

PEMANFAATAN HANDPHONE ANDROID DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA SISWA KELAS XI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN MUHAMMADIYAH 2 GRESIK

Rois Fathoni¹, Hasan Basri²

¹Universitas Muhammadiyah Gresik

Email: roistoni40@gmail.com

²Universitas Muhammadiyah Gresik

Email: hasanbasri.mdr@gmail.com

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Bagaimana pemanfaatan Handphone Android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI dan Faktor positif dan negatif Handphone Android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Gresik. Penelitian ini menggunakan penelitian lapangan (fieldresearch), sehingga bisa disebut jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif. Data yang diperoleh dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam pendekatan ini diharapkan pendidik dapat mengantisipasi terhadap peserta didik dalam pemanfaatan handphone android di dalam sekolahan maupun kelas. Hasil penelitian ini Pemanfaatan Handphone Android di SMK Muhammadiyah 2 Gresik sangat baik dalam proses pembelajaran yang membutuhkan Aplikasi Handphone Android, karena di tahun ini semua manusia tidak bisa hilang dari alat Elektronik yang simpel untuk dimanfaatkan maupun untuk penyimpanan data-data, bisnis, dan hubungan antara keluarga yang jauh. Bagi peserta didik untuk mencari dan menambah pengetahuan atau untuk mempermudah mengerjakan tugas rumah yang belum dijelaskan atau belum ada di lembar kerja siswa (LKS), Faktor-faktor Handphone Android di SMK Muhammadiyah 2 Gresik ada 2 faktor yaitu, faktor positif, peserta didik bisa menambah ilmu mereka dengan beberapa Aplikasi Handphone Android yang digunakan untuk menambah pengetahuan, bagi pendidik dalam membantu untuk menjelaskan kesulitan ketika dalam proses pembelajaran. Untuk faktor negatif bagi peserta didik dalam pembelajaran yaitu, akan lebih fokus terhadap Handphone dan tidak konsentrasi karena untuk hal-hal negatif dalam pembelajaran, sehingga Peserta didik akan kesulitan dalam memahami pelajaran dan ketika dalam ujian).

Kata Kunci : *pemanfaatan, faktor, handphone, android*

PENDAHULUAN

Keberhasilan pendidikan anak sejak usia dini tidak terlepas dari peran pendidik itu sendiri. Pendidik merupakan orang yang terpenting dalam membantu mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki anak. Pendidikan pula yang dapat membuat anak menjadi manusia seutuhnya serta memiliki sifat-sifat kemanusiaannya. Itulah sebabnya kenapa pendidikan harus mau belajar sehingga mampu membuktikan dirinya menjadi model yang terbaik bagi anak-anak. Pendidik yang mau belajar menjadi pendidik sejati akan mampu membantu, membimbing, dan mengarahkan anak-anak mencapai pengembangan potensinya secara optimal dan menyeluruh.

Pendidikan merupakan usaha atau kegiatan yang sangat dibutuhkan sepanjang zaman. Karena setiap orang memerlukan pendidikan. Apalagi di era globalisasi yang berkembang semakin pesat, maka pendidikan harus bisa mengimbangi zaman agar dapat menempatkan teknologi modern dalam upaya mengembangkan pendidikan. Seperti dalam Al-Quran surat Al'Alaq ayat 1-5:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ۱ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ۲ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ ۳ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ۴ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝ ۵

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari 'Alaq. Bacalah, dan Tuhanmulah yang paling Pemurah. Yang mengajar manusia dengan pena. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang belum diketahuinya.”

Apa yang harus dibaca? Yang harus dibaca adalah alam semesta yang diciptakan Allah yang banyak mengandung ilmu pengetahuan. Allah sengaja menciptakan alam ini supaya dipelajari oleh manusia sebagai suatu ilmu pengetahuan, karna manusia diciptakan sangat berbeda dengan makhluk ciptaan Allah yang lain.

Pendidikan menggunakan media pembelajaran yaitu, suatu alat bantu atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (Dalam hal ini anak didik atau warga belajar). Berdasarkan pendapat ahli tersebut Latuheru, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran alat bantu untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima.

Sama halnya dengan komunikasi pembelajaran yang sangat dibutuhkan sekali dalam mendukung optimalisasi pembelajaran ditinjau dari aspek interaksi antara komunikator (guru) dengan komunikan (siswa). Namun demikian, seiring dengan berkembangnya teknologi dan sarana ICT pendukung lainnya begitu pesat justru analisis terhadap tingkat adaptabilitas dan terhadap kemampuan dan kondisi siswa masih kurang.

