

**BUDAYA BELAJAR MELALUI FITUR *SMARTPHONE* PADA REMAJA
DESA PAYA LABA KEC. KLUET TIMUR KAB. ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

FITRI ROSITA DEWI

NIM. 180201118

**Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Agama Islam**



**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM – BANDA ACEH
1444 H / 2023 M**

**BUDAYA BELAJAR MELALUI FITUR *SMARTPHONE* PADA REMAJA DESA PAYA
LABA KEC. KLUET TIMUR KAB. ACEH SELATAN**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Pensyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
(Strata 1) dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam**

Oleh :

FITRI ROSITA DEWI

NIM. 180201118

Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam

Mahasiswa Tarbiyah dan Keguruan (FTK)

Disetujui oleh :

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Pembimbing I


Dr. Hj. Nurbayani Ali, S.Ag., M.Ag

NIP. 197310092007012016

Pembimbing II


Sri Astuti, S.Pd.I., M.A

NIP.198209092006042001

**BUDAYA BELAJAR MELALUI FITUR SMARTPHONE PADA REMAJA
DESA PAYA LABA KEC. KLUET TIMUR KAB. ACEH SELATAN**

SKRIPSI

**Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima sebagai salah satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam**

Pada Hari/Tanggal:

**Kamis, 09 Maret 2023
16 Sya'ban 1444 H**

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



**Dr. Hj. Nurbayani Ali, S.Ag., MA
NIP. 197310092007012016**

Sekretaris,



**Sri Astuti, S.Pd.I., MA
NIP. 198209092006042001**

Penguji I,



**Dr. Saiful, S.Ag., M.Ag
NIP. 197209062006041001**

Penguji II,



**Syafruddin S.Ag., M.Ag
NIP. 197306162014111003**

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh**



**Prof. Saiful Mulyana, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 1973010219997031003**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : FITRI ROSITA DEWI

NIM : 180201118

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul : **“Budaya Belajar Melalui Fitur *Smartphone* Pada Remaja Desa Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan”** adalah benar karya asli saya, kecuali bagian-bagian yang disebutkan sumbernya.

Apabila terdapat kesalahan dan kekeliruan, sepenuhnya akan menjadi tanggung jawab penulis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

AR - RANIR

Banda Aceh, 08 Februari 2023

Yang menyatakan,



FITRI ROSITA DEWI
NIM. 180201118

ABSTRAK

Nama : **Fitri Rosita Dewi**
NIM : 180201118
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Budaya Belajar Melalui Fitur *Smartphone* pada Remaja
Desa Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan
Tebal Skripsi : 119 Lembar
Pembimbing I : **Dr. Hj. Nurbayani Ali, S.Ag. M.Ag**
Pembimbing II : **Sri Astuti, S.Pd.I, MA**
Kata kunci : Budaya, Fitur *smartphone*, Remaja.

Smartphone atau telepon pintar adalah alat komunikasi yang sering dipakai oleh masyarakat pada umumnya yang dapat memudahkan dalam berinteraksi jarak jauh, begitu pun bagi para remaja khususnya dan juga sebagai salah satu media belajar yang digunakan oleh remaja dengan memanfaatkan fitur atau disebut juga dengan media yang didesain secara khusus dari perangkat keras atau perangkat lunak pada *smartphone*. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Budaya Belajar Melalui Fitur *Smartphone* pada Remaja di Desa Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan dan apa saja pengaruh positif dan negatif Budaya Belajar Melalui Fitur *Smartphone* pada Remaja di Desa Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari 10 Orang remaja Desa Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan. Untuk subjek peneliti memilih teknik observasi dan wawancara serta dokumentasi. Hasil penelitian ini bahwa remaja Desa Paya Laba banyak diantara mereka menggunakan *smartphone* untuk belajar, mencari berbagai informasi yang dibutuhkan baik yang berhubungan dengan pendidikan maupun hiburan dan lain sebagainya, seperti fitur *smartphone* untuk menikmati istirahat mereka, seperti mengakses *youtube*, musik, bermain *game*, *whatsapp*, *Tiktok* dan *instagram*, namun mereka juga merasakan dampak negatif melalui *smartphone* diantaranya merasa pusing jika berlama-lama menggunakan *smartphone*, munculnya notif-notif yang tak pantas, kurang stabilnya jaringan saat di butuhkan sehingga menghambat proses belajar mereka.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirabbil'alamin. Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. atas berkat rahmat, nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Shalawat dan salam untuk Nabi Baginda mulia Muhammad SAW. Beserta keluarga dan para sahabat beliau yang telah berjuang sepenuh hati untuk membimbing serta memberikan motivasi kepada kita untuk menjadi umat yang diridhai oleh Allah SWT. Dengan kehadiran Rasulullah SAW. Sebagai Nabi terakhir di dunia ini, yang tentunya peran beliau sebagai pemimpin umat menjadi cermin contoh suri tauladan bagi kita, beliau juga menjadi “*rahmatan lil 'alamin*” ikut dirasakan oleh jagat raya-alam semesta ini.

Suatu kehormatan bagi peneliti akhirnya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Budaya Belajar Melalui Fitur *Smartphone* Pada Remaja Desa Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan”. Peneliti menyadari bahwa banyak pihak yang telah membantu dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini secara langsung maupun tidak langsung. Dengan segala ketulusan dan kejujuran dalam kesempatan ini. Peneliti ingin menyampaikan penghormatan yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Safrul Muluk, S.Ag, MA. M.Ed, Ph.D, sebagai dekan Fakultas tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Banda Aceh beserta jajarannya.
2. Bapak Dr. Marzuki, S.Pd.I. M.S.I sebagai ketua prodi PAI beserta para staf prodi PAI, yang telah membantu dan memberikan kelancaran dalam melaksanakan penelitian.

3. Bapak Dr. Maskur, S.Ag., MA sebagai Penasehat Akademik yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, dan motivasi kepada peneliti selama perkuliahan.
4. Ibu Dr.Hj. Nurbayani Ali, S.Ag. M.Ag sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan dukungan dan bimbingan akademik dan non akademik kepada peneliti. Pengalaman dan pengetahuannya telah memberikan nilai tambah yang luar biasa selama proses penyelesaian penelitian ini.
5. Ibu Sri Astuti, S.Pd.I, MA selaku Pembimbing dua yang tidak pernah ragu untuk mendukung dan membimbing peneliti. Wawasannya yang mendalam dan dorongannya yang berkelanjutan sangat berharga dan sangat dihargai selama proses skripsi ini.
6. Kepada senegap dosen penguji 1 bapak Dr. Saiful, S.Ag., M.Ag dan bapak Syaruddin S.Ag., M.Ag selaku penguji 2 yang telah sudi untuk turut mengoreksi skripsi yang telah saya buat.
7. Kepada Bapak dan Ibu dosen Prodi Pendidikan Agama Islam FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah membimbing dan mengajarkan berbagai pengetahuan kepada peneliti.
8. Kepada segenap teman-teman seperjuangan yang telah memberikan motivasi secara langsung maupun tidak langsung.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun sehingga dapat menjadikan skripsi ini lebih baik dan bermanfaat khususnya bagi peneliti tersendiri dan juga pembaca.

Banda Aceh, 08 Februari 2023

Peneliti,

Fitri Rosita Dewi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBARAN PENGESAHAN	
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
D. Kajian Terdahulu yang Relevan.....	9
E. Defenisi Operasional/Penjelasan Istilah.....	12
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Budaya belajar.....	18
1. Pengertian Budaya Belajar	18
2. Teori-Teori Belajar.....	20
3. Prinsip-Prinsip Belajar	26
4. Jenis-Jenis Belajar	31
5. Cara Belajar yang Efektif.....	35
6. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar	38
B. Fitur <i>Smartphone</i>	45
1. Pengertian <i>Smartphone</i>	45
2. Sistem Operasional <i>Smartphone</i>	46
3. Fitur-Fitur <i>Smartphone</i>	47
4. Jenis-Jenis <i>Smartphone</i>	50
5. Aplikasi Penunjang Belajar pada <i>Smartphone</i>	52
a. WhatsApp	52
b. Youtube.....	53
c. Instagram	55
d. Tiktok.....	57
6. Pengaruh Positif Belajar Melalui Fitur <i>Smarphone</i> pada Remaja.....	59
7. Pengaruh Negatif Belajar Melalui Fitur <i>Smarphone</i> Pada Remaja.....	60
C. Masa Remaja	63
1. Masa Remaja Dan Perkembangan Remaja	63
2. Karakteristik Sosial Remaja	65
3. Remaja dan Kehidupan Sekolah	66

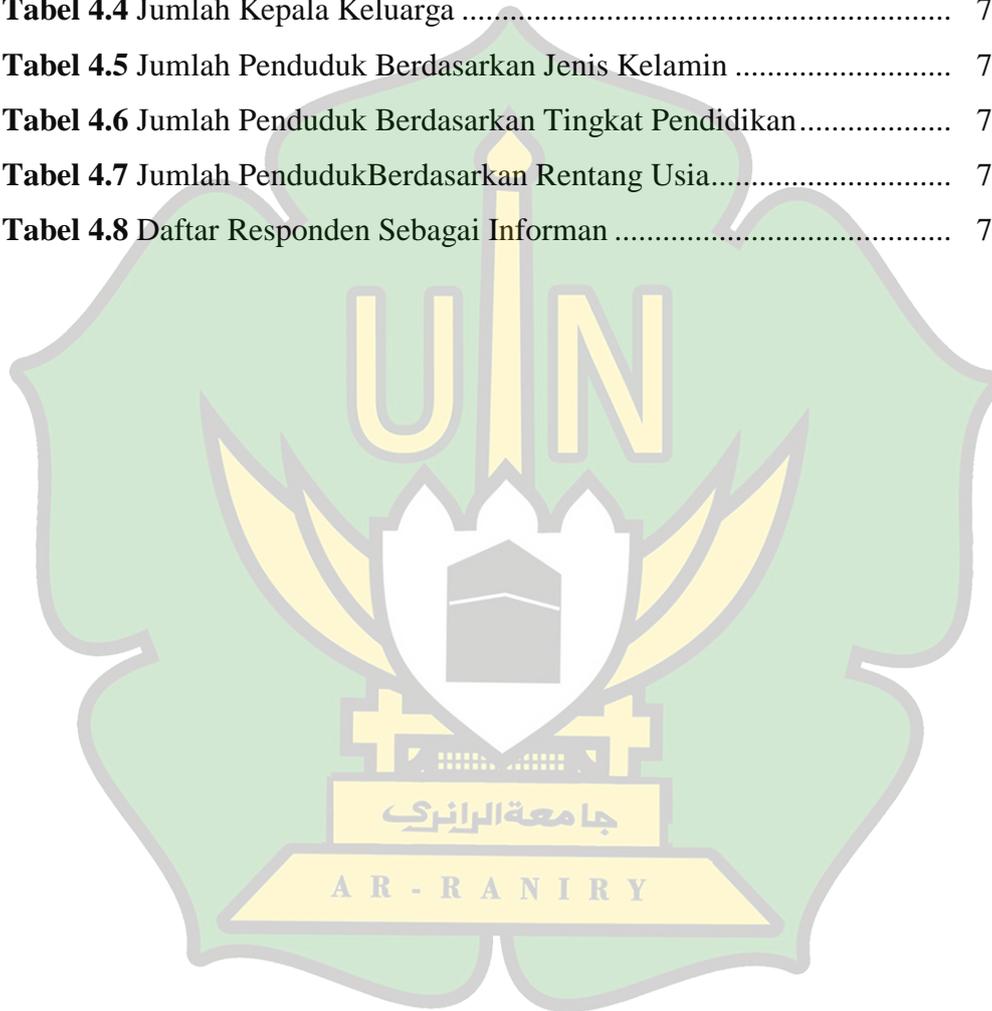
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	59
	B. Kehadiran Peneliti di Lapangan	60
	C. Lokasi Penelitian	60
	D. Subyek Penelitian.....	61
	E. Teknik Pengumpulan Data.....	61
	F. Instrumen pengumpulan Data	64
	G. Teknik Analisis Data.....	64
	H. Pengecekan Keabsahan Data.....	66
	I. Tahap-tahap Penelitian.....	68
BAB IV	HASIL PENELITIAN	
	A. Deskripsi Lokasi Penelitian	69
	1. Profil dan Sejarah Desa Paya Laba	69
	2. Sejarah Pemerintahan.....	70
	3. Kondisi Umum Gampong	71
	a. Demografis	71
	b. Informan Penelitian.....	76
	B. Pembahasan dan Hasil Penelitian	84
BAB V :	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	109
	B. Saran	110
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN-LAMPIRAN		
RIWAYAT HIDUP PENULIS		

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Daftar Keuchik Gampong	70
Tabel 4.2 Daftar Tuha Peut Gampong.....	70
Tabel 4.3 Jumlah Penduduk	71
Tabel 4.4 Jumlah Kepala Keluarga	72
Tabel 4.5 Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin	72
Tabel 4.6 Jumlah Penduduk Berdasarkan Tingkat Pendidikan.....	73
Tabel 4.7 Jumlah Penduduk Berdasarkan Rentang Usia.....	75
Tabel 4.8 Daftar Responden Sebagai Informan	76



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1** : Surat Keputusan tentang Pembimbing Skripsi dan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
- Lampiran 2** : Surat Izin Penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
- Lampiran 3** : Surat Keterangan telah melakukan Penelitian dari Prodi PAI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
- Lampiran 4** : Instrumen Penelitian
- Lampiran 5** : Foto Wawancara
- Lampiran 6** : Foto Dokumentasi
- Lampiran 7** : Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan sebuah proses upaya yang dikerjakan bagi individu agar mendapatkan sebuah perubahan perilaku yang baru dengan matang, sebuah hasil pengalamannya pribadi saat berinteraksi dalam lingkungan.¹ Di dalam Agama Islam menuntut ilmu itu merupakan sebuah kewajiban sebagai mana disebutkan dalam hadis berikut ini:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya: “Menuntut ilmu itu wajib atas setiap Muslim” (HR. Ibnu Majah no. 224, dari sahabat Anas bin Malik Radhiyallahu ‘anhu, dishahihkan al-Albani dalam Shahih al-Jaami’ish Shaghiir no. 3913).

