

**PENGARUH PENGGUNAAN *SMARTPHONE* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM SISWA DI SMA NEGERI 3 KOTA PASURUAN**

M. Ma'ruf¹, Miftakhur Rochmah²

Dosen STIT PGRI Kota Pasuruan

Email : ahmadm4ruf@gmail.com¹, miftahrohmah120@gmail.com²

ABSTRAK

Guru dituntut untuk berpikir kreatif saat menggunakan media pembelajaran dan perangkat pendukung media pembelajaran, agar siswa dapat memahami isi materi pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan di masa pandemi Covid-19 adalah *smartphone*. *Smartphone* merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan tanpa adanya kontak fisik langsung. Oleh sebab itu, penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran. Dimana peserta didik perlu dukungan dari media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar. Karena dengan adanya media pembelajaran yang baru mampu meningkatkan semangat dan keinginan siswa dalam belajar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa di SMA Negeri 3 Kota Pasuruan

Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif dan didukung oleh metodologi subjektif dengan menggunakan sampel sebanyak 144 siswa kelas X di SMA Negeri 3 Pasuruan. Informasi dikumpulkan dengan mengedarkan angket dan wawancara. Analisis statistik deskriptif adalah strategi mendalam yang digunakan untuk penelitian kuantitatif dan pengujian hipotesis deskriptif untuk penelitian kualitatif.

Dilihat dari analisis deskriptif, menunjukkan bahwa ada pengaruh antara *smartphone* sebagai media pembelajaran dengan minat belajar Pendidikan Agama Islam. Selain itu, dilihat dari hasil ujian analisis statistik inferensial menunjukkan bahwa uji koneksi dan uji regresi linier sederhana menunjukkan adanya pengaruh yang sangat besar antara *smartphone* sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam sebesar 63,5% sedangkan sisanya 36,5% dipengaruhi oleh elemen yang berbeda. Dilihat dari akibat dari hasil analisis hipotesis deskriptif (bersifat kualitatif) menunjukkan bahwa *smartphone* sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 3 Pasuruan di kategori banyak siswa yang tertarik belajar PAI, khususnya memiliki sensasi kegembiraan, semangat belajar, aktif belajar, fokus dalam belajar, serta dapat mengemukakan pendapat

Kata Kunci : *Smartphone, Media Pembelajaran, Minat Belajar PAI*

ABSTRACT

Teachers are required to think creatively when using learning media and learning media support devices, so that students can understand the content of learning materials. One of the learning media that can be used during the Covid-19 pandemic is a smartphone. Smartphones are learning media that can be used without direct physical contact. Therefore, this research is motivated by the phenomenon of using

smartphones as learning media. Where students need support from learning media to increase interest in learning. Because with the new learning media can increase the enthusiasm and desire of students in learning.

The purpose of this study was to determine the interest in learning Islamic religious education of students at SMA Negeri 3 Pasuruan City and to find out how much influence the use of smartphones as a learning medium had on students' interest in learning Islamic religious education at SMA Negeri 3 Pasuruan.

This study uses a quantitative approach and is supported by a qualitative approach using a sample of 144 students in class X at SMA Negeri 3 Pasuruan. Data was collected by distributing questionnaires and conducting interviews. Descriptive statistical analysis is the analytical method used for quantitative research and descriptive hypothesis analysis for qualitative research.

Based on the results of the descriptive analysis, it shows that there is a significant influence between smartphones as learning media and interest in learning Islamic religious education. And seen from the results of inferential statistical analysis showed that the correlation test and simple linear regression test showed that there was a significant influence between smartphones as a learning medium on interest in learning Islamic religious education by 63,5% while the remaining 36,5% was influenced by other factors. Based on the results of the descriptive hypothesis analysis (qualitative in nature) it shows that the smartphone as a learning medium in SMA Negeri 3 Pasuruan in the category of many students interested in learning PAI, namely having a feeling of pleasure, enthusiasm for learning, being active in learning, focusing on learning, and being able to express opinions.

Keywords: *Smartphone, Learning Media, Interest in Learning PAI*

PENDAHULUAN

Belajar ialah proses pergantian perilaku yang dinyatakan dalam wujud kemampuan, penerapan, evaluasi terhadap ataupun mengenai perilaku serta nilai-nilai pengetahuan dan kemampuan dasar yang ada dalam bermacam bidang pengetahuan ataupun dalam bermacam aspek kehidupan ataupun pengalaman yang terorganisasi.¹

Proses pengajaran tidak luput dari tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah tujuan yang dapat dicapai tanpa tujuan yang jelas, sehingga dapat dibandingkan dengan berjalan tanpa arah, yakni hanya berjalan. Untuk mengetahui apakah tujuan belajar siswa telah tercapai, guru dituntut memahami minat belajar siswa. Rendahnya minat belajar siswa membuktikan bahwa proses pengajaran tidak efektif.

