

**PENGARUH PENGGUNAAN *SMARTPHONE*
PADA SISWA SD TERHADAP TINGKAT
PEMAHAMAN MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (Studi Pada SDN
Teluk Dalam 3 Banjarmasin)**

Dr. Syaiful Bahri, M.Ag



**PENGARUH PENGGUNAAN *SMARTPHONE* PADA
SISWA SD TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (Studi Pada
SDN Teluk Dalam 3 Banjarmasin)**

ISBN:978-623-5962-06-1

Penulis : Dr. Syaiful Bahri, M. Ag
Editor : -
Tatal letak isi &Layout : Usman Jayadi
Penerbit : CV. KANHAYA KARYA
Alamat : Jl. Melati Raya V III No.2 BTN
Rembiga, Kota Mataram, NTB
Pemasaran : CV. KANHAYA KARYA
Tahun Terbit : **2021**

SARAN DAN MASUKAN UNTUK PROSES PERBAIKAN

E-mail: penerbitkakapress@gmail.com

©Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.

All right reserved

Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit. Ketentuan Pidana Sanksi Pelanggaran Pasal 72 UU Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta

1. Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) bulan dan/ atau denda paling sedikit Rp.1000.000,00 (satu juta rupiah) atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).
2. Barang siapa dengan sengaja menyerahkan, menyiarkan, memamerkan, mengedarkan atau menjual kepada umum sesuatu ciptaan barang atau hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1), dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT dan segala karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan penyusunan buku dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* pada Siswa SD terhadap Tingkat Pemahaman Mata Pelajaran Agama Islam (Studi terhadap hasil belajar pada anak SDN Teluk Dalam 3 Banjarmasin)” dengan baik. Buku ini merupakan buku monograf yang berisi studi dampak penggunaan ponsel.

Tujuan disusunnya buku ini adalah sebagai pemenuhan kebutuhan bacaan dan sumber referensi bagi mahasiswa ataupun pembaca lainnya. Buku ini juga disusun sebagai sumber belajar dan pengetahuan terkait dampak baik positif maupun negatif dari pemakaian *smartphone* pada anak-anak.

Penulis juga berharap buku ini dapat menjadi panduan bagi siswa, mahasiswa, guru, dosen maupun pihak lain yang membutuhkan. Dalam buku ini dibahas mengenai banyak hal yang berkaitan dengan penggunaan *smartphone* yang hampir merajalela pada seluruh kalangan dimana ternyata menimbulkan berbagai dampak. Banyak sekali ilmu dan pengetahuan yang akan didapatkan oleh pembaca dengan adanya buku monograf ini.

Atas terselesainya buku ini, saya sangat bersyukur karena mendapat banyak bantuan dan dukungan dari orang-orang terdekat

saya. Secara khusus, saya menyampaikan terima kasih yang teramat besar bagi berbagai pihak yang telah membantu saya dalam proses penyusunan buku ini. Tanpa dukungan dan bantuan banyak pihak, buku ini tentunya tidak dapat tersusun dengan baik. Terima kasih sekali lagi untuk semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung sudah terlibat dalam proses penyusunan hingga selesainya penulisan buku ini.

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
PENDAHULUAN	1
RUMUSAN MASALAH.....	7
TUJUAN PENELITIAN	8
METODOLOGI PENELITIAN	9
A. Tempat Penelitian.....	9
B. Objek dan Subjek Penelitian.....	9
C. Data dan Sumber Data.....	9
D. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	11
E. Teknik Pengumpulan Data	12
F. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data.....	13
TINJAUAN PUSTAKA.....	17
<u>A.</u> SMARTPHONE	17
B. SISWA SEKOLAH DASAR.....	27
C. TINGKAT PEMAHAMAN DAN HASIL BELAJAR	31
D. MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM	50
PEMBAHASAN.....	57
A. PERAN <i>SMARTPHONE</i> TERHADAP KEHIDUPAN SISWA SEKOLAH DASAR.....	57
B. PENGARUH PENGGUNAAN <i>SMARTPHONE</i> SISWA SD TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN MATA PELAJARAN	

PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SDN TELUK DALAM 3 BANJARMASIN.....	63
C. TINDAKAN GURU DALAM MENGHINDARI PENYALAHGUNAAN <i>SMARTPHONE</i>	71
SIMPULAN	77
SARAN.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	81

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi komunikasi dewasa ini berlangsung sedemikian pesatnya, sehingga sudah merupakan gejala dunia (Umar, 2016). Gejala ini disebut para ahli sebagai suatu revolusi dalam bidang teknologi. Kondisi ini didorong oleh masa atau waktu yang terus mengalami perkembangan khususnya terhadap teknologi komunikasi dan informasi (Suryana, 2014). Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai bagian dari Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) secara umum mengandung arti bahwasanya semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi (Umar, 2016).

Teknologi sendiri berasal dari bahasa Yunani dari kata “*tekhne*” dan “*logia*”. *Tekhne* yang berarti seni atau keahlian, sedangkan *logia* berarti ilmu. Secara harfiah *tekhneologia* yang berarti ilmu tentang seni dan keahlian. Kata teknologi juga berasal dari bahasa latin yaitu *texere* yang berarti membangun atau mendirikan. Namun demikian, pada perkembangannya teknologi dipahami sebagai proses penciptaan alat dan mesin oleh manusia yang digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan penguasaan dan pengolahan yang ada di

lingkungannya (Daulae, 2014). Akan tetapi alat-alat tersebut juga dapat menimbulkan bahaya yang dapat merusak dan membahayakan hidup manusia (Budiman, 2017). Hal ini dapat kita lihat dalam Alquran Surah Ar-Rahman ayat 33

يَمَعَّشَرَ الْجِنِّ وَالْإِنْسِ إِنَّ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ
السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ فَانْفُذُوا لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَنِ ۖ

Ayat di atas menerangkan bahwa segala bentuk apapun yang dilakukan manusia, kehebatan apapun yang dimilikinya, dan secanggih apapun teknologi yang dibuatnya itu semua karena atas kehendak Allah SWT. dan manusia tidak akan bisa berbuat apa-apa kecuali atas izin-Nya. Oleh karenanya kehadiran teknologi atas segala kecanggihannya membuat manusia dengan mudah untuk mengerjakan segala hal, dan tidak lupa juga manusia harus sadar bahwa kecanggihan IPTEK harus diimbangi dengan iman. Sehingga manusia tidak terlena dengan kehebatan media, dan juga ia dapat mengontrol serta mengetahui batasan-batasan dalam menggunakan teknologi (Departemen Agama RI, 2015).

Teknologi dapat dikasifikasikan menjadi dua kategori, yaitu *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat

lunak). Kebutuhan teknologi informasi dan telekomunikasi dewasa ini berkembang sangat pesat, mulai dari golongan menengah ke bawah hingga golongan menengah ke atas. Mulai dari anak kecil sampai orang dewasa menggunakannya, sehingga tidak jarang benda tersebut menjadi fenomenal di kalangan semua usia, dan sifatnya yang mudah dibawa kemana-mana. Oleh karenanya dengan begitu canggghinya teknologi ini diharapkan dapat mempermudah pekerjaan sehari-hari.

Perkembangan teknologi sekarang ini begitu sangat pesat seperti halnya teknologi komunikasi, salah satu bukti nyatanya yaitu munculnya *telephone seluler* yang biasa disebut dengan *smartphone*. Kehadiran *telephone seluler* atau *smartphone* dalam kehidupan sekarang ini merupakan suatu lonjakan besar dalam sejarah komunikasi manusia dengan fakta yang ada saat ini. Teknologi seluler adalah teknologi komunikasi yang paling modern dan paling menjanjikan baik dari segi kualitas, efisiensi dan ekonomi. Kelebihan dari *smartphone* secara global yaitu dapat memberikan kebebasan terhadap penggunanya untuk berkomunikasi dimanapun, kapanpun, bahkan sambil bergerak sekalipun bisa digunakan (Suranto, 2010).

Telephone pada awalnya di temukan pada tahun 1876 yang dirancang sebagai media untuk mengirimkan pesan suara

atau sebagai media komunikasi, yang sekarang telah mengalami kemajuan sangat pesat. Dulu orang mengirimkan pesan harus menggunakan surat sampai berhari-hari bahkan berbulan-bulan baru sampai suratnya melalui kantor pos. Akan tetapi dengan adanya *telephone* ini seseorang hanya duduk santai di rumah sudah dapat mengirim pesan yang begitu cepatnya, tanpa harus keluar rumah lagi. Bukan hanya mengirimkan pesan saja, data pun mampu dikirim melalui media *telephone*. Selain itu berbagai macam aplikasi dapat di instal di *telephone*, layanan sosial media seperti *Opera mini*, *WhatsApp*, *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *Line*, dan lain sebagainya. Selain media sosial, anak-anak usia sekolah lebih suka dengan aplikasi game dan aplikasi hiburan seperti *tiktok*, *like*, dan lain-lain (Mufid, 2012).

Perkembangan teknologi ini akan berdampak pada manusia serta akan menghasilkan perubahan-perubahan yang kelak terjadi, terutama disebabkan oleh adanya berbagai kemampuan dan potensi teknologi komunikasi yang memungkinkan manusia untuk saling berhubungan dan memenuhi kebutuhan berkomunikasi hampir tanpa batas. Beberapa keterbatasan yang dulu dialami manusia dalam berhubungan satu sama lain, seperti faktor jarak, waktu, jumlah, kapasitas, kecepatan dan lain-lain, kini dapat diatasi dengan

dengan dikembangkannya berbagai sarana komunikasi modern (Nasution, 2015).

Dalam menghadapi kemajuan teknologi komunikasi para ahli mengemukakan pandangannya, ada yang menyambut perkembangan ini dengan penuh antusias tanpa *reserve*. Ada pula yang menerima sembari berhati-hati terhadap dampak negatif yang ditimbulkan dari adanya teknologi komunikasi. Teknologi ini ibarat pisau, yang apabila tidak bisa mengendalikannya maka akan berdampak berbahaya bagi penggunaannya.

Kemajuan teknologi komunikasi sangat membantu bagi lapangan pendidikan, diantaranya telah membukakan begitu luasnya untuk seseorang memperoleh serta mempertajam pengetahuannya masing-masing. Teknologi komunikasi memungkinkan orang belajar tanpa terikat oleh jarak dan waktu seperti yang sering dikenal dengan sistem belajar jarak jauh (*distance learning*). Di samping itu juga dapat membantu kurangnya tenaga pengajar dan daya muat sekolah formal dengan sistem (*open learning*), serta bentuk-bentuk kegiatan belajar lain, baik formal maupun non formal.

Dengan adanya kemajuan teknologi, dampak negatifnya pun juga banyak dan menjadi problem dalam kesehariannya

terutama bagi kalangan pelajar. Sebagai contoh, bagi anak yang masih aktif sekolah atau pelajar, sering sekali kita jumpai mereka menggunakan *smartphone*, bahkan tak sedikit guru melihat siswa membawa *smartphone* ketika sekolah.

