-perubahan dalam segi sikap, mental, perasaan, kesadaran atau ranah rasa. Dan aspek psikomotor meliputi perubahan-perubahan pada bentuk tindakan motorik atau ranah rasa. Kognitif merupakan aspek yang mencakup kegiatan mental (otak) (Hayati, 2013:11). Jadi segala upaya yang mencakup otak adalah termasuk pada aspek kognitif. Aspek kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual, salah satu cara aspek yang mempengaruhi hasil belajar ialah dengan penggunaan media.

Media merupakan salah satu aspek yang penting untuk memperlancar proses pembelajaran dengan mengaplikasikan media pembelajaran yang akan berpengaruh pada hasil belajar. Media dalam kegiatan pembelajaran sering kali disebut dengan pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat dari peserta didik sedemikian rupa proses belajar terjadi (Arsyad, 2008). Media yang digunakan pada pembelajaran sekarang ini sangat beragam. Salah satu media yang dapat digunakan ialah *gadget*, telah menjadi bagian dari kebutuhan seseorang sebab penggunaannya menjadi lebih mudah

dalam memperoleh ilmu yang diinginkan, yang akan membantu dalam proses pembelajaran.

Di era globalisasi seperti ini, segala aspek kehidupan dituntut untuk semakin maju dan berkembang. Hal tersebut juga disesuaikan dengan kemajuan teknologi yang semakin berkembang pesat. Memasuki abad ke-21 ini pemanfaatan teknologi sudah tidak lagi asing bahkan menjadi sesuatu yang wajib pada semua aspek kehidupan, salah satunya pada aspek pendidikan. Pada abad 21 ini, teknologi informasi dan komunikasi bisa dikatakan sebagai kebutuhan primer. Dimana teknologi informasi komunikasi itu sudah menjadi konsumsi masyarakat umum dari berbagai kalangan dan jenjang usia. Pergerakan teknologi yang semakin berkembang memang memberikan pengaruh kepada manusia untuk merubah gaya hidupnya agar dapat menyesuaikan dengan keadaan teknologi sekarang. Hal ini pun berdampak pada dunia pendidikan. Dimana pemanfaatan perangkat teknologi (elektronik) saat menjadi hal yang penting, salah satunya ditetapkan dalam pembelajaran yang dikenal dengan *E-learning*. Oleh karena itu, sistem pembelajaran menggunakan teknologi lebih dikembangkan.

Dengan hadirnya *gadget* dapat memberikan dampak negatif dan positif bagi penggunaannya. Dampak negatif yang ditimbulkan dalam penggunaannya adalah dalam bentuk perubahan perilaku, kesehatan dan sikap seseorang, serta mengakibatkan pemborosan. Perubahan gaya hidup yang diakibatkan oleh *gadget* khususnya untuk remaja, yaitu hedonisme (Dwi Susanti, Hasyim, & Nurmalisa, 2016:8). *Gadget* jika digunakan dalam hal positif mempunyai banyak manfaat, salah satunya bisa menjadi sumber belajar. Peserta didik menjadi lebih praktis dan paham dalam memperoleh ilmu yang diinginkan.

SMK Insan Unggul merupakan lembaga yang menyelenggarakan kegiatan pendidikan dan pembelajaran, salah satu mata pelajarannya adalah PAI. Dalam pembelajaran PAI guru menggunakan banyak media, salah satunya menggunakan *gadget*. Karena adanya keterbatasan pada media-media lainnya, maka di SMK Insan Unggul ada sebuah kebijakan yang membolehkan siswa untuk menggunakan *gadget* sebagai salah satu media pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan diperoleh informasi dari salah satu guru PAI di SMK Insan Unggul Rancaekek. Bahwa guru tersebut telah menggunakan *gadgets* sebagai salah satu media pembelajaran, yakni menggunakan *handphone* sebagai medianya. Penggunaan media tersebut dilakukan karena adanya keterbatasan dalam sumber belajar sebab kurangnya fasilitas buku bagi siswa, sedangkan buku adalah sumber utama dalam pembelajaran. Dengan menggunakan *gadget* diharapkan siswa dapat memperoleh ilmu pengetahuan dan mengetahui materi yang akan dipelajari sehingga hasil belajar kognitif mereka diharapkan lebih meningkat. Siswa tidak diwajibkan membawa *gadget* karena masih terdapat beberapa siswa yang tidak mempunyai *handphone*, solusinya yakni siswa dibuat kelompok dan setiap kelompok hanya membutuhkan satu *handphone*. Penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran mendapat tanggapan yang cukup positif dari siswa. Namun disisi lain masih terdapat banyak siswa yang hasil belajar kognitifnya rendah, hal tersebut menunjukkan adanya kesenjangan.

