

Penggunaan Handphone Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di SMPN 6 Tulang Bawang Barat Kelas VIII

Dewi Asmalasari

SMPN 06 Tulang Bawang Barat

asmalaridewi64@gmail.com

Abstrak: Dalam proses pembelajaran, hanya dengan cara/metode belajar serta media konvensional, semisal LKS, Buku Pelajaran dsb tentu akan membosankan dan pada gilirannya akan merurunkan minat belajar peserta didik. Akibatnya hasil belajar siswa akan menurun. Oleh karena itu perlu diambil langkah-langkah yang kreatif dan inovatif, sehingga pada akhirnya ketuntasan belajar akan tercapai. Pada penelitian ini dipergunakan pendekatan kualitatif, dengan tujuan utama adalah meningkatkan kembali minat dan motivasi siswa untuk lebih banyak belajar dengan media pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini berlangsung selama satu bulan pada semester pertama tahun 2020/2021, dengan mengambil sampel siswa kelas VIII A SMPN 6 Tulang Bawang Barat yang berjumlah 32 siswa yang memiliki minat belajarnya rendah. Pertimbangan lain, bahwa siswa kelas VIII A rata-rata memiliki hand phone, dan di kelas VIII sudah diajarkan masalah internet pada pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Adapun tahapan penelitian ini 1) Setting Gprs/Wap pada HP siswa; 2) Pemberian Tugas pada siswa; 3) Siswa mengumpulkan tugas; 4) Penilaian tugas; 5) Wawancara dengan siswa; 6) membandingkan. Hasil penelitian pendidikan Agama Islam di SMPN 6 Tulang Bawang Barat, menunjukkan bahwa siswa tertarik dengan model belajar dengan menggunakan HP yang relatif masih baru, sehingga mendorong minat siswa untuk mencari dan menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang tidak terdapat pada buku teks, sehingga menambah luas wawasan mereka.

Kata Kunci: Handphone, Media Pembelajaran, Kebudayaan Islam

Pendahuluan

Kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan semakin meningkat, juga pemerintah mulai dari daerah sampai ke pusat nampaknya ikut berlomba-lomba menaikkan anggaran pendidikan sampai 20%. Dengan kenyataan tersebut dunia pendidikan juga dituntut untuk meningkatkan kualitas peserta didiknya sehingga mencapai standar kompetensi lulusan sesuai yang diharapkan oleh semua pihak. Karena itulah maka ditetapkan Standar Nasional Pendidikan yang memuat delapan standar, yaitu: 1) Standar Isi 2) Standar Proses 3) Standar Kompetensi Lulusan 4) Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan 5) Standar Sarana dan Prasarana 6) Standar Pengelolaan 7) Standar Pembiayaan 8) Standar Penilaian.

Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu bagian dari Pendidikan Agama Islam (PAI) yang termasuk rumpun pelajaran moral dan akhlak mulia, bertujuan memberi wawasan dan keterampilan pengetahuan agama dan meningkatkan keimanan dan ketakwaan siswa, di sisi lain pelajaran SKI juga seperti pelajaran sejarah yang dituntut dapat membuka tabir kebenaran masa silam. Dua hal yang menjadi tuntutan itulah yang menjadikan pelajaran SKI lebih kompleks dari pelajaran PAI yang lain dan juga pelajaran Sejarah pada umumnya.

Dalam pembelajaran Sejarah pada umumnya didominasi metode ceramah dan media pembelajarannya kebanyakan berupa buku-buku. Sehingga para peserta didik merasa bosan dan minatnya menurun, yang pada gilirannya hasil belajar siswa tidak mencapai kompetensi. Oleh

karena itu perlu dikembangkan berbagai metode pembelajaran yang sekiranya dapat mengantarkan peserta didik mencapai Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM), atau bahkan siswa dapat melebihi KKM.

Sementara itu dunia pendidikan saat ini dihadapkan pada tantangan membangun ketrampilan abad-21 (keterampilan yang bermelek teknologi informasi dan komunikasi), yaitu ketrampilan yang akan banyak mengandalkan media/sarana teknologi informasi dan komunikasi. Diantara media teknologi dan informasi yang saat ini dimiliki oleh hampir semua lapisan masyarakat, termasuk guru dan siswa adalah *handphone* yang fitur-fiturnya sekarang menandingi computer, termasuk dalam menjelajah dunia maya (*internet*). Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mencoba menjadikan *handphone* sebagai media pembelajaran.