Selain itu, tidak jarang kita jumpai siswa yang asyik bermain *smartphone* bahkan setelah pulang sekolah waktunya dihabiskan untuk bermain *smartphone* hingga lalai mengerjakan shalat, malas belajar, jarang keluar rumah, bahkan yang sadisnya lagi berani dengan orang tua di rumah dan berani sama guru di sekolah. Selain itu, siswa juga mengalami ngantuk, lemas, pusing dan kurang konsentrasi saat sekolah khususnya ketika belajar disebabkan tidur terlalu malam karena keasyikan bermain *smartphone*, serta yang tak kalah penting banyak juga siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru (Ameliola & Nugraha, 2017).

Hal-hal yang demikian akan membuat siswa lupa kewajibannya sebagai pelajar dan akan membuat siswa kecaduan bermain *smartphone* hingga ketinggalan pelajaran yang disampaikan oleh guru saat pelajaran berlangsung di sekolah yang akan berdampak dengan perilaku dan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, ketika saya peninjauan awal atau kegiatan observasi langsung yang dilakukan melalui wawancara dan menanyakan beberapa pertanyaan terkait *smartphone* di

kelas V SDN Teluk Dalam 3 Banjarmasin, dan dapat diketahui bahwasanya peserta didik rata-rata semuanya mempunyai *smartphone* (Ameliola & Nugraha, 2017).

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti ingin lebih dalam lagi mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* pada anak sekolah dasar terhadap tingkat pemahaman mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah tersebut, baik dari segi perilakunya ataupun dari segi hasil belajarnya. Oleh karena itu, penulis ingin mengungkap kebenaran tersebut dan menjadikannya sebuah karya ilmiah dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Pada Siswa SD Terhadap Tingkat Pemahaman Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi pada SDN Teluk Dalam 3 Banjarmasin.”

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pendahuluan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka pembahasan dalam buku ini akan difokuskan pada permasalahan berikut:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan *smartphone* pada siswa terhadap tingkat pemahaman mata pelajaran agama Islam pada SDN Teluk Dalam Banjarmasin?

2. Bagaimana tindakan yang dilakukan guru dalam menghindari penyalahgunaan *smartphone* terhadap siswa?

TUJUAN PENELITIAN

Buku ini ditulis dengan tujuan agar memberikan manfaat bagi pembaca ataupun peneliti di dunia pendidikan. Tujuan penelitian merupakan suatu permasalahan yang hendak dipecahkan. Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* pada siswa terhadap tingkat pemahaman mata pelajaran agama Islam pada SDN Teluk Dalam 3 Banjarmasin.
2. Untuk mengetahui tindakan yang dilakukan guru dalam menghindari penyalahgunaan *smartphone* terhadap siswa.

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Teluk Dalam 3 Banjarmasin yang berada di Jl. Batu Damar No.5 , Komplek Mulawarman, TELUK DALAM, Kec. Banjarmasin Tengah, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan.

B. Objek dan Subjek Penelitian

1. Subjek

Subjek dalam penelitian ini adalah guru Pendidikan Agama Islam, siswa/siswi kelas V SDN Teluk Dalam 3 Banjarmasin.

2. Objek

Objek dalam penelitian ini adalah gambaran tentang dampak penggunaan *handphone* pada anak sekolah dasar terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam di SDN Teluk Dalam 3 Banjarmasin.

C. Data dan Sumber Data

1. Data

a. Data Pokok

Adapun data pokok dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan *smartphone* pada siswa terhadap tingkat pemahaman mata pelajaran agama Islam kelas V di SDN Teluk Dalam 3 Banjarmasin meliputi:

- 1) Peran *smartphone* terhadap kehidupan anak sekolah dasar.
- 2) Mendeskripsikan dampak penggunaan *smartphone* pada anak SD terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam.
- 3) Tindakan guru pendidikan agama Islam dan wali kelas dalam menghindari penyalahgunaan *smartphone*.

b. Data Penunjang

Sedangkan data penunjang dari penelitian ini yaitu:

- 1) Administrasi sekolah.

2. Sumber Data

a. Responden

Responden yaitu melakukan tanya jawab dengan guru pendidikan agama Islam dan siswa-siswi sekolah dasar kelas V B & V D.

b. Informan

Informan yaitu subjek yang memberikan informasi mengenai data penunjang pada dampak penggunaan *smartphone* pada anak sekolah dasar, bertujuan untuk melengkapi data primer, meliputi kepala sekolah, staf tata usaha dan dewan guru SDN Teluk dalam 3 Banjarmasin.

D. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Bog dan Taylor dalam Basrowi dan Suwandi, penelitian dengan pendekatan kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang maupun perilaku yang diamati. Dengan begitu, penelitian ini akan menghubungkan peneliti kepada hal yang akan diteliti secara langsung.

Jenis penelitiannya adalah penelitian lapangan (*field research*). Penelitian lapangan ini adalah penelitian yang langsung dilakukan di lapangan atau pada responden. Sehingga data-data yang didapatkan langsung berasal dari lapangan. Adapun pendekatan kualitatif yaitu pendekatan yang dilakukan dalam bentuk deskriptif dengan meneliti objek dengan cara menggambarkan secara sistematis mengenai fakta-fakta

dan menganalisa hubungan antara fenomena yang diselidiki pada masa sekarang.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data atau informasi yang dibutuhkan, maka peneliti menggunakan metode sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah pencatatan atau pengamatan langsung secara sistematis terhadap objek atau medan yang diikuti (Usman, 1996). Teknik ini digunakan dalam rangka menggali tentang dampak penggunaan *smartphone* pada anak sekolah dasar terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam.

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan percakapan yang diarahkan pada masalah tertentu, ini merupakan proses tanya jawab lisan (Subagyo, 1997). Pada masalah kali ini berhubungan dengan gambaran dampak penggunaan *smartphone* pada anak sekolah dasar terhadap hasil belajar.

3. Dokumentasi

Metode dengan teknik dokumentasi ini, penulis mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa

catatan yang berhubungan dengan masalah penelitian. Metode dokumentasi ini penulis gunakan untuk memperoleh data dari dokumen-dokumen atau arsip-arsip yang ada di lokasi penelitian seperti halnya sejarah berdirinya, keadaan guru dan karyawan, keadaan siswa serta sarana dan prasarana yang ada dilokasi tersebut.

F. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data

1. Teknik Pengolahan Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini akan diolah melalui beberapa tahapan yaitu:

a. Editing

Penulis melakukan pengecekan kembali terhadap data yang telah terkumpul, untuk mengetahui apakah jawaban yang telah terisi lengkap dan dapat dipahami serta kejelasan tulisan responden.

b. Klasifikasi Data

Penulis mengklarifikasi data-data hasil jawaban responden menurut macamnya dengan memberikan klarifikasi data, penulis mengelompokkan data dan memilah data sehingga mendapat gambaran yang sesuai dengan data yang digali pada tiap-tiap data yang diperoleh.

c. Interpretasi Data

Data-data yang sudah dimasukkan ke dalam tabel akan diinterpretasikan dengan cara mengambil simpulan dan berusaha menganalisa data untuk simpulan akhir.

2. Analisis Data

Setelah langkah-langkah pengolahan data ditempuh, kemudian diadakan penganalisaan. Analisa ini dilakukan dalam upaya menemukan rangkaian hasil penelitian secara keseluruhan sehingga memudahkan dalam pengambilan kesimpulan hasil penelitian dari rumusan masalah yang ada.

Pada tahap ini semua data yang telah diperoleh disajikan dalam bentuk uraian, yaitu pengambilan kesimpulan secara umum berdasarkan pada fakta khusus yang ada di lapangan.

Setelah data disajikan secara deskriptif dalam bentuk tabel, proses selanjutnya adalah melakukan analisis terhadap data tentang dampak penggunaan *smartphone* pada anak sekolah dasar terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam, dengan berpijak pada teori sebagai pedoman analisis dengan

menghubungkan pada data yang telah diperoleh di lapangan.

TINJAUAN PUSTAKA

A. SMARTPHONE

1. Pengertian *Smartphone*

Pada tahun 1876 telepon pertama kali diciptakan oleh Alexander Graham Bell. Alat ini merupakan sarana komunikasi yang praktis sehingga berkembang dengan pesat (Kaseim, 2015). Sedangkan Martin Cooper adalah penemu telepon genggam yang bekerja di Motorola, Cooper memiliki ide untuk membuat alat komunikasi yang kecil dan mudah dibawa bepergian (Nurhakim, 2015).

Smartphone adalah pembaruan dari teknologi komunikasi *handphone*. *Smartphone* juga dibuat untuk memudahkan manusia dalam mengelola dan mengembangkan pemikiran yang dimilikinya melalui berbagai fitur yang telah disediakan. Fitur yang dimaksud seperti akses informasi, pengiriman, lokasi, layanan, bisnis, dan lain sebagainya.

Menurut Gray B Thomas dan Misty E, *smartphone* merupakan telepon internet *enabled* yang biasanya

menyediakan fungsi-fungsi secara personal digital *assistant* (PDA), seperti fungsi buku agenda, kalender, buku alamat, kalkulator, dan alamat.

President Eksekutif PT. Symbian OS yang bernama David Wood juga berpendapat bahwasanya *smartphone* adalah telepon pintar yang dapat dibedakan dengan telepon genggam biasa dengan dua cara fundamental, yaitu bagaimana mereka dibuat dan apa yang bisa dilakukannya (Mokalu, 2016).

Dari penjelasan dua pengertian di atas dapat kita simpulkan bahwasanya *smartphone* adalah telepon seluler yang sangat canggih bahkan hampir menyerupai komputer mini dimana di dalamnya terdapat berbagai macam fitur-fitur yang dapat membuat penggunaanya mudah. Sehingga teknologi ini terkesan *trendy* karena aplikasinya yang terus berkembang.

Hal ini dapat kita lihat dalam surat An-Naml ayat 40 dimana ayat tersebut mengilhami inovasi teknologi informasi yang terus berkembang hingga sekarang. Mulai dari zaman dahulu adanya sms yang mampu mengirim pesan dalam hitungan detik, kemudian foto, akhirnya kini banyak sekali hal dari berbagai penjuru dunia yang dapat diakses via internet dalam hitungan detik saja (Departemen Agama RI, 2005).

2. Pengaruh Positif *Smartphone*

Manfaat *smartphone* terbesar yaitu sebagai alat komunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun keluarga, yaitu sesuai dengan fungsi awalnya, dan selain fungsi di atas *smartphone* tersebut bisa bermanfaat untuk menambah pengetahuan tentang kemajuan teknologi dan untuk memperluas jaringan. Di samping *smartphone* mempunyai manfaat bagi penggunanya, *smartphone* tersebut juga mempunyai dampak positif.