Hal ini merupakan hal yang menarik untuk dikaji. Berdasarkan uraian diatas adanya penggunaan *gadget* ini perlu dikaji kembali secara mendalam. Apakah penggunaan *gadget* ini berhubungan dengan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran PAI atau tidak. Untuk mengetahui adanya hubungan kedua variabel tersebut, maka peneliti berketetapan hati untuk melakukan penelitian dengan judul **“TANGGAPAN SISWA TERHADAP PENGGUNAAN GADGET DALAM PEMBELAJARAN HUBUNGANNYA DENGAN HASIL BELAJAR KOGNITIF MEREKA PADA PEMBELAJARAN PAI”**

(Penelitian pada Siswa kelas XI SMK Insan Unggul Rancaekek Bandung)

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran PAI di kelas XI SMK Insan Unggul Rancaekek Bandung?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran PAI di kelas XI SMK Insan Unggul Rancaekek Bandung?

3. Bagaimana hubungan tanggapan siswa mengenai penggunaan *gadget* dengan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran PAI di kelas XI SMK Insan Unggul Rancekek Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

1. Tanggapan siswa terhadap penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran PAI di kelas XI SMK Insan Unggul Rancekek Bandung?
2. Hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran PAI di kelas XI SMK Insan Unggul Rancekek Bandung?
3. Hubungan tanggapan penggunaan *gadget* dengan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran PAI di kelas XI SMK Insan Unggul Rancekek Bandung

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Berguna dalam menambah wawasan dan memberikan kontribusi bagi pengembangan khasanah keilmuan terkait dengan tanggapan siswa terhadap penggunaan *gadget* dalam pembelajaran hubungannya dengan hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran PAI.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Mampu menggunakan *gadget* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran PAI.
- 2) Siswa dapat terbantu dengan adanya *gadget* sebagai media pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan kemampuan guru dalam penggunaan *gadget* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran PAI.

- 2) Mempermudah guru dalam proses pembelajaran dengan adanya penggunaan *gadget* menjadi salah satu media untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran PAI.
 - 3) Mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- c. Bagi Sekolah
- Memberikan masukan dan kontribusi yang bermanfaat dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di sekolah yang bersangkutan.
- d. Bagi Peneliti
- Dalam rangka menambah wawasan dan keilmuan tentang tanggapan siswa terhadap penggunaan *gadget* hubungannya dengan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran PAI.

E. Kerangka Berpikir

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang bernilai edukatif, yakni menanamkan sejumlah norma kedalam jiwa peserta didik yang diyakini mengandung kebaikan, pendekatan yang diharapkan dari guru ialah interaksi edukatif agar penyampaiannya lebih baik dan lebih baik pula diterimanya dengan adanya tanggapan positif (Janawi, 2013). Tanggapan bisa didefinisikan sebagai bayangan yang menjadi kesan yang dihasilkan dari pengamatan. Kesan tersebut menjadi isi kesadaran yang dapat dikembangkan dalam hubungannya dengan konteks pengalaman waktu sekarang serta antisipasi keadaan untuk masa yang akan datang (Wasty Soemanto, 2012: 25). Tanggapan adalah kesan-kesan yang dialami jika perangsang sudah tidak ada. Jadi, proses pengamatan sudah berhenti dan hanya tinggal kesan-kesannya saja (Ahmadi, 2009: 68).