Metode Penelitian

Pendekatan yang dilakukan dalam penelian ini adalah pendekatan kualitatif, karena pendekatan ini berupaya mengkaji lebih mendalam tentang penggunaan media *Handphone* dalam rangka meningkatkan rana kognitif dan afektif siswa pada proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sebagaimana dikemukakan Moleong (1991) dalam bukunya tentang Metodologi penelitian kualitatif bahwa penelitian kualitatif, peneliti sebagai pengumpul data dan menganalisa data sebagaimana adanya di lapangan, memaparkannya sebagaimana adanya serta hasil penelitian bersifat deskriptif karena data-data yang terkumpul hanya berupa kat-kata/kalimat bukan angka-angka.

Sementara itu *Classroom Action Research* yang berbasis kelas/sekolah, terdapat tindakan untuk perbaikan pembelajaran maupun peningkatan mutu pembelajaran di kelas, menurut Kasbollah (Kasbollah,1999). Dan inti adalah berpangkal pada persoalan-persoalan yang dihadapi oleh guru di kelas (Susilo, Herawati 2003). Desain Penelitian a) perencanaan b) tindakan c) observasi d) refleksi.

Hasil dan Pembahasan

Hakekat Sejarah Kebudayaan Islam

Sampai saat ini belum ada kesepakatan yang bulat untuk mendefinisikan apa itu Sejarah Kebudayaan Islam. Walaupun belum ada definisi tunggal mengenai Sejarah Kebudayaan Islam, bukan berarti Sejarah Kebudayaan Islam tidak dapat dikenali. Seperti apa yang telah diutarakan oleh Badri Yatim (1985:5) sebagai pengetahuan Sejarah Kebudayaan Islam mempunyai beberapa karakteristik, yaitu bahwa obyek Sejarah Kebudayaan Islam mengenai peristiwa-peristiwa keislaman di masa lalu.

Sementara menurut Koentjaraningrat, (1985 : 5) kebudayaan paling tidak mempunyai tiga wujud: 1) wujud ideal, yaitu wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks ide-ide, gagasan-gagasan, nilai-nilai, norma-norma, perauran, dan sebagainya; 2) wujud kelakuan, yaitu wujudkebudayaan sebagai suatu kompleks aktifitas kelakuan berpola dari manusia dalam masyarakat. 3) wujud benda, yaitu wujud kebudayaan seagai benda-benda hasil karya. Dengan mengetahui obyek penelaahan Sejarah Kebudayaan Islam, kita dapat mengetahui hakekat Sejarah Kebudayaan Islam yang sekaligus dapat diketahui juga kemajuan dan kemunduran serta kejatuhan dalam Sejarah Kebudayaan Islam. Sejarah Kebudayaan Islam itu timbul karena pikiran-pikiran dan perbuatan-perbuatan (daya cipta dan karsa = budaya) manusia yang berhubungan dengan kejadian yang

dialaminya. Sejarah Kebudayaan Islam mempunyai kawasan kajian yang sangat luas diantaranya: tempat peristiwa, nama tokoh peristiwa, jenis peristiwa, tahun peristiwa, sebab-sebab terjadi (latar belakang) dan sebab kemunduran dan kejatuhannya dan lain-lain.

Mengenai obyek Sejarah Kebudayaan Islam, Jaih Mubarak (2004:12) kebudayaan memiliki empat unsur (rukun): 1) keyakinan (*belief*), 2) nilai (*value*), 3) norma (*norm*), 4) simbol (*symbol*). Sementara menurut Koentjaraningrat, (1985 : 5) kebudayaan paling tidak mempunyai tiga wujud, 1) wujud ideal, yaitu wujud kebudayaan sebagai suatukomplek ide-ide, gagasan-gagasan, nilai-nilai, norma-norma, perauran,dan sebagainya, 2) wujud kelakuan, yaitu wujud kebudayaan sebagai suatu komplek aktifitas kelakuan berpola dari manusia dalam masyarakat, dan 3) wujud benda, yaitu wujud kebudayaan seagai benda-benda hasil karya. Dari segi kepercayaan, Harusn Nasution menjelaskan, bahwa agama pada hakekatnya memiliki dua kelompok ajaran, yaitu kelompok pertama adalah ajaran yang diwahyukan Allah SWT. dan kelompok kedua adalah penafsirannya. Kelompok pertama bersifat absolute, mutlak tidak berubah dan tidak bisa diubah, sementara kelompok kedua bersifat nisbi, berubah, dan dapat berubah sesuai dengan perkembangan zaman, yang selanjutnya disebut dengan peradaban atau kebudayaan.