Kurangnya minat siswa pada topik yang membosankan atau menjenuhkan dan media pembelajaran yang digunakan monoton, bukan hanya akan berdampak buruk pada siswa, tetapi juga memiliki efek buruk pada guru yang bersangkutan dan mungkin berpengaruh juga ke sekolah. Guna memaksimalkan kualitas pembelajaran, guru dituntut untuk berpikir kreatif saat digunakannya media pembelajaran serta perangkat pendukung media pembelajaran, supaya siswa dapat memahami isi materi pembelajaran dan berperan aktif dalam proses pembelajaran di sekolah.

¹ Agus Pahrudin, *Strategi Belajar & Mengajar Pendidikan Agama Islam di Madrasah Pendekatan Teoritis dan Praktis*, (Bandarlampung: Pusaka Media, 2017), hal. 2.

Jika dilihat dari fenomena yang terjadi, saat ini kegiatan mengajar dan belajar telah melalui penyesuaian kerangka pembelajaran, yang awalnya dilakukan secara dekat dan personal diubah menjadi pembelajaran daring dan belajar *online* untuk mengurangi angka penyebaran Covid19 yang semakin meluas. Mengingat hal ini, organisasi sekolah harus memiliki pilihan untuk membangun minat siswa dalam pembelajaran meskipun ada perubahan dalam kerangka pembelajaran. minat belajar para siswa ini harus ditopang dengan adanya media pembelajaran yang membantu pelaksanaan kerangka pembelajaran baru ini. Karena dengan hadirnya media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dari jarak jauh sehingga dapat meminimalisir akan adanya kontak fisik saat pembelajaran, memiliki pilihan untuk berbagi atau terhubung dengan teman, dan memiliki pilihan untuk menyampaikan topik atau materi ajar dengan tepat yang diperlukan dalam kegiatan mengajar dan belajar selama pandemi Covid-19 ini. Jalan keluar yang tepat adalah meningkatkan minat dalam pembelajaran, khususnya kesiapan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan keinginan pengajar untuk mendidik meskipun mereka perlu melakukan kegiatan pembelajaran baru yakni pembelajaran secara *online*, hal ini harus diterapkan untuk membuat kegiatan pembelajaran yang menarik untuk menampilkan mata pelajaran dan meningkatkan sistem pembelajaran di sekolah, agar minat dalam pembelajaran tidak berkurang. Misalnya dengan pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran. Dimana media sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Selanjutnya media pembelajaran dapat diterapkan dalam mata pelajaran apapun, salah satunya adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pada umumnya *Smartphone* berfungsi sebagai alat komunikasi jarak jauh. Selain itu, *smartphone* juga bisa digunakan untuk mendengarkan musik, mengambil foto, bermain *game*, media sosial, dan *browsing*. Selain itu, *smartphone* juga mempunyai peran dalam bidang pendidikan khususnya dalam kegiatan belajar mengajar yakni berperan dalam proses perencanaan pembelajaran, pengelolaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran, serta dapat juga berperan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Tentunya dengan adanya kegunaan *smartphone* memiliki efek baik dan buruk. *Smartphone* yang siswa miliki tentunya dapat dipergunakan untuk mendukung proses pembelajaran. *Smartphone* adalah salah satu alat yang dapat menampung banyak aplikasi, selain itu pengguna dapat menggunakannya untuk mengembangkan hampir semua pengetahuan. Jika siswa memanfaatkan fungsi dan aplikasi pada *smartphone* mereka, seperti *Google* (untuk pencarian terkait pendidikan), puluhan bahkan ratusan tema *e-book* yang diperlengkap dengan fitur lengkap dan terupdate, maka akan sangat mendorong perkembangan siswa, tentu saja dapat dikunjungi kapan pun dan di mana pun.²

Pengguna *smartphone* yang dapat menggunakannya secara efektif akan memberikan dampak yang baik. Di sisi lain, *smartphone* juga akan membawa dampak buruk. Padahal masyarakat, terutama pelajar, seharusnya dapat menggunakan *smartphone* dengan bijak, karena teknologi canggih yang tersedia di dalamnya bisa membuat kita merasa tergantung.

Peneliti memilih siswa SMA Negeri 3 Pasuruan sebagai lokasi dan tempat

²Intan Trivena Maria Daeng, dkk, *Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado*, (Jurnal Acta Diurna, 2017), hal. 5.

penelitian, karena siswa adalah komponen yang memiliki pengalaman luas dan selalu berusaha untuk menjalani kehidupan yang lebih cerdas dan peka terhadap individu dan iklim umum. Pemikiran lain yang menjadikan siswa sebagai subjek penelitian adalah siswa merupakan masyarakat yang sangat dinamis dalam memanfaatkan komunikasi yang luas, baik cetak maupun elektronik. Alasan lain peneliti memilih pelajar SMA Negeri 3 Kota Pasuruan sebagai subjek penelitian adalah karena keadaan pandemi Covid-19 yang mengharuskan seluruh kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring (*Online*). Mengingat bahayanya virus ini, SMA Negeri 3 Kota Pasuruan mematuhi aturan pemerintah yang mengharuskan kegiatan belajar mengajar secara daring agar dapat membantu menekan angka penyebaran Covid-19. Selain itu, selama masa pandemi Covid-19 ini SMA Negeri 3 Kota Pasuruan telah menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi-aplikasi atau fitur-fitur yang terdapat di dalam *smartphone* tersebut. Serta penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 3 Kota Pasuruan telah terkonsep sedemikian rupa sehingga dapat digunakan dengan mudah oleh pendidik dan peserta didik.