Menuntut ilmu juga akan diridhai oleh Allah SWT. bagi seorang hamba untuk dimudahkan baginya memperoleh surga-Nya, sebagaimana hadis di bawah ini:

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Artinya: “Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga.” (HR. Muslim, no. 2699).

Belajar mempunyai definisi yaitu mendapatkan pengetahuan atau menguasai pengetahuannya lewat pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan memperoleh informasi atau menemukannya. Pada proses pembelajaran dapat diperoleh dengan bermacam metode diantaranya memakai *smartphone* sebagai media pembelajaran. Maka begitu, belajar mempunyai artian dasar terdapat

¹Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), h. 2.

aktivitas atau kegiatan dan penguasaan mengenai suatu hal.² Selain itu terdapat ayat yang mewajibkan

Smartphone atau ponsel cerdas adalah termasuk alat komunikasi yang memiliki kemampuan lebih dibandingkan ponsel biasa. Dinamakan dengan *smartphone* (ponsel cerdas) sebab benar ponsel itu dapat menjadi pendukung bagi pemilik untuk membuat bermacam pekerjaannya.³ *Smartphone* tidak sekedar berfungsi sebagai SMS dan telepon akan tetapi penggunanya bisa dengan leluasa menambah aplikasi, menambah fungsi-fungsi atau menggantikan seperti yang diinginkan penggunanya. Maksudnya, telepon pintar ialah komputer mini yang berkapabilitas layaknya telepon.⁴

Kehadiran Teknologi *smartphone* yang menyajikan kecanggihan agar bisa mendapatkan semua informasi di seluruh dunia dengan yang sesegera mungkin, sederhana dan juga murah untuk digunakan serta bisa menjadi sebuah pola bentuk pembelajaran dalam meningkatkan kinerja dengan bermacam fitur yang ada seperti jaringan akses internet dimana media tersebut menyajikan beberapa jenis informasi yang diperlukan bagi masyarakat. Pengguna, obrolan atau percakapan singkat lewat aplikasi *whatsApp*, *telegram*, *twitter*, *facebook*, *instagram*, *tiktok*, dan lain sebagainya.⁵

Smartphone sering dipilih menjadi sarana pertama dalam pembelajaran *online* atau PJJ karena kepraktisan, portabilitas, bobot yang ringan, dan genggamannya yang

²Baharuddin, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2010), h.13.

³Cancan Firman Wilantika, *jurnal Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Kesehatan dan Perilaku Remaja*. h. 2.

⁴Zaki Baridwan, *Intermediate Accounting* (Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada, 2010), h. 83.

⁵<http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/2020/10/pemanfaatan-smartphone-untuk-pembelajaran-dengan-rumah-belajar/>. Diakses 20 Juli 2022.

nyaman. Tetapi, agar dapat mengikuti proses pembelajaran online secara maksimal, masih membutuhkan perangkat dengan baterai yang besar dan tahan lama, memori yang besar, hingga kamera yang beresolusi mumpuni dalam tatap muka. menghadapi pertemuan lewat aplikasi *konferensi video*. Selain membantu memperlancar aktivitas manusia, kita juga membutuhkan kontrol untuk menggunakan *Smartphone* karena banyak situs sosial media yang dapat merusak karakter seseorang khususnya remaja. *Smartphone* dapat mengubah perilaku remaja seperti mengubah perilaku terhadap diri sendiri dan perilaku terhadap teman sebaya. Remaja yang memiliki *Smartphone* menggunakan waktu luangnya hanya untuk bermain *game*, menelepon dan mengobrol di media sosial.

Pada *smartphone* terdapat berbagai banyak fitur baik itu fitur bawaan maupun juga ditambahkan melalui toko *online* seperti lewat aplikasi *Play store*, Fitur adalah karakteristik dari sesuatu. Fitur adalah asosiasi dari kemanfaatan atau fungsionalitas dari suatu produk. Indikator yang digunakan untuk mengukur fitur adalah kelengkapan fitur, kebutuhan fitur, ketertarikan fitur, dan kemudahan dalam penggunaan.

Adapun contoh fitur *smartphone* diantaranya yaitu kamera, SMS, internet, radio, aplikasi *game*, pemutar musik, pemutar video, edit dokumen dll, dan banyak fitur yang terdapat dalam *smartphone*. Umumnya, kelengkapan dan kualitas fitur bergantung dengan spesifikasinya setiap *smartphone*-nya. Penggunaanya pun dapat menambah fitur tersendiri kedalamnya yang caranya unduh aplikasi dibutuhkan. seperti, browser, pengusir nyamuk, dan yang lain sebagainya.

Masa remaja ialah masa transisi perkembangan diantara masa kanak-kanak dan dewasa yang biasa diawali dari umur 12 atau 13 tahun dan paling akhir di penghujung umur belasan tahun atau awalnya dua puluh tahun. Sedangkan *Anna Freud*, menyatakan bahwasanya dimasa remaja mengalami proses perkembangan mencakup transformasi yang berkaitan pada perkembangannya *psikoseksual*, serta mengalami perubahan pada hubungannya bersama orang tua dan cita-citanya, dimana pembentukan cita-cita adalah proses pembentukannya orientasi masa depan.⁶

Adapun Masa remaja awal 12-15, 15-18 tahun masa remaja pertengahan, 18-21 tahun : masa remaja akhir. WHO (*World Health Organization*) mengatakan bahwasanya remaja yakni sebuah masa yang mana seseorang berkembang dari saat pertama kalinya memperlihatkan tanda-tanda seksualitas hingga sekarang sampai kematangan seksualitas, pribadi terjadi perkembangan psikologi dan pola identifikasi dari kanak-kanak menuju masa dewasanya, dan mengalami transformasi dari ketergantungan sosial yang penuh, terhadap kondisi yang relatif lebih mandiri.⁷

Budaya belajar merupakan suatu kebiasaan atau tingkah laku dimana suatu hal yang dilaksanakan agar mendapatkan informasi yang belum diketahuinya sehingga dapat menjadi sebuah ilmu pengetahuan yang berguna untuk diri sendiri ataupun orang lain. Dalam zaman ini juga penggunaan *smartphone* pada remaja sangat besar pengaruhnya baik yang positif maupun negatif. Sebab masa remaja yaitu masa transisinya karena dari anak-anak menjadi remaja, anak mempunyai

⁶Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta:Kencana, 2011), h. 220.

⁷Sarwono Sarlito W, *Psikologi Remaja*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2004), h. 9.

rasa keingin tahuan yang besar sampai dengan mudah sekali terpengaruhi dari lingkungan tempat tinggal.

Belajar yakni sebuah proses perubahannya perilaku suatu individu yang mana perubahannya itu berbentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan bermacam potensi yang lain.

Contohnya teknologi saat ini yang jadi primadonanya dikalangan para remaja yakni *smartphone*. Remaja kebanyakan gemar *smartphone* dikarenakan pada penggunaannya yang sangat praktis dan multifungsi. Pemanfaatan *smartphone* pun digunakan dalam pembelajaran untuk mempermudah kegiatan para remajanya. Serta, *smartphone* mempunyai wujud dan ukuran yang relatif kecil maka tidak sulit untuk dibawa kemanapun. Meskipun teknologi yang akrab di sekitar kita ini berpengaruh positif maupun negatif. Menjadi contoh bila remaja sangat sering memakai teknologi sehingga dapat terbentuk rasa kecanduan dan ketergantungan dengan teknologi yang ada dan jika mereka tanpa menggunakan teknologi tersebut, maka mereka merasa seolah-olah tidak bisa hidup. Sehingga mereka mengabaikan untuk hal yang penting yaitu menuntut ilmu. Maka penggunaan atau pemanfaatan media *smartphone* harus ke arah positif, dan ini juga merupakan nikmat atau karunia Allah SWT. patut disyukuri di era digital sekarang ini, agar terhindar dari keburukan atau penyalah gunaannya. Sebagaimana yang tersebut dalam Surat An-Naml Ayat 73 berikut:

وَأَنْزَلْنَاكَ نُورًا فَضَّلْنَا النَّاسَ وَلَكِنَّ أَكْثَرَهُمْ لَا يَشْكُرُونَ

Artinya: “*Sesungguhnya Tuhanmu benar-benar Zat yang memberi karunia kepada manusia, tetapi kebanyakan mereka tidak bersyukur*”.

Smartphone terdapat pengaruh positif dan negatif, pengaruh positif yakni seperti mengerjakan tugas, mencari materi di internet, membaca buku *online* (*E-book*), dan saling berkomunikasi dengan mudah serta *smartphone* dapat dijadikan sebagai instrumen agar memudahkan semua keperluan dan aktivitas insan, maka disukai sekali dan menjadi pilihannya dari bermacam kelompok, adapun sekelompok pelajar sekarang, seperti dalam mengakses informasi, menambahkan wawasan, menjadi gaya hidup, dan eksistensi dirinya. Maka selaku seseorang remaja, remaja tersebut perlu dapat mempergunakan teknologi yang tersedia bagi sesuatu yang lebih bermanfaat. Karena teknologi diciptakan untuk mempermudah segala pekerjaan bukan untuk bersenang-senang.

Sedangkan pengaruh negatif dari penggunaan *smartphone* ialah fenomena yang ramai ada pada kalangannya remaja sampai anak-anak yakni, mengabadikan aksi tak pantas, mengambil atau dengan sengaja mengabadikan yang tak pantas (gambar porno) yang nantinya disebar ke *smartphone* lainnya. Dengan kecanggihan yang ada pada era *modern* ini, seseorang biasa dengan mudah menyebar luaskan informasi tanpa harus meninggalkan pekerjaannya. Menurut psikologis kerugian yang disebabkan oleh pemakaian telepon seluler atau *smartphone* yakni manusia menjadi malas dalam bersosialisasi bersama kawan dan lingkungan sekeliling.⁸

Dengan adanya Kemajuan teknologi pada masa ini sangat besar pengaruhnya di kalangan remaja itu sendiri. Fitur *smartphone* yang sering digunakan yaitu seperti *video call*, berbagai media sosial seperti, *WhatsApp*, *google meet*, *edmodo*,

⁸Sri yekti widadi, Inge Ajeng Pramudi, *Gambaran Motivasi belajar pada siswa pengguna smartphone di SMPN 4 garut*. Jurnal Keperawatan Silampari Volume 2, Nomor 1, Desember 2018, h. 210.

class room dan lain-lain. Kesemua fitur tersebut dapat membantu mereka sebagai alat multifungsi, karena multi fungsi tersebut ada yang sifat positif maupun negatif.

Oleh karenanya dalam mendukung para remaja untuk belajar maka mereka butuhkan jaringan internet, karena dengan adanya internet yang stabil dapat membantu para remaja menemukan informasi apa yang ia cari dan lebih mudah tentunya. Dengan adanya budaya belajar melalui fitur *smartphone* ini remaja bias mengakses bermacam informasi yang dibutuhkan dan menganalisis keakuratannya informasi yang diperoleh lebih akurat, efisien dan efektif.

Dengan melihat kondisi di desa paya laba yang terjadi sekarang ini, para remaja cenderung menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*, membuka situs di *youtube* dan berbagai media hiburan lainnya dengan menggunakan *wifi* milik kantor desa dan banyak diantara mereka menghabiskan waktu berjam-jam disitu.

Berdasarkan latar belakang tersebut sehingga penulis tertarik dalam mengkaji penelitian ini dengan judul: **“Budaya Belajar Melalui Fitur *Smartphone* pada Remaja di Desa Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Budaya belajar melalui fitur *smartphone* pada remaja di desa Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan ?
2. Apa saja pengaruh positif dan negatif Budaya belajar melalui fitur *Smartphone* pada remaja di desa Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan ?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Bagaimana Budaya belajar melalui fitur *smartphone* pada remaja di desa Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan.
2. Untuk mengetahui Apa saja faktor-faktor pendukung Budaya belajar melalui fitur *smartphone* pada remaja di esa Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan.