Menurut Adilla Zenara Nafisa, dampak positifnya yang ada pada *smartphone* ialah sebagai berikut:

a. Menambah Ilmu Pengetahuan

Smartphone kini menjadi media yang memungkinkan kita untuk mengakses berbagai informasi dimanapun dan kapanpun bkita berada, sehingga dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi penggunanya. Bahkan, sekarang ini anak-anak tidak asing lagi dengan benda tersebut. Mereka bisa mengakses internet untuk hiburan, hingga sebagai sarana mengerjakan tugas sekolah dan menambah ilmu pengetahuan.

b. Mempermudah Komunikasi

Fungsi utama *smartphone*, yakni membuat seseorang seolah-olah bertemu meskipun berbeda tempat, jarak, dan waktu. Melalui fitur *video call* dari berbagai aplikasi yang ada membuat kita bisa tersambung dengan keluarga, kerabat, sahabat maupun teman.

Adapun langkah-langkah yang bisa dilakukan untuk menjalin silaturahmi melalui *smartphone* yaitu di antaranya:

1. Membuat profil pada akun pribadi sejelas mungkin, sehingga mudah dilacak oleh teman teman, dan ketika ada orang yang mencari dengan kategori tertentu seperti yang tertera pada profil kita, maka akan mudah ditemukan. Misalnya kategori asal sekolah, asal daerah, marga, komunitas atau hobi.
2. *Upload* foto pada *profile picture*, *share* foto kita pada *posting* atau pada fasilitas album foto, sehingga memudahkan orang mengenal kita sebagai pemilik akun.
3. Melalui *smartphone* anak-anak juga bisa mengikuti (tergabung) pada komunitas sekolah, seperti group *whatsapp* kelas,

organisasi dimana mereka aktif didalamnya, sehingga akan memudahkan mereka untuk terhubung dengan berbagi informasi saat ada tugas sekolah (PR), perubahan jadwal belajar, ataupun kegiatan *ekstrakurikuler* sekolah.

c. Memperluas Jaringan Pertemanan

Munculnya berbagai situs media sosial seperti *whatsapp, twitter, line, Instagram, facebook, telegram* memungkinkan kita untuk menambah banyak teman, bahkan dari berbagai belahan dunia sekalipun. *Smartphone* membuat dunia yang jauh seakan-akan dekat bahkan terasa berada dalam genggamannya (Kuncoro & Ratnamiasih, 2018).

d. Sebagai Media Hiburan

Di dalam *smartphone* terdapat berbagai aplikasi yang bersifat menghibur. Saat kita sedang bosan, kita dapat memainkan aplikasi tersebut seperti halnya mendengarkan *mp3*, bermain *game* dan lain sebagainya.

e. Pada Aspek Keagamaan

Banyak *smartphone* sekarang telah memiliki aplikasi, yaitu aplikasi kitab suci seperti Alqur'an, Al-Kitab dan lain-lain. Dengan aplikasi ini

smartphone akan lebih mudah untuk dibawa kemana-mana (Kuncoro & Ratnamiasih, 2018).

3. Pengaruh Negatif *Smartphone*

Selain menghasilkan pengaruh berupa dampak positif di atas, terdapat juga dampak negatif penggunaan *smartphone* yang beragam. Menurut Derry Iswidharmanjaya dampak negatif dari *smartphone* sebagai berikut:

a. Menjadi Pribadi Yang Tertutup

Seseorang yang sudah kecanduan akan menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain *smartphone*. Kecanduan ini diakibatkan oleh *gadget* yang dapat mengganggu kedekatannya dengan teman sebayanya, lingkungan sekitar, dan orang lain. Sehingga faktor tersebut menjadikan dirinya pribadi yang tertutup.

b. Kesehatan Terganggu

Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan pemakainya terutama kesehatan mata. Diakibatkan terlalu sering dan lama memainkan *smartphone* dalam kegiatan sehari-hari, serta dapat mengalami

kelelahan pada mata hingga dapat menyebabkan minus (Kuncoro & Ratnamiasih, 2018).

c. Gangguan Tidur

Pengguna yang bermain *smartphone* tanpa dibatasi waktu bermainnya dapat terganggu jam tidurnya. Ketika pengguna sudah berada di kamarnya terkadang ia melupakan jam tidurnya dan cenderung melanjutkan bermain *smartphone* ketimbang tidur. Bahkan tanpa disadari ia bermain *smartphone* hingga larut malam dan terkadang mereka istirahat di luar jam tidur yang semestinya.

d. Sangat Berpotensi Mempengaruhi Sikap dan Perilaku.

Jika tidak ada kontrol dari guru dan orang tua, alat komunikasi *smartphone* ini bisa digunakan untuk menyebarkan gambar-gambar yang mengandung unsur negatif yang tidak layak dilihat seorang siswa/i dan pada akhirnya sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku mereka.

e. Suka Menyendiri

Pengguna yang terlena dan asyik bermain *smartphonanya* akan merasa bahwa itu teman

yang menemaninya sehingga pengguna cenderung menghabiskan waktu bersama *smartphone* yang dimilikinya. Intensitas bermain dengan teman sebayanya pun secara perlahan mulai berkurang. Hal yang demikian ini jika dibiarkan akan membuat pengguna lebih suka menyendiri ketimbang bermain dengan teman yang seumurannya, sehingga sosialisasi terhadap lingkungan sekitar pun semakin mengikis. Tentu saja hal ini akan berdampak buruk bagi kebiasaan anak yang tidak suka bergaul dan menjadi pribadi yang suka menyendiri (Kuncoro & Ratnamiasih, 2018).

f. Ancaman *Cyberbullying*

Cyberbullying segala bentuk kekerasan yang dialami anak atau remaja yang dilakukan oleh teman seusia mereka melalui media sosial. seperti kejadian ketika seseorang diejek, dihina, dan dipermalukan oleh anak atau remaja lain melalui media internet (Kuncoro & Ratnamiasih, 2018).

Sedangkan menurut Yordi Anugrah Pertama, dampak yang negatif yang diakibatkan oleh *smartphone* sebagai berikut:

a. Segi Kesehatan

Dampak buruk penggunaan *smartphone* terhadap kesehatan seperti halnya peningkatan resiko kanker akibat radiasi, mengakibatkan ketulian, menyebabkan mata perih bahkan rabun akibat terlalu lama menggunakan *smartphone*.

b. Segi Pendidikan

Anak-anak yang sudah kecanduan *smartphone*, maka setiap saat dia hanya asyik bermain *smartphone* saja. Mereka tidak lagi berfikir pada hal yang lain. Bagi mereka *smartphone* merupakan teman setia yang setiap pergi ke mana-mana selalu dibawa, rasanya tidak lengkap tanpa *smartphone* digenggamannya. Pada saat belajar di rumah, peserta didik mendampingi buku dengan *smartphone*. Pada awalnya mendengarkan musik atau mp3 untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman akan tetapi ketika bunyi telepon atau sms (*short messege service*) maka buku itu ditinggalkan siswa dan berpaling ke *smartphone*. Mereka malas belajar dan juga tidak konsentrasi ketika belajar serta mereka lebih senang telponan, smsan hingga bermain game. Keberadaan *smartphone* memang sangat penting bagi kehidupan di zaman era globalisasi seperti

sekarang ini, tapi jika ternyata *smartphone* disalahgunakan maka akan berdampak negatif. Seperti *smartphone* yang semestinya belum diberikan kepada siswa tetapi sudah diberikan, kalau memang jika siswa bisa memanfaatkan sesuai fungsinya maka itu sangat baik tapi tidak sedikit siswa yang menyalahgunakan *smartphone* dari fungsinya dan pada akhirnya *smartphone* tersebut dapat mengganggu proses belajar sehingga dapat menurunkan prestasi belajar mereka (Kuncoro & Ratnamiasih, 2018).

c. Segi Budaya

Lunturnya adat atau kebiasaan yang berlaku akibat terlalu sibuk memainkan *smartphone*. Diawali dengan mulai masuknya budaya barat secara perlahan, sehingga berujung terkikislah rasa nasionalisme dan lebih cinta dengan produk-produk asing.

d. Segi Sosial

Dalam kehidupan sosial dampak buruk penggunaan *smartphone* diantaranya cenderung autis atau asyik dengan *smartphone* sendiri, tidak bisa mengontrol diri sendiri akibat sosialisasi kurang, cepat bosan ketika ada yang menasihati, banyak

mengeluh, egois tidak terkendali, dan hidup menjadi tidak teratur akibat kecanduan *smartphone*.

e. Segi Ekonomi

Banyak kerugian yang ditimbulkan seperti adanya penipuan, pemborosan, dan keuangan yang tidak stabil karena orang tua memenuhi keinginan anaknya untuk membeli *smartphone* (Kuncoro & Ratnamiasih, 2018).

B. SISWA SEKOLAH DASAR

1. Pengertian Siswa Sekolah Dasar

Siswa adalah salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam proses belajar mengajar dimana di dalam proses belajar mengajar, siswa sebagai pihak yang ingin meraih cita-cita, memiliki tujuan dan kemudian ingin mencapainya secara optimal. Siswa akan menjadi faktor penentu, sehingga dapat mempengaruhi segala sesuatu yang diperlukan untuk mencapai tujuan belajarnya.

Menurut Ali (2010) siswa adalah mereka yang secara khusus diserahkan oleh orang tua untuk mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah. Tujuan bersekolah adalah untuk menjadi

manusia yang memiliki pengetahuan, berketrampilan, berpengalaman, berkepribadian, berakhlak dan mandiri (Ali, 2010).

Pengertian siswa dalam Kamus Bahasa Indonesia adalah orang/anak yang sedang berguru (belajar, bersekolah). Menurut Prof. Dr. Shafique Ali Khan (2005) pengertian siswa adalah orang yang datang ke suatu lembaga untuk memperoleh atau mempelajari beberapa tipe pendidikan. Sedangkan menurut Daradjat (1995) siswa adalah pribadi yang “unik” yang mempunyai potensi dan mengalami proses berkembang. Dalam proses berkembang itu siswa membutuhkan bantuan yang sifat dan contohnya tidak ditentukan oleh guru tetapi oleh anak itu sendiri, dalam suatu kehidupan bersama dengan individu-individu yang lain (Shafique, 2005).

Menurut Sardiman (2003), pengertian siswa adalah orang yang datang ke sekolah untuk memperoleh atau mempelajari beberapa tipe pendidikan. Pada masa ini siswa mengalami berbagai perubahan, baik fisik maupun psikis. Selain itu juga berubah secara kognitif dan mulai mampu berpikir abstrak seperti orang dewasa. Pada periode ini pula remaja mulai melepaskan diri secara emosional dari orang tua dalam rangka

menjalankan peran sosialnya yang baru sebagai orang dewasa. Masa ini secara global berlangsung antara usia 12-22 tahun (Sardiman, 2003).

Dari beberapa pengertian di atas, siswa dapat diartikan sebagai orang ataupun anak yang sedang menempuh pendidikan dengan belajar atau bersekolah dengan tujuan untuk mendapatkan pengetahuan dan mengalami proses berkembang.

Sementara itu, masa sekolah dasar terbagi menjadi kelas rendah yaitu pada kelas 1, 2, dan tiga serta siswa kelas tinggi yaitu kelas 4, 5, dan 6 dimana pada masa ini anak mulai memasuki bangku sekolah dasar untuk memperoleh pendidikan awal dan memulai sejarah baru untuk mengenal lingkungan sosial dan keilmuan yang lebih luas. Anak pada masa sekolah dasar biasanya berumur 6 hingga 13 tahun (Sudarmawan, 2013).