KAJIAN TEORI

Smartphone

Smartphone biasa disebut PDA, digunakan sebagai alat khusus, namun juga memiliki kapasitas yang berbeda. *Smartphone* adalah telepon dengan kegunaan Internet, dan biasanya memberikan kemampuan *personal digital assistant* (PDA), seperti jadwal, buku rencana, buku alamat, pengolah angka, dan kapasitas pengingat. Selanjutnya, *Smartphone* adalah instrumen khusus dengan kapasitas lebih dan memiliki peralatan dan pemrograman yang luar biasa seperti PC. Dengan demikian, *smartphone* adalah PC kecil dengan kemampuan untuk mengirim, mencari informasi, mengirim email, mengacak-acak, memindahkan informasi dan keuangan, dan berbagai kegunaan yang dapat meningkatkan aktivitas manusia.³

Berikut merupakan beberapa manfaat dari *Smartphone*:

1. Komunikasi Antar Manusia

Smartphone merupakan kemajuan terbaru dalam inovasi telepon nirkabel. Dengan menggunakan *smartphone*, orang biasanya dapat berkomunikasi layaknya ponsel biasa, seperti panggilan suara, pengiriman pesan SMS, pesan MMS, dan layanan informasi. Korespondensi relasional adalah perilaku yang diatur, jadi perhatiannya adalah pada cara yang paling umum untuk menyampaikan data dimulai dengan satu individu kemudian ke yang berikutnya.

2. Mencari Informasi/Ilmu

Memanfaatkan *smartphone* untuk menggunakan Internet jauh lebih bermanfaat daripada nirkabel biasa tanpa inovasi pengaturan tren. Menggunakan *smartphone* yang memanfaatkan koneksi internet jarak jauh terbaru (seperti 3G, 3.5G, 4G, 4.5G), menjelajahi dunia maya akan lebih cepat. Juga browser internet terbaru yang dilengkapi untuk mengartikan bahasa html dan dialek pemrograman web serta inovasi terbaru

³Kosmas Sobon dan Jelvi M. Mangundap, *Pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi*, Vol. 3No. 2, ISSN: 2549-911, (PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran, 2019), hal. 94-95.

lainnya.

3. Hiburan

Smartphone dapat menampilkan berbagai macam *desain* media campuran yang ada. *Streaming* berbasis web juga dapat dijalankan secara efektif pada *smartphone* yang rumit tanpa banyak masalah. Seiring dengan berbagai aplikasi hiburan gratis yang dapat diunduh secara gratis atau berbayar dapat meningkatkan cakupan total instrumen hiburan yang dapat diakses di *smartphone*. Sebuah *game* adalah permainan yang terdiri dari sekelompok aturan, prinsip-prinsip ini mencirikan situasi kejam dengan banyak individu atau kelompok, dan sistem ini dimaksudkan untuk mencapai kemenangan.

4. Aplikasi

Klien *smartphone* dapat memperkenalkan dan menjalankan berbagai aplikasi yang dapat diakses di Internet dan non-Internet sesuai dengan kerangka kerja yang mereka gunakan. Setiap aplikasi memiliki rincian dasar yang dibutuhkan untuk kelancaran aktivitas. Semakin kompleks dan baru *smartphone* yang digunakan, semakin banyak aplikasi yang biasanya dapat dijalankan.

5. Penyimpanan Data

Batas penimbunan yang sangat besar dari sebuah *smartphone* dapat dimanfaatkan sebagai media penimbunan catatan informasi. Seperti *USB Streak Drives*, *USB External Drives*, dan *Mixed Media Cards*, bahkan *smartphone* yang kompleks dapat menyimpan catatan yang berbeda sesuai dengan batas *smartphone*. *Smartphone* dengan kartu memori ekstra sebenarnya ingin menyimpan lebih banyak informasi.

6. Gaya

Banyak orang menggunakan *smartphone* untuk membantu penampilan mereka sehari-hari. Orang-orang dengan perbedaan tinggi berusaha keras untuk menggunakan *smartphone* yang dianggap keren dan modern.