Dengan mengetahui objek sejarah Kebudayaan Islam tersebut, maka dalam mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam dengan memperhatikan berbagai peristiwa dan hasil budaya masyarakat dimasa kejayaan umat Islam di masa lalu, melalui periodisasi dan klasifikasi hasil budaya tersebut berupa karya seni, karya idea (ilmu), dan lain-lain.

Belajar Sejarah Kebudayaan Islam

Belajar merupakan kegiatan setiap orang. Seseorang dikatakan belajar, bila dapat diasumsikan dalam diri orang itu terjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan perubahan tingkah laku. Kegiatan atau usaha untuk mencapai perubahan tingkah laku sendiri merupakan hasil belajar. Karena itu seseorang dikatakan belajar, bila dapat diasumsikan dalam diri orang itu terjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku itu memang tidak dapat diamati dan berlaku dalam waktu relatif lama. Kegiatan dan usaha untuk mencapai perubahan tingkah laku merupakan proses belajar sedang perubahan tingkah laku sendiri merupakan hasil belajar.

Ausebel mengemukakan bahwa belajar dikatakan bermakna bila informasi yang akan dipelajari peserta didik sesuai dengan struktur kognitif yang dimilikinya, sehingga peserta didik dapat mengaitkan informasi baru dengan struktur kognitif yang dimiliki (Hudoyo, 1990:138). Dalam teori belajar /Robert M. Gagne/ yang diungkapkan (1980:138) dikatakan bahwa dalam belajar ada dua obyek yang dapat diperoleh peserta didik, obyek langsung dan obyek tak langsung. Obyek tak langsung antara lain: kemampuan menyelidiki dan memecahkan masalah, mandiri (belajar, bekerja dan lain-lain), bersikap positif dan mengerti bagaimana seharusnya belajar.

Seseorang akan lebih mudah mempelajari sesuatu bila belajar itu, didasari pada apa yang telah diketahui orang. Karena Sejarah Kebudayaan Islam merupakan sejarah hasil ide-ide yang abstrak (idea) yang tidak lepas dari perilaku kehidupan manusia masa lalu, khususnya umat Islam mulai masa Rasulullah SAW. maka dalam mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam tidak lepas dari pola kehidupan yang dilakukan masyarakat Islam pada masa tersebut, seperti pada masa Dinasti Abbasiyah, maka dalam mempelajari sejarah pada masa Dinasti Abbasiyah harus mengetahui pola kehidupan masanya, lebih khusus lagi bila ingin mengetahui kemajuan yang dicapai oleh Dinasti

Abbasiyah, maka harus mengetahui pola kehidupan pada masanya, yakni masa penggalian ilmu-ilmu keislaman secara mendalam oleh setiap orang melalui penerjemahan berbagai khazanah ilmu pemngetahuan yang ada dan berkembang pada masa itu.

Dalam proses belajar Sejarah Kebudayaan Islam terjadi proses berfikir. Seseorang dikatakan berfikir bila melakukan kegiatan mental dan orang yang belajar Sejarah Kebudayaan Islam selalu melakukan kegiatan mental. Sehingga dalam berfikir, seseorang dapat menyusun hubungan-hubungan antar bagian-bagian informasi sebagai pengertian, kemudian dapat disusun kesimpulan. Dalam proses itu juga melibatkan bagaimana bentuk kegiatan mengajarnya.

Mengajar adalah suatu kegiatan dimana guru menyampaikan pengetahuan atau pengalaman yang dimiliki kepada peserta didik. Tujuan mengajar adalah agar pengetahuan yang disampaikan itu dapat dipahami peserta didik, sehingga mengajar bisa dikatakan baik, apabila hasil belajar peserta didik juga baik. Apabila terjadi proses belajar mengajar itu baik, maka dapat diharapkan bahwa hasil belajar peserta didik akan baik pula. Dengan demikian peserta didik sebagai subyek akan dapat memahami Sejarah Kebudayaan Islam, selanjutnya mampu mengaplikasikan pada situasi yang baru, seperti menerapkan pada masa dimana peserta didik itu hidup.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya proses belajar mengajar menurut Herman Hudoyo (1988:6) kegiatan belajar yang kita kehendaki akan bisa tercapai bila faktor-faktor berikut ini dapat dikelola sebaik-baiknya:

1. *Peserta didik*, Kegagalan atau keberhasilan belajar sangat tergantung kepada peserta didik. Misalnya saja, bagaimana kemampuan dan kesiapannya untuk belajar Sejarah Kebudayaan Islam, bagaimana kondisi peserta didik, dan kondisi fisiologisnya. Orang yang dalam keadaan sehat jasmani akan lebih baik belajar daripada orang yang dalam keadaan lelah, seperti perhatian, pengamatan, ingatan juga berpengaruh terhadap kegiatan belajar seseorang.
2. *Pengajar*, Kemampuan pengajar dalam menyampaikan materi dan sekaligus menguasai materi yang diajarkan sangat mempengaruhi terjadinya proses belajar. Seorang pengajar yang tidak menguasai materi Sejarah Kebudayaan Islam dengan baik dan kurang menguasai cara menyampaikan dengan tepat dapat mengakibatkan rendahnya mutu pengajaran dan yang kedua dapat menimbulkan kesulitan peserta didik dalam memahami Sejarah Kebudayaan Islam. Akibatnya proses belajar Sejarah Kebudayaan Islam tidak berlangsung efektif.
3. *Sarana dan Prasarana*, Sarana yang lengkap seperti adanya buku teks dan alat bantu belajar merupakan fasilitas yang penting. Demikian pula prasarana yang cocok seperti ruangan dan tempat duduk yang bersih dan sejuk bisa memperlancar terjadinya proses belajar. Tidak menutup kemungkinan penyediaan sumber lain, seperti majalah tentang pengajaran Sejarah Kebudayaan Islam, laboratorium Sejarah Kebudayaan Islam dan lain-lain akan dapat meningkatkan kualitas belajar.
4. *Penilaian*, Penilaian dipergunakan untuk melihat bagaimana berlangsungnya interaksi antara pengajar dan peserta didik. Disamping itu penilaian juga berfungsi untuk meningkatkan kegiatan belajar sehingga dapat diharapkan dapat memperbaiki hasil belajar apabila kurang berhasil. Penilaian juga mengacu pada proses belajar, yang dinilai adalah bagaimana langkah-langkah berfikir peserta didik dalam menganalisis masalah Sejarah Kebudayaan Islam. Dengan

demikian, apabila langkah-langkah analisis masalah benar, telah menunjukkan proses belajar peserta didik baik.

Pada kenyataannya, dalam proses belajar mengajar masih dijumpai bahwa peserta didik mengalami kesulitan belajar. Kenyataan inilah yang harus segera ditangani dan dipecahkan. Kesulitan belajar merupakan suatu kondisi dalam proses belajar mengajar yang ditandai dengan hambatan-hambatan tertentu dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Menurut Soejono (1984:4) kesulitan belajar peserta didik dapat disebabkan oleh beberapa faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal seperti: fisiologi, faktor sosial, faktor pedagogik.

Obyek yang dapat kita periksa untuk mengetahui penyebab kesukaran peserta didik belajar contohnya seperti: (a) materi yang diajarkan dianggap terlalu sulit, (b) pengajarannya yang kurang baik dan dapat disebabkan oleh kesalahan pengajaran dalam menyajikan metode ataupun tidak adanya alat peraga, dan (c) dari peserta didik sendiri disebabkan karena kelemahan jasmani, kurang cerdas, tidak ada minat, tidak ada bakat, emosi tidak stabil, suasana yang tidak mendukung.

Dari uraian tersebut bahwa diantara faktor yang menyebabkan kesulitan belajar adalah tidak adanya alat peraga atau media pembelajaran.

1. Peranan Media Pembelajaran

Strategi mengajar menurut Muhibbin Syah (2002), didefinisikan sebagai sejumlah langkah yang direkayasa sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu. Strategi mengajar ini mencakup beberapa tahapan, seperti:

- a. Strategi perumusan sasaran proses belajar mengajar (PBM), yang berkaitan dengan strategi yang akan digunakan oleh pengajar dalam menentukan pola ajar untuk mencapai sasaran PBM.
- b. Strategi perencanaan proses belajar mengajar, berkaitan dengan langkah-langkah pelaksanaan mencapai sasaran yang telah ditetapkan. Dalam tahap ini termasuk perencanaan tentang media ajar yang akan digunakan.
- c. Strategi pelaksanaan proses belajar mengajar, berhubungan dengan pendekatan sistem pengajaran yang benar-benar sesuai dengan pokok bahasan materi ajar.

Dalam pelaksanaannya, teknik penggunaan dan pemanfaatan media turut memberikan andil yang besar dalam menarik perhatian mahasiswa dalam PBM, karena pada dasarnya media mempunyai dua fungsi utama, yaitu media sebagai alat bantu dan media sebagai sumber belajar (Djamarah, 2002:137). Umar Hamalik (1986), Djamarah (2002) dan Sadiman, dkk (1986), mengelompokkan media ini berdasarkan jenisnya ke dalam beberapa jenis:

- a. Media auditif, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti taperecorder.
- b. Media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan dalam wujud visual.
- c. Media audiovisual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, dan media ini dibagi ke dalam dua jenis :

- 1) Audiovisual diam, yang menampilkan suara dan visual diam, seperti film sound slide.
- 2) Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, seperti film, video cassette dan VCD.