Dalam revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi perubahan masyarakat, kemajuan media komunikasi dan informasi memberi arti tersendiri bagi kegiatan pendidikan. Tantangan tersebut menjadi salah satu dasar pentingnya pendekatan teknologi dalam pengelolaan pendidikan dan pembelajaran. Tidak heran jika kemajuan teknologi komunikasi menyebabkan pola kehidupan yang lain berupa pola. Dalam hal ini pendidikan tidak akan pernah luput dari kecanggihan komunikasi dan elektronika tersebut. Dengan demikian tidak ada seorang pun manusia yang dapat melepaskan diri dari pengaruh ilmu pengetahuan dan teknologi yang lebih dikenal sekarang dengan istilah IPTEK.

Teknologi komunikasi menciptakan media-media informasi yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat. Dan dalam berkomunikasi manusia senantiasa mempunyai tujuan-tujuan atau maksud-maksud tertentu. Oleh sebab itu, alat elektronik dan komunikasi yaitu handphone saat ini seharusnya dipakai dalam hal pendidikan pada jam luar sekolah bukan dalam proses pembelajaran, jadi penggunaan alat elektronik dan komunikasi lebih baik digunakan untuk perubahan masyarakat dan komunikasi dan informasi dalam kegiatan pendidikan bermasyarakat.

Penelitian ini difokuskan pada alat elektronik yaitu pemanfaatan handphone (telepon genggam), karena kebanyakan masyarakat dan para siswa sekarang menyalahgunakan penggunaan handphone yang sekarang semakin canggih. Maka penulis menarik acuan dari latar belakang di atas, mengambil penelitian ini yang berjudul “Pemanfaatan Handphone Android Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 2 Gresik”

Karena handphone sendiri adalah teknologi yang diciptakan oleh manusia untuk mempermudah komunikasi. Saat ini handphone sudah beragam macamnya, walau fungsi utamanya adalah untuk menelepon/berbicara jarak jauh, fitur handphone sudah banyak berkembang. Mulai dari penambahan fitur kamera, MP3, bahkan jaringan internet.

Penggunaan HP (Handphone) dalam dunia pendidikan merupakan sebuah permasalahan yang perlu dikaji secara mendalam karena dalam pikiran kita sepertinya HP hanya berguna untuk menyampaikan Short Message Service (SMS), mendengarkan musik, menonton tayangan audiovisual, dan game. Tak ada manfaat yang berarti sehingga harus dilarang untuk dibawa dan dipergunakan siswa di lingkungan sekolah. Sebenarnya, HP juga dapat bermanfaat bagi kalangan pelajar jika digunakan untuk kepentingan belajar. HP yang dapat terhubung dengan layanan internet akan membantu siswa menemukan informasi yang dapat menopang pengetahuannya di sekolah. Namun, pada kenyataannya sangat sedikit pelajar yang memanfaatkan pada sisi ini, HP yang mereka miliki umumnya digunakan untuk SMS-an, main game, dengar musik, nonton tayangan audiovisual, serta Facebook-an. Memfungsikan HP bukan untuk fungsinya, dll. Selanjutnya, ini akan berdampak terhadap prestasi belajarnya di sekolah. (Kertanegara, 2018)

Android

Android merupakan salah satu sistem operasi yang sangat berkembang saat ini, dengan berbasis Linux sistem operasi ini dirancang untuk mengembangkan perangkat seluler layar sentuh seperti smartphone dan juga komputer tablet. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembangan untuk menciptakan aplikasi untuk digunakan oleh bermacam piranti gerak.

Salah satu penyebab mengapa sistem operasi Android begitu gampang diterima oleh pasar dan dengan cepatnya berkembang, itu dikarenakan Android menggunakan bahasa pemrograman Java serta kelebihan sebagai software yang menggunakan basis kode komputer yang bisa didistribusikan secara terbuka (*open source*) sehingga pengguna dapat membuat aplikasi baru di dalamnya. Dan hal tersebut mengakibatkan banyaknya pengembang software yang berbondong untuk mengembangkan aplikasi berbasis Android. Sehingga saat ini bila dibanding dengan OS yang lain untuk perangkat Handphone dan PC tablet. Android adalah yang mempunyai dukungan aplikasi dan game nonberbayar terbanyak yang bisa diunduh penggunaannya melalui Google Play. Dengan terdapatnya fitur seperti browser, MMS, SMS, GPS, dan lain-lain sangat memudahkan penggunaannya untuk mendapatkan informasi, pengetahuan posisi, serta juga komunikasi antar pengguna. (Widyatama, 2018)

Jadi penggunaan smartphone atau handphone dalam pembelajaran sangat memudahkan pengguna untuk membantu mencari pengetahuan tentang pelajaran yang sulit untuk dipahami dalam sekolah maupun di luar sekolah, jadi dalam penggunaan handphone android yang berbasis software Google bisa digunakan dalam pengetahuan bermasyarakat dan pekerjaan.