7. Penunjuk Arah

Salah satu elemen penting dari sebuah *smartphone* adalah untuk mendapatkan data tentang arah dasar, arah kiblat, dan sebagainya. *Smartphone* dengan kapasitas GPS dapat menunjukkan arah angin seperti kompas asli. Selain itu, ia bergabung dengan administrasi interaksi interpersonal yang sangat menarik dan diperlukan.⁴

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan bagian dari pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan dan berperan penting dalam kegiatan mendidik. Kewajaran pemanfaatan media pembelajaran dapat mempengaruhi sifat siklus dan hasil yang diperoleh.⁵

Belajar adalah suatu rangkaian korespondensi antara pendidik, siswa dan bahan ajar. Tanpa fasilitas untuk mengirim pesan atau media, korespondensi tidak akan mungkin terjadi. Data yang akan disampaikan adalah isi pembelajaran mengenai jadwal materi. Selama sistem pembelajaran di sekolah, subjek dikenalkan oleh pengajar dengan siswa. Transmisi data adalah bagian penting dari pembelajaran dan mengasumsikan bagian penting

⁴ M. Gustian Sobry, *Peran Smartphone Terhadap Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak*, vol. 2, No. 2, ISSN: 2541-3317, (IICET: Jurnal Penelitian Guru Indonesia, 2017), hal. 25.

⁵ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019), hal. 44.

dalam mendidik dan belajar. Pemanfaatan media harus menjadi hal yang penting untuk setiap tindakan pembelajaran yang harus menarik pertimbangan pendidik. Dengan cara ini, pendidik perlu mencari cara untuk memilih dan memanfaatkan media pembelajaran agar secara efektif mencapai tujuan pembelajaran dalam sistem pembelajaran.

Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi (bahan ajar) yang dapat menghasilkan inspirasi, minat, refleksi dan sensasi siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Posisi media dalam pembelajaran sangat vital. Karena media dapat menjunjung tinggi prestasi belajar. Bahkan setelah dikaji lebih lanjut, media tidak hanya sekedar saluran pesan yang harus bersumber dari masyarakat, tetapi juga harus benar-benar dibatasi oleh sumber pesan, dan juga dapat menggantikan sebagian dari kewajiban pengajar dalam menyampaikan materi.⁶

Fungsi media pembelajaran adalah:

1. Mengembangkan kemampuan dan produktivitas belajar lebih lanjut.
2. Meningkatkan energi siswa untuk belajar.
3. Peningkatan premi dan inspirasi untuk belajar.
4. Memungkinkan siswa untuk berkomunikasi langsung dengan dunia nyata.
5. Mengalahkan teknik belajar yang berbeda untuk siswa.
6. Jadikan sistem pembelajaran korespondensi menarik.
7. Bekerja pada sifat pembelajaran.⁷

Minat Belajar

Minat belajar adalah inspirasi seseorang untuk melakukan kegiatan belajar untuk membangun informasi, kemampuan dan pengalaman. Peningkatan minat ini karena adanya rasa ingin tahu dan mendapatkan sesuatu, sehingga menentramkan dan mengarahkan minat siswa dalam belajar, sehingga menjadikan mereka lebih ikhlas dalam belajar.

Minat menggabungkan dua aspek, yakni aspek kognitif dan aspek emosional. Aspek kognitif menyiratkan bahwa minat secara konsisten mendahului pengadaan informasi dan kemajuan informasi, pemahaman dan konsep hasil pengalaman atau interaksi dengan lingkungan. Aspek emosional menunjukkan derajat perasaan yang dikomunikasikan sebagai interaksi penilaian untuk memutuskan tindakan yang paling disukai. Dengan demikian, jika suatu tindakan diikuti oleh kepentingan individu yang kuat, tindakan itu akan membidik gerakan dengan baik. Masyarakat memiliki nilai tambah yang kuat setelah pendidikan dan pembelajaran Islam, sehingga akan menjadi alasan untuk membangun lingkungan belajar yang bermanfaat yang dapat memenuhi pendapatan siswa dalam belajar.⁸

Menurut Slameto, ciri-ciri siswa yang rajin belajar adalah sebagai berikut:

1. Ada kecenderungan penuh perhatian dan mengingat kembali apa yang terus-menerus dia sadari.

⁶ *Ibid*, hal. 54.

⁷ *Ibid*, hal. 64.

⁸ Andi Achru P, *Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran*, Vol. 3, No. 2, (Jurnal Idaarah, 2019), hal. 207.

2. Dia merasakan kesenangan dan kegembiraan saat menyelesaikan sesuatu yang menarik baginya.
3. Dapat merasakan kebanggaan dan kepuasan tertentu dalam hal-hal yang disukainya
4. Hal-hal yang menarik baginya (minat) memiliki perhatian yang lebih menonjol dari apapun.
5. Ini cenderung dilakukan melalui kegiatan dan aktivitas.⁹

Dalam minat belajar ini memiliki tiga komponen, yaitu komponen mengetahui (persepsi), komponen emosi (perasaan), dan komponen kehendak (konasi). Jadi ada beberapa penanda yang bisa didapatkan pada ketiga komponen tersebut, lebih jelasnya sebagai berikut:

1. Sensasi kebahagiaan atau sensasi kegembiraan bagi siswa
2. Sensasi minat siswa
3. Siswa pertimbangan
4. Inklusi mahasiswa

Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islami adalah upaya untuk mendorong, mengarahkan dan membina kemampuan fisik, pikiran, dan jiwa siswa yang semuanya bergantung pada pelajaran Islam. Pemeliharaan dibantu melalui cara yang paling umum untuk memberikan potensi besar untuk mencapai kesempurnaan. Bersamaan dengan perkembangan kecerdasan siswa, khususnya menumbuhkan potensi yang dapat diterima dan benar-benar melumpuhkan potensi buruk secara sungguh-sungguh, secara intelektual dan mendalam, mereka akan dipersiapkan secara mental dan sungguh-sungguh. Keinginan untuk memiliki informasi tidak hanya untuk memadamkan rasa lapar seseorang akan informasi, atau pada dasarnya untuk penambahan materi arus utama, tetapi juga untuk berkembang menjadi individu yang rasional, idealis dan menghasilkan kemakmuran yang mendalam, moral, dan nyata.¹⁰

Secara garis besar, motivasi di balik pendidikan Islam yang ketat adalah untuk memperluas keyakinan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan Islam siswa, sehingga mereka menjadi Muslim yang menerima dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta memiliki pribadi yang terhormat secara nyata, secara sosial, luas, dan etis, dalam arena publik dan di negara.

Tujuan normal dari kemajuan PAI adalah:

1. Menanamkan nilai keyakinan dan komitmen kepada Tuhan Yang Maha Esa.
2. Menanamkan kualitas sosial.
3. Menumbuhkan karakter.
4. Menumbuhkan kepekaan rasa.
5. Menumbuhkan kemampuan Menjadi giat belajar.

⁹ Syardiansah, *Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen (Studi Kasus Mahasiswa Tingkat I EKM A Semester II) Vol. 5 No. 1*, (Jurnal Manajemen dan Keuangan, 2016), hal. 444.

¹⁰ Syaiful Anwar, *Desain Pendidikan Agama Islam Konsepsi dan Aplikasinya dalam Pembelajaran di Sekolah*, (Yogyakarta: CV. Idea Sejahtera, 2014), hal. 9.

6. Meningkatkan sesuai dengan agama dan keyakinannya.¹¹

METODE PENELITIAN

Disuatu penelitian, apabila membahas suatu permasalahan harus didasari dengan adanya kerangka berfikir. Kerangka Penelitian yang terdapat pada penelitian Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Di SMA Negeri 3 Kota Pasuruan.

Pendekatan yang digunakan ialah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian ialah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif mendeskripsikan konten yang ada untuk mendapatkan wujud nyata dari narasumber, sehingga peneliti atau orang lain yang tertarik dengan hasil penelitian dapat lebih mudah memahaminya.

Padapenelitian yang dilakukan, peneliti mengambil populasi penelitian seluruh siswa di SMA Negeri 3 Pasuruan Tahun Pelajaran 2020-2021 sejumlah 845 peserta didik. Jenis pemilihan sampel yang dipakai yaitu *cluster random sampling* (area sampling). Dimana dari jumlah keseluruhan peserta didik di SMA Negeri 3 Pasuruan disebut populasi penelitian, kemudian peneliti mengambil sampel dengan cara *cluster* (mengelompokkan dari sampel tersebut), selanjutnya pengambilan sampel menggunakan cara acak (*random*), sehingga diperoleh hasil sampel kelas X IPS.

Selanjutnya, peneliti memakai data primer berupa angket dan wawancara pada siswa serta menggunakan data sekunder seperti melalui internet. Peneliti menggunakan 2 variabel dalam penelitiannya yakni variabel independen (bebas) yakni *Smartphone* sebagai media pembelajaran dan variabel dependen (terikat) yakni minat belajar siswa.

Menggunakan uji analisis data yang terbagi menjadi 2 tahapan yakni (1) uji validitas dan uji reliabilitas (2) Uji hipotesis memakai uji Korelasi, Uji Regresi Sederhana dan uji T. Dimana didalam menganalisis data tersebut, peneliti menggunakan program aplikasi SPSS 25. Uji validitas dan uji reliabilitas dimaksudkan untuk mengukur apakah instrument pengumpul data telah tepat (valid) dan reliabel sehingga didapat hasil penelitian yang tepat valid dan reliabel.¹² Untuk menguji valid tidaknya instrumen, rumus yang digunakan yakni perhitungan korelasi *Person Product Moment*, Jika semua item pernyataan pada instrumen mempunyai nilai koefisien korelasi *person* (r hitung) lebih besar dari pada r tabelnya, maka instrument dikatakan tepat dan valid serta dapat dipergunakan dalam penelitian. Dalam pengujian uji reliabilitas ini, tekniknya memakai koefisien *Cronbach alpha*, yang taraf nyata adalah sebesar 5%. Dengan memiliki kriteria apabila $Cronbach\ alpha > 0,60$ maka instrumen dapat dikatakan reliabel.