Dengan demikian, siswa sekolah dasar adalah mereka yang berusia antara 6-13 tahun atau biasa disebut dengan periode intelektual dan sedang menempuh pendidikan tingkat dasar. Pada masa ini pengetahuan anak akan bertambah pesat seiring dengan bertambahnya usia, keterampilan yang dikuasai pun semakin beragam. Minat anak pada periode ini

terutama terfokus pada segala sesuatu yang bersifat dinamis bergerak. Implikasinya adalah anak cenderung untuk melakukan beragam aktivitas yang akan berguna pada proses perkembangannya kelak.

2. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Menurut Supriasa, karakteristik anak usia sekolah umur 6-12 tahun terbagi menjadi empat bagian terdiri dari:

1) Fisik/Jasmani

- a. Pertumbuhan lambat dan teratur.
- b. Anak wanita biasanya lebih tinggi dan lebih berat dibanding laki-laki dengan usia yang sama.
- c. Anggota-anggota badan memanjang sampai akhir masa ini.
- d. Peningkatan koordinasi besar dan otot-otot halus.
- e. Pertumbuhan tulang, tulang sangat sensitif terhadap kecelakaan.
- f. Pertumbuhan gigi tetap, gigi susu tanggal, nafsu makan besar, senang makan dan aktif.
- g. Fungsi penglihatan normal, timbul haid pada akhir masa ini.

2) Emosi

- a. Suka berteman, ingin sukses, ingin tahu, bertanggung jawab terhadap tingkah laku dan diri

sendiri, mudah cemas jika ada permasalahan di dalam keluarga.

b. Tidak terlalu ingin tahu terhadap lawan jenis.

3) Sosial

a. Senang berada di dalam kelompok, berminat di dalam permainan yang bersaing, mulai menunjukkan sikap kepemimpinan, mulai menunjukkan penampilan diri, jujur, sering punya kelompok teman-teman tertentu.

b. Sangat erat dengan teman-teman sejenis, laki-laki dan wanita bermain sendiri-sendiri.

4) Intelektual

a. Suka berbicara dan mengeluarkan pendapat minat besar dalam belajar dan keterampilan, ingin coba-coba, selalu ingin tahu sesuatu.

b. Perhatian terhadap sesuatu sangat singkat.

C. TINGKAT PEMAHAMAN DAN HASIL BELAJAR

1. Tingkat Pemahaman Siswa

Pemahaman menurut Kamus Lengkap Bahasa Indonesia adalah sesuatu hal yang kita pahami dan kita mengerti dengan benar. Menurut Sudirman adalah suatu kemampuan seseorang dalam mengartikan,

menafsirkan, menerjemahkan, atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterimanya . Menurut Arikunto pemahaman (*Comprehention*) siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta (Arikunto, 2010). Menurut Nana Sudjana, pemahaman adalah hasil belajar, misalnya peserta didik dapat menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri atas apa yang dibacanya atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan guru dan menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain (Sudjana, 1995).

Sementara Benjamin S. Bloom mengatakan bahwa pemahaman (*Comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengerti tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Menurut Winkel dan Mukhtar dikutip dalam buku Sudaryono, pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari, yang dinyatakan dengan menguraikan isi pokok dari suatu bacaan atau mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk yang lain (Sudaryono, 2012).

Dari berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk menangkap makna dan arti berbagai hal-hal baru. Dalam lingkup pendidikan, seorang siswa akan dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat menerangkan sesuatu yang sudah dijelaskan dengan bahasanya sendiri, mengerjakan soal terkait materi yang telah diajarkan serta mengimplementasikan dan mensinergikan apa yang sudah dipelajari dengan berbagai permasalahan yang ada di sekitarnya.

Didalam sebuah proses pembelajaran, setiap peserta didik tidak dapat dinyatakan memiliki kemampuan yang sama, sebab pemahaman memiliki kategori pemahaman yang berbeda-beda yang sesuai dengan pemahaman konsep peserta didik itu sendiri. Sebagaimana diungkapkan oleh Sudjana mengungkapkan ada tiga indikator kategori pemahaman, yaitu:

- 1) Tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti yang sebenarnya, dimulai dengan mengartikan dan menerapkan aturan atau prinsip-prinsip.
- 2) Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu

dengan yang diketahui berikutnya atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok.

- 3) Pemahaman tingkat ketiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi. Dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi arti waktu, dimensi, kasus ataupun masalahnya (Sudjana, 2009).

Dari berbagai indikator tersebut, siswa dapat dianggap telah memahami materi apabila sudah memenuhi beberapa indikator yang ingin dicapai. Adapun indikator pemahaman ini dapat diukur melalui hasil belajar siswa yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, tingkat pemahaman siswa dapat diukur melalui hasil belajar siswa selama di sekolah.

2. Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan. Kemampuan yang menyangkut ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Purwanto, 2010).

Hasil Belajar atau perubahan perilaku yang menimbulkan kemampuan dapat berupa hasil utama pengajaran (*Instructional effect*) maupun hasil sampingan (*Nurturant effect*). Hasil utama pengajaran adalah kemampuan hasil belajar yang memang dirancang untuk diwujudkan dalam kurikulum dan tujuan pembelajaran, sedangkan hasil pengiring adalah hasil belajar yang dicapai namun tidak direncanakan untuk dicapai (Purwanto, 2010). Setiap kegiatan belajar siswa tentu memiliki tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, dan hasil belajar merupakan kecakapan atau hasil yang telah dicapai pada saat atau periode tertentu oleh individu pada setiap aspek-aspeknya.

Menurut Aunurrahman hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku, walaupun tidak semua tingkah laku merupakan hasil belajar, akan tetapi aktivitas belajar umumnya disertai perubahan tingkah laku (Aunurrohman, 2009). Sedangkan Sardiman A.M. mengemukakan bahwa “belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga, psiko fisik untuk menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur, cipta, rasa, dan karsa, ranah kognitif, afektif, dan psikomotor”.

Adapun hasil belajar siswa menurut W. Winkel dalam bukunya Psikologi Pengajaran mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah keberhasilan yang dicapai oleh siswa, yakni prestasi belajar siswa yang mewujudkan dalam bentuk angka”. Pernyataan W. Winkel tersebut diperkuat oleh Winarno Surakhmad, bahwasanya “hasil belajar siswa bagi kebanyakan orang berarti ulangan, ujian atau tes”. Maksud ulangan tersebut ialah untuk memperoleh suatu indeks dalam menentukan keberhasilan siswa (Surakhmad, 1980).

Dari definisi di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dalam pembentukan tingkah laku seseorang.

Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya. Namun, untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan, antara lain bahwa suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran khususnya dapat dicapai.

3. Macam-Macam Hasil Belajar

Menurut pendapat Benyamin S. Bloom yang dikutip oleh Anas Sudiyono, hasil belajar itu mencakup tiga aspek yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik yaitu:

a. Ranah Proses Berfikir (*Cognitive Domain*)

Kemampuan kognitif yaitu kemampuan yang berorientasi pada berfikir intelektual dari yang paling sederhana sampai yang kompleks, ranah kognitif meliputi:

- 1) Pengetahuan (*knowledge*) ciri utama taraf ini adalah pada ingatan.
- 2) Pemahaman (*Comprehension*) pemahaman digolongkan menjadi tiga yaitu: menerjemahkan, menafsirkan, mengeksrapolasi (memperluas wawasan)
- 3) Penerapan (*application*), merupakan abstrak dalam suatu situasi konkret.
- 4) Analisis, merupakan kesanggupan mengurai suatu integritas menjadi unsur unsur yang memiliki arti sehingga hierarkinya menjadi jelas.
- 5) Sintesis, merupakan kemampuan menyatukan unsur-unsur menjadi suatu integritas.

- 6) Evaluasi, merupakan kemampuan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan kriteria yang dipakainya misalnya: baik-buruk , benar-salah, kuat- lemah, dan sebagainya (Sudjana, 2009).

b. Ranah Nilai atau Sikap

Kemampuan afektif yaitu kemampuan yang berorientasi pada perasaan dan emosi, ranah afektif meliputi:

- 1) Memperhatikan (*receiving/attending*) yaitu kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulus) yang datang dari luar peserta didik dalam bentuk masalah, gejala, situasi dan lain-lain.
- 2) Merespon (*responding*) yaitu reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar.
- 3) Menghayati nilai (*valuing*) yaitu berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau sistem.
- 4) Mengorganisasikan atau menghubungkan yaitu pengemban dari nilai kedalam satu sistem organisasi.

5) Menginternalisasi nilai, sehingga nilai-nilai yang dimiliki telah mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya (Sudjana, 2009).

c. Ranah Keterampilan (*Psychomotoric Domain*) menurut (Sudjino & Anas, 2009):

Kemampuan psikomotor yaitu kemampuan yang berhubungan dengan anggota badan yang memerlukan koordinasi dengan syaraf dan otak yang didukung oleh perasaan dan mental. Ranah ini berhubungan dengan keterampilan/cara pandang peserta didik setelah melakukan pembelajaran. Ranah keterampilan meliputi :

- 1) Gerakan refleks yaitu keterampilan pada gerakan tidak sadar.
- 2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- 3) Kemampuan perceptual termasuk di dalamnya membedakan visual, auditif, motoris, dan lain-lain.
- 4) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan dan keharmonisan.
- 5) Gerakan-gerakan *skill* dari yang sederhana sampai pada ketrampilan yang kompleks (Sudjana, 2009).

4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pencapaian hasil belajar yang baik merupakan usaha yang tidak mudah, karena hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Dalam pendidikan formal guru sebagai pendidik harus mampu mengetahui faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut, karena sangat penting untuk dapat membantu siswa dalam rangka pencapaian hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor yang dimaksud yaitu :

a. Faktor Intern Siswa

Faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri terdiri dari:

1) Faktor Jasmaniah (Fisiologis),

Faktor jasmaniah ini adalah berkaitan dengan kondisi pada organ-organ tubuh manusia yang berpengaruh pada kesehatan organ manusia. Siswa yang memiliki kelainan seperti cacat tubuh, kelainan fungsi kelenjar tubuh yang membuat kelainan tingkah laku dan kelainan pada indra, terutama pada indra penglihatan dan indra pendengaran akan sulit menyerap informasi yang diberikan guru dalam kelas (Syah, 2002).

2) Faktor Psikologis,

Faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang berasal dari sifat bawaan siswa dari lahir maupun dari apa yang telah diperoleh dari belajar. Adapun faktor yang tercakup dalam psikologis yaitu:

a. Tingkat Kecerdasan (*Intelegensi*),

Kecerdasan berasal dari kata cerdas yang berarti pintar dan cerdas, cepat tanggap dalam menghadapi masalah dan cepat mengerti jika mendengar keterangan. Kecerdasan adalah kesempurnaan perkembangan akal budi. Kecerdasan adalah kemampuan seseorang untuk memecahkan masalah yang dihadapi, dalam hal ini adalah masalah yang menuntut kemampuan fikiran (Daryanto, 2014).