Media Pembelajaran Berbasis Mobile

Media pembelajaran berbasis mobile didefinisikan oleh Clark Quinn, merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Istilah media pembelajaran berbasis mobile mengacu kepada penggunaan perangkat teknologi informasi (TI) genggam dan bergerak, seperti PDA, handphone (HP), dan laptop, dalam pengajaran dan pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *mobile* merupakan bagian dari pembelajaran secara digital (*e-learning*) sehingga, dengan sendirinya juga merupakan bagian dari *distance learning (d-learning)*. (Setiawan, 2017: 7)

Teknologi Informasi dan Pendidikan

Peranan teknologi informasi pada masa sekarang tidak hanya diperuntukkan bagi organisasi, melainkan juga untuk kebutuhan pribadi. Bagi organisasi, teknologi informasi dapat digunakan untuk mencapai keunggulan kompetitif, sedangkan bagi pribadi maka teknologi ini dapat digunakan untuk mencapai keunggulan pribadi, termasuk untuk mencari pekerjaan.

Teknologi informasi juga dapat melahirkan fitur-fitur baru dalam dunia pendidikan. Sistem pembelajaran berbasis multimedia dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Siswa dapat mempelajari materi tertentu secara mandiri dengan komputer yang dilengkapi program berbasis multimedia. Secara umum multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafik, animasi, suara, dan video. Yang tentunya ini sangat membantu sekali bagi pendidikan karena informasi yang dihasilkan memiliki nilai komunikasi interaktif yang tinggi. Artinya informasi bukan hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan dapat didengar, membentuk simulasi, dan animasi yang dapat membangkitkan selera, dan memiliki nilai seni grafik yang tinggi dalam penyajiannya.

Teknologi informasi sendiri merupakan sebuah proses belajar dan cara yang paling cepat untuk bisa secara saksama mempelajari berbagai ilmu dalam penggunaan komputer maupun perangkat lunak di dalamnya. Setiap kali membeli sebuah perangkat teknologi, bukan hanya komputer, seperti ponsel dan perangkat lunak, pasti ada buku petunjuk untuk memaksimalkan penggunaannya. Artinya, membaca dan belajar. Kemajuan dalam teknologi informasi mengisyaratkan untuk terus membaca dan belajar, tidak hanya pada teknologi yang baru ditemukan, tetapi juga pengembangan teknologi yang sudah ada. (Barus, 2015)

Pengertian Teknologi Pendidikan

Istilah ini dalam bahasa Inggris adalah *instructional technology* atau *educational technology*, Norman Beswick. Jadi yang diutamakan ialah media komunikasi yang berkembang secara pesat sekali yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan. Alat-alat teknologi ini bisa disebut “hardware” antara lain berupa TV, komputer, handphone, dan lain-lain. Di lain pihak ada pendapat bahwa teknologi pendidikan adalah pengembangan, penerapan dan penilaian sistem-sistem, teknik dan alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar manusia. Di sini diutamakan proses belajar itu sendiri di samping alat-alat yang dapat membantu proses belajar itu. Jadi teknologi pendidikan itu mengenai software maupun hardwarenya, software antara lain menganalisis dan mendesain urutan atau langkah-langkah belajar berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dengan metode penyajian yang serasi serta penilaian keberhasilan. (Nasution, 1994: 1)

Hidup manusia sangat dipengaruhi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi misalnya banyak menghasilkan mesin dan alat-alat seperti jam, meriam, mobil, motor dan lain sebagainya, agar manusia dapat hidup lebih mudah, aman dalam lingkungannya. Di samping itu alat-alat itu dapat menimbulkan macam-macam bahaya yang dapat merusak dan membahayakan hidup manusia.

Adanya alat-alat itu dapat mengubah pikiran manusia, mengubah cara kerja dan cara hidupnya. Juga pendidikan tidak bebas dari pengaruh teknologi. Hasil teknologi telah sejak lama dimanfaatkan dalam pendidikan. Penemuan kertas, mesin cetak, radio, film, TV,

komputer, dan alat-alat lain segera dimanfaatkan bagi pendidikan. Pada hakikatnya alat-alat tidak dibuat khusus untuk keperluan pendidikan seperti film, radio, TV, dan sebagainya. Akan tetapi alat-alat itu ternyata dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Mungkin hanya “*teaching machine*” yang sengaja dibuat khusus untuk tujuan pendidikan. (Nasution, 1994: 99)

Konsep Pembelajaran

Teori disiplin mental ini merupakan contoh teori tentang pembelajaran yang kurang begitu populer, tetapi merupakan rintisan menuju aliran behaviorisme. Teori ini dikutip dari buku Sukmadinata, yang berakar dari teori pembelajaran menurut Plato dan Aristoteles. Teori ini menganggap bahwa dalam belajar, mental siswa harus didisiplinkan atau dilatih. Menurut rumpun psikologi ini individu memiliki kekuatan, kemampuan, atau potensi-potensi tertentu. Belajar merupakan pengembangan dari kekuatan, kemampuan, dan potensi-potensi tersebut. Dalam hal ini, aliran psikologi daya, aliran Herbartisme, dan aliran naturalisme romantik dari J.J. Rousseau memiliki sudut pandang berbeda tentang bagaimana proses pengembangan kekuatan-kekuatan tersebut.