Uji Korelasi berfungsi mengetahui keberadaan suatu hubungan, arah hubungan, dan seberapa besar hubungan yang ada antara dua variabel.¹³ Dalam pengujian ini memakai kaidah apabila nilai signifikansi (sig) hitung yang didapat lebih kecil dari taraf signifikansi 5 % (0,05).

Uji regresi sederhana berfungsi melakukan prediksi terhadap variabel tidak

¹¹*Ibid*, hal. 14.

¹²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), Hal. 267

¹³Raihan, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Universitas Islam Jakarta, 2017), hal. 55.

bebas/terikat (variabel Y).¹⁴Dalam pengujian ini memakai kaidah apabila nilai signifikansi (sig) hitung yang didapat lebih kecil dari taraf signifikansi 5 % (0,05). Dengan persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Variabel terikat

X = Variabel bebas

a = intercep (nilai Y pada saat X=0)

b = *slope* (perubahan rata-rata Y terhadap perubahan satu unit X)

Uji T berfungsi untuk menguji persamaan atau perbedaan dari dua variabel dengan prinsip membandingkan mean kedua variabel.¹⁵ Dalam pengujian ini, standar digunakan jika nilai t yang ditentukan lebih besar dari nilai t tabel.

HASIL PENELITIAN

Uji Hipotesis

1. Uji Korelasi

Berfungsi mengetahui keberadaan suatu hubungan, arah hubungan, dan seberapa besar hubungan yang ada antara dua variabel.¹⁶ Pengujian ini dapat diuji menggunakan program aplikasi SPSS 25 for windows. Hasil pengujian yang telah diselesaikan sebagai berikut :

Nilai Korelasi Untuk Variabel X Dan Y
Correlations

		S_S_M_P	MINAT- BELAJAR
S_S_M_P	Pearson Correlation	1	,797**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	144	144
MINAT- BELAJAR	Pearson Correlation	,797**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	144	144

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sejak sig. (0,000) < 0,05 maka H₀ ditolak sehingga dapat diduga ada hubungan antara pembelajaran *smartphone* sebagai media pembelajaran dengan minat siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dari tabel tersebut diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,797 dengan alasan $r > 0$ maka terdapat hubungan positif antara *smartphone*

¹⁴Astria Hijriani, dkk, *Implementasi Metode Regresi Linier Sederhana Pada Penyajian Hasil Prediksi Pemakaian Air Bersih Pdam Way Rilau Kota Bandar Lampung Dengan Sistem Informasi Geografis*, Vol. 11, No. 2, ISSN 1858-4853, (Jurnal Informatika Mulawarman, 2016), hal. 38.

¹⁵Subana, dkk, *Statistik Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2000), hal. 168.

¹⁶ Raihan, *Metodologi Penelitian*, Op. Cit, hal. 55.

sebagai media pembelajaran dengan minat siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan hubungan tersebut cukup kuat.

2. Uji Regresi Sederhana

Berfungsi melakukan prediksi terhadap variabel tidak bebas/terikat (variabel Y).¹⁷ Pengujian ini dapat diuji menggunakan program aplikasi SPSS 25 for windows. Hasil pengujian yang telah diselesaikan sebagai berikut:

Output Anova X dan Y

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	9831,075	1	9831,075	246,957	,000 ^b
	Residual	5652,862	142	39,809		
	Total	15483,938	143			

a. Dependent Variable: MINAT-BELAJAR

b. Predictors: (Constant), S_S_M_P

Berdasarkan tabel ANOVA di atas, cenderung terlihat nilai sig. (0,000) < 0,05, hal ini cenderung dijelaskan bahwa H_0 ditolak, sehingga sangat dapat diduga bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *smartphone* sebagai media pembelajaran dengan minat belajar pendidikan agama islam siswa.

Output Coefficient X

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	10,462	3,606		2,901	,004
	S_S_M_P	,682	,043	,797	15,715	,000

a. Dependent Variable: MINAT-BELAJAR

Untuk model konstan karena nilai sig. (0,004) < nilai alpha (0,05) maka, pada saat itu H_0 ditolak. Sehubungan dengan model minat belajar Pendidikan Agama Islam dengan alasan bahwa nilai sig. (0,000) < nilai alpha (0,05) maka, pada saat itu H_0 ditolak, sehingga cenderung disimpulkan bahwa kedua model (konstan dan minat siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam) signifikan untuk model regresi.