2. Manfaat Penelitian

Ada dua macam manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Pada penelitian ini diharapkan bisa memperkaya minat dan wawasannya untuk pengembangan ilmu pengetahuan khususnya budaya belajar melalui fitur *smartphone* pada remaja dan Juga dapat bermanfaat sebagai informasi baru bagi seluruh lapisan masyarakat.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, sebagai penambahan pengetahuan pengalaman dan wawasan berfikir untuk melatih potensi, pahami dan menganalisis persoalan-persoalan yang terkait pada Budaya belajar melalui fitur *smartphone* pada remaja.
- b. Manfaatnya untuk masyarakat antaranya agar mengetahui perkembangannya teknologi untuk masyarakat agar bisa

mempermudah wawasan remaja yang belajar melalui fitur *smartphone*.

- c. Untuk meningkatkan kepekaan remaja saat memakai media sosial, supaya bisa dipakai menjadi lebih kreatif dan menambah kemampuan dirinya terhadap remaja hingga bisa meningkatkan kemampuan dan wawasannya dengan adanya budaya belajar melalui fitur *smartphone* pada remaja.

D. Kajian Terdahulu yang Relevan

Sejauh pengamatan peneliti, peneliti menemukan beberapa kajian terdahulu yang relevan diantaranya yaitu :

1. Skripsi Suwibatul Aslammiyah pada tahun 2021 yang berjudul “*Smartphone sebagai Media Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Desa Tlobo* “ Dalam penelitian ini membahas tentang bagaimana *smartphone* dijadikan sebagai media untuk sarana Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di saat musim wabah *covid 19*, kemudian dalam penelitian ini juga membicarakan kegiatan pembelajaran di sekolah dasar ini dialihkan dengan memakai *WhatsApp* semasa terdapat pandemi *Covid-19* Pembelajaran ini dapat dilaksanakan sesuai akan yang dibutuhkan serta kesepakatannya untuk pendidik dan muridnya. Belajar mengajar secara *online* dapat dilakukan, jika adanya pertemuan yang gurunya tidak dapat masuk, aktivitas Belajar mengajar dengan memakai aplikasi grup *WhatsApp* memberi manfaat untuk prestasi dan sikap siswa akan

pembelajarannya dan pendidikan dengan *mobile*. Adapun hasil penelitiannya dari skripsi ini yakni menggambarkan jika *Smartphone* pada penggunaan khususnya dalam mengoperasikan aplikasi seperti *WhatsApp*, mempermudah murid dalam mempermudah kinerja pembelajarannya. Meringankan orang tua yang memiliki anak sangat bergantung dan juga mengandalkan kemampuannya orang tua dalam melakukan menyelesaikan tugasnya sebab dapat mengakses *Smartphone* lebih dari kemampuannya sang anak.⁹

2. Artikel dari *Islamic Education Journal Volume 4 Nomor 1, Maret 2022* yang berjudul “*Model Pendidikan Karakter Berbasis Pemanfaatan Smartphone untuk Sekolah Menengah dalam Era Revolusi Industri 4.0*” yang ditulis oleh Sugeng Widarso dan Agus Karjuni. Dalam artikel ini menerangkan bahwa Pembinaan yang diintegrasikan dengan belajar mengajardi dalam kelas. Pendidikan karakter lewat pembinaan yang diintegrasikan dengan pembelajaran di dalam kelas dengan sistem penggunaan *smartphone* berbeda dengan cara yang tradisional kemudian pada artikel ini menjelaskan pendidikan karakter tersebut dilakukan berbasis pemanfaatan *smartphone*, guru dapat dengan sederhana sekali memberi bermacam pesan ataupun informasi-informasi berguna yang menjadi usaha mengembangkan karakter murid lewat grup media sosial memanfaatkan *smartphone*. Berdasarkan penelitian dalam artikel ini penulis menarik kesimpulan bahwa Model pendidikan karakter berbasis

⁹Suwibatul Aslammiyah, *Smartphone sebagai Media Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Desa Tlobo, Skripsi*, (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2021), h.13.

penggunaan *smartphone* hasil pengembangan yang dilihat melalui aspek kinerja model umumnya mempunyai keefektivitasan yang optimal dari pada efektivitas pendidikan karakter sebelum mempergunakan *smartphone* (tradisional). Dari seluruh indikator yang dipakai tampak jika efektivitas model pendidikan karakter setelah menggunakan *smartphone* lebih besar daripada dengan sebelum menggunakan *smartphone*.¹⁰

3. Artikel dengan judul “*Penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran Matematika serta Pandangan Guru terhadap Penggunaan Smartphone selama Pembelajaran Daring*”. Jurnal ini ditulis oleh Erycha Arsita Devi, Sujiran dan Dian Ratna Puspananda dari IKIP PGRI Bojonegoro . Di dalam artikel ini dikemukakan bahwa hasil penelitiannya pemanfaatan *smartphone* selaku media pembelajarannya matematika dengan *online* dapat mendorong murid menggunakan fitur-fitur yang dimiliki adapun untuk mencari atau menambahkan sumber-sumber untuk materi dan tugas yang pendidik berikan, memudahkan pendidik dalam memberikan materi untuk murid, dan juga menjadikannya pendidik lebih kreatif dalam memberikan materi inovatif mungkin. Tetapi, murid masih kesulitan memahami materi bila pembelajarannya matematika masih berjalan secara *online*. Nilai, minat, semangat, dan respon murid pun berpengaruh sebab terdapat pembelajaran daring di masa pandemi *covid-*

¹⁰Sugeng Widarso, Agus Karjuni, *Model Pendidikan Karakter Berbasis Pemanfaatan Smartphone untuk Sekolah Menengah dalam Era Revolusi Industri 4.0*. *Eduprof: Islamic Education Journal*. Volume 4 Nomor 1, Maret 2022 | E-ISSN : 2656-5625 | P-ISSN : 2723-2034 136.h.137. DOI: <https://doi.org/10.47453/eduprof.xxx>.

19 ini. Maka dapat disimpulkan bahwa pemakaian *smartphone* menjadi media pembelajaran matematika hingga pandangannya pendidik pada penggunaan *smartphone* saat pembelajaran disebut kurang baik.¹¹

Berbeda dengan penelitian ini penulis ingin meneliti **“Budaya Belajar Melalui Fitur *Smartphone* pada Remaja Desa Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan”**. Disini penulis ingin melihat bagaimana Remaja memanfaatkan fitur *smartphonena* dan bagaimana menggunakan *smartphone* mereka untuk belajar serta apa realita yang terjadi di lapangan.

E. Definisi Operasional

1. Budaya Belajar

Secara etimologis kata *“budaya”* atau *“culture”* dalam bahasa Inggris asal katanyadari bahasa Latin *“colere”* yang artiannya *“mengolah”* atau *“mengerjakan”*. Menurut bahasa Indonesia, kata budaya (nominalisasi: kebudayaan) asalnya dari bahasa Sanskerta *“buddhayah”* yakni berbentuk jamak dari kata *buddhi* (budi atau akal). Keterangan lainnya mengenai etimologi kata *“budaya”* yaitu sebuah perkembangan dari kata majemuk *“budidaya”* yang artinya pemberdayaan budi yang berwujud cipta, karya dan karsa.¹² Dalam bahasa Inggris, kata budaya asal katabta *Culture*, dalam bahasa Latin berasal dari kata

¹¹Erycha Arsita Devi, Sujiran, Dian Ratna Puspananda, *Penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran Matematika serta Pandangan Guru terhadap Penggunaan *Smartphone* selama Pembelajaran Daring*. J'THOMS (*Journal Of Techonolgy Mathematics And Social Science*) 1 (1), 2021, page: 40-4, h. 44. Url: <https://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JTHOMS>.

¹²R. Kuserdyana, *Modul 1 Pengertian Budaya, Lintas Budaya, dan Teori yang Melandasi Lintas Budaya*, h.1.3.

colera. Colera mengolah, mengerjakan.¹³ Budaya (*culture*) mengarahkan kepada tindakan, kepercayaan, dan segalanya yang diperoleh melalui sekelompok orang tertentu yang diteruskan dari generasi ke generasi. Sesuatu yang diperoleh asalnya interaksi antar sekelompok orang dan sekitarnya mereka selama bertahun-tahun.¹⁴

Adapun budaya menurut KBBI ialah pikiran, akal, budi, adat istiadat, menyelidiki bahasa dan suatu hal tentang kebudayaan yang telah berkembang (beradab, maju) suatu hal yang sudah menjadi kebiasaannya yang telah sulit dalam merubahnya.¹⁵

Sedangkan belajar berdasarkan kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah usaha mendapatkan kepandaian atau ilmu. Seorang disebut belajar bila dalam dirinya orang itu terjadi sebuah proses aktivitas yang membuat sebuah perubahannya perilaku. Belajar mempunyai tiga arti, Belajar asal katanya dari kata dasar ajar. Belajar yakni suatu *homonim* sebab arti-artinya mempunyai ejaan dan pelafalan yang serupa namun bermakna beda. Belajar mempunyai arti dalam kelas verba atau kata kerja maka belajar bias menyebutkan sebuah tindakan, keberadaan, pengalaman, atau definisi dinamis lain.¹⁶

Belajar adalah sebuah aktivitas yang dilakukannya dengan menghubungkan dua unsur, yakni jiwa dan raga. Belajar yakni suatu rangkaian aktivitas jiwa raga agar mendapatkan sebuah perbedaan perilaku menjadi hasil pengalamannya

¹³Normina. *Pendidikan dalam kebudayaan*. Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan Volume 15 No.28 Oktober 2017, h. 19.

¹⁴ John W.Santrock, *Psikologi Pendidikan*. (Salemba Humanika : Jakarta selatan 2008), h. 191.

¹⁵<http://kbbi.web.id/budaya> . diakses 28 juli 2022.

¹⁶<https://kbbi.lektur.id/belajar>.Diakses 13 agustus 2022.

seseorang pada berinteraksi dalam lingkungan yang berkaitan kognitif, afektif dan psikomotorik.¹⁷

Belajar yakni sebuah kegiatan yang dilaksanakan agar mendapatkan ilmu pengetahuan yang dapat merubah pola pikir seorang pelajar ke hal yang lebih baik dengan melalui berbagai tahapan untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Belajar yakni perubahan disposisi atau potensi yang digapai seorang lewat kegiatan, perubahannya disposisi itu bukan didapati langsung melalui proses pertumbuhannya individu dengan sendirinya. Belajar merupakan sebuah proses upaya yang dilaksanakan suatu orang agar mendapatkan sebuah perubahan tingkah laku yang baru dengan matang, menjadi hasil pengalaman pribadi dalam interaksi dengan lingkungan sekitar.¹⁸

Belajar ialah sebuah proses perubahannya perilaku individu yang mana perubahan itu berbentuk naiknya kualitas perilaku, adapun peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan bermacam potensi lain.¹⁹

Konsep budaya belajar bersumberkan dengan konsep budaya, khususnya pada tulisan ini budaya tidak dinilai sebuah gejala yang sifatnya material, adapun yang berbentuk benda, orang, perbuatan ataupun emosi, namun suatu hal yang sifatnya abstrak yang ada dipikirkannya seseorang. Kebudayaan yang dimaksudkan yakni model-model pengetahuan manusia yang dipakai bagi pemilik dalam mengartikan

¹⁷Afi Parnawi, *Psikologi Belajar*. (Grup Penerbitan CV Budi Utama, anggota IKAPI/076/DIY/2012), h. 2.

¹⁸Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), h. 2.

¹⁹Ahdar Djamaluddin, Wardana. *Belajar dan pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. (CV. Kaffah Learning Center, Sulawesi Selatan, 2019), Cetakan I, November, h.6.

benda, orang, tindakan dan emosi. Kebudayaan didefinisikan suatu keseluruhannya pengetahuan insan selaku makhluk sosial yang dipakai dalam mengerti dan menginterpretasi pengalaman lingkungan hingga membentuk kerangka landasan untuk melahirkan dan membantu terwujud kelakuan.²⁰

Adapun budaya belajar yang penulis maksud pada skripsi ini yakni bagaimana seseorang atau para remaja dalam usaha memperoleh ilmu pengetahuan tentang PAI (Pendidikan Agama Islam) dengan memanfaatkan *smartphone* yang mereka miliki sebagai media pembelajaran.

1. *Smartphone*

Smartphone dalam KBBI dari kata ponsel /ponsél/ n a kr telepon seluler. Jadi *smartphone* adalah ponsel atau telepon seluler²¹ *Smartphone* adalah sebuah benda teknologi kecil yang mempunyai fungsi khusus, namun sering diasosiasikan sebagai suatu inovasi atau barang baru. *Smartphone* yakni termasuk teknologi yang memiliki peranan besar dalam era globalisasi ini. Tidak Cuma masyarakat perkotaan, *Smartphone* pun dipunyai bagi masyarakat pedesaan. *Smartphone* yakni telepon genggam yang memiliki potensi dengan penggunaan dan fungsi yang mirip seperti komputer. Untuk sebagian orang, *smartphone* ialah telepon yang berfungsi memakai semua perangkat lunak sistem operasi yang menyajikan

²⁰<https://www.pengertian13.net/2019/17/budaya-belajar-lengkap.htm> .