Aliran psikologi daya merupakan bahwa individu memiliki sejumlah daya, mengenal, mengingat, menanggapi, mengkhayal, berpikir, merasakan, berbuat, dan lainnya. Daya-daya ini dapat dikembangkan melalui latihan-latihan dalam bentuk ulangan-ulangan. Jika anak dilatih mengulang-ulang dan menghafal sesuatu, maka ia akan terus ingat hal itu. penerapannya dalam budaya Indonesia misalnya pada peribahasa “lancar kaji karena diulang”. Artinya para praktisi pendidikan leluhur kita juga telah lama menerapkan hal ini.

Adapun herbartisme, dinamakan demikian sesuai dengan nama pelopornya, Herbart seorang psikolog Jerman. Herbart menyebut teorinya dengan teori *Vorstellungen*. *Vorstellungen* memiliki makna tanggapan-tanggapan yang tersimpan dalam kesadaran. Tanggapan ini meliputi tiga bentuk, yaitu: impresi indra, tanggapan atau bayangan dari impresi indra yang lalu, serta perasaan senang atau tidak senang. Tanggapan-tanggapan tersebut tidak semuanya berada dalam kesadaran, tetapi juga berada di alam bawah sadar (*subconscious mind*). Tanggapan-tanggapan tersebut juga berbeda kekuatannya, tanggapan yang kuat besar pengaruhnya terhadap kehidupan individu. Belajar adalah mengusahakan adanya tanggapan sebanyak-banyaknya dan sejelas-jelasnya pada kesadaran individu. Hal ini diberikan dengan cara pemberian bahan yang sederhana, penting tetapi menarik. Dalam praktik pembelajaran, adanya apersepsi pada awal pembelajaran serta refleksi pada akhir pembelajaran pada hakikatnya merupakan implementasi dari teori ini.

Jean Jacques Rousseau, pelopor aliran naturalisme romantik, pendidik dan negarawan Perancis, menyatakan bahwa anak-anak memiliki potensi-potensi yang masih terpendam. Melalui belajar, anak harus diberi kesempatan mengembangkan atau mengaktualkan potensi-potensi tersebut. Sesungguhnya anak memiliki kekuatan sendiri untuk mencari, mencoba,

menemukan, dan mengembangkan dirinya sendiri. Anak-anak akan berkembang secara alamiah (*natural unfoldment*). Pendidik tidak perlu banyak turut campur mengatur anak, biarkan dia belajar sendiri, yang penting perlu diciptakan belajar yang rileks, menarik, dan bersifat alamiah. Guru diharapkan lebih mementingkan perkembangan kematangan (*maturational development*) dari pada menyibukkan diri dengan menanamkan pengetahuan dan keterampilan-keterampilan tertentu. Inisiatif belajar hendaknya muncul dari anak.

Teori disiplin mental ini kurang kuat pengaruhnya terhadap pendidikan dan pembelajaran, mungkin juga karena pengaruh sifat negativisme terhadap pendidikan seperti yang dipegang oleh penganjur aliran naturalisme. Di samping itu, sifat spekulatif dari teori-teori ini banyak mendapatkan kritikan dari para ahli pendidikan. Berbeda dengan konsep behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme.

Behaviorisme, aliran ini disebut behaviorisme karena sangat menekankan kepada perlunya perilaku (behavior) yang dapat diamati. Ada beberapa ciri dari rumpun teori ini, yaitu:

1. Mengutamakan unsur-unsur atau bagian-bagian kecil
2. Bersifat mekanistik
3. Menekankan peranan lingkungan
4. Mementingkan pembentukan respons
5. Menekankan pentingnya latihan.

Pembelajaran behaviorisme bersifat molekular, artinya lebih menekankan kepada elemen-elemen pembelajaran, memandang kehidupan individu terdiri dari unsur-unsur seperti halnya molekul.

Behaviorisme sebenarnya dapat dilacak kembali dari pemikiran Aristoteles dalam esainya berjudul *Memori*, yang memusatkan pembahasan tentang adanya asosiasi antar kejadian-kejadian, misalnya antara kilat dengan guruh. Para filosof yang mengikuti pandangan Aristoteles antara lain adalah Hobbs, Hume, Brown, Bain, dan Ebbinghaus.