Sementara itu, selain media-media tersebut di atas, di lembaga pendidikan kehadiran perangkat komputer telah merupakan suatu hal yang harus dikondisikan dan disosialisasikan untuk menjawab tantangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Di sisi lain sangat banyak pengguna jasa dibidang komputer yang mengharapkan dapat membantu mereka baik sebagai *tutor*, *tutee* maupun *tools* yang belum mampu dipenuhi oleh tenaga yang profesional dibidangnya yang dihasilkan melalui lembaga pendidikan yang ada. Hal ini juga dikeluhkan oleh para pengajar terhadap kemampuan untuk memahami, mengimplementasikan, serta mengaplikasikan pengajaran sejalan dengan tuntutan kurikulum karena keterbatasan informasi dan pelatihan yang mereka peroleh.

2. Internet sebagai Media dan Sumber Pembelajaran

Penggunaan Internet untuk keperluan pendidikan yang semakin meluas terutama di negara-negara maju, merupakan fakta yang menunjukkan bahwa dengan media ini memang dimungkinkan diselenggarakannya proses belajar mengajar yang lebih efektif. Hal itu terjadi karena dengan sifat dan karakteristik Internet yang cukup khas, sehingga diharapkan bisa digunakan sebagai media pembelajaran sebagaimana media lain telah dipergunakan sebelumnya seperti radio, televisi, CD-ROM Interkatif dan lain-lain.

Sebagai media yang diharapkan akan menjadi bagian dari suatu proses belajar mengajar di sekolah, internet harus mampu memberikan dukungan bagi terselenggaranya proses komunikasi interaktif antara guru dengan siswa sebagaimana yang dipersyaratkan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Kondisi yang harus mampu didukung oleh internet tersebut terutama berkaitan dengan strategi pembelajaran yang akan dikembangkan, yang kalau dijabarkan secara sederhana, bisa diartikan sebagai kegiatan komunikasi yang dilakukan untuk mengajak siswa mengerjakan tugas-tugas dan membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan dalam rangka mengerjakan tugas-tugas tersebut (Boettcher 1999).

Khan (1997) mendefinisikan pengajaran berbasis *web* (*WBI*) sebagai program pengajaran berbasis *hypermedia* yang memanfaatkan atribut dan sumber daya *World Wide Web* (*WWW*) untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Sedangkan menurut Clark (1996), *WBI* adalah pengajaran individual yang dikirim melalui jaringan komputer umum atau pribadi dan ditampilkan oleh *web browser*. Oleh karena itu kemajuan *WBI* akan terkait dengan kemajuan teknologi *web* (perangkat keras dan perangkat lunak) maupun pertumbuhan jumlah situs-situs *web* di dunia yang sangat cepat. Kemajuan perangkat keras ditandai dengan pemakaian teknologi ATM (*Asynchronous Transfer Mode*) dan serat optis yang memungkinkan transfer data yang besar dan cepat. Dalam bidang perangkat lunak, Java yang dikembangkan oleh *Sun Microsystems* mampu membuat aplikasidalam halaman *web* yang bersifat dinamis.

Disamping itu perkembangan *WBI* juga dipacu oleh besarnya keuntungan yang didapat bila dibanding dengan media pengajaran lainnya. Pemanfaatan internet dalam *WBI* ini mampu mendorong perkembangan universitas terbuka atau pembelajaran jarak jauh, karena *WBI* dianggap paling murah dibanding *CAI/CBI*, siaran radio, kaset video, dan lainlainnya. Dengan

WBI ini belajar tidak lagi terikat dengan waktu dan ruang tentunya. Pada kenyataannya sekarang ini, melalui internet memang bisa mengirim video tetapi tidak mampu secepat kalau mengakses kaset video, televisi, atau CD-ROM secara langsung. Lagi pula, interaksi waktu nyata yang dijalin tidak sebaik komunikasi telepon ataupun konferensi video. Sedangkan informasi tekstual yang diperoleh pun juga tidak sebaik dari buku atau majalah. Akan tetapi mengapa *web* demikian pesat perkembangannya? Hal ini karena dalam *web* bisa didapatkan gabungan keuntungan atas media lain tersebut. Dalam *web* bisa diperoleh informasi video dan suara sekaligus teks dan gambar serta dimungkinkan komunikasi interaktif dari berbagai sumber informasi di seluruh dunia. Disamping itu, menurut McManus (1995) ternyata jaringan internet bukanlah semata-mata suatu media, tetapi lebih dari itu juga merupakan pemberi materi dan sekaligus materinya. Karena banyak pula situs-situs Web yang dibuat dalam rangka memenuhi kebutuhan segala lapisan masyarakat, termasuk dunia pendidikan. Sehingga internet mungkin tidak hanya sekedar sebagai media pembelajaran, tapi juga sumber pembelajaran.