Output Koefisien Regresi Linier X dan Y

¹⁷ Astria Hijriani, dkk, *Implementasi Metode Regresi Linier Sederhana Pada Penyajian Hasil Prediksi Pemakaian Air Bersih Pdam Way Rilau Kota Bandar Lampung Dengan Sistem Informasi Geografis*, Op. Cit, hal. 38.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,797 ^a	,635	,632	6,309

a. Predictors: (Constant), S_S_M_P

Berdasarkan tabel tersebut koefisien determinasi (R^2) adalah 0,635 yang berarti bahwa variabel penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran (X) terhadap minat siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Y) adalah 63,5%

3. Uji T

Berfungsi untuk menguji persamaan atau perbedaan dari dua variabel dengan prinsip membandingkan mean kedua variabel.¹⁸ Pengujian ini dapat diuji menggunakan program aplikasi SPSS 25 for windows. Hasil pengujian yang telah diselesaikan sebagai berikut:

**Output Coefficient X
Coefficients^a**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	10,462	3,606		2,901	,004
	S_S_M_P	,682	,043	,797	15,715	,000

a. Dependent Variable: MINAT-BELAJAR

Karena t hitung (15,715) > t tabel (1,977) maka H_0 ditolak, dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X (*smartphone* sebagai media pembelajaran) dengan variabel Y (minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa). Artinya variabel X dan variabel Y memiliki pengaruh yang nyata.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi (bahan ajar) yang dapat menggugah pertimbangan, minat, renungan, dan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dimana dengan adanya media pembelajaran dapat mempermudah siswa dan guru untuk mendapatkan dan menyampaikan materi dengan tujuan agar perkembangan minat siswa dalam pembelajaran menjadi lebih baik. Upaya yang dapat dilakukan untuk menstimulus minat siswa dalam belajar adalah pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran.

Smartphone dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik, karena siswa dapat memperoleh kemahiran materi dengan cara yang tidak terduga, khususnya memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran. Selain membuat pembelajaran

¹⁸ Subana, dkk, *Statistik Pendidikan, Op. Cit*, hal. 168.

menjadi sangat menarik, siswa dapat mengenal materi tanpa dibatasi jadwal, artinya siswa dapat berkonsentrasi di luar jam pembelajaran, sehingga akan sangat mempengaruhi siswa dalam memanfaatkan *smartphone*/ponsel sebagai alat pembelajaran.¹⁹ Pemanfaatan handphone sebagai media pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi yang akan disampaikan dengan memanfaatkan aplikasi atau ketentuan yang terdapat pada *smartphone* dengan tujuan dapat bekerja sama dengan siswa dalam pembelajaran khususnya pembelajaran PAI.

Dari hasil uji korelasi diketahui nilai dari masing-masing variabel berdasarkan nilai *pearson correlation*. Dengan kriteria bahwa jika nilai mendekati 1 maka korelasi dikatakan semakin kuat. Nilai untuk pengaruh antara variabel *smartphone* sebagai media pembelajaran dengan minat belajar Pendidikan Agama Islam Siswa adalah 0,797. Nilai tersebut menunjukkan adanya korelasi positif antara variabel-variabel tersebut. Serta hasil sig. (0,000) < 0,05 maka H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa ada korelasi antara pendidikan *smartphone* sebagai media pembelajaran dengan minat belajar Pendidikan Agama Islam Siswa.

Kemudian dilihat dari uji regresi sederhana, diperoleh persamaan sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$
$$Y = 10,462 + 0,682X$$

Mengingat tabel ANOVA nilai sig. (0,000) < 0,05, hal ini cenderung menjelaskan bahwa H_0 ditolak, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan dikatakan bahwa *smartphone* sebagai media pembelajaran dengan minat belajar siswa dalam Pendidikan Agama Islam. Mengingat tabel koefisien dengan alasan bahwa nilai sig. (0,004) < nilai alpha (0,05) maka, pada saat itu H_0 ditolak. Sehubungan dengan model minat belajar Pendidikan Agama Islam dengan alasan bahwa nilai sig. (0,000) < nilai alpha (0,05) maka, pada saat itu H_0 ditolak, sehingga cenderung dianggap bahwa kedua model (konstan dan minat siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam) signifikan terhadap model regresi. Kemudian berdasarkan tabel tersebut koefisien determinasi (R^2) adalah 0,635 yang berarti bahwa variabel penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran (X) terhadap minat siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Y) adalah 63,5% dengan kata lain, minat siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dipengaruhi oleh *smartphone* sebagai media pembelajaran (X) adalah 63,5% sedangkan sisanya 36,5% diperjelas oleh faktor selain ponsel sebagai media pembelajaran atau faktor yang dikecualikan dari model kekambuhan ini, seperti iklim, keluarga, teman, fasilitas sekolah, dll.

Selanjutnya dilihat dari hasil uji T diketahui bahwa t hitung (15,715) > t tabel (1,977) maka H_0 ditolak, dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X (*smartphone* sebagai media pembelajaran) dengan variabel Y (minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa). Artinya variabel X dan variabel Y memiliki pengaruh yang nyata.

¹⁹ Siti Fatimah dan Yusuf Mufti, *Pengembangan Media Pembelajaran IPA-Fisika Smartphone Berbasis Android Sebagai Penguat Karakter Sains Siswa*, Vol. X, No. 1, ISSN 2301-8550, (J. Kaunia, 2014), hal. 60.