Para ahli yang mengembangkan teori ini antara lain E.L. Thorndike, Ivan Pavlov, B.F. Skinner, J.B. Watson, Clark Hull dan Edwin Guthrie. Ada beberapa istilah/jargon yang harus dipahami terlebih dahulu untuk lebih memahami makna "hukum belajar" yang dihasilkan dari sejumlah penelitian dari para ahli itu. Konsep dasarnya, seperti yang dikembangkan oleh Thorndike dan Watson, seorang behavioris murni, belajar adalah proses interaksi antara stimulus atau rangsangan yang berupa serangkaian kegiatan yang bertujuan agar mendapatkan respons belajar dari objek penelitian. Respons adalah reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar yang dapat berupa pikiran, perasaan, atau tindakan. Syarat pokoknya, stimulus maupun respons harus benar-benar dapat diamati dan diukur. Jadi walaupun diakui adanya perubahan mental dalam diri seseorang selama proses belajar, tetapi faktor tersebut dianggap tidak relevan karena tidak dapat diamati.

Pendapat De Vesta, sehubungan dengan kelemahan teori behaviorisme yang telah dikemukakan sebelumnya, banyak para ahli dan pemikiran pendidikan yang kurang puas terhadap ungkapan para behavioris bahwa belajar sekedar hubungan antara stimulus dengan respons. Menurut mereka perilaku seseorang selalu didasarkan oleh kognitif, yaitu tindakan mengenal atau memikirkan situasi di mana perilaku itu terjadi. Istilah kognitif sendiri walau banyak dipopulerkan oleh Piaget dengan teori perkembangan kognitifnya, sebenarnya telah dikembangkan oleh Wilhelm Wundt (Bapak Psikologi). Menurut Wundt kognitif adalah sebuah proses aktif dan kreatif yang bertujuan membangun struktur melalui pengalaman-pengalaman. Wundt percaya bahwa pikiran adalah hasil kreasi para siswa yang aktif dan kreatif yang kemudian disimpan di dalam memori.

Akibat kuatnya pengaruh behaviorisme pada dunia pembelajaran, perubahan dari behaviorisme ke kognitivisme bukanlah perubahan yang linear, lurus dan serta-merta. Terjadi apa yang disebut dengan revolusi kognitif. Revolusi kognitif (*cognitif revolution*), adalah nama gerakan intelektual yang terjadi pada tahun 1950-an. Saat itu terjadi komunikasi dan riset antardisiplin yang intensif, yang esensinya tidak menyetujui penerapan konsep behaviorisme yang mengabaikan proses mental atau pemikiran itu. Komunikasi intens itu melibatkan sejumlah ahli psikologi, antropologi dan linguistik. Pelopor gerakan ini antara lain adalah Jerome Bruner, Donald Broadbent, Ulric Neisser, Noam Chomsky, Herbert Simon, dan Allen Newell. Revolusi kognitif mencapai puncaknya pada tahun 1980-an dengan publikasi-publikasi oleh sejumlah filosof antara lain Daniel Dennet dan ahli-ahli kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) seperti Douglas Hofstadter.

Jadi menurut Budi Ningsih, teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar. Teori ini menekankan bahwa perilaku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. (Suyono, 2016: 56)

Pembelajaran

Tergambarkan menjadi integral dari pendidikan, dan bahkan menjadi sentral untuk pengejawantahan pendidikan yang harus direncanakan (*design*) dan dikembangkan (*development*), yaitu dua kegiatan yang dimaknai dengan proses analisis dan pengambilan keputusan tentang hal penting yang harus dikembangkan dalam rencana pembelajaran, yakni menganalisis, merumuskan, dan menetapkan kompetensi dasar dan indikatornya, menganalisis dan menetapkan materi pokok, menganalisis dan menetapkan, serta mengembangkan strategi, metode, dan skenario pembelajaran, memilih dan menetapkan media pembelajaran, dan mengembangkan alat penilaian pembelajaran, dan inilah yang disebut kegiatan mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Variabel berikut adalah implementasi dan manajemen pembelajaran. Variabel ini disebut sebagai pelaksanaan proses

pembelajaran atau implementasi rencana pembelajaran yang telah dibuat, proses pembelajaran dikembangkan sejalan dengan dilakukannya pengelolaan pembelajaran. (Supriadi, 2012)

METODE

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, pendekatan yang dilakukan merupakan penelitian lapangan (*field research*) penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang atau perilaku yang dapat diamati. Dalam pendekatan ini diharapkan pendidik dapat mengantisipasi terhadap peserta didik dalam pemanfaatan handphone android di dalam sekolahan maupun kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan Handphone Android dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Muhammadiyah 2 Gresik