²¹Pranala (link):<http://kbbi.web.id/ponsel>. Sumber: Kamus Bahasa Indonesia edisi elektronik (Pusat Bahasa, 2008). Diakses 14 agustus 2022.

hubungannya standar dan mendasar untuk pengembang aplikasi. Maksud lain, *smartphone* ialah komputer kecil yang memiliki potensi suatu telepon.²²

Menurut *Williams & Sawyer*, *smartphone* ialah telepon seluler dengan mikroprosesor, memori, layar dan modem bawaan.²³ *Smartphone* ialah pengembangan dari sebuah telepon seluler lalu ditambah fitur dan fasilitas lain untuk menjadikannya sebuah telepon pintar dan dinamakan *smartphone*. Berikut ialah penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran:

- a) *E-learning*, pembelajaran menyenangkan.
- b) *E-book*, mudah membaca buku.
- c) Situs pencarian.
- d) Media sosial untuk pembelajaran.

Smartphone yang penulis maksudkan di skripsi ini adalah Teknologi komunikasi yang berkembang sekarang sudah memungkinkan orang dalam belajar memperoleh informasi sebagai media belajar. Adapun fitur *smartphone* yang dimaksud adakah seperti, *WhatsApp*, *Youtube*, *instagram*, dan *tiktok*.

²²Intan Trivena Maria Daeng N.N Mewengkang Edmon R Kalesaran, *Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado* e-journal "akta diurna" Volume VI. No. 1. Tahun 201, h. 5.

²³Ita Paridawati , Musnar Indra Daulay , Rizki Amalia S1 PG-PAUD, *Persepsi Orangtua Terhadap Penggunaan Smartphone pada Anak Usia Dini di Desa Indrasakti Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar*.JOTE Volume 2 Nomor 2 Tahun 2021 Halaman 28–34 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education.Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.

2. Remaja

Remaja menurut KBBI yaitu dari kata “*re-ma-ja*” mulai dewasa; telah sampai usia perkawinan, bukan anak-anak lagi, muda.²⁴ Remaja yakni sebuah proses perkembangannya yang awalnya masa kanak-kanak menuju dewasa yang gampang terpengaruh, melihat tindakannya susah diarahkan, tingkatan emosional tinggi, dan rasa ketertarikan pada lawan jenis.²⁵ Umumnya berdasarkan para tokoh-tokoh psikologi, remaja dibagi menjadi tiga fase batasan umur, yaitu:

- 1) Fase remaja awal umur sekitar 12-15 tahun.
- 2) Fase remaja madya umur sekitar 15-18 tahun.
- 3) Fase remaja akhir umur sekitar 18-21 tahun.²⁶

Remaja yang penulis maksud di sini adalah masa yang disebut sebagai masa muda dan tidak lagi dikatakan sebagai anak-anak yang disebut dengan fase remaja madya umur sekitar 15-18 tahun. Di masa ini juga para remaja cenderung mempunyai rasa keingin tahuan yang besar membuat mereka mencari berbagai informasi yang mereka butuhkan dan kemudian dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Remaja yaitu suatu proses perkembangannya yang awalnya masa kanak-kanak menjadi dewasa yang gampang terpengaruh, melihat tindakannya susah diarahkan, tingkatan emosional tinggi, dan rasa ketertarikan pada lawan jenis.

²⁴<https://www.kbbi.co.id/arti-kata/remaja>. Diakses 14 agustus 2022.

²⁵Sarlito Wirawan Sarwono, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: PT Raja Grafindo persada, 2008), h.2.

²⁶Jhon W. Santrock, *Adolescence ...* h. 23.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Budaya Belajar

1. Pengertian Budaya Belajar

Budaya sebuah bentuk jamak dari kata budi dan daya yang artinya cinta, karsa dan rasa. Kata budaya asal kata bahasa sansekerta yakni *Buddhayah* jamak dari kata *buddhi* yang artinya budi atau akal. Dalam bahasa Inggris, kata budaya berasal kata *Culture*, dalam bahasa Latin berasal dari kata *colera*. *Colera* mengolah, mengerjakan, menyuburkan, mengembangkan tanah (bertani).²⁷

Kebudayaan ialah seluruh hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat. Karya masyarakat memperoleh teknologi dan kebudayaan kebendaan (*material culture*) yang dibutuhkan bagi manusia dalam memegang seluruh alam sekeliling, supaya kekuatan dan juga hasil bisa diabdikan bagi kebutuhan warga. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia kebudayaan ialah sebagai pikiran, akal budi atau adat-istiadat. Menurut tata bahasa, definisi kebudayaan diturunkan oleh kata budaya yang condong merujuk kepada pola pikirnya seorang insan.²⁸

Sedangkan belajar yaitu sebuah aktivitas yang dikerjakan dengan mengaitkan dua unsur, yakni jiwa dan raga. Gerak raga yang diperlihatkan mesti sejalan pada proses yang diperolehnya tersebut bukanlah perbedaan fisik, namun jiwa yang berubah disebabkan masuk kesan-kesan yang baru. Maka sebabnya,

²⁷Normina, *Pendidikan dalam kebudayaan*. Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan Volume 15 No.28 Oktober 2017, h. 19.

²⁸Normina, *Pendidikan ...* h. 19.

perubahan jiwa yang memengaruhi perilaku suatu orang. Jadi, belajar yakni serangkaian aktivitas jiwa raga agar mendapatkan sebuah perubahannya perilaku menjadi hasil atas pengalaman seseorang saat berinteraksi dalam lingkungan yang berkaitan kognitif, afektif, dan psikomotorik.²⁹

Belajar yakni sebuah prosesnya atau usaha yang diperbuat seluruh orang agar memperoleh perubahan perilaku, adapun dengan berbentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai positif menjadi sebuah pengalaman materi yang sudah dikaji. Belajar yakni sesuatu yang berproses dan sebuah unsur yang fundamental pada tiap-tiap tingkatan pendidikan. Belajar dapat diartikan sebuah proses perubahan kepribadiannya seorang yang mana perubahannya itu berbentuk pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap dan potensi lain.³⁰

Didalam islam telah dijelaskan bahwa kewajiban seorang muslim untuk belajar sebagaimana Firman Allah SWT dalam Q.S. Al-alaq :

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ

الْأَكْرَمُ ۝٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝٥

²⁹Saiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*. (PT Rineka Cipta : Jakarta 2002), h.13.

³⁰Ahdar Djameluddin dan Wardana, *Belajar dan Pembelajaran 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*, (CV. Kaffah Learning Center. Sulawesi Selatan) 2019, h. 6.

Artinya : *Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.* (Q.s. Al-‘alaq :1-5).

Pada ayat ini dijadikan sebagai alasan bahwa pentingnya ilmu pengetahuan dalam kehidupan manusia. Allah telah memerintahkan manusia agar membaca sebelum memerintahkan dan melakukan pekerjaan lain. Ayat ini juga menunjukkan karunia Allah Swt kepada manusia, sebab dia dapat menemukan kemampuan belajar bahasa. Tambahan lagi, manusia juga dapat mempelajari baca tulis, ilmu pengetahuan, keterampilan yang beragam, petunjuk dan keimanan serta hal-hal yang tidak diketahui oleh manusia sebelum diajarkan kepadanya.

Belajar ialah aktivitas yang berproses dan sebuah unsur yang amat *fundamental* pada seluruh penyelenggaraan semua jenis dan jenjang pendidikan. Tersebut jika sukses atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan tersebut bergantung sekali dengan proses belajar yang dilewati murid, baik saat murid ada di sekolah ataupun di lingkungan rumah atau keluarga tersendiri.³¹ Sedangkan pengertian belajar menurut kualitatif (tinjauan mutu) yakni proses mendapatkan arti-arti dan pemahaman-pemahaman hingga cara-cara menafsirkan dunia di sekeliling murid. Belajar menurut definisi ini berfokus kepada tercapai daya pikir

³¹Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. (PT Remaja Rosdakarya. Bandung : 2013),Cet.18. h. 87.

dan perbuatan yang bernilai dalam menuntaskan persoalan-persoalan yang sekarang dan kemudian hari ditemui murid.³²

Belajar yakni *key term* (istilah Kunci) yang sangat vital pada seluruh usaha pendidikan, maka dengan tidak belajar sebenarnya tidak pernah ditemukan pendidikan. Menjadi sebuah proses, belajar hampir tetap terus memiliki kedudukan yang luas pada bermacam disiplin ilmu yang berhubungan pada usaha pendidikan, seperti psikologi pendidikan. Sebab begitu penting sebuah belajar, sehingga bagian paling besar usaha pengamatan dan eksperimen psikologi pendidikan juga diarahkan untuk tercapai pemahamannya yang meluas dan mendalam tentang proses perubahannya seseorang tersebut.³³

Budaya belajar diartinya atau dinilai sebuah model-model pengetahuan seseorang akan belajar yang dipakai bagi seseorang atau sekelompok sosial dalam mengartikan benda, perilaku dan emosi menurut kontekstualnya. Cara pandang budaya belajar sebuah sistem pengetahuan menggambarkan, bahwasanya budaya belajar bisa berguna untuk pola-pola kelakuannya seseorang yang menjadi *blueprint* atau pedoman hidupnya yang dipegang bersamaan. Menjadi suatu pegangan, budaya belajar dipakai dalam memahami dan menginterpretasikan lingkungan dan pengalaman, hingga serta membentuk dan memotifasi orang-orang berkaitan membuat bermacam perbuatan dan pola perbuatan yang sesuai dengan kerangka aturan yang sudah dibentuk bersama. Budaya belajar pun bisa

³²Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. (PT Remaja Rosdakarya. Bandung : 2013), Cet.18. h. 88.

³³Muhibbin Syah, *Psikologi*h.. 93.

dinilai sebuah prosesnya beradaptasi seseorang dalam lingkungan, adapun berbentuk lingkungan fisik ataupun lingkungan sosial.³⁴

2. Teori-Teori Belajar

Teori belajar ialah usaha dalam mendeskripsikan bagaimanakah seorang belajar maka mendorong kita paham akan proses kompleksnya pembelajaran. Teori belajar pun dapat disebut sebuah perangkat pernyataan umum yang dipakai dalam menerangkan sesuatu yang ada di saat aktivitas pembelajaran.³⁵

Adapun teori belajar Menurut Robert M. Gagne, ada Teori belajar delapan belajar, antaranya:

a. *Signal Learning* (Belajar Isyarat).

Belajar isyarat disini, respon yang diperlihatkan sifatnya umum, kabur, atau emosional. Juga timbul secara tidak disengaja dan tidak bisa dikontrol. Seperti isyarat wajah saat orang tersebut tengah bahagia, atau rasa jijik saat melihat sesuatu yang membuat orang tersebut terasa jijik, dan lainnya.

b. *Stimulus Response Learning* (Belajar Stimulus Respons)

Belajar stimulus respons sifatnya tak umum dan kabur adapun tipe pertama. Tetapi disini, yang diperlukanya itu latihan- latihan, dan adapun nyata. Seperti seseorang anak yang dalam salam kepada orang lainnya waktu diberikan

³⁴<https://text-id.123dok.com/document/dy43x815z-pengertian-budaya-belajar-budaya-belajar-dan-budaya-kerja-dalam-pendidikan-nonformal.html>. Diakses 20 agustus 2022.