Jadi tanggapan muncul apabila proses pengamatan telah selesai yang ditunjukkan dalam bentuk sikap atau perilaku siswa terhadap gurunya. Secara tidak langsung guru harus memunculkan ungkapan yang positif dari siswa. Salah satu caranya ialah menggunakan *gadget* sebagai media pembelajaran sebab kurangnya fasilitas buku bagi siswa, sehingga dengan adanya penggunaan *gadget* mampu mempermudah siswa dalam memperoleh pengetahuan. Yang akan berpengaruh dengan hasil belajar kognitif siswa di kelas.

Tanggapan dalam penelitian ini adalah tanggapan siswa dalam penggunaan *gadget* sebagai media dalam pembelajaran, terdapat dua indikator tanggapan yakni tanggapan positif dan tanggapan negatif. Tanggapan juga terbagi dalam beberapa jenis yaitu (Burhanudin & Yatmasari, n.d.):

1. Tanggapan positif: didasari rasa senang, yakni: menerima, melaksanakan dan memperhatikan.
2. Tanggapan negatif: didasari rasa tidak senang, yakni: menolak, mengabaikan dan acuh tak acuh.

Kemajuan media informasi dan teknologi sudah dirasakan oleh hampir seluruh lapisan masyarakat, baik dalam segi positif maupun negatif dari penggunaan. Hal ini dikarenakan pengaksesan media informasi dan teknologi ini tergolong sangat mudah atau terjangkau. Salah satu media informasi dan teknologi yaitu *gadget*. *Gadget* telah menjadi bagian dari keseharian kita karena penggunaannya yang mudah dan praktis, dengan adanya penggunaan *gadget* ini bisa berdampak positif dan negatif tergantung bagaimana penggunaannya, salah satu dampaknya ialah menjadi media dalam pembelajaran.

Adapun beberapa klasifikasi penggunaan *gadget* dalam pembelajaran (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018):

1. Penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran
2. Menggunakan aplikasi belajar
3. Pemutaran video pembelajaran dengan *handphone*
4. Penggunaan audio pembelajaran dengan *handphone*

Penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran tentunya memiliki manfaat seperti menambah wawasan, mencari materi pembelajaran melalui *e-book*, untuk pembelajaran *online*, pada proses pembelajaran ini tentunya berdampak positif bagi siswa yang ditandai dengan meningkatnya hasil pembelajaran siswa. Adanya penggunaan media itu sangat penting dalam proses pembelajaran yang mana akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2009: 22). Hasil belajar yakni suatu perubahan yang terjadi pada siswa setelah dilaksanakannya proses pembelajaran.