Pada bagian ini akan dipaparkan mengenai pemanfaatan Handphone Android dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang berada di SMK Muhammadiyah 2 Gresik, pada SMK ini peserta didik lebih cenderung memanfaatkan Handphone Android dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam maupun mata pelajaran yang lain dengan cara membuka internet dalam Handphone Android, (Observasi, 2017)

pendidik juga takut peserta didik tidak memanfaatkan Handphone tidak sesuai dengan harapan pendidik dalam memanfaatkan dengan faktor positif. Dalam Misi nomor 3 “Membekali Peserta Didik, Dengan Jiwa Berwirausaha Sehingga Mampu Mengisi Dan Menciptakan Lapangan Kerja.” Jadi para pendidik membekali dari tahun ke tahun supaya peserta didik bisa mengembangkan dan menerapkan apa yang sudah diterima dalam sekolah sehingga menjadi orang yang mandiri dan bermanfaat bagi masyarakat Indonesia yang suda jelas dalam Misi nomor 3 “Menciptakan Tenaga Kerja Yang Proporsional, Produktif, Dan Mandiri.” Para guru di SMK Muhammadiyah 2 Gresik ini tidak membuat Visi Misi dengan ngawur atau mengarang, tapi guru-guru ingin dan berusaha supaya peserta didik dapat mengembangkan apa yang diketahui dalam sekolah. (Observasi, 2017)

Peserta didik tidak mengutamakan bertanya atau membaca materi-materi sebelumnya supaya dapat memahami pelajaran dengan penjelasan pendidik dalam sekolah. Dari hasil wawancara peneliti kepada guru Pendidikan Agama Islam bapak Subhan, S.Pd.i

“ya ada sebagian peserta didik memanfaatkan Handphone dalam pembelajaran, dan ada juga yang memanfaatkan sebagai sosmet atau pun media pembelajaran. Memang anak muda sekarang yang bersifat jauh dari Handphone dalam sosmet.” (Wawancara, 2018)

Dari ungkapan atau jawaban dari guru Pendidikan Agama Islam tersebut, bahwa mayoritas peserta didik lebih cenderung memanfaatkan Handphone dari pada pendidik menjelaskan atau memberi suatu ilmu dalam pelajaran di sekolah. Seharusnya peserta didik menyadari bagaimana masa depan mereka ketika dalam pembelajaran mencari sesuatu yang lebih praktis yaitu memanfaatkan Handphone, dan pendidik akan berpikir negatif dalam mendidik peserta didik, dalam wawancara selanjutnya.

“Memang saya sendiri khawatir ketika peserta didik lebih memanfaatkan Handphone dari pada memanfaatkan buku-buku pelajaran, takutnya menyebabkan faktor-faktor yang negatif. Dan kita para pendidik masih sulit dalam memantau atau mengarahkan peserta didik dalam memanfaatkan Handphone yang menimbulkan faktor positif.” (Wawancara, 2018)

Dari hasil wawancara di atas terhadap pendidik bahwa pendidik menginginkan peserta didik dapat menepatkan dalam memanfaatkan Handphone dengan hal-hal yang positif, akan tetapi ungkapan peserta didik dalam memanfaatkan Handphone dalam pembelajaran oleh siswa kelas XI Tarangono,

“Sangat efektif untuk menyimpan dokumen, dan guru sebagian ada yang mengira kita memanfaatkan Handphone dengan hal yang positif” (Wawancara, 2018)

Dalam hasil ungkapan salah satu peserta didik ini sebagian ada yang memanfaatkan Handphone Android dengan positif, akan tetapi, para pendidik juga memanfaatkan Handphone ketika dalam pembelajaran. Akan tetapi tidak sama seperti halnya peserta didik memanfaatkan Handphone ketika pembelajaran karena guru adalah yang paling utama dan yang harus buat contoh bagi peserta didik.

Seperti ungkapan pendidik ketika peneliti mewawancarai pendidik Pendidikan Agama Islam di SMK Muhammadiyah 2 Gresik:

“Ada juga yang memanfaatkan, saya sendiri juga memanfaatkan ketika lupa dalam mata pelajaran tersebut dan juga jika sangat membutuhkan untuk pembelajaran yang lain atau juga untuk berkomunikasi” (Wawancara, 2018)

Jadi pendidik juga membutuhkan tapi dalam hal pemanfaatan yang positif terhadap sekolah dan peserta didik, karena guru juga sama seperti kita yang bisa lupa dalam hal segala sesuatu dan juga guru sebagai contoh yang baik bagi peserta didik di sekolah.