³⁵Afi Parnawi. *Psikologi Belajar*. (Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama), yogyakarta, 2020), Cet.ke 2. h.75.

kalimat “Salim”. Tersebut pasti tidak dialami dengan spontan, tetapi lewat proses latihan yang cukup. Dalam menambahkan respons itu, pun dapat dengan memberi imbalan atau *reward* saat seorang anak dapat melakukan.³⁶

Chaining (Rantai atau Rangkaian) terdapat banyak kata *chaining* pada bahasa kita, seperti “selamat tinggal”, “bapak-ibu”, dan lainnya. Selain dalam kata, *chaining* pun ada pada perbuatan kita, seperti pulang dari kantor, ganti baju, makan. *Chaining* dialami bila terbentuknya hubungan diantara beberapa S-R, S yakni kondisi yang memberikan stimulus, adapun R yakni respons. Oleh sebabnya yang satu terjadi segera sesudah yang satu.

d. *Verbal Association* (Asosiasi Verbal)

wujud sederhana atas teori keempat ini yakni jika anak dapat menyebut “segi empat”, waktu anak menunjukkan sebuah segi empat terhadapnya. Atau anak dapat mengenal barang-barang kepunyaannya dan mengakui miliknya.

e. *Discrimination Learning* (Belajar Diskriminasi)

pada teori ini, seorang dapat mengidentifikasi nama atau cirinya dari beberapa jenis bentuk, seperti seseorang pendidik yang tahu semua nama murid, tersebut disebabkan pendidik dapat membuat diskriminasi diantara siswa-siswanya. Atau orang tersebut dapat membuat perbedaan diantara hewan satu dan yang lainnya, dan sejenisnya. Pada keadaan ini, diperlukan “*chain*” baru yang berpeluang bagi sesuatu dapat mengganggu sesuatu lainnya. Makin banyaknya

³⁶Afi Parnawi. *Psikologi Belajar*. (Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama), Yogyakarta, 2020), Cet.ke 2. h.76-78.

serangkaian, makin banyak juga kesukaran yang ditemui. Terdapat juga peluang saat *chain* makin ditambah, *chain* yang lainnya terkadang dilupakan.³⁷

f. *Concept Learning* (Belajar Konsep)

Belajar konsep ialah kesanggupannya seseorang. Hewan pun mampu, tetapi terbatas sekali. Tipe yang amat berhubungan pada tipe yang kelima. Maka, jika seorang tidak dapat membedakan diantara sesuatu dan sesuatu lainnya, sehingga tipe yang keenamnya ini tidak dapat dikerjakan. Seperti ketika anak disuruh untuk mengambil botol. Bila anak itu tidak dapat membedakan botol dan manakah benda lainnya, sehingga anak tidak dapat bisa menyempurkan perintahnya itu. Tetapi bila anak telah dapat membentuk diskriminasi diantara sesuatu dengan sesuatu yang lainnya, sehingga dengan otomatis anak dapat menguasai konsep.

g. *Rule Learning* (Belajar Aturan)

Belajar aturan, ialah sebuah pemahaman pada mata pelajaran seperti rumus-rumus, atau dapat tentang peraturan berlaku. Seperti, dalam menjamin keselamatannya warga negara perlu diberlakukan pertahanan yang kuat, dan lainnya. Dalam memahami peraturan, adapun yang menyebutkan jika anak perlu mendapatkan sendiri peraturan-peraturannya tersebut. Tetapi dapat juga dengan memberitahukan berserta teladan daripada pendidik, tetapi caranya lebih singkat dan tidak efektif.

³⁷Afi Parnawi. Afi Parnawi. *Psikologi Belajar*. (Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama), Yogyakarta, 2020), Cet.ke 2. h.76-78.

h. *Problem Solving* (Pemecahan Masalah)

Teori belajar yang paling akhir berdasarkan Robert M. Gagne ialah gabungannya dari beberapa tipe yang sudah dinyatakan diatas. Semua orang pastinya memiliki permasalahan. Dan permasalahan tersebut perlu diselesaikan, adapun berjangka pendek ataupun berjangka panjang.³⁸

Ada beberapa macam teori dalam belajar yaitu :

a. Teori Belajar Behaviorisme

Pandangan mengenai belajar berdasarkan aliran ini yakni perubahannya pada perilaku sebagai akibat dari interaksi diantara stimulus dengan respon. Dewasanya, belajar ialah perbedaan yang ditemui murid-murid pada sebuah kemampuan dalam berperilaku dengan caranya yang lain menjadi hasil berinteraksi diantara stimulus dengan respons.

b. Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif berfokus kepada perhatian terhadap bagaimanakah bisa mengembangkan fungsi kognitif seseorang supaya orang tersebut bisa belajar dengan sebaik-baiknya. Faktor kognitif terhadap teori belajar kognitif ialah faktor utamanya yang harus dikembangkan bagi para pendidik saat mengajarkan siswa, sebab potensi siswa berpengaruh sekali dengan sejauh manakah fungsi kognitifnya siswa bisa berkembang dengan semaksimal mungkin dan sebaik-baiknya lewat proses pendidikan.

³⁸Afi Parnawi *Psikologi Belajar*. (Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama), Yogyakarta, 2020), Cet.ke 2. h.77.

c. Teori Belajar Humanistik

Teori ini menyatakan jika proses belajar perlu berhulu dan bermuara di manusianya pribadi. Teori yang memfokuskan sekali akan penting “isi” dan “proses belajar” pada kenyataannya teori ini lebih sering diperbincangkan mengenai pendidikan dan proses belajar pada bentuk yang idealnya. Maksud dari itu, teori ini lebih tertarik terhadap ide belajar pada bentuk yang sangat *ideal* dibandingkan belajar layaknya sebenarnya, seperti hal yang biasanya diamati dikeseharian. Teori yang sifatnya elektik maka menyatakan jika teori apapun bisa digunakan dengan syarat tujuan sebagai memanusiakan manusia. Pada praktiknya pendidikan teori ini terbentuk pada pendekatan “belajar bermakna” atau *meaningfull learning*. Teori pun terwujudnya pada teori *Bloom* dan *Krathwohl* berbentuk *taksonomi Bloom*.

Berdasarkan pandangannya teori belajar humanisme, bahwasanya seorang belajar sebab berkeinginan dalam mengetahui dunia. Seseorang memilih suatu hal agar dipelajarinya, mengupayakan proses belajar dengan cara tersendiri, dan menilai secara individu mengenai apakah proses belajar sukses. Yang mana gurunya harus melihat minat dan belajarnya murid ini condong yang baragam jenis karena perbedaannya sosial dan jenis kelamin.³⁹

³⁹ Syarifan Nurjan. *Psikologi Belajar*. (Wade Group, CV Wade Group, Ngimput Purwosari Babadan Ponorogo Indonesia, 2015), Cet. 1.h. 61-62.

d. Teori Belajar dalam Perspektif Islam

Didalam pendidikan Islam, proses belajar yang pertama dapat dilihat dalam kisah Nabi Adam yang dimana Allah menganjurkan bermacam nama benda kepadanya. Dalam Al-qur'an diterangkan bahwasanya Allah SWT. Sudah mengarahkan terhadap Nabi Adam mengenai nama-nama benda, watak dan sifat-sifat, dan Adam dianjurkan belajar kembali dihadapan para Malaikat. Peristiwa yang dialami bagi Nabi Adam diulangi lagi pada surat Al-Baqarah [2]: 33 yang berarti: "Wahai Adam, beritahukanlah kepada mereka nama-nama benda ini....." Lalu, fenomena belajar kembali dapat dilihat dalam putra Nabi Adam saat diantara putra (Qabil) membunuh saudara (Habil) dan Qabil merasakan kekhawatiran tidak bisa mendapatkan bagaimanakah caranya mengubur jenazahnya saudara sendiri. Pada keadaan kebingungannya tersebut secara tidak di sengaja beliau melihat burung gagak mencakar-cakar tanah saat hendak mengubur bangkai burung gagak lain. Dengan menirukan tindakan gagak, Habil bisa mengubur jenazahnya tersebut.⁴⁰

Menurut perspektif Islam, maknanya dari belajar tidak cuma usaha merubah tindakan. Konsep belajar menurut Islam ialah konsep belajar yang ideal, sebab sesuai dalam nilai-nilai yang ada pada Al-Qur'an dan Al-Hadits.

⁴⁰Syarifan Nurjan. *Psikologi Belajar*. (Wade Group, CV Wade Group, Ngimput Purwosari Babadan Ponorogo Indonesia, 2015), Cet. 1.h. 62-63.

Cara belajar mengajar pada Islam diantaranya memakai teknik *trial and error*, meneladani, dan mengulang.⁴¹

3. Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip Belajar ialah sebuah hubungannya yang ada diantara siswa dan pengajar supaya murid mendapatkan dorongan belajar yang bermanfaat untuk pribadinya. Serta, prinsip belajar bias dipakai menjadi pedoman berfikir, pedoman berpijak, dan sumber dorongan untuk proses belajar dan belajar mengajar bias berjalan dengan optimal diantara murid dengan pendidik.⁴²

Adapun prinsip-prinsipnya pembelajaran adalah sebagai berikut:

a) Prinsip kesiapan (*Readiness*)

Proses pembelajaran di pengaruhi kesiapannya siswa, maksud dari kesiapan atau *readiness* ialah dimana keadaan individu yang berpotensi anak untuk belajar. Adapun yang termasuk kesiapan belajar tersebut yakni kematangan dan pertumbuhannya fisik, intelegensi dan latar belakang pengalaman, hasil belajar yang baku, dorongan, pandangan dan faktor-faktor lainnya yang berpotensi bagi suatu orang untuk belajar.⁴³

⁴¹Syarifan Nurjan. *Psikologi Belajar*. (Wade Group, CV Wade Group, Ngimput Purwosari Babadan Ponorogo Indonesia, 2015), Cet. 1.h. 65.

⁴²<https://afidburhanuddin.wordpress.com/2014/05/05/prinsip-prinsip-belajar-dan-implikasinya/>. Di akses 13 oktober 2022.

⁴³ Andi Abdul Muis. *Prinsip-prinsip Belajar dan pembelajaran*. Jurnal Volume I Nomor 1 September 2013, h. 30.

b) Prinsip motivasi (*motivation*)

Motivasi yakni sebuah keadaan dari belajar dalam memperkasai aktivitas, mengatur arah aktivitas tersebut dan memelihara kesungguhannya. Perhatian dalam belajar dan pembelajaran sangat penting. Motivasi sangat penting pada peranan pembelajarannya. Suatu orang dapat sukses pada pembelajaran apa bila keinginannya belajar hadir pada diri sendiri.

c) Prinsip persepsi dan keaktifan

Persepsi adalah interpretasi mengenai keadaan yang hadir. Semua orang melihat dunia dengan cara pribadi yang lain daripada yang lainnya. Persepsi ini mempengaruhi perilakunya seseorang. Seorang pendidik nantinya bisa paham bagaimana siswa lebih baik jika pendidik sadar akan bagaimanakah caranya seseorang melihat sebuah keadaan tertentu. Didalam proses pembelajaran peserta didik di tuntut agar terusaktif baik aktivitas fisik maupun spikis yang susah dilihat. Sehingga semua pengetahuan perlu didapati lewat memperhatikan dan pengalamannya pribadi. Jiwa mempunyai energi tersendiri dan bisa menjadi aktif sebab didorong dari keperluan-keperluan.⁴⁴

d) Pengulangan

Prinsip belajar yang memfokuskan perlu pengulangan yakni teori psikologi daya. Berdasarkan teori ini belajar yakni melatih daya-daya yang

⁴⁴ Andi Abdul Muis. *Prinsip-prinsip Belajar dan pembelajaran*. Jurnal Volume I Nomor 1 September 2013, h. 31.

terdapat dalam manusia yang mencakup mengamati, menangkap, mengingat, mengkhayal, merasakan, berpikir, dan lainnya. Dengan membuat peniruan, sehingga daya-dayanya dapat meningkat, layaknya pisau yang terus diasah dapat menjadi tajam. Teori lainnya yang memfokuskan prinsip pengulangan yakni teori *koneksionisme Thorndike*. Di angkat dari sebuah hukum belajar "*law of exercise*"⁴⁵..

e) Prinsip Tujuan

Tujuannya yaitu target khusus yang ingin dicapai beda semua orang. Tujuannya ini perlu lebih pasti tergambar dipikirkannya dan bisa diterima bagi semua murid pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

f) Prinsip Perbedaan Individual

Proses pengajaran seharusnya melihat perbedaannya individual pada kelas dan bias memudahkan dalam menggapai tujuannya belajar sebanyak-banyaknya. Pengajaran yang Cuma memperhatikan satu tingkatan target dapat tidak sukses mencukupi kebutuhannya semua murid.

g) Prinsip Transfer dan Retensi

Belajar yang bisa dinilai berguna jika seseorang tersebut bisa menyimpan dan memberlakukan hasil belajar pada kondisi barunya dan yang akhirnya bisa dipakai pada keadaan yang lainnya. Proses tersebut yang dinamakan dengan Proses Transfer. Adapun maksudnya dengan Retensi yakni potensi seseorang dalam memakai kembali hasil belajarnya.

⁴⁵Abd. Rahman Bahtiar. *Prinsip-prinsip dan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Tarbawi| Volume 1|No 2| ISSN 2527-4082. h. 152.

h) Prinsip Belajar Kognitif

Belajar kognitif adapun asosiasi antara unsur, pembentukan konsep, mendapatkan persoalan, dan keterampilan menyelesaikan permasalahan yang lalu terbentuk tindakan terbaru, berfikir, logika, menilai dan imajinasi. Pada prinsipnya dapat mengaitkan proses pengenalan dan penemuan.

i) Prinsip Belajar Afektif

Belajar Afektif adapun didalamnya memiliki unsur yakni nilai emosi, motifasi, minat dan sikap. Prinsip belajar afektif seorang bias mendapatkan bagaimanakah orang tersebut mengaitkan diri sendiri dan pengalaman barunya.

j) Prinsip Belajar Evaluasi

Belajar evaluasi bisa memengaruhi proses belajar sekarang dan kemudian pelaksanaannya pelatihan evaluasi berpeluang untuk seseorang dalam menguji kemajuan pada mencapai target.

k) Prinsip Belajar Psikomotor

Proses belajar psikomotor seseorang mengarahkan bagaimanakah orang tersebut dapat mengontrol kegiatan ragawi. Belajar psikomotor terdapat aspek mental dan fisik.⁴⁶

Umumnya, prinsip-prinsip belajar berhubungan pada:

1) Perhatian dan dorongan

⁴⁶<https://afidburhanuddin.wordpress.com/2014/05/05/prinsip-prinsip-belajar-dan-implikasinya/>. Di akses 13 oktober 2022.