3. Handphone

Sejak berakhirnya melinium ke-2 dan memasuki melinium ke-3 ini pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi sangat cepat, pada sekitar tahun 1990-an saja orang masih jarang yang mengenal computer di Indonesia, namun pada tahun 2007 ini di satu desa yang terpencil saja sudah banyak yang memiliki computer sendiri, apalagi Handphone, pada saat sekarang ini hampir semua siswa tingkat SMP/MTS memiliki handphone, padahal tahun 1990-an hanya pejabat tinggi dan pengusaha besar saja yang memiliki handphone.

Handphone yang semula hanya dirancang sebagai alat komunikasi pada perkembangannya kini sudah menyaingi fungsi komputer dan laptop, disamping harganya pun terjangkau kalangan bawah, dengan uang dua ratus ribu saja sudah dapat handphone. Handphone baik yang GSM maupun yang CDMA rata-rata sudah dilengkapi fitur browser untuk dapat menjelajah dunia maya/internet. Hal ini memang bisa berdampak positif dan juga negative. Inilah yang kadang-kadang mengkhawatirkan baik orang tua maupun pihak sekolah, sehingga banyak sekolah yang melarang siswa membawa handphone. Tapi larangan itu banyak hanya tinggal di kertas, pada prakteknya anak-anak tetap banyak yang membawa handphone kemana-mana, termasuk ke sekolah.

Kemajuan teknologi informasi tampaknya memang sudah tidak dapat dibendung lagi, ini salah satu tantangan bagi dunia pendidikan, bagaimana dapat memanfaatkan tantangan menjadi peluang untuk meningkatkan kompetensi peserta didik. Kekurangan/ buku-buku teks pelajaran, menurunnya minat mencari informasi melalui media cetak (termasuk buku), dan merebaknya handphone kiranya dapat menjadi tantangan dan sekaligus peluang untuk meningkatkan kompetensi siswa dengan menjadikan handphone sebagai media pembelajaran.

Kajian tentang pembelajaran dengan menggunakan handphone memang belum pernah penulis temukan, namun mungkin tidak jauh berbeda dengan pembelajaran yang disebut e-learning, e-media atau m-learning, yaitu suatu model pembelajaran yang berbasis computer. Pembelajaran e-learning menurut Rossett dapat dikategorikan menjadi dua:

a. *Computer-based Training (CBT)*

CBT merupakan proses pendidikan berbasiskan komputer, dengan memanfaatkan media CDROM dan *disk-based* sebagai media pendidikan (Horton, 2000). Dengan

memanfaatkan media ini, sebuah CD ROM bisa terdiri dari video klip, animasi, grafik, suara, multimedia dan program aplikasi yang akan digunakan oleh peserta didik dalam pendidikannya. Dengan CBT, proses pendidikan melalui *classroom* tetap dapat terlaksana, sehingga interaksi dalam proses pendidikan dapat terus berlangsung, yang dibantu oleh kemandirian peserta didik dalam memanfaatkan CBT.

b. *Web-based training (WBT)*

Web-based training (WBT) sering juga diidentikkan dengan *e-learning*, dalam metoda ini selain menggunakan komputer sebagai sarana pendidikan, juga memanfaatkan jaringan Internet, sehingga seorang yang akan belajar bisa mengakses materi pelajarannya dimanapun dan kapanpun, selagi terhubung dengan jaringan Internet (Rossett, 2002).

Kategori yang kedua (WBT) itu, yaitu pembelajaran yang berbasis Web atau jaringan internet, yang akan diterapkan pada penelitian ini, dengan menggunakan handphone sebagai media pembelajaran, bukan computer.

Berdasarkan hasil observasi guru dengan siswa kelas VIII SMPN 6 Tulang Bawang Barat siswa kurang berminat untuk belajar, baik di sekolah maupun di rumah. Hal ini dapat dibuktikan, di kelas saat proses pembelajaran berlangsung kondisinya gaduh dan jarang yang mau memperhatikan pelajaran, pada saat istirahat pun jarang yang mau mengunjungi perpustakaan. Sedangkan di rumah juga demikian, buktinya jika diberi tugas dan pekerjaan rumah (PR), banyak siswa yang mengerjakannya di sekolah.