Menurut Dusek (2012) kecerdasan dapat didefinisikan melalui dua jalan yaitu secara kuantitatif dan kualitatif. Secara kuantitatif, kecerdasan adalah proses belajar untuk memecahkan masalah yang dapat diukur dengan tes inteligensi, sedangkan secara kualitatif kecerdasan merupakan suatu cara berpikir dalam membentuk konstruk bagaimana menghubungkan dan mengelola informasi dari luar yang disesuaikan dengan dirinya. Howard Gardner dalam Akyas (2014) berpendapat kecerdasan adalah

kemampuan untuk memecahkan atau menciptakan sesuatu yang bernilai bagi budaya tertentu.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan seseorang untuk mencerna pengetahuan baru dan memecahkan masalah yang dihadapi dimana memiliki kemampuan berpikir yang mumpuni dan dapat diukur secara kuantitatif maupun kualitatif.

Kecerdasan atau intelgensi pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan fisio fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat. Tingkat kecerdasan siswa tidak dapat diragukan lagi, sangat menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa, artinya semakin tinggi kemampuan intelgensi seorang siswa maka semakin besar peluangnya untuk berhasil dalam pelajaran.

b. Sikap Siswa,

Sikap (*attitude*) merupakan evaluasi atau reaksi perasaan terhadap objek dimana biasanya mendukung atau memihak maupun tidak mendukung objek tertentu. Sikap ini juga disebut sebagai perasaan, keyakinan, dan kecenderungan berperilaku yang relatif menetap (Azwar, 2013). Sarwono juga menjelaskan bahwa sikap diartikan sebagai kesiapan oleh seseorang untuk melakukan

tindakan tertentu terhadap hal-hal tertentu. Sikap dapat bersifat positif maupun negatif. Pada sikap yang positif seseorang akan cenderung untuk mendekati, menyenangkan, dan mengharapkan obyek tertentu, sedangkan dalam sikap membenci, tidak akan menyukai objek tersebut (Sarwono, 2000).

Sikap sebagai suatu bentuk perasaan, yaitu perasaan mendukung atau memihak (*favourable*) maupun perasaan tidak mendukung (*Unfavourable*) pada suatu objek. Sikap adalah suatu pola perilaku, tendensi atau kesiapan antisipatif, predisposisi untuk menyesuaikan diri dalam situasi social, atau secara sederhana yang merupakan respon terhadap stimulasi *social* yang telah terkoordinasi. Sikap dapat juga diartikan sebagai aspek atau penilaian positif atau negative terhadap suatu objek.

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon (*response tendency*) dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif (Syah, 2002).

Dalam hal ini sikap siswa merupakan perilaku yang ditunjukkan oleh siswa baik kecenderungan untuk merespon sesuatu dengan positif ataupun negatif sesuai

dengan perasaan, keyakinan, dan kecenderungan yang relatif tetap.

c. Bakat Siswa,

Pengertian bakat adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dimana kemampuan tersebut sudah melekat dalam dirinya dan dapat digunakan untuk melakukan hal-hal tertentu dengan lebih cepat dan lebih baik dibandingkan dengan orang biasa.

Bakat (*aptitude*) mengandung makna kemampuan bawaan yang merupakan potensi (*potential ability*) yang masih perlu pengembangan dan latihan lebih lanjut. Karena sifatnya yang masih bersifat potensial atau masih laten, bakat merupakan potensi yang masih memerlukan ikhtiar pengembangan dan pelatihan secara serius dan sistematis agar dapat terwujud. Bakat berbeda dengan kemampuan (*ability*) yang mengandung makna sebagai daya untuk melakukan sesuatu, sebagai hasil pembawaan dan latihan (Ali & Asrori, 2014).

Secara umum, bakat (*aptitude*) ialah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang (Syah, 2002). Dengan demikian sebetulnya setiap orang pasti memiliki bakat, dalam arti berpotensi untuk mencapai hasil belajar sesuai kemampuan masing-masing. Bakat

ini ini adalah potensi yang akan muncul ketika memperoleh pengembangan dan latihan sehingga mampu terus ditingkatkan dengan latihan secara optimal.

d. Minat Siswa

Minat merupakan sesuatu yang ada pada diri seseorang dan memberikan gambaran dalam aktivitas untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Minat ini juga diartikan sebagai rasa senang atau tidak sedang dalam menghadapi suatu objek (Suryo, 2003).

Minat ini berkaitan dengan rasa suka atau kesenangan terhadap suatu objek dan adanya rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat ini pada dasarnya penerimaan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri dimana ketika semakin kuat atau dekat hubungan tersebut maka minat yang dimiliki akan semakin besar. Slameto juga menjelaskan bahwa minat ini dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam satu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung

untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut (Slameto, 1995).

Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Syah, 2002). Minat pada siswa sering diartikan sebagai kecenderungan yang muncul ketika siswa merasa tertarik terhadap sesuatu yang dianggap sesuai dengan kebutuhan atau merasakan bahwa sesuatu yang akan dipelajari tersebut akan memberikan manfaat bagi dirinya. Minat peserta didik dalam suatu bidang pembelajaran dapat menjadikan siswa lebih fokus untuk mendalami bidang tersebut tanpa dipengaruhi oleh siapapun sehingga hasil belajar yang didapatkan lebih maksimal.

b. Faktor Ekstern Siswa

Faktor yang berasal dari luar diri siswa yaitu lingkungan. Lingkungan diketahui dapat memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa. Dalam kehidupan sehari-hari manusia pasti dikelilingi oleh lingkungan. Oleh karena itu antara keduanya yaitu manusia dengan lingkungan terdapat hubungan timbal balik. Disatu sisi lingkungan dapat mempengaruhi manusia, tetapi disisi

lain juga manusia dapat mempengaruhi lingkungan. Lingkungan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah daerah (kawasan dan sebagainya) yang termasuk di dalamnya. Menurut Sartain (Ngalim Purwanto, 2014: 28) lingkungan meliputi semua kondisi-kondisi dalam dunia ini yang alam cara-cara tertentu mempengaruhi tingkah laku kita, pertumbuhan, perkembangan atau life processes kita kecuali gen-gen dan bahkan gen-gen dapat pula dipandang sebagai menyiapkan lingkungan bagi gen yang lain (Ngalim, 2014).

Lingkungan pengaruhnya sangat besar terhadap anak didik sebab bagaimanapun anak tinggal dalam satu lingkungan yang disadari atau tidak pasti akan mempengaruhi anak. Faktor eksternal berupa lingkungan yang mampu memengaruhi peserta didik dalam belajar meliputi :

1) Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial merupakan lingkungan dimana individu saling berinteraksi antara satu manusia dengan manusia lainnya sehingga membentuk aktivitas sosial. Pada lingkungan sosial ini akan lebih menggambarkan bagaimana pengaruh

dari lingkungan populasi manusia di sekitarnya. Lingkungan sosial siswa meliputi lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial siswa. Lingkungan sosial yang lebih banyak mempengaruhi kegiatan belajar adalah orang tua dan keluarga. Dalam hal ini, apabila siswa memiliki lingkungan sosial yang baik dan mendukung maka akan berdampak bagi bagi proses belajar siswa yang sedang berlangsung. Lingkungan sosial ini bahkan diketahui dapat memengaruhi berbagai hal lain misalnya seperti sikap, minat dan sebagainya.

Lingkungan sosial menurut Muhammad Saroni (dalam Martinis Yamin, 2013: 267) menjelaskan bahwa lingkungan sosial berhubungan dengan pola interaksi antar personil yang ada di lingkungan sekolah secara umum. Lingkungan sosial yang baik memungkinkan para peserta didik untuk berinteraksi secara baik, peserta didik dengan peserta didik, guru dengan guru, atau guru dengan karyawan, dan peserta didik dengan karyawan, serta secara umum interaksi antar personil (Yamin, 2013).

2) Lingkungan Non Sosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan non sosial adalah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa. Faktor-faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa (Syah, 2002).

Lingkungan sosial dapat disebut juga sebagai lingkungan fisik. Lingkungan fisik menurut Muhammad Saroni (Martinis Yamin, 2013:266) adalah lingkungan yang memberi peluang gerak dan segala aspek yang berhubungan dengan upaya penyegaran pikiran bagi peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang sangat membosankan.

Lingkungan fisik ini meliputi sarana dan prasarana pembelajaran yang dimiliki sekolah seperti lampu, ventilasi, bangku, dan tempat duduk yang sesuai untuk peserta didik, dan lain sebagainya. Hal yang senada dengan Suprayekti juga mengaskan bahwa lingkungan fisik yaitu lingkungan yang ada di sekitar peserta didik baik itu di kelas, sekolah, atau di luar sekolah yang perlu dioptimalkan pengelolaannya agar interaksi belajar mengajar lebih efektif dan efisien (Yamin, 2013).

D. MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

1. Pengertian Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Mata pelajaran merupakan salah satu bidang yang akan dipelajari oleh peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Mata pelajaran pendidikan agama Islam dapat diartikan sebagai pembelajaran yang akan membahas mengenai agama Islam sesuai dengan tingkatan sekolah yang diberikan secara bertahap. Untuk selanjutnya, akan dibahas mengenai Pendidikan Agama Islam.

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan seseorang atau kelompok orang untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani melalui pengajaran dan pelatihan (A'liah, 2013).

Sedangkan pendidikan Islam adalah sistem pendidikan yang dapat memberikan kemampuan seseorang untuk memimpin kehidupan sesuai dengan cita-cita dan nilai-nilai Islam yang telah menjiwai dan mewarnai corak kepribadiannya (Arifin, 2006). Pendidikan agama Islam adalah suatu sistem

pendidikan yang mencakup semua aspek kehidupan yang dibutuhkan oleh hamba Allah (Uhbiyati, 3105).

Pendidikan Islam ialah pendidikan yang bertujuan untuk membentuk pribadi muslim seutuhnya, mengembangkan seluruh potensi manusia baik yang berbentuk jasmaniah maupun rohaniah, menumbuhkan suburkan hubungan yang harmonis setiap pribadi dengan Allah, manusia, dan alam semesta (Daulay, 2012).

Sedangkan Zakiyah Daradjat mengemukakan pengertian bahwa “pendidikan agama Islam adalah ajaran-ajaran agama Islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam yang telah diyakininya secara menyeluruh, serta menjadikan ajaran agama Islam itu sebagai suatu pandangan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat kelak” (Daradjat, 2002).

Pendidikan agama Islam dan budi pekerti merupakan mata pelajaran yang dikembangkan dari

ajaran-ajaran pokok (dasar) yang terdapat dalam agama Islam, sehingga pendidikan agama Islam dan budi pekerti merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari ajaran Islam. Pendidikan agama Islam dan budi pekerti adalah mata pelajaran yang tidak hanya mengantarkan peserta didik dapat menguasai berbagai kajian keislaman, tetapi lebih menekankan bagaimana peserta didik mampu menguasai kajian keislaman tersebut sekaligus dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari di tengah-tengah masyarakat (Siberman, 2009).