- 2) Keaktifan
- 3) Keikutsertaan langsung atau pengalaman
- 4) Pengulangan
- 5) Tantangan
- 6) Balikan dan Penguatan (*law of effect*)
- 7) Perbedaan secara pribadi

Adapun prinsip-prinsipnya belajar pada Al-qur'an yakni berasal dari dorongan, dorongan sangat penting dalam belajar. Karena, apabila dorongan yang sangat gigih dalam meraih suatu tujuan tertentu tercukupi, maka dapat terpenuhilah keadaan-keadaan yang tepat dimana orang dapat melampiasakan upaya yang dilakukan untuk mempelajari metode-metode yang tepat yang dapat mengantarkannya pada tujuan itu. Jika seseorang mengalami masalah yang sangat mendesak, ia akan berusaha dengan berbagai cara untuk memecahkan masalah yang sedang ia hadapi. Al-qur'an dalam pendidikan spiritualnya pada kaum muslimin, mempergunakan berbagai metode yang berguna untuk membangkitkan dorongan mereka untuk belajar yaitu seperti metode Al-qur'an memakai ikrar dan ancamannya dan kisah-kisah, memakai fenomena-fenomena penting, yang membekas dari dorongan-dorongan manusia, emosi, serta dapat membuat ia siap mengambil pelajaran dari peristiwa-peristiwa tersebut.⁴⁷

Dalam metode pembangkitan dengan janji dan ancaman ini, saat orang mempunyai dorongan yang sangat besar dalam menggapai suatu tujuan. Maka

⁴⁷M. Ustman Najati. *Al-qur'an dan Ilmu jiwa*, (Bandung : Pustaka, 1997), Cet. II tahun 1418 H- 1997 M. h. 182.

apa bila ia telah mendapatkan tujuan yang sangat memuaskan, dorongannya itu dapat di pandang sebagai imbalan atau ganjaran yang dapat menimbulkan rasa gembira dan senang. Sebaliknya, apa bila tujuannya gagal maka di pandang sebagai azab yang dapat menimbulkan kesengsaraan dan penderitaan. Didalam Al-qur'an terhadap seruan dalam keimanan aqidah tauhid, sudah menaruh perhatiannya pada membangun beberapa dorongannya agar mendapatkan imbalan yang hendak ia dapatkan, untuk orang-orang beriman imbalannya adalah surga sedangkan orang-orang kafir adalah neraka.

Sementara itu, pada metode pembangkitan metode dalam cerita ialah termasuk metode yang dipakai Al-qur'an dalam membangun motifasi dalam belajar karena, dapat memfokuskan perhatian para pendengar agar mengikuti bermacam fenomena di dalam Al-qur'an dengan tujuannya untuk menamakan aqidah, suri tauladan dan hukum-hukum yang ingin diajarkan pada manusia. Sedangkan pada metode penggunaan fenomena-fenomena penting, Al-qur'an telah fenomena-fenomena penting yang terjadi oleh kaum muslimin untuk mengajari mereka untuk mengajari suri tauladan yang berguna dalam kehidupannya.⁴⁸

4. Jenis-jenis belajar

Jenis belajar beragam sekali, antaranya: (1) Abstrak, (2) keterampilan, (3) Sosial, (4) pemecahan masalah, (5) rasional, (6) kebiasaan, (7) apresiasi, dan (8) pengetahuan.

⁴⁸M. Ustman Najati. *Al-qur'an dan Ilmu jiwa*, (Bandung : Pustaka, 1997), Cet. II tahun 1418 H- 1997 M. h. 182-191.

1) Belajar Abstrak

Belajar jenis ini biasa didefinisikan dengan belajar yang memakai cara-cara berpikir abstrak. Tujuannya belajar jenis ini yaitu agar mendapatkan pemahaman dan memecahkan persoalan yang tidak nyata (abstrak). Untuk menelaah sesuatu yang abstrak, dibutuhkan logika yang kuat disamping atas penguasaan prinsip, konsep, dan generalisasi.

2) Belajar Keterampilan

Belajar jenis ini yakni belajar dengan menggunakan gerakan-gerakan motorik, ialah yang berkaitan pada urat-urat syaraf dan otot-otot (*neuromuscular*). Tujuannya belajar jenis ini yakni agar mendapatkan dan menguasai keterampilan-keterampilan jasmaniah tertentu. Pada agama islam, tampak materi-materi, mencakup wudhu, tayamum, shalat, haji, dan lainnya.⁴⁹

3) Belajar Sosial

Belajar jenis ini yakni belajar pahami persoalan-persoalan dan metode-metode dalam menyelesaikan persoalan-persoalan sosial. Tujuannya jenis belajar ini yakni sebagai menguasai pemahaman dan kecakapannya saat menyelesaikan persoalan-persoalan sosial, mencakup keluarga, persahabatan, kelompok, dan persoalan lainnya yang sifatnya sosial atau masyarakat.

4) Belajar Pemecahan Masalah (*problem solving*)

Belajar jenis ini merupakan belajar dengan memakai teknik-teknik ilmiah atau berpikir dengan sistematis, logis, teratur dan teliti. Dalam artian bahwa

⁴⁹Tohirin. *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. (PT. Rajagrafindo Persada, Jakarta, 2005), h. 91-93.

belajar jenis ini terlihat dipenggunaannya pendekatan sistematis, logis dan teratur, dan teliti menjadi dasarnya untuk memecahkan suatu persoalan. Tujuannya jenis belajar ini yakni agar mendapatkan potensi dan kecakapan kognitifnya dalam menyelesaikan persoalan dengan logis, lugas dan tuntas. Dalam menggapai target daribelajar jenis ini, potensi murid saat menguasai konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan generalisasi hingga *insight* (tilikan akal) sangat dibutuhkan.

5) Belajar Rasional

Belajar dengan memakai potensi berpikir dengan logis dan rasional seringnya dinamakan belajar rasional. Tujuannya belajar jenis ini yaitu sebagai mendapatkan beragam kecakapan memakai prinsip-prinsip dan konsep-konsep. Belajar jenis yang kuat hubungannya dengan belajar memecahkan persoalan. Bidang-bidang studi yang biasa dipakai untuk sarana belajar nasional serupa seperti bidang-bidang studi untuk belajar memecahkan persoalan.

6) Belajar Kebiasaan

Belajar jenis ini didefinisikan dengan proses membentuk kebiasaan-kebiasaan terbaru atau pembenahan kebiasaan-kebiasaan yang sudah terbentuk. Belajar jenis ini selain memakai arahan, contoh atau tauladan, dan pengalaman khusus, pun memakai hukum-hukum dan ganjaran. Tujuannya belajarnya jenis ini yakni supaya murid mendapatkan sikap-sikap

dan kebiasaan-kebiasaan perilaku baru yang lebih tepat dan baik dengan artian sebanding pada ruang dan waktu (kontekstual).⁵⁰

7) Belajar Apresiasi

Belajar jenis-jenis ini biasa diartikan dengan melihat arti penting atau *value* sebuah obyek. Tujuannya belajar Jenis ini yakni supaya murid mendapatkan dan mengembangkan kecakapan ranah rasa (*affective skills*) adapun kemampuannya menghargai dengan tepat pada objek tertentu seperti sastra, musik dan lainnya.

8) Belajar pengetahuan

Belajar jenis ini pun dikenal dengan belajar jenis studi. Belajar pengetahuan adalah belajar yang caranya melaksanakan penelusuran yang dalam terhadap sebuah obyek pengetahuan tertentu. Tujuan belajarnya jenis ini yakni supaya murid mendapatkan informasi lain dan pahami pengetahuan tertentu yang umumnya lebih sukar dan membutuhkan kiat khusus saat mempelajari, seperti memakai alat-alat laboratorium dan penelitian lapangan.

⁵⁰ Tohirin. *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. (PT. Rajagrafindo Persada, Jakarta, 2005), h. 93.

5. Cara Belajar yang Efektif

Belajar yang efektif amat dilihat dari faktor internal dan eksternal siswa-siswi.

1) Aspek internal.

Faktor internal yang memengaruhi belajar efektif, antaranya:

- a) kecerdasan (*Intelegensi quotient*)
- b) Bakat (*aptitude*)
- c) Minat (*interest*)
- d) Motivasi (*Motivation*)
- e) Rasa percaya diri (*self confidence*)
- f) Tabilitas emosi (*Emotional stability*)
- g) komitmen (*commitment*)
- h) kesehatan fisik

2.) Aspek eksternal

Faktor internal yang memengaruhi belajar efektif, antaranya:

- a) Kompetensi guru (pedagogik, sosial, personal, dan profesional).
- b) Kualitas guru
- c) Sarana pendukung
- d) Kualitas teman sejawat
- e) Atmosfir belajar
- f) Kepemimpinan kelas
- g) Biaya.⁵¹

⁵¹Cucu Suhana. *Konsep Trategi Pembelajaran*. (PT Refika Aditama, Bandung 2014), h. 59.

Ada juga faktor lain yang mempengaruhi belajar efektif adalah :

1) Tetapkan tujuan

Caranya belajar efektif dan efisien yakni dimulainya dengan menentukan tujuan atau target. Seperti tujuannya belajar yakni agar masuk perguruan tinggi terbaik di Indonesia. Dengan masuk perguruan tinggi itu, perlu memiliki nilai yang pastinya cakup.

2) Atur Jadwal Belajar

Caranya belajar efektif dan efisien yang kedua yakni mengelola jadwal belajar. Pada hal ini dituntut untuk disiplin untuk mengikuti jadwal belajar yang telah di buat. Seperti dari jam 7 malam sampai jam 8 malam mesti belajar. Lalu istirahat dengan waktu 5-10 menit saat tengah belajar.

3) Suasana Belajar yang Nyaman

Membuat suasana belajar yang senyaman mungkin supaya terus fokus saat belajar. Beberapa orang menjadi biasa dengan suasana yang sepi dan tidak ramai gangguan, sehingga dapat belajar di perpustakaan maupun *kafe* yang tenang.

4) Membuat Ringkasan

Menulis pokok-pokok penting dari materi yang ingin maupun yang sudah dipelajari hal ini dapat berbentuk butir-butir dari bahan belajar pada suatu buku, seperti rumus. Dengan membentuk poin-poin tersebut dapat membantu permudah dalam intinya dari pembelajaran itu.

5) Buat Akronim yang Mudah Diingat

Membuat akronim yang mudah di ingat dapat membantu meningkatkan pemahan dalam belajar Contohnya, jika mengingat catatan menengai asas pemilu yakni langsung, umum, bebas, rahasia, jujur dan adil. Dapat memakai serangkaian kata yang tidak sulit diingat seperti '*Lu Be R Ju Dil*'.

6) Pahami Bukan Menghafal

Beberapa orang salah saat belajar dalam soal ini. Seringnya orang justru menghafalnya materi bukanlah memahami. Mestinya, hanya menghafal pelajarannya Cuma dapat efektif saat ujian atau waktu berjangka pendek. Pada jangka panjang, ilmu yang dihafalkannya Cuma dapat mudah jika dilupakan dan tidak bermanfaat bagaimanapun.⁵²

7) Jangan Malu Bertanya

Bila mendapati materi yang tidak biasa dipahami atau terjadi kebuntuan pada sebuah ilmu maka jangan segan untuk bertanya pada materi yang belum dipahami. Bertanya bisa kepada teman, belajar bersama atau berdiskusi pun dapat membuat belajar menjadi lebih menyenangkan.

8) Pantang Menyerah

Bila semuanya telah dilakukan dan masih belum sampai tujuan, tidak dapat dikatakan gagal. Ingat bahwasanya kamu tidak mungkin

⁵²<https://sdnwarungboto.sch.id/read/5/cara-belajar-efektif-dan-efisien-belajar-jadi-lebih-menyenangkan>. Di akses 13 Oktober 2022.

pernah bisa bila tidak melewati kegagalan. Terus percaya diri dan terus berusaha. Tetap tenang dan pantang menyerah.⁵³

6. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Selain cara belajar ada faktor-faktor lain yang memengaruhi belajar yaitu

1) Kemampuan bawaan

Diketahui bahwasanya tidak adanya dua orang yang berpembawaan serupa. Pun di dalam kemampuannya orang berpotensi kemampuannya yang berbeda. Kemampuannya bawaan tersebut dapat memengaruhi belajarnya anak. Anak yang memiliki potensi bawaan yang lebih dapat lebih sederhana dan lebih lekas belajar daripada anak yang berkemampuan rendah. Namun didalamnya hal tersebut tidak menyatakan jika kemampuannya bawaan ini yakni faktor yang terpenting atau faktor yang sangat mendominasi saat belajar. Kekurangannya di dalam potensi bawaan ini masih bisa teratasi memakai banyaknya metode, seperti dengan sering mengerjakan pelatihan-pelatihan. Menjadi faktor bawaannya ini hanya sebagian dari faktor belajarnya.⁵⁴

⁵³<https://sdnwarungboto.sch.id/read/5/cara-belajar-efektif-dan-efisien-belajar-jadi-lebih-menyenangkan>. Di akses 13 Oktober 2022.