Dengan kenyataan di atas jelas hasil belajar siswa kelas VIII A belum sesuai harapan atau bahkan kurang dari 50% yang mencapai Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM) baik pada tiap Ulangan Harian (UH) maupun Ujian Tengah Semester (UTS).

Deskripsi Siklus I

Dari hasil observasi dan evaluasi pada siklus I, menunjukkan bahwa ada peningkatan minat. Motivasi dan rasa kebanggaan siswa akan nilai-nilai peninggalan kebudayaan islam, dengan kata lain dari rana afektif siswa naik, hal ini dibuktikan dengan semangat siswa mengikuti pembelajaran dengan media/sumber handphone begitu antusias, terutama bagi yang membawa handphone sendiri. Karena pada pembelajaran-pembelajaran sebelumnya meskipun dengan metode diskusi, simulasi, bermain peran, apalagi metode ceramah dan medianya adalah buku dan sejenisnya, para siswa tampak acuh tak acuh, bahkan pada waktu ujianpun jarang yang mau belajar/membaca buku Sejarah Kebudayaan Islam.

Dari sisi kognitif juga meningkat, hal ini tampak pada saat kelompok mendeskripsikan dan meresume materi yang berasal dari Web, juga tampak jelas pada saat mempresentasikan dan mengajukan pertanyaan, kritikan, sanggahan, atau dari mereka mengemukakan pendapat dan mempertahankannya. Namun demikian, meskipun ada peningkatan baik ranah afektif maupun kognitif, pada siklus pertama ini nilai siswa yang mencapai ketuntasan minimal ada 78%, belum sesuai yang diharapkan.

Dengan melihat kenyataan tersebut peneliti melakukan evaluasi dan menyimpulkan ada beberapa factor yang menyebabkannya, yaitu:

1. Keterbatasan jumlah Handphone, yaitu ada 2 : 5 (dua handphone untuk lima siswa).

2. Pengelompokan siswa, walaupun ada segi positifnya, namun segi negatifnya adalah siswa yang malas hanya mengandalkan siswa lain.
3. Para siswa masih agak canggung dalam menggunakan handph one, sehingga tidak focus pada materi pelajaran atau materi yang ada pada halaman web yang disajikan.
4. Sajian halaman web yang berbeda-beda menimbulkan kebingungan siswa.

Oleh karena itu dilakukan sekali lagi (siklus II) dengan menyuruh semua siswa membawa handphone, kemudian membuka halaman web yang sama, dan siswa tidak dikelompokkan, tapi belajar sendiri, mengerjakan tugas sendiri (secara individual).

Deskripsi Siklus II

Pada siklus kedua, di mana para siswa secara individual membuka halaman web dan mendalaminya secara sendiri-sendiri serta mereka sudah tidak canggung dalam menggunakan handphone, manunjukkan bahwa siswa semakin besar motivasinya. Hal ini terlihat pada sikap mereka yang bertambah antusias dalam proses pembelajaran. Mereka pun yang tidak memiliki handphone berusaha pinjam kepada saudara-saudaranya, sehingga pada saat proses pembelajaran baik mental maupun media /sumber belajar sudah siap. Setelah proses pembelajaran selesai maka diadakan tes tulis, dan memang hasilnya tambah meningkat drastic. Siswa yang mencapai nilai ketuntasan minimal naik menjadi 96%.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini tampak jelas betapa pentingnya media dan sumber belajar, namun demikian, media dan sumber belajar yang monoton dan konvensional seperti berupa buku, LKS dan sejenisnya akan membosankan siswa, sehingga dapat menurunkan minat dan motivasi siswa, akibatnya hasil belajar siswa pun rendah.

Dari hasil paparan di atas dapat diambil kesimpulan yaitu: 1) Bahwa dengan menggunakan media dan sumber belajar Handphone dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. 2) Dengan meningkatnya minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan Handphone sebagai media dan sumber belajar pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian ini kiranya dapat direkomendasikan perlunya *mobile learning* (m-learning) dengan menggunakan handphone sebagai media belajar.