Dengan demikian, pendidikan agama Islam tidak hanya menekankan pada aspek kognitif saja, tetapi yang lebih penting adalah pada aspek afektif dan psikomotornya. Tujuan akhir dari mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti adalah terbentuknya peserta didik yang memiliki akhlak yang mulia (budi pekerti yang luhur).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam adalah usaha sadar untuk menghasilkan dan membentuk insan kamil yang beriman dan beramal saleh serta berakhlak mulia, baik

kepada Tuhan maupun terhadap sesama manusia dan makhluk ciptaan-Nya.

2. Karakteristik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Adapun karakteristik mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti, yaitu dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pendidikan Agama Islam merupakan rumpun mata pelajaran yang dikembangkan dari ajaran-ajaran pokok (dasar) yang terdapat dalam agama Islam. Karena itulah PAI merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari ajaran Islam. Ditinjau dari segi isinya, PAI merupakan mata pelajaran pokok yang menjadi salah satu komponen dan tidak dapat dipisahkan dari rumpun mata pelajaran yang bertujuan mengembangkan moral dan kepribadian peserta didik.
- b. Tujuan Pendidikan Agama Islam adalah terbentuknya peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT, berbudi pekerti yang luhur, memiliki pengetahuan tentang ajaran pokok agama Islam dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari serta memiliki pengetahuan

yang luas dan mendalam tentang Islam, sehingga memadai baik untuk kehidupan masyarakat maupun untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

c. Pendidikan Agama Islam sebagai sebuah program pembelajaran, diarahkan pada:

- 1) Menjaga akidah dan ketakwaan peserta didik
- 2) Menjadi landasan untuk rajin mempelajari ilmu-ilmu lain yang diajarkan di madrasah
- 3) Mendorong peserta didik untuk kritis, kreatif dan inovatif
- 4) Menjadi landasan perilaku dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat. PAI bukan hanya mengajarkan pengetahuan tentang agama Islam, tetapi juga untuk diamalkan dalam kehidupan sehari-hari (membangun etika sosial).

d. Isi mata pelajaran PAI didasarkan dan dikembangkan dari ketentuan-ketentuan yang ada dalam dua sumber pokok ajaran Islam, yaitu Al-Qur'an dan Sunnah Nabi Muhammad SAW (dalil naqli). Disamping itu materi PAI juga diperkaya dengan hasil-hasil ijtihad (dalil Aqli) para ulama

sehingga ajaran-ajaran pokok yang bersifat umum lebih rinci dan mendetail.

- e. Keberadaan program pembelajaran selain PAI juga menjadi kebutuhan bagi peserta didik yang tidak dapat diabaikan. Namun demikian, pencapaian akhlak mulia justru mengalami kesulitan jika hanya dianggap menjadi tanggungjawab mata pelajaran PAI. Dengan demikian, pencapaian akhlak mulia harus menjadi tanggungjawab semua pihak termasuk mata pelajaran non PAI dan guru-guru yang mengajarkannya. Ini berarti meskipun akhlak itu tampaknya hanya menjadi muatan mata pelajaran PAI, mata pelajaran lain juga perlu mengandung muatan akhlak. Lebih dari itu, semua guru harus memperhatikan akhlak peserta didik dan berupaya menanamkannya dalam proses pembelajaran. Jadi, pencapaian akhlak mulia tidak cukup hanya melalui mata pelajaran PAI dan budi pekerti.

PEMBAHASAN

A. PERAN *SMARTPHONE* TERHADAP KEHIDUPAN SISWA SEKOLAH DASAR

Berdasarkan data yang diperoleh dari siswa SDN Teluk Dalam 3 Banjarmasin, seluruh siswa kelas V sebagai objek penelitian diketahui memiliki *smartphone* pribadi yang digunakan untuk aktivitas sehari-hari. Banyak siswa yang beranggapan bahwa *smartphone* merupakan benda yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan sehari-hari sehingga siswa tersebut merasa sering memainkan *smartphone* ketika berada di rumah. Selain sebagai sarana komunikasi, *smartphone* juga dijadikan sebagai sarana hiburan. Dari penelitian yang dilakukan, didapatkan hasil bahwa siswa SD memiliki *smartphone* sendiri dengan berbagai variasi merek namun paling banyak mereka memakai *smartphone* dengan merk *Oppo* dan banyak siswa memiliki *smartphone* keluaran terbaru dengan aplikasi yang lengkap.

Adapun peran *smartphone* bagi kehidupan siswa Sekolah Dasar, berdasarkan hasil wawancara adalah sebagai berikut:

1. Media Belajar

Smartphone kini menjadi media yang memungkinkan kita untuk mengakses berbagai informasi dimanapun dan kapanpun kita berada, sehingga dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi penggunanya. Bahkan, sekarang ini anak-anak tidak asing lagi dengan benda tersebut. Mereka bisa mengakses internet sebagai media belajar, bahan bacaan, dan juga sebagai sarana mengerjakan tugas sekolah hingga menambah ilmu pengetahuan (Kuncoro & Ratnamiasih, 2018).

Media pembelajaran adalah bahan, alat, maupun metode/teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan anak didik/warga belajar dapat berlangsung secara tepatguna dan berdayaguna. Dengan demikian, *smartphone* menjadi suatu alat yang dapat digunakan dalam proses belajar baik itu penyampaian materi dari guru ke siswa ataupun

proses belajar yang dilakukan secara mandiri oleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh peran *smartphone* dalam kehidupan siswa-siswi SDN Teluk dalam 3 Banjarmasin di antaranya sebagai media belajar yang mana di saat anak bingung mengenai materi pelajaran maka mereka bisa mengakses bahan bacaan yang berhubungan dengan materi belajar melalui *smartphone*, ditambah lagi untuk saat ini proses pembelajaran yang mewajibkan siswa-siswi untuk belajar online di rumah. Berdasarkan yang terjadi peran *smartphone* ini sebagai media sosial sesuai dengan teori di bab II di atas.

2. Media Informasi dan Komunikasi

Teknologi informasi dan komunikasi mencakup dua aspek perpaduan yang tidak terpisahkan yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari

perangkat satu ke perangkat yang lainnya (Asmani, 2011).

Smartphone adalah alat komunikasi, baik jarak dekat maupun jarak jauh dan juga merupakan alat komunikasi lisan atau tulisan yang dapat menyimpan pesan dengan sangat praktis untuk dipergunakan sebagai alat komunikasi karena bisa dibawa kemana saja. Sebab itulah *smartphone* sangat berguna untuk alat komunikasi jarak jauh yang semakin efektif dan efisien. Selain perangkatnya yang bisa dibawa kemana-mana dan dapat dipakai dimana saja.

Fungsi utama *smartphone* yakni membuat seseorang seolah-olah bertemu meskipun berbeda tempat, jarak, dan waktu. Melalui fitur *video call* dari berbagai aplikasi yang ada membuat kita bisa tersambung dengan keluarga, kerabat, sahabat maupun teman. Contohnya aplikasi yang bisa digunakan seperti *whatsapp*, *Instagram*, *facebook*, *telegaram*, dan lain-lain (Kuncoro & Ratnamiasih, 2018).

Dari hasil wawancara yang diperoleh *smartphone* juga sebagai media informasi dan komunikasi. *Smartphone* bisa digunakan tanpa harus terikat jarak, tempat, dan waktu. Ketika siswa-siswi

ingin mengetahui kabar keluarganya, kerabatnya maupun temannya, maka mereka bisa menggunakan *smartphone* dengan aplikasi seperti *whatsapp*, *facebook*, *instagram*, dan sejenisnya. Ditambah lagi untuk saat ini anak hanya bisa melihat temannya melalui *smartphone* tanpa bisa tatap muka secara langsung di sekolah. Karena situasi dan kondisi masih dalam darurat covid-19. Hal tersebut yang membuat anak-anak bisa bertanya kabar dengan teman-temannya.

Adapun langkah-langkah yang bisa dilakukan untuk menjalin silaturahmi melalui *smartphone* yaitu di antaranya:

1. Membuat profil pada akun pribadi sejelas mungkin, sehingga mudah dilacak oleh teman teman, dan ketika ada orang yang mencari dengan kategori tertentu seperti yang tertera pada profil kita, maka akan mudah ditemukan. Misalnya kategori asal sekolah, asal daerah, marga, komunitas atau hobi.
2. *Upload* foto pada *profile picture*, *share* foto kita pada *posting* atau pada fasilitas album foto, sehingga memudahkan orang mengenal kita sebagai pemilik akun.

3. Melalui *smartphone* anak-anak juga bisa mengikuti (tergabung) pada komunitas sekolah, seperti group *whatsap* kelas, organisasi dimana mereka aktif didalamnya, sehingga akan memudahkan mereka untuk terhubung dengan berbagi informasi saat ada tugas sekolah (PR), perubahan jadwal belajar, ataupun kegiatan *ekstrakurikuler* sekolah (Kuncoro & Ratnamiasih, 2018).

3. Media Hiburan

Salah satu peran *smartphone* bagi kalangan pelajar yaitu sebagai hiburan untuk mereka, dan terdapat aplikasi-aplikasi yang bersifat menghibur. Ditambah lagi suasana sekarang ini dalam kondisi darurat covid yang menuntut si anak harus berada di rumah saja. Sehingga *smartphonelah* salah satu media untuk menghibur mereka pada saat mereka dalam kejenuhan dan kebosanan. Adapun hiburan yang mereka lakukan yaitu seperti halnya mendengarkan *M3*, bermain *game*, bermain *tik tok*, nonton *youtube*, dan lain sebagainya (Kuncoro & Ratnamiasih, 2018).

Dari hasil wawancara *smartphone* juga sebagai media hiburan yang mana *smartphone* dapat menghilangkan kejenuhan dan kebosanan anak

dalam proses pembelajaran, disebabkan sistem pembelajaran melalui online dari rumah. Sehingga perlu adanya hiburan seperti mendengarkan *musik*, bermain *game*, menonton *youtube*, dan lain-lain. Oleh karenanya berdasarkan teori di bab II di atas sesuai dengan hasil penelitian yang ada.

B. PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE SISWA SD TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SDN TELUK DALAM 3 BANJARMASIN

Sebelum membahas mengenai pengaruh penggunaan *smartphone*, dapat dibahas terlebih dahulu mengenai visi dan misi SDN Teluk Dalam 3 Banjarmasin sebagai lokasi penelitian.

Visi Sekolah :

“Unggul dalam prestasi, kreatif, berkarakter, berjiwa wirausaha, serta peduli terhadap lingkungan berdasarkan iman dan taqwa”.