Pernyataan di atas, diperjelas dari hasil wawancara peneliti pada siswa SMA Negeri 3 Kota Pasuruan kelas X IPS, bahwa *smartphone* sebagai media pembelajaran dapat memudahkan siswa menerima materi pelajaran meskipun pembelajaran secara daring, lebih mudah menanyakan pelajaran kepada guru, lebih mudah berkomunikasi bersama teman, serta lebih mudah mencari materi pelajaran melalui *smartphone* tanpa membutuhkan waktu yang lama. Kemudian diperjelas pula dengan hasil wawancara peneliti dengan ketiga guru PAI di SMA Negeri 3 Kota Pasuruan, bahwa *smartphone* sebagai media pembelajaran dapat mempermudah guru memberikan materi pelajaran, memudahkan guru dalam mengevaluasi materi pelajaran sehingga tidak memerlukan waktu terlalu banyak, serta dapat menggunakan fitur-fitur yang terdapat pada *smartphone* untuk membuat serta mendesain materi pelajaran sehingga dapat menarik perhatian siswa. Sehingga, penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran sangat efektif di dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mapel PAI di SMA Negeri 3 Kota Pasuruan.

Ditinjau dari hasil analisis di atas, dapat kita simpulkan bahwasannya di dalam pembelajaran, media pembelajaran memiliki peran yang cukup penting. Karena kegiatan tersebut kesulitan dan ketidakpahaman materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru dapat dipermudah dengan penggunaan media pembelajaran sebagai penghubung sehingga nantinya anak didik bisa lebih dengan gampang memahami bahan pembelajaran yang dijelaskan guru. Jika, siswa mampu memahami isi dari bahan pembelajaran, secara otomatis pembelajaran bisa dikatakan efektif dan minat belajar siswa secara tidak langsung juga akan meningkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penelitian terkait Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa di SMA Negeri 3 Kota Pasuruan dapat disimpulkan sebagai berikut:

Terdapat pengaruh yang signifikan variabel *smartphone* sebagai media pembelajaran dengan minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa. Persamaan regresi linier sederhana yang diperoleh adalah $Y = 10,462 + 0,682X$. *Smartphone* sebagai media pembelajaran (X) secara langsung berpengaruh signifikan secara positif terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa (Y) sebesar 0,635 dan minat belajar PAI dipengaruhi *smartphone* sebagai media pembelajaran sebesar 63,5% sedangkan sisanya 36,5% dipengaruhi oleh faktor lain, seperti lingkungan, keluarga, teman, fasilitas sekolah, dan lain sebagainya.

Penggunaan *Smartphone* sebagai Media Pembelajaran sudah dapat dikatakan baik dan berdampak positif terhadap siswa di SMA Negeri 3 Kota Pasuruan. Karena dengan menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran siswa dapat melakukan komunikasi baik antar teman maupun kepada guru, dapat menerima dan memahami materi pelajaran serta tugas lebih mudah melalui *smartphone*, serta penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan minat dalam belajar.

Minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa di SMA Negeri 3 Kota Pasuruan sudah bisa dikatakan baik. Karena sudah memiliki nilai lebih, dan berpengaruh terhadap minat siswa seperti bersemangat dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam, lebih aktif dalam pembelajaran, lebih fokus untuk menerima materi yang sedang dipelajari, serta mengemukakan pendapat saat pelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Syaiful. 2014. *Desain Pendidikan Agama Islam Konsepsi dan Aplikasinya dalam Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: CV. Idea Sejahtera.
- Nurdyansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Pahrudin, Agus. 2017. *Strategi Belajar & Mengajar Pendidikan Agama Islam di Madrasah Pendekatan Teoritis dan Praktis*. Bandar Lampung: Pusaka Media.
- Raihan. 2017. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Universitas Islam Jakarta.
- Subana. dkk. 2000. *Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Hijriani, Astria. dkk. 2016. *Implementasi Metode Regresi Linier Sederhana Pada Penyajian Hasil Prediksi Pemakaian Air Bersih Pdam Way Rilau Kota Bandar Lampung Dengan Sistem Informasi Geografis*. Vol. 11. No. 2. ISSN 1858-4853. Jurnal Informatika Mulawarman.
- Daeng, Intan Trivena Maria. dkk. 2017. *Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado*. Jurnal Acta Diurna.
- Fatimah, Siti dan Mufti, Yusuf. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran IPA-Fisika Smartphone Berbasis Android Sebagai Penguat Karakter Sains Siswa*. Vol. X. No. 1 ISSN 2301-855. J. Kaunia.
- P, Andi Achru. 2019. *Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran*. Vol. 3. No. 2. Jurnal Idaarah.
- Sobon, Kosmas dan Mangundap, Jelvi M. 2019. *Pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi*. Vol. 3 No. 2. ISSN: 2549-911. PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan. Keguruan. dan Pembelajaran.
- Sobry, M. Gustian. 2017. *Peran Smartphone Terhadap Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak*. vol. 2. No. 2. ISSN: 2541-3317. IICET: Jurnal Penelitian Guru Indonesia.
- Syardiansah. 2016. *Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen (Studi Kasus Mahasiswa Tingkat I EKM A Semester II)* Vol. 5 No. 1. Jurnal Manajemen dan Keuangan.