⁵⁴Mustaqim, Abdul Wahib. *Psikologi Pendidikan*. (Rineka Cipta, Jakarta 2010), h. 63.

2) Keadaan fisik orang yang belajar

Orang yang belajar tidak terlepas dengan keadaan keadaan fisik. Berdasarkan pengamatan yang sudah dilaksanakan dari seseorang mahasiswa FIP UGM Yogyakarta nyatanya bahwasanya keadaan fisik memengaruhi prestasinya belajar anak. Sehingga terdapat anak yang rutin sakit prestasi berkurang, anak yang cacat seperti kurangnya pendengaran, kurangnya penglihatan prestasi-prestasi pun sedikit jika dibanding pada anak yang normal. Sehingga perlu diperhatikanlah keadaan fisik anak yang belajar.

3) Kondisi psikis anak

Adapun melainkan keadaan fisik keadaan psikis perlu juga diperhatikan titik kondisi psikis yang kurang bagus yang memiliki sebab beragam, terkadang timbulnya dari kondisi fisik yang tidak sehat, sakit, cacat, kemungkinan dikarenakan dari gangguan atau kondisi lingkungan: kondisi rumah, kondisi keluarga, perekonomian dan lain sebagainya atau pemusatan rumah pada soalannya. Tersebut semuanya sebagai gangguan belajar. Sehingga mesti dijaga agar keadaan psikisnya orang yang belajar dipersiapkan dengan matang, agar bias mendorong belajar.⁵⁵

4) Kemauan belajar

Kemampuan ini memiliki peran yang sangat penting di dalam belajar. Dengan ada kemauannya untuk belajar akan

⁵⁵Mustaqim, Abdul Wahib. *Psikologi Pendidikan*. (Rineka Cipta, Jakarta 2010), h. 64.

mendorong seseorang untuk mendapatkan hal yang baik dan sebaliknya, seseorang yang tidak ada kemauan untuk belajar maka akan mengurangi belajar. Di dalamnya seseorang yang belajar mesti terdapat dorongannya pada diri sendiri, dengan adanya kemauan belajar maka akan dapat mendorongnya seseorang. Tesebut berbeda-beda bagi tiap-tiap orang, sehingga dalam memberikan motivasi bagi tiap-tiap orang yang lain juga metodenya. Agar bisa memberikan motivasi orang tersebut perlu mendapati: perhatian, latar belakang, kemampuan dengan metode menjalin hubungannya pribadi. Jika pendidikan telah memperoleh segalanya, sehingga dapat ia membuat pelajaran yang disajikan tersebut sebegininya maka orang yang belajar merasakan bahwasanya pelajaran tersebut amat bernilai untuknya dan orang merasakan bahwasanya orang tersebut bisa mencapai, sehingga terbentuk kemauan belajar.⁵⁶

- 5) Sikap pada pengajar mata pelajaran dan pengertiannya tentang kemajuannya pribadi

Bagaimanakah sikapnya siswa pada pendidik tersebut pun memengaruhi belajar. Siswa yang tidak suka dengan guru tidak dapat belajar dengan semestinya. Kebalikannya jika siswa senang terhadap guru pasti dapat membantu belajar. Disini mesti diperhatikan sikap pendidik pada siswa. Sikapnya siswa agar

⁵⁶Mustaqim, Abdul Wahib. *Psikologi Pendidikan*. (Rineka Cipta, Jakarta 2010), h. 64.

disukai guru. Juga andil oleh penampilannya pendidik. Pendidik yang terus mimik yang tidak menyenangkan, caranya berpenampilan dapat berpengaruh pada sikap siswa.

Sikap siswa pada mata pelajaran tersebut juga faktor yang terpenting bagi pelajar. Mata pelajaran yang digemari dapat lebih lancar dipelajarinya dibandingkan pelajaran yang digemari. Mata pelajaran yang digemari atau dibenci dilihat melalui berbagai faktor memungkinkan pendidik yang menyajikannya pertama kali kurang baik, terkadang dikarenakan adanya kegagalan kegagalan yang dihadapi siswa saat melewati pelajaran tersebut dan lainnya.

Terdapat definisi mengenai kemajuan diri sendiri. Terdapat definisi, terdapat kemajuan atau kemundurannya bisa memotivasi orang yang belajar agar lebih rajin belajar. Sehingga perlu ada hal yang dinamakan kurva belajar, kurva belajar ini yakni suatu grafik yang bisa mendeskripsikan kemajuannya belajar siswa. Ada baiknya bagi tiap-tiap anak memiliki kurva belajarnya pribadi bagi setiap tahun pelajarannya. Walaupun kurva tersebut tidak memperlihatkan progres belajar seutuhnya namun bisa memperlihatkan pengaruhnya melalui latihan, kenaikan dan kemundurannya belajar.

6) Bimbingan

Di dalam belajar anak memerlukan bimbingan. Bimbingan tersebut mesti di beri agar meminimalisir upaya-upaya yang buta

sehingga anak tidak terjadi kegagalan, namun bisa membuka kesuksesan. Bimbingan bisa meminimalisir kesalahan dan memperbaiki.

Bimbingan bisa disajikan sebelum adanya upaya-upaya pelajar atau apa bila nanti sesudah adanya upaya-upaya yang tidak dipimpin keefektifannya bimbingan tersebut bergantung dengan jenis-jenis tugasnya dan keperluan oleh orang yang belajar. Sebab ini bisa mengurangi kesalahan yang dapat saja hadir dan membuat sebuah keputusan. Karena jika pada permulaan telah terjadi kegagalannya tersebut dapat mengakibatkan macam-macam antaranya kebencian kepada pendidik yang memberi mata pelajarannya sehingga bisa menghalangi keefektifannya belajar.

Namun perlu diingat bahwasanya bimbingan janganlah diberi dengan melebihi batas, sebab tersebut dapat menghancurkan target. Jika orang yang belajar setelah menguasai inti tugas, bimbingannya perlu dihapuskan. Sebab jika diberikannya sangat sering memang membuat terhambat inisiatif, sampai tidak memiliki keinginan dalam berupaya. Adapun juga jika bimbingan diberikannya sangat rendah intensitasnya sehingga perhatian dapat hilang dan kepercayaannya kepada dirinya pribadi dapat melemah.⁵⁷

⁵⁷Mustaqim, Abdul Wahib. *Psikologi Pendidikan*. (Rineka Cipta, Jakarta 2010), h. 66.

Contohnya sangat sering bimbingan seperti di dalam menyelesaikan soal terus dibimbing lemah sehingga makin lama akan semakin tidak adanya upaya dalam berupaya sendirinya saat mendapati soalnya itu. Anak dapat terus berhenti potongan pada semuanya. Motif tersebut serupa dengan hal yang sering dinamakan dalam bahasa Inggris *Drive* atau *need* yakni suatu dalam dirinya seseorang yang membantu orang tersebut dalam menentukan menuju pada sebuah tujuan. Rangsang luar yang memberikan bantuan di sebuah motif atau sebuah *drive* atau *need* dalam mencari target dan menggapai target dinamakan intensif. Adapun motivasi ialah memberi dorongan dengan motif adapun melalui dalam darinya luar agar bisatercapai target titik atas semua tindakan yang mengarah kepada sebuah target yakni bermotif. Motivasi terdapat dua jenis yakni motivasi yang asli dan motivasi yang didapat.

Di dalam pendidikan Motivasi adalah seni yang mengacu kepada perhatiannya suatu siswa jika tidak memiliki perhatian, atau yang belum dirasakan bagi siswa atau penyeteroran perhatian yang telah ada agar sebagai perbuatannya yang diinginkan masyarakat. Dorongan pada belajar adapun: menggairahkan memberikan kekuatan dan memberikan arahan terhadap perilaku yang diharapkan.

Selain yang di sebutkan di atas ada beberapa faktor yang memengaruhi belajar menjadi 3 macam yaitu seperti berikut :

- 1) Faktor internal (faktor dalam murid), yaitu keadaan/kondisi jasmani dan rohaninya murid.
- 2) Faktor eksternal (faktor luar murid), yaitu situasi lingkungan di sekeliling murid.
- 3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yaitu tipe agar belajarnya murid yang mencakup strategi dan metode yang dipakai murid dalam menyelesaikan aktivitas mempelajari materi-materi pelajaran.⁵⁸

7. Ulangan

Di dalam belajar harus ada ulangan-ulangan. Tersebut yakni elemen yang vital pada belajar. Terdapat ulangan ulangan ini bias memperlihatkan bagi orang yang belajar kelebihan-kelebihannya dan kekurangan-kelemahannya. Maka begitu orang yang belajar dapat menambahkan usahanya dalam belajar. Pentingnya dilihat bahwasanya memberitahu nilai dari ulangannya agar anak mengetahui hasilnya, serta mesti juga perbincangkan kegagalan-kegagalan yang diperbuatnya agar kesalahannya yang baru tidak dilakukannya kembali.

Dalil-dalil dalam ilmu tata bahasa dapat lebih mudah dikaji jika dipergunakan pada hubungannya dengan penggunaan praktis pada bahasa tulis ataupun lisan, pastinya bisa lebih dipahami kalau dipergunakan pada soalan-

⁵⁸Muhibbin Syah. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. (PT. Remaja Rosdakarya. Jakarta, 2013) Cet. 18, h. 129.

soalan yang kompleks, teori dan hipotesis, pada ilmu-ilmu sosial lebih dipahami jika dipakai pada persoalan apabila sosial di waktu tersebut. Jika suatu telah dipelajari harus diberikan cara pemakaian, diberikannya persoalan-persoalan atau latihan yang lain dalam mengidentifikasi kemahiran pemakaian.⁵⁹

B. Fitur *smartphone*

1. Pengertian *smartphone*

Smartphone ialah telepon genggam atau telepon seluler pintar yang memiliki fitur yang modern dan memiliki kemampuan luas seperti komputer. *Smartphone* pun bias didefinisikan sebagai suatu telepon genggam yang kerjanya dengan memakai perangkat lunak sistem operasi (*OS*) yang menyajikan hubungan standar dan dasarnya untuk pengembang aplikasi.

Supaya lebih paham dengan defenisi *Smartphone*, sehingga kita dapat mengarah pada pendapatnya sebagian ahli. Berikut ini yaitu pengertian *smartphone* berdasarkan para ahli:

1) David Wood

Berdasarkan David Wood, *smartphone* yaitu *handphone* pintar yang mempunyai kelebihan dibanding instrument telekomunikasi lain. Kelebihan tampak pada proses pembuatan dan proses penggunaan.

2) Williams dan Sawyer

Berdasarkan Williams dan Sawyer arti *smartphone* yakni telepon seluler yang mempunyai beberapa layanan adapun layar, *mikroprosesor*, memori, dan

⁵⁹Mustaqim, Abdul Wahib. *Psikologi Pendidikan*. (Rineka Cipta, Jakarta 2010), h. 67-68.

modem bawaan. Serta, *smartphone* berfitur yang lebih lengkap dibandingkan *handphone* biasanya.

3) Ridi Ferdiana

Berdasarkan Ridi Ferdiana definisi *smartphone* yakni perangkat telepon seluler yang dilengkapi dengan bermacam fitur. Maka begitu, adapun melainkan sebuah alat telekomunikasi, *smartphone* pun bisa dipakai bagi kebutuhan usaha bagi pengusaha dan masyarakat umum.

2. Sistem Operasi *Smartphone*

Adapun dengan komputer atau laptop, suatu *smartphone* memerlukan *Operating System* (OS) supaya dapat bekerja seperti seharusnya. Berikut ini yaitu beberapa OS *smartphone*:⁶⁰

- | | |
|-------------------------|----------------------|
| 1. <i>iOS</i> | 6. <i>Firefox OS</i> |
| 2. <i>Android</i> | 7. <i>MeeGo OS</i> |
| 3. <i>Windows Phone</i> | 9. <i>Symbian</i> |
| 5. <i>Bada</i> | 10. <i>Ubuntu</i> |

Dari sekian banyaknya OS *smartphone* yang dipakai, OS yang terpopuler yaitu *Android*, *iOS*, *Windows Phone*, dan *Blackberry*. Tetapi, keseluruhannya *Smartphone Android* yang terbanyak dipakai di seluruh dunia.

⁶⁰<https://www.inews.id/techno/gadget/5-fitur-yang-wajib-ada-di-smartphone-gen-z> .Di akses 20 September 2022.