Misi Sekolah :

- Membentuk kepribadian siswa yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dan berkarakter;
- Meningkatkan kualitas proses pembelajaran akademik dan non akademik serta penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni;
- Meningkatkan kemampuan untuk memanfaatkan secara tepat hasil-hasil ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni;
- Meningkatkan kemampuan lebih kreatif, inovatif, dan produktif melalui penguatan pengetahuan, keterampilan, sikap serta terwujudnya jiwa kewirausahaan;
- Mewujudkan lingkungan yang nyaman, aman, rindang, asri, bersih, dan sehat, serta mencegah pencemaran dan kerusakan lingkungan hidup;

Tingkat pemahaman peserta didik dapat terlihat dari hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik. Hasil belajar akan menunjukkan seberapa paham peserta didik terkait pembelajaran yang dilakukan. Hasil belajar yang baik berarti bahwa peserta memiliki tingkat pemahaman yang baik sehingga dapat dengan mudah mencapai hasil belajar yang memuaskan. Berikut merupakan aspek

dalam hasil belajar siswa SD yang dilakukan pada SDN Teluk Dalam 3 Banjarmasin.

1. Kognitif

Kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktifitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan oleh psikolog untuk menjelaskan semua aktifitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan, atau semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya (Gunarti, 2008).

Kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan oleh psikolog untuk menjelaskan semua aktifitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan, atau semua proses psikologis yang berkaitan

dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya

Kognitif sering juga dikenal pengetahuan, pengetahuan bisa di dapat dimana saja. Tidak hanya di sekolah, tetapi di rumah dan juga dilingkungan sekitar serta bisa juga melalui bacaan-bacaan yang dapat diakses melalui *smartphone*. Pengetahuan lebih sering di dapat ketika kita berada dalam proses pembelajaran seperti contohnya di sekolah, pembelajaran melalui online, membaca di perpustakaan, dan juga membaca materi-materi pembelajaran yang ada di *Google*.

Dengan adanya *smartphone* siswa-siswi dapat mencari pengetahuan mengenai pembelajaran yang sulit dipahaminya, sehingga ia dapat mengingat, mempelajari, memahami, bahkan mencari jawaban atas soal yang diberikan guru PAI dengan *smartphone* melalui aplikasi *google*. dan juga apabila ia ingin melihat langsung contohnya maka ia bisa membuka *youtube* untuk mengilustrasikan pelajaran tersebut. Adapun ketika materi yang sulit dipahami rata-rata dari mereka tidak pernah mencari penjelasan di

youtube mengenai materi pembelajaran. Bahkan banyak pembelajaran agama Islam yang dapat ditemukan dengan mudah di berbagai *platform* seperti Google, Youtube, dan sebagainya. Akses terhadap *e-book*, maupun *e-journal* juga dapat dilakukan dengan mudah melalui akses internet yang tersedia pada *smartphone*.

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan dari pikiran. Pikiran merupakan bagian dari otak, bagian yang digunakan untuk bernalar, berpikir dan memahami sesuatu. Setiap hari pikiran anak berkembang ketika mereka belajar tentang orang yang ada disekitarnya. Ranah kognitif ini dapat menjadi indikator yang tepat pada tingkat pemahaman siswa dimana kognitif merupakan hasil belajar yang berkaitan dengan pengetahuan dan kemampuan siswa dalam menyerap ilmu yang telah diajarkan. Kognitif ini juga berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan dan pengolahan informasi dimana seseorang dapat memperoleh pengetahuan dan memecahkan masalah dalam soal-soal yang diberikan oleh guru kepada siswa. Penilaian aspek kognitif ini sangat penting dalam mengukur apakah tujuan pembelajaran yang diinginkan sudah tercapai.

Penilaian aspek kognitif biasanya dapat dilakukan secara kuantitatif dengan hasil yang dapat diinterpretasikan dalam bentuk nilai berupa skala 1-10, skala 1-100, skala 1-4 ataupun skala huruf A-E.

Berdasarkan penilaian yang dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap hasil belajar kognitif melalui ulangan harian dan ujian, didapatkan bahwa dari 15 siswa sebagai responden itu ada 8 orang yang mendapat nilai dengan predikat A, dan 7 orang mendapat nilai dengan predikat B. oleh karenanya dampak penggunaan smartphone terhadap hasil belajar di ranah kognitif dapat kita katakan berdampak positif.

2. Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif juga mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Ada lima kategori utama afektif dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks yaitu: penerimaan, tanggapan, penghargaan, pengorganisasian, dan karakterisasi berdasarkan nilai-nilai atau internalisasi nilai (Sukanti, 2011).

Segala sesuatu yang berbentuk sikap maka disebut akhlak, apabila sikap itu baik maka

dikatakanlah akhlak terpuji, sedangkan apabila sikap itu buruk maka disebutlah akhlak tercela. Berbeda dengan aspek kognitif yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam mengolah informasi yang disampaikan oleh guru selama pembelajaran, ranah afektif lebih merujuk pada sikap atau perilaku yang ditunjukkan oleh peserta didik ketika mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, afektif identik dengan penilaian berupa sikap. Jadi, upaya pengambilan data yang dilakukan yakni dengan wawancara kepada narasumber secara online melalui aplikasi WhatsApp.

Proses pembelajaran saat ini melalui online atau daring, sehingga penilaian sikap itu hanya bisa dilihat ketika anak disiplin hadir ketika pelajaran, berpakaian rapi, memperhatikan ketika pembelajaran berlangsung, serta mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru PAI. Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh maka dari segi penilaian afektif baik itu dilihat dari sikap disiplin, berpakaian rapi, memperhatikan, memperhatikan ketika pelajaran berlangsung, mengerjakan tugas maka siswa di SDN Teluk Dalam 3 Banjarmasin dapat dikatakan baik dalam berperilaku meskipun melalui pembelajaran online saja.

3. Psikomotorik

Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru nampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan berperilaku). Ranah psikomotor juga berhubungan dengan masalah fisik (Nuwanti, 2014).

Psikomotorik sering dikatakan sebagai suatu keterampilan yang muncul di dalam diri seseorang. Psikomotor muncul ketika ia melatih kemampuan/keterampilan yang ia miliki. Oleh karena itu, psikomotor/keterampilan perlu diasah terus menerus.

Dari hasil wawancara yang diperoleh dalam ranah psikomotor ini yang mana dalam wawancara itu mempertanyakan masalah mencatat materi pembelajaran PAI. Dari semua responden yang ada hanya dua orang saja yang mencatat materi pelajaran itu ketika guru menjelaskan. Artinya di dalam segi ranah psikomotor tidak semua siswa yang berinisiatif

dalam gerak *reflex* fisik ini. sehingga perlunya seorang guru dan orang tua mengetahui keterampilan-keterampilan yang dimiliki siswa-siswi dalam segi psikomotor.

C. TINDAKAN GURU DALAM MENGHINDARI PENYALAHGUNAAN *SMARTPHONE*

Guru sebagai sosok pendidik dalam bangku sekolah dasar juga memiliki tanggung jawab dalam memberikan edukasi kepada siswa SD terutama mengenai penggunaan *smartphone* secara tepat agar tidak disalahgunakan. Berikut merupakan beberapa upaya yang dapat dilakukan oleh guru agar siswa lebih berhati-hati menggunakan *smartphone* untuk meminimalisir dampak negatif yang dihasilkan.

1. Nasihat

Nasihat secara bahasa kata "*nash*" yang berarti halus, bersih atau murni, lawan dari curang atau kotor. Sehingga jika nasihat tersebut dalam bentuk ucapan harus jauh dari kecurangan dan motivasi kotor. Sedangkan secara istilah, nasihat adalah sebuah kata yang mengungkapkan kemauan berbuat baik kepada obyek yang diberi nasihat. Hal ini juga dikemukakan oleh Ibnul-Atsir, bahwa nasihat adalah sebuah

kata yang mengungkapkan keinginan memberikan kebaikan pada orang yang diberi nasihat yaitu mengokohkan tiang agamanya.

Nasihat adalah sesuatu hal yang berhubungan dengan hal-hal yang baik. Nasihat juga diartikan sebagai teguran, petunjuk, pelajaran, ajaran, dan anjuran yang pokoknya bersifat baik. Nasihat juga salah satu metode yang sudah ada mulai dahulu kala yang diterapkan oleh orang tua ataupun guru dalam mendidik anak-anaknya agar menjadi lebih baik dalam kesehariannya.

Dari hasil wawancara yang diperoleh dari Guru PAI siswa siswi kelas V SDN Teluk Dalam 3 Banjarmasin mengenai nasihat. Nasihat merupakan metode yang dari dulu sudah ada, nasihat juga keinginan untuk memberikan kebaikan kepada seseorang. Adapun nasihat yang dilakukan beliau disini berupa tindakan menghindari penyalahgunaan *smartphone* bagi siswa khususnya di kelas V SDN Teluk Dalam 3 Banjarmasin. Upaya yang beliau lakukan biasanya memberikan nasihat dipenghujung pembelajaran sebelum pelajaran di tutup dengan tujuan supaya siswa-siswi bisa menyaring baik buruknya dari *smartphone*.

Guru juga memberikan edukasi mengenai penggunaan *smartphone* yang tepat dan bijak karena banyak di luar sana anak-anak seumur kalian yang salah dalam menggunakan

bahkan menyimpang dari perilaku yang baik. Contohnya anak-anak yang di bawah umur sudah berani menonton pornografi, pacaran yang berlebihan dalam usia yang masih seumur jagung, lalai dalam beribadah (shalat dan mengaji), asyik main game hingga lupa waktu, bahkan yang sangat miris dengan fakta yang terjadi ditayangkan dalam sebuah chanel televisi menginformasikan anak berani sama orang tuanya dan sadisnya lagi berani sama guru hingga membawa pisau ke sekolah karena ditegur oleh guru serta diambil guru smartphonennya. Hal yang demikian itu termasuk akhlak tercela yang mengikis nilai-nilai akhlak akibat salah dalam menggunakan *smartphone*. Selain itu, guru di SDN Teluk Dalam 3 Banjarmasin juga memberikan nasihat seperti dengan beberapa patah kata yang sering dilakukan secara berulang sebagai bentuk penanaman nasihat kepada siswa agar tidak salah langkah dalam menggunakan *smartphone*.

2. Buku Kontrol Ibadah

Para pakar pendidikan di Indonesia menilai bahwa salah satu sebab utama kegagalan pendidikan karena faktor pendidik. Selain itu, alokasi waktu jam pelajaran untuk pendidikan agama Islam yang sangat minim, dan besar tuntutan dan harapan kurikulum serta besarnya harapan orang tua terhadap pendidikan agama tidak sebanding. Pelaksanaan

pendidikan agama Islam di sekolah memerlukan sebuah sarana untuk memonitoring aktifitas dan perkembangan siswa ketika siswa berada di luar lingkungan sekolah. Upaya monitoring pada pendidikan agama Islam sangat diperlukan karena pada sekolah umum yang bukan berciri khas agama Islam. pendidikan agama Islam hanya diberikan waktu yang sedikit, dan didudukkan sebagai mata pelajaran yang dituntut untuk membentuk kepribadian yang religius (Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, 2007).

SDN Teluk Dalam 3 Banjarmasin mengembangkan pendidikan agama Islam dengan menggunakan buku kontrol ibadah siswa khususnya di kelas V. Buku tersebut merupakan rekaman dan catatan harian pribadi siswa siswi dalam kegiatan keagamaan khususnya meliputi kegiatan sholat lima waktu dan membaca Alquran.