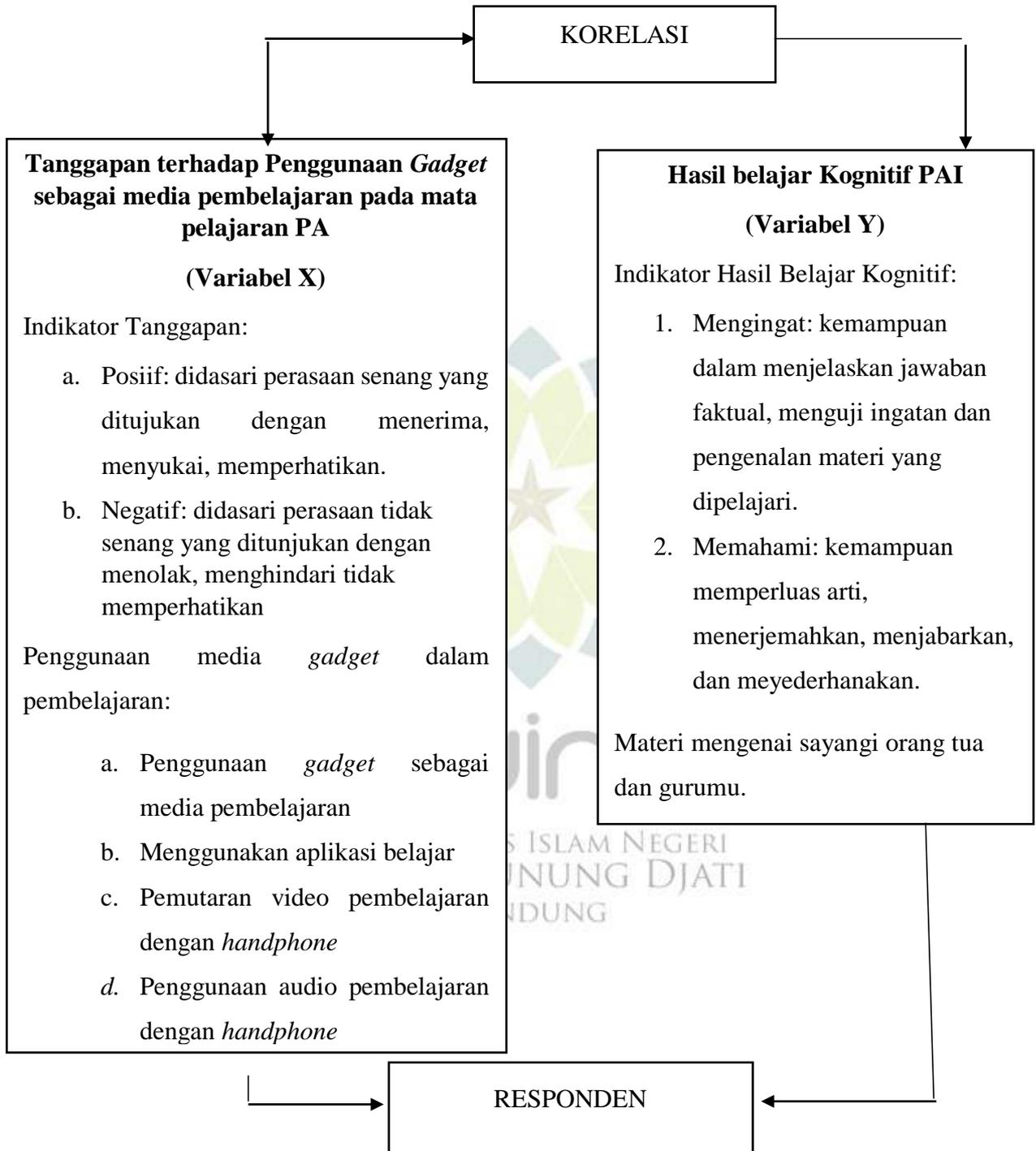
Perubahan yang dimaksud adalah perubahan dari segi perilaku siswa dan dari segi ilmu pengetahuan. Perubahan perilaku terjadi karena adanya bimbingan, perubahan dari segi ilmu pengetahuannya adanya proses belajar yang dilakukan, maka siswa menjadi tahu mengenai sesuatu yang sebelumnya tidak diketahui. Dalam penelitian ini yang menjadi fokus kajian adalah hasil belajar kognitif (Muhibbin Syah, 2012). Segala upaya yang mencakup otak adalah termasuk pada aspek kognitif. Aspek kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual, salah satu cara aspek yang mempengaruhi hasil belajar ialah dengan penggunaan media.

Dalam sistem pendidikan nasional, rumusan tujuan pendidikan yang dipakai adalah teori dari Bloom. Maka berkaitan dengan hasil belajar pun teori yang akan dipakai adalah klasifikasi hasil yang dikemukakan oleh Benjamin Bloom. Bloom mengklasifikasikan hasil belajar kedalam tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Dalam bukunya, Nana Sudjana menjelaskan ketiga ranah tersebut menjadi objek penelitian hasil belajar. Namun diantara ketiga ranah tersebut, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran (Sudjana & Rivai, 2009:23).