Faktor Positif dan Negatif Handphone Android dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Gresik

Memang semua aplikasi dalam Handphone Android dapat menjadi faktor positif ketika peserta didik dapat memakai aplikasi tersebut untuk pembelajaran yang ada dalam mata pelajaran di sekolah untuk menambah pengetahuan supaya para pendidik memberi ilmu yang

bermanfaat dalam proses pembelajaran di sekolah, untuk itu pendidik memberi metode dan arahan dalam proses pembelajaran yang maksimal dan menarik sehingga anak muda saat ini lebih semangat dalam menuntut ilmu tinggi. Dan peserta didik akan lebih memanfaatkan Handphone dengan positif, (Observasi, 2017)

Dari pernyataan salah satu peserta didik bahwa dalam pencarian pelajaran yang sangat sulit dipahami peserta didik bisa dipelajari dengan sendirinya ketika di luar kelas, sehingga peserta didik bisa belajar dari Handphone Android dengan baik dan juga dapat menyimpan hasil pengetahuannya, dalam pencarian ini peserta didik bisa lebih aktif ketika di kelas dan pendidik akan senang dengan perkembangan peserta didiknya. Karena guru lebih semangat dalam mendidik anak didiknya di sekolah ketika peserta didik bisa memanfaatkan Handphone Android dengan hal-hal yang positif seperti yang dibutuhkan dalam pembelajaran (Observasi, 2017)

dari faktor positif terutama dalam pembelajaran pasti timbul faktor positif contoh seperti ketika peserta didik mendapatkan tugas atau pelajaran yang belum dipelajari sehingga bisa memanfaatkan internet di Handphone Android atau juga menjalin silaturahmi dengan para guru di sekolah. Ada juga hasil dari peneliti wawancara guru Pendidikan Agama Islam,

“Dari faktor positif peserta didik dalam pembelajaran agama Islam sangat mudah untuk menambah pengetahuan terutama dalam aplikasi You tube lebih mudah untuk memahami dan menerapkan apa dari isi materi di aplikasi tersebut” (Wawancara, 2018)

Memang semua aplikasi dalam Handphone Android dapat menjadi faktor positif ketika peserta didik dapat memakai aplikasi tersebut untuk pembelajaran yang ada dalam mata pelajaran di sekolah untuk menambah pengetahuan supaya para pendidik memberi ilmu yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di sekolah.

Seperti ungkapan salah satu peserta didik di SMK Muhammadiyah 2 Gresik,

“untuk faktor positifnya itu untuk pencarian yang bermanfaat dalam pendidikan lebih mudah pencarian maupun penyimpanan, karna Handphone menurut saya yaitu alat yang simpel untuk pencarian dan penyimpanan” (Wawancara, 2018)

Dari pernyataan salah satu peserta didik bahwa dalam pencarian pelajaran yang sangat sulit dipahami peserta didik bisa dipelajari dengan sendirinya ketika di luar kelas, sehingga peserta didik bisa belajar dari Handphone Android dengan baik dan juga dapat menyimpan hasil pengetahuannya.

Untuk faktor negatif dalam pemanfaatan Handphone dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, banyak menurut pendidik di SMK Muhammadiyah 2 Gresik karena tidak semua orang dapat memanfaatkan dengan positif terutama anak muda atau peserta didik, karena dalam fitur dan aplikasi handphone Android dapat memberi hal yang berdampak positif maupun negatif yang membuat salah pergaulan atau menjadi nakal sehingga para pendidik dan orang

tua sulit untuk memperbaiki dari kesalahan dalam memanfaatkan Handphone Android. (Observasi, 2017)

Peserta didik kenapa lebih memanfaatkan Handphone karena dalam proses pembelajaran pendidik tidak efektif dalam menjelaskan pelajaran tersebut sehingga peserta didik lebih cenderung bosan dengan metode yang diterapkan dalam kelas, hal ini menyebabkan kurangnya minat peserta didik untuk belajar dan untuk kehormatan pendidik secara tidak langsung akan jatuh ketika peserta didik lebih memanfaatkan Handphone di dalam kelas. (Observasi, 2017)

Apabila peserta didik itu terpaksa dalam menuntut ilmu sehingga peserta didik lebih mengutamakan Handphone untuk memudahkan dan menghibur ketika dalam pembelajaran di sekolah seperti halnya hasil wawancara peneliti terhadap pendidik Pendidikan Agama Islam bapak Subhan S.Pd.i .