Ketika guru-guru tidak bisa memantau secara dekat karena adanya virus corona ini maka ada inisitif dari beliau untuk melihat aktivitas siswa melalui buku control ibadah yang mana di dalam buku itu ada aktivitas atau kewajiban siswa untuk mengerjakannya. Buku kontrol ibadah itu berisi tentang sholat lima waktu, mengaji, dan belajar. Tujuan guru membuat itu yaitu supaya siswa dapat terus terbiasa melaksanakan kewajiban itu yang dimulai sejak dini, sehingga ketika ia beranjak remaja dan dewasa nilai-nilai

keagamaan tertanam dan melekat di dalam dirinya. Serta yang tak kalah penting untuk menghindari dan meminimalisir penyalahgunaan *smartphone*.

Adapun tujuan dari pembuatan buku kontrol ibadah ini di antaranya sebagai berikut:

- a) Membiasakan kepada siswa-siswi kelas V SDN Teluk Dalam 3 Banjarmasin untuk melaksanakan ajaran agamanya mulai dari kecil hingga selalu istiqamah.
- b) Meningkatkan kerjasama yang baik antara guru PAI dan orang tua siswa.
- c) Menjadi media pengawasan dan kontrol bagi orang tua terhadap anak-anaknya ketika di rumah.
- d) Instrumen penilaian sikap dan praktik bagi guru PAI terhadap siswa-siswinya

3. Membuat Group WhatsApp Dengan Orang Tua Siswa

Group *WhatsApp* dibuat guru untuk menghimbau semua orang tua untuk mengawasi si anak dalam menggunakan *smartphone*. Ditambah lagi untuk saat ini digegerkan oleh covid-19 yang menuntut siswa belajar dari rumah saja untuk menghindari penyebaran covid-19 dan hanya melalui *smartphone* dalam proses belajar. Jadi orang tua tidak hanya melepaskan tanggung jawab kepada guru saja dan orang tua disana ikut berpartisipasi juga, karena waktu yang paling

banyak dihabiskan anak yaitu dengan kedua orang tuanya. Oleh karenanya, orang tua jangan sampai lengah mengawasi anak dan jangan sampai anak terpeleset sedikit pun dalam menggunakan *smartphone*, sebabnya akan berdampak fatal bagi anak apabila salah melangkah nantinya.

Dengan adanya *groub* Whatsapp maka guru dapat melaporkan berbagai perkembangan belajar pada siswa sekaligus menjalin komunikasi yang baik dengan orang. Apabila terdapat kesulitan atau kendala pada peserta didik sekaligus ada hal-hal penting yang akan diinformasikan, maka *groub* WhatsApp ini menjadi media yang tepat. Guru bahkan dapat memastikan aktivitas siswa sehari-hari terutama yang berkaitan dengan kegiatan belajar juga kegiatan ibadah dan keagamaan yang dilakukan. Oleh karena itu, tindakan guru dalam memberikan pendampingan melalui *groub* WhatsApp ini dirasa sudah cukup efektif untuk menunjang keberhasilan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah penulis paparkan di dalam penyajian data dan analisis data, maka pada bagian penutup ini akan penulis berikan simpulan sebagai berikut:

1. Peran *smartphone* bagi siswa SDN Teluk Dalam 3 Banjarmasin

Pertama, smartphone sebagai media belajar, karena penggunaan *smartphone* sangat membantu dalam proses belajar, di saat anak bingung mengenai materi pelajaran maka mereka bisa mengakses bahan bacaan yang berhubungan dengan materi belajar pada internet.

Kedua, smartphone sebagai media informasi dan komunikasi, Ketika siswa-siswi ingin mengetahui kabar keluarganya, kerabatnya maupun temannya, maka mereka bisa menggunakan *smartphone* dengan aplikasi seperti *whatsapp, facebook, instagram*, dan sejenisnya.

Ketiga, sebagai media hiburan, smartphone dapat melepaskan letih dan menghilangkan kejenuhan dalam suatu keadaan, sehingga mereka tetap bisa berkonsentrasi pada kegiatan belajar, di tambah lagi

belajar dirumah sendirian sesuai dengan Kebijakan Pemerintah Berdasarkan Situasi Darurat Covid 19.

2. Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Tingkat Pemahaman Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Tingkat pemahaman dapat terlihat dari hasil belajar pada siswa. Hasil Belajar terbagi menjadi 3 macam yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Adapun dampak penggunaan *smartpone* terhadap hasil belajar PAI kelas V SDN Teluk Dalam 3 baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik dapat dikatakan berdampak positif bagi siswa-siswi, karena dengan adanya *smartphone* memudahkan mereka dalam proses pembelajaran dan mendapatkan ilmu pengetahuan.

3. Tindakan Guru Dalam Menghindari Penyalahgunaan *Smartphone*

Tindakan guru dalam menghindari penyalahgunaan *smartphone* yaitu melalui nasihat yang dilakukan disela-sela berakhirnya pelajaran, melalui buku control ibadah yang memuat mengenai kewajiban seperti sholat lima waktu, mengaji, dan belajar yang bertujuan untuk membuat anak terbiasa mengamalkan kewajiban tersebut mulai dari kecil dan juga untuk meminimalisir penyalahgunaan *smartphone*. dan yang

terakhir membuat group *whatsapp* dengan tujuan saling bekerjasama dalam memantau atau mengawasi anak agar terhindar terhadap penyalahgunaan *smartphone*

SARAN

Saran-saran yang penulis kemukakan yang berhubungan dengan pengaruh penggunaan *smartphone* pada siswa SD terhadap tingkat pemahaman mata pelajaran PAI (Studi pada SDN Teluk Dalam 3 Banjarmasin) adalah sebagai berikut :

1. Kepada peneliti selanjutnya hendaknya menjadikan penelitian ini sebagai informasi untuk mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap tingkat pemahaman mata pelajaran PAI di kalangan siswa-siswi sekolah dasar.
2. Kepada orang tua, agar selalu memantau dan mengawasi anak dalam penggunaan *smartphone* supaya terhindar dari penyalahgunaan penggunaan *smartphone*.
3. Kepada guru, hendaknya selalu istiqamah dalam memberikan nasihat kepada anak agar terhindar dari penyalahgunaan *smartphone* di kehidupan sehari-hari khususnya di kalangan pelajar.
4. Kepada siswa, hendaknya selalu mempertimbangkan atau menyaring baik dan buruknya penggunaan *smartphone*.

5. Kepada mahasiswa yang ingin meneliti tentang pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap tingkat pemahaman mata pelajaran PAI di kalangan siswa-siswi sekolah dasar hendaknya dapat menjadikan penelitian ini sebagai sebuah informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- A'liyah, N. F. (2013). Pelaksanaan Pembelajaran PAI Jurusan Tunagrahita di SLB Dharma Wanita Persatuan Banjarmasin. *Skripsi*, 15.
- Ali. (2010). *Konsep Dukungan Keluarga*. Salemba Medika.
- Ali, M., & Asrori, M. (2014). *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. PT Bumi Aksara.
- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2017). Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi. *Prosiding The 5 Th International Conference on Studies*, 365.
- Arifin, M. (2006). *Ilmu Pendidikan Islam*. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedure Penelitian : Suatu Pendidikan Praktis*. Renika Cipta.
- Asmani, J. M. (2011). *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Diva Press.
- Aunurrohman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta.
- Azwar, S. (2013). *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya*. Pustaka Pelajar.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 32.
- Daradjat, Z. (2002). *Ilmu Pendidikan Islam*. Bumi Aksara.
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Penerbit Gava Media.

- Daulae, T. H. (2014). Efektivitas Pemanfaatan Teknologi Pendidikan dalam Menciptakan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Darul Ilmi*, 22.
- Daulay, H. P. (2012). *Pendidikan Islam dalam Mencerdaskan Bangsa*. Rineka Cipta.
- Departemen Agama RI. (2005). *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Fajar Mulya.
- Departemen Agama RI. (2015). *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Fajar Maulana.
- Gunarti, W. (2008). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Usia Dini*. Universitas Terbuka.
- Kaseim, K. (2015). *Agresi Perkembangan Teknologi Informasi*. Prenada Groub.
- Kuncoro, P. W., & Ratnamiasih, I. (2018). *Analisis Dampak Penggunaan Smartphone Pada Prestasi Belajar Mahasiswa Universitas Pasundan Di Bandung*. Perpustakaan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Unpas Bandung.
- Mokalu, J. V. (2016). Dampak Teknologi Smartphone Terhadap Perilaku Orang Tua Di Desa Toure Kecamatan Tampaso. *E-Jurnal "Acta Diurna"*, 5(1), 2.
- Mufid, M. (2012). *Etika dan Filsafat Komunikasi*. Kencana.
- Nasution, Z. (2015). *Teknologi Komunikasi*. Universitas Indonesia.
- Ngalim, P. (2014). *Evaluasi Hasil belajar*. Pustaka Pelajar.
- Nurhakim, S. (2015). *Dunia komunikasi dan Gadget*. Bestari.
- Nuwanti, A. (2014). Penilaian Ranah Psikomotorik Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan*, 9(2), 391.

- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- Sardiman, A. . (2003). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja.
- Sarwono. (2000). *Teori-teori Psikologi Sosial*. Raja Grafindo Persada.
- Shafique, A. K. (2005). *Filsafat Pendidikan Al-Ghazali*. Pustaka Setia.
- Siberman, M. L. (2009). *Active Learning*. Yapendis.
- Slameto. (1995). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Subagyo, J. (1997). *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik*. Rineka Cipta.
- Sudarmawan. (2013). Hubungan Antara Pengetahuan Dan Sikap Mengenai Pemilihan Jajanan Dengan Perilaku Anak Memilih Jajanan Di SDN Sambikerep II/480 Surabaya. *Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Surabaya*.
- Sudaryono. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Graha Ilmu.
- Sudjana, N. (1995). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Penerbit Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Rajawali Press.
- Sudjino, & Anas. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Rajawali Press.
- Sukanti. (2011). Penilaian Afektif Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 9(1), 75.

- Surakhmad, W. (1980). *Interaksi Belajar Mengajar*. Jerman.
- Suranto, A. . (2010). *Komunikasi Sosial Budaya*. Graha Ilmu.
- Suryana, Y. (2014). *Ensiklopedia Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan: Globalisasi*. Cempaka Putih.
- Suryo, M. (2003). *Teori-Teori Konseling*. Pustaka Bani Quraisy.
- Syah, M. (2002). *Psikologi Belajar*. Raja Grafindo.
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI. (2007). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian III : Pendidikan Disiplin Ilmu*. IMTAMA.
- Uhbiyati, N. (3105). *Ilmu Pendidikan Islam*. Pustaka Setia.
- Umar. (2016). Teknologi Informasi dan Komunikasi : Kedudukan dan Peranannya dalam Pendidikan. *Ri'ayah*, 1(2), 221.
- Usman, H. (1996). *Metodologi Penelitian Sosial*. Bumi Aksara.
- Yamin, M. (2013). *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. GP Press Groub.