Menurut Kratwohl dan Anderson, taksonomi. Segala upaya yang mengukur aktifitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Dalam ranah kognitif terdapat enam jenjang proses berpikir, mulai dari jenjang terendah sampai jenjang yang paling tinggi. Keenam jenjang tersebut yaitu: mengingat (*remember*), memahami (*understand*), mengaplikasi (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*) dan mencipta (*create*) (Cintang Nyai, 2017).

Maka tujuan yang hendak dicapai adalah mengarahkan tanggapan siswa mengenai penggunaan *gadget* untuk meningkatkan pembelajaran pada mata pelajaran PAI, apabila tanggapan yang diberikan siswa positif maka seharusnya hasil belajar kognitifnya meningkat namun jika tanggapan siswa negatif berpengaruh pula dengan hasil belajar kognitif siswa yang memicu hasil belajar kognitifnya rendah

Bagan 1 Kerangka Berfikir



F. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu pernyataan yang pada waktu diungkapkan belum diketahui kebenarannya, tetapi memungkinkan untuk diuji dalam kenyataan empiris (Gulo, 2010).

Hipotesis statistik penelitian “terdapat hubungan antara tanggapan siswa mengenai penggunaan *gadget* dengan hasil belajar kognitif mereka pada pembelajaran PAI”

Adapun uji hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 diterima jika $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ (ada hubungan yang signifikan antara variabel x dengan variabel y)

H_1 ditolak, jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ (tidak ada hubungan yang signifikan antara variabel x dengan variabel y)

G. Hasil Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang relevan yang mendukung penelitian ini antara lain:

1. Syifa Fauziah (2015) “Tanggapan Siswa Terhadap Model Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray Hubungannya dengan Hasil Belajar Kognitif Mereka pada Mata Pelajaran PAI Pokok Bahasan Pengurusan Jenazah dalam Islam”. Hasil penelitiannya yakni: terdapat hubungan korelasi yang lemah dan rendah antara variabel X (tanggapan siswa terhadap model cooperative learning tipe two stay two stray) dengan variabel Y (hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran PAI pokok bahasan pengurusan jenazah dalam Islam). Sementara itu kadar pengaruh variabel X dan Y sebesar 6% dengan kata lain masih ada 94% faktor yang mempengaruhi hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran PAI pokok bahasan pengurusan jenazah dalam Islam (Fauziah, 2015). Perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh peneliti yakni mengenai permasalahan yang diangkat ialah mengenai tanggapan siswa terhadap model cooperative learning tipe two stay two stray hubungannya dengan hasil belajar kognitif mereka pada Mata Pelajaran PAI Pokok Bahasan Pengurusan Jenazah dalam Islam.

2. Neneng Nurfalah (2018) “Tanggapan Siswa Terhadap Penggunaan Monitor Led Sebagai Media Pembelajaran Hubungannya Dengan Hasil Belajar Kognitif Mereka pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti”. Hasil penelitiannya yakni: Hubungan antara tanggapan siswa terhadap penggunaan monitor LED sebagai media pembelajaran dengan hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti termasuk pada kategori korelasi sangat rendah, dengan koefisien korelasi 0,01 yang berada pada interval 0,00 – 0,19 (Nurfalah, 2018). Perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh peneliti yakni mengenai tanggapan siswa terhadap penggunaan monitor led sebagai media pembelajaran hubungannya dengan hasil belajar kognitif mereka pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti.
3. Elis Apriyani (2013) “Tanggapan Siswa Terhadap Penggunaan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization* Hubungannya Dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran PAI”. Hasil penelitiannya yakni: Hubungan antara tanggapan siswa terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Assisted Individualization dengan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI ditunjukkan dengan hasil perhitungan koefisien korelasi kedua variabel yang mencapai nilai sebesar 0,33 berarti termasuk kategori rendah, karena berada pada interval 0,20-0,399. Hasil uji signifikansi koefisien korelasi diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada hubungan atau ditolak. Hal ini berarti bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara tanggapan siswa terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Assisted Individualization dengan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI (Apriyani, 2013). Perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh peneliti yakni mengenai tanggapan siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *kooperatif tipe team assisted individualization* hubungannya dengan hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran PAI.