Bibliografi

- Arief S. Sadiman,dkk, .1986. *Media Pendidikan*, Jakarta: CV Rajawali.
- Andopa, Alpaqih, H. Hardivizon, dan Nurma Yunita. "The Meaning of Nafs in the Qur'an Based on Quraish Shihab's Interpretation." *AJIS: Academic Journal of Islamic Studies* 3, no. 2 (2018): 139–62. doi:10.29240/ajis.v3i2.578.
- Azhar Arsyad,.1997. *Media Pembelajaran*, Jakarta: CV Rajawali
- Baisoetii. (1998). *Komputer dan Pendidikan*. Yogyakarta.
- Coser, et.al. 1983. *Intoduction to Sociology*, Harcourt Brace Javnovich, Inc, Florida.
- Daniel, Jos (1986). *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful B dan Zain, Aswan. (2002) *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Experiences on Iterethnic Interaction *Jurnal of Educational Psychologi* Vol 73.

- Gottschalk, Louis, 1985, *Mengerti Sejarah*, Jakarta: UI-Press
- Hamalik, Oemar (1986). *Media Pendidikan*. Bandung : Penerbit Alumni
- Hardivizon, H. “Metode Pembelajaran Rasulullah SAW (Telaah Kualitas Dan Makna Hadis).” *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2017): 101–24. doi:10.29240/bjpi.v2i2.287.
- Hardivizon, H., dan A. Anrial. “Tinjauan Terhadap Upaya STAIN Curup Dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Al-Qur’an Mahasiswa.” *FOKUS Jurnal Kajian Keislaman Dan Kemasyarakatan* 1, no. 1 (2016): 67–86. doi:10.29240/jf.v1i1.65.
- Hardivizon, Hardivizon. “Telaah Historis-Hermeneutis Hadis-Hadis Tentang Ayah.” *FOKUS Jurnal Kajian Keislaman dan Kemasyarakatan* 3, no. 2 (2019): 147–70. doi:10.29240/jf.v3i2.616.
- Hardivizon, Hardivizon, dan Mufidah Mufidah. “Emotion Control in The Qur’an: Study of Toshihiko Izutsu’s Semantic Approach to Kazim Verses.” *Jurnal At-Tibyan: Jurnal Ilmu Alqur’an Dan Tafsir* 6, no. 2 (30 Desember 2021): 221–42. doi:10.32505/at-tibyan.v6i2.3316.
- Hasbullah, 2003. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, PT. Raja Grafindo Persada.
- Horton, William. 2000. *Designing Web Based Training*, John Wiley & Son Inc. USA.
- Johnson W. And Johnson R.T. (1989). Effect of Cooperative and Individualistic Learning
- Joyce. 13. Weil M & Showers. B (1992). *Models of Teaching*. Massachussetts Allyn and Bacon.
- Kartono, Kartini, 1996, *Pengantar Metodologi Riset Sosial*, Bandung: Mandar Maju
- Moleong, L.J., 1991, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mudhofir, 1992. *Prinsip-prinsip Pengelolaan Pusat Sumber Belajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Nana Sudhana. 2005. *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Oetomo, B.S.D dan Priyogutomo, Jarot. 2004. *Kajian Terhadap Model e-Media dalam Pembangunan Sistem e-Education*, Makalah Seminar Nasional Informatika 2004 di Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta pada 21 Februari 2004.
- Rossett, Allison, 2002. *The ASTD E-Learning Handbook*, McGraw-Hill Companies Inc, New York, USA.
- Sadiman, Arif, dkk. (1986). *Media Pendidikan, Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Press.
- Seminar Nasional Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 7 April 2001.
- Slameto (1988) *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Soekartawi, 2003, *e-Learning di Indonesia dan Prospeknya di Masa Mendatang*, Makalah Seminar Nasional ‘e-Learning perlu e-Library’ di Universitas Petra Surabaya pada 3 Februari 2003.
- Suleiman, A.Hamzah. (1985). *Media Audio-Visual*. Jakarta : Penerbit Gramedia
- Surendro, Kridanto. 2004. *Pengembangan Aplikasi Learning Content Management System untuk Mendukung Proses Pembelajaran Jaraj Janub*. Makalah Seminar Nasional Informarika 2004 di Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta pada 21 Februari 2004.
- Syah, Muhibbin. (2002). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosda karya
- Syalabi, Prof, Dr,A., 1983, *Sejarah Kebudayaan Islam* 1 dan 2, Jakarta: Pustaka al- Husna
- Taylor, John. (1983). *Computer in The Classroom*. Addison Wesley.
- Utomo, Junaidi. 2001. *Dampak Internet Terhadap Pendidikan: Transformasi atau Evolusi*,
- Yatim, Badri, 1996, *Sejarah Peradaban Islam*, Jakarta: Raja Grafindo Persada