“Memang faktor negatifnya siswa tidak bisa fokus belajar karena lebih fokus ke Handphonya dari pada penjelasan para guru di kelas, apalagi aplikasi dalam Handphone lebih banyak hal-hal yang negatif sehingga siswa tidak mendengarkan penjelasan guru di kelas (Wawancara, 2018)

Berdasarkan hasil penelitian tersebut pendidik menyatakan bahwa peserta didik lebih dominan memakai Handphone dari pada mendengar penjelasan pendidik ketika dalam proses pembelajaran,

Ungkapan salah satu peserta didik kenapa lebih memanfaatkan Handphone ketika dalam proses pembelajaran berlangsung dari hasil wawancara peneliti di SMK Muhammadiyah 2 Gresik,

“Memang ada faktor negatif ketika saya dan teman-teman kenapa lebih memakai Handphone ketika guru menerangkan, karena lebih menyenangkan untuk dipakai *browsing* untuk hal-hal yang lain sehingga lupa ketika dalam kelas waktu pelajaran” (Wawancara, 2018)

Dari hasil wawancara tersebut peneliti dapat menyimpulkan, bahwa peserta didik lebih suka untuk memanfaatkan Handphone untuk menghilangkan rasa bosan dalam kelas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas yang berjudul Pemanfaatan Handphone Android dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Siswa Kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Gresik dapat ditarik kesimpulan.

1. Pemanfaatan Handphone Android
2. Faktor-faktor Handphone Android

Faktor-faktor Handphone Android di SMK Muhammadiyah 2 Gresik terdapat 2 faktor yaitu positif dan negatif. Dari faktor positif, peserta didik bisa menambah ilmu mereka dengan

beberapa Aplikasi Handphone Android yang digunakan untuk menambah pengetahuan, contoh dari Aplikasi You tube yang bisa mengetahui dan mempelajari secara langsung.

Faktor positif bagi pendidik dalam membantu untuk menjelaskan kesulitan ketika dalam proses pembelajaran, dan juga bisa menyimpan dokumen penting untuk perangkat sekolah.

Untuk faktor negatif bagi peserta didik ketika dalam proses pembelajaran yaitu, peserta didik lebih fokus terhadap Handphone dan tidak konsentrasi untuk berkomunikasi atau mencari hal-hal negatif dalam pembelajaran yang dijelaskan pendidik di kelas. Peserta didik akan kesulitan dalam memahami pelajaran dan ketika dalam ujian.

Faktor negatif bagi pendidik yaitu, pendidik akan terabaikan dalam kelas dan juga tidak akan ada rasa terhormati dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung.

1. Bagi SMK Muhammadiyah 2 Gresik

Peneliti berharap sekolah bisa memberi peraturan bagi peserta didik dalam membawa dan pemanfaatan alat-alat selain yang dibutuhkan dalam sekolah, terutama alat Elektronik Handphone Android, sehingga peserta didik tidak seenaknya memanfaatkan Handphone dalam sekolah

2. Bagi Guru

Guru Pendidikan Agama Islam diharapkan memakai metode yang menarik dalam pembelajaran, sehingga peserta didik tidak sempat memanfaatkan Handphone dalam pembelajaran berlangsung. Dan pendidik juga lebih tegas ketika mengetahui peserta didik memanfaatkan Handphone Android ketika pembelajaran berlangsung, sehingga tidak mengganggu peserta didik lainnya.

3. Bagi Siswa

Sebagai siswa atau peserta didik seharusnya dapat memanfaatkan Handphone Android dengan tepat sesuai yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

4. Bagi Orang Tua

Bagi orang tua atau wali murid seharusnya senantiasa memberi dukungan dan motivasi anaknya, supaya mengetahui tempat menuntut ilmu dan memanfaatkan Handphone Android.

REFERENSI

- Suyono, Dan Hariyanto. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, Deni. 2015. *Komunikasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Helmawati. 2016. *Pendidikan sebagai Model*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Setiawan, Yohan Andi. 2017. *Belajar Android Menyenangkan*. Surabaya: Pustaka Media Guru.
- Barus, Ulian dan Suratno. 2015. *Pemanfaatan Candi Bahal sebagai Media Pembelajaran Alam Terbuka dalam Proses Belajar Mengajar*. Medan: Perdana Mitra Handalan.

- Nurkasanah. 2013. Skripsi, Jurusan PAI (Pendidikan Agama Islam) Fakultas Tariyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Sugiyono. 2014. *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutrisno, Hadi. 1986. *Metodologi Research 1*. Yogyakarta: Yayasan Penerbit Fakultas Psikologi UGM.
- Surahmad, Winarto. 1985. *Pengantar Penelitian Ilmiah*. Bandung: Tarsito, 1985.
- Moleong, Lexy J. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, Nana Syaodah. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fatmawati. 2014. *Implementasi Media Audio Visual Dengan Pembiasaan Akhlak di TK ASY-SYAFI'YAH Menganti Gresik* (Proposal Skripsi). Gresik: Fakultas Agama Islam UMG.
- Muhajir, Noeng. 1997. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Bumi Aksara.