3. Fitur-fitur *Smartphone*

Sebuah *smartphone* biasa disertai dengan bermacam fitur canggih supaya dapat dipakai dalam bermacam kebutuhan. Adapun Fitur menurut KBBI adalah karakteristik khusus yang terdapat pada suatu alat seperti televisi, ponsel, dan lain sebagainya. Apabila dicontohkan pada perangkat komputer, fitur adalah fungsi, kemampuan, atau desain khusus dari perangkat keras atau perangkat lunak. Fitur adalah asosiasi dari kemanfaatan atau fungsionalitas dari suatu produk. Indikator yang digunakan untuk mengukur fitur adalah kelengkapan fitur, kebutuhan fitur, ketertarikan fitur, dan kemudahan dalam penggunaan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa fitur *smartphone* adalah karakteristik khusus yang terdapat pada *smartphone* yang memiliki kemanfaatan atau fungsionalitas seperti kelengkapan fitur, kebutuhan fitur, ketertarikan fitur, dan kemudahan dalam penggunaan. Berikut Beberapa fitur *smartphone* seperti :⁶¹

- 1) *Telephone*
- 2) *SMS*
- 3) *Camera*
- 4) Pemutar Musik dan Video
- 5) *Internet*
- 6) *Editing Dokument*
- 7) *Ebook Viewer*
- 8) *Aplikasi Game*
- 9) Dan lain-lain

Kita pun dapat menambah fitur lain yang diperlukan di suatu *smartphone* dengan menginstal aplikasi tertentu kedalamnya.

⁶¹<https://www.inews.id/techno/gadget/5-fitur-yang-wajib-ada-di-smartphone-gen-z> . Di akses 20 September 2022.

Selain itu ada pun fitur *smartphone* yang wajib dimiliki oleh generasi pada zaman sekarang yaitu :

a. Prosesor yang mumpuni

Prosesor yakni termasuk hal yang mesti dilihat saat hendak membeli *smartphone*. Hal ini dikarenakan prosesor diibaratkan sebagai otak yang fungsinya sebagai sistem dalam mengatur semua hal yang ada didalamnya. Dengan adanya prosesor yang bagus pada *smartphone* dapat lebih berforma dan lebih baik sehingga tidak lemot ketika dioperasikan. Pada sekarang ada prosesor canggih dipasaran, antaranya seperti dari *brand apple, qualcomm snapdragon, mediaTek, exynos* hingga *Karin*.⁶²

b. RAM berkapasitas besar

RAM atau *Random Acces Memory* adalah perangkat *smartphone* yang fungsinya sebagai penyimpanan sementara dan bermacam instruksi program. *Smartphone* yang memiliki RAM besar bisa mengunduh berbagai macam aplikasi.

c. Jaringan 5G

Jaringan 5G yaitu jaringan seluler generasi kelima yang memberikan kecepatan internet lebih besar daripada generasi terdahulu yakni 4G. Jaringan 5G memberikan kecepatan yang bias menjadikan internet seluler seperti

⁶²<https://www.inews.id/techno/gadget/5-fitur-yang-wajib-ada-di-smartphone-gen-z> . Di akses 20 September 2022.

memakai *WiFi*. Teknisnya, jaringan ini yaitu evolusinya oleh teknologi seluler sekarang.⁶³

Sekarang, pendukung jaringan 5G sudah banyak didapati di bermacam merek dan *tipe smartphone*. Daripada 4G, jaringan 5G di Indonesia didapati lebih cepat 4 sampai 5 kali. Terdapat dukungannya jaringan 5G dengan otomatis bisa mempersingkat semua kegiatan digital. Beberapa kegiatan diantaranya, bermain *game*, membuat panggilan video, membuat *meeting virtual*, atau hanya browsing akan jauh lebih cepat waktu memakai ponsel yang lengkap dengan teknologi 5G.⁶⁴

d. Kamera IOS

OIS atau *Optical Image Stabilization* yaitu fitur yang berfungsi sebagai membuat lensa bergerak sejajar di bidang gambar. Dengan terdapat teknologi OIS di kamera *smartphone*, sehingga hasil bidikannya foto atau video dapat tampak lebih jelas sebab terbebasnya dari *blur*. Sehingga, kamera OIS menjadi sebuah fitur yang harus terdapat pada *smartphone* dalam menunjang belajar.

e. Baterai berkapasitas besar

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan *We Are Social* yang kerjasama dengan *HootSuite* di tahun 2021, mengatakan bahwa rerata orang Indonesia

⁶³<https://indonesiabaik.id/infografis/beda-jaringan-4g-dan-5g#:~:text=Jaringan%205G%20merupakan%20jaringan%20seluler,teknologi%20seluler%20ku%20saat%20ini>. Diakses 20 September 2022.

⁶⁴<https://www.inews.id/techno/gadget/5-fitur-yang-wajib-ada-di-smartphone-gen-z>. Diakses 20 September 2022.

mengeluarkan waktu 8 jam 52 menit sehari dalam mengakses internet. Oleh karenanya, *smartphone* harus memiliki baterai yang berkapasitas besar agar lebih tahan lama.

f. Multitasking dan inovatif

Flex Drop bisa membantu mengerjakan banyaknya tugas dengan multitasking. Beberapa aplikasi bisa terus terbuka menjadi jendela kecil atau mengambang.⁶⁵

g. Layar aman di mata

Layar besar beresolusi dan kecerahannya tinggi memberi pengalaman visual yang lebih baik. *Eye Care Display* juga bisa membuat kenyamanan mata, khususnya saat belajar *online* dengan waktu yang lama yang pastinya dapat membuat mata lelah.

4. Jenis-jenis *smartphone*

Beberapa jenis *Smartphone* bisa dikelompokkan menurut bentuk. Berikut ini yakni jenis-jenis *smartphone* menurut bentuk:

1) *Handphone*

Smartphone bentuk *handphone* yakni yang sangat sering dipakai sebab memiliki bentuk yang lebih kecil dan ringkas dibawa kemanapun. Biasanya *smartphone* bentuk *handphone* telah mempunyai layar *touch*

⁶⁵<https://www.suara.com/tekno/2021/08/23/194131/perlu-kamu-tahu-5-fitur-ponsel-bantu-belajar-daring?page=2>. Di akses 20 September 2022.

screen. Tombol *keypad* di *smartphone* ada di *screen* yang bisa dinavigasi lewat *touch screen* itu.⁶⁶

2) *IPhone*

Ini yakni *smartphone* bentuk *handphone* yang dikeluarkannya dari *Apple*. Garis besarnya fitur sama seperti *handphone smartphone* biasanya.

3) *Tablet*

Tablet yaitu *smartphone* yang berbentuk lebih lebar dan tampak seperti buku. Layar lebih lebar dari pada sebuah *handphone* dan sering sekali dilengkapi dengan mini *keyboard* bila diperlukan. Umumnya *tablet* tidak sering dipakai saat *telephone*. Tersebut disebabkan oleh ukuran yang lumayan besar dan memerlukan *earphone* supaya dapat nyaman menggunakan.

4) *iPad* yakni istilahnya bagi *tablet* yang *brand Apple* keluarkan.

5) *Smartwatch*

Smartwatch yakni suatu jam tangan cerdas yang terhubung dengan internet dan perangkat lainnya, seperti *smartphone*. *Smartwatch* memiliki fitur *GPS*, *Email*, *Telephone*, *SMS*, dan prediksi cuaca.

6) *iWatch*

iWatch adalah produk jam tangan pintar yang dikeluarkan oleh *brand Apple*. Produk ini hanya bisa terhubung dengan produk *iPhone*.⁶⁷

⁶⁶<https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/mobile-app/pengertian-smartphone.html>. Di Akses14 Oktober 2022.

⁶⁷<https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/mobile-app/pengertian-smartphone.html>. Di Akses14 Oktober 2022.

5. Aplikasi-aplikasi penunjang belajar pada *smartphone*

a. *WhatsApp*

WhatsApp Messenger atau *WhatsApp* yakni suatu aplikasi perpesanan (*messenger*) instan dan lintas platform di *smartphone* yang mungkin penggunaanya mengirim dan menerima pesan adapun SMS dengan tidak memakai pulsa namun koneksi internet. *WhatsApp* mempunyai *basic* yang seperti *BlackBerry Messenger*.⁶⁸

Adapun fitur dan manfaat *Whatsapp* adalah sebagai berikut:

1) Media komunikasi personal dan grup

Aplikasi pesan instan, *WhatsApp* berperan penting untuk terbentuk komunikasi, adapun dengan pribadi ataupun grup. Adanya *WhatsApp*, penggunaanya bisa kirim-kiriman pesan teks, foto, audio, *video*, dokumen, hingga membuat panggilan audio dan *video*. *WhatsApp* pun memperbolehkan penggunaanya dalam membagikan lokasi yang memiliki rentan waktu selama beberapa jam atau dengan *real-time*. Pengguna pun bisa sama-sama berkomunikasi di suatu grup. Fitur terbarunya pun memperbolehkan penggunaanya membuat panggilan *video* pada grup yang anggotanya terbatas.

2) Media pendidikan dan pembelajaran

WhatsApp yang memiliki kemudahannya dalam komunikasi menjadi alasan penggunaannya menjadi media pendidikan dan pembelajaran. Contohnya sekolah, universitas, hingga lembaga kursus menggunakan *WhatsApp* sebuah tempatnya

⁶⁸<https://www.nesabamedia.com/pengertian-whatsapp/>. Di akses 26 September 2022.

belajar dan bermacam informasi, adapun dengan pribadi ataupun grup. Pada masa Pandemi *covid-19* pun mengharuskan anak-anak dalam belajar dengan daring di rumah melalui aplikasi *WhatsApp* ini.

3) Media bisnis

WhatsApp pun sudah digunakan oleh pengusaha-pengusaha dalam membuat promosi, informasi, sampai pemesanan produk/jasa. Fitur status umumnya digunakan oleh pengusaha dalam mengiklan produknya sampai testimoni pembelinya. *WhatsApp* pun sudah meluncurkan *Business version* sampai para pengusaha bisa lebih berupaya untuk menanggapi pesan yang menghampiri. Di *WhatsApp Business*, penggunaanya bisa membuat fitur jam buka sampai *auto-reply* sampai sesuai sekali bagi bisnisnya butuhkan.

4) Berbagi informasi dan hiburan

WhatsApp pun bisa digunakan untuk media bermacam informasi dan hiburan. Dukungannya fitur *forward* dapat mempercepat penyebarannya informasi dari pengguna satu untuk pengguna lainnya, serta grup. Pengguna pun bias menggunakan status dalam membagikan sesuatu yang asik, untuk hiburan/*refreshing*.⁶⁹

b. Youtube

Youtube yakni situs web bermacam video nomor 1 di dunia. Sebagian orang juga menyebutkan *youtube* sebuah media sosial dasarnya video. Karena benar adanya jika *Youtube* sebagai situs yang sangat pertama diakses saat orang

⁶⁹<https://dianisa.com/pengertian-whatsapp/>. Di akses 26 September 2022.

membutuhkan video tertentu. Terdapat bermacam *video klip* yang diunggahkan dari bermacam golongan pengguna. Diawali dari tutorial, klip musik, trailer film, video edukasi, film pendek, film televisi, video blog, dan lainnya.

Bila dilihat pada sejarah, *Youtube* berdirinya dari Februari 2005. *Founder youtube*, *Jawed Karim*, *Steven Chen*, serta *Chad Hurley* lalu membangun markas besar *Youtube* di San Bruno, California, Amerika Serikat. Sampai sekarang, tercatat bahwasanya terdapat video total durasinya selama 400 jam diunggah di *youtube* setiap menit. Bila dihitung menurut kalkulasi ini, kurang lebih terdapat satu miliar jam konten *youtube* yang ditonton perharinya.⁷⁰

Adapun berbagai manfaatnya yang dapat diperoleh melalui *Youtube* (adapun bagi pengunggahnya ataupun penonton) yakni sebagai berikut :

1) Berpenghasilan melalui *Google AdSense*

Bila kita mendaftar akun *youtubenya* ke *Google AdSense*, sehingga *AdSense* nantinya membayar kita setiap kalinya bila terdapat orang yang mengklik iklan yang terdapat di video. Namun memiliki syarat-syarat yang perlu terpenuhi adapun sekurang-kurangnya mempunyai 10.000 *views*. Agar memperoleh pendapatan melalui *adsense video youtube*, pastinya kita perlu mendaftarkannya sebelumnya.

2) Mempromosikan Perusahaan atau Profil Individu

⁷⁰<https://www.jurnalponsel.com/pengertian-youtube-manfaat-dan-fitur-fitur-menarik-di-youtube/>. Di akses 26 september 2022.

Sekarang *youtube* sudah menjadi telah menampungnya *profile* oleh beragam macam instansi atau pribadi supaya mempunyai citra yang bagus. Tersebut umumnya berhubungan pada kebutuhan internet marketing. *Video profile* seringnya dinilai lebih efektif dalam mempromosi sebuah instansi atau pribadi dari pada media promosi lainnya.

3) Menonton Tayangan yang Terlewat

Hampir semua stasiun televisi yang terdapat di Indonesia—sampai sedunia mempunyai *official* akunnya di *Youtube*. Yang tujuannya itu sebagai mendokumentasi bermacam caranya yang sudah tayang. Tersebut dapat membantu penonton dalam mengejar ketertinggalan informasi karena tidak dapat akses sebuah tayangan saat lagi tayang.⁷¹

3. *Instagram*

Instagram atau seringnya dinamakan juga IG yaitu jenis media sosial berbentuk aplikasi yang dipakai pengguna dalam membagikan gambar hingga video dan bisa menggunakan filter di foto ataupun video lalu menyebarkan ke jejaring sosial lain. *Instagram* ini asalnya dari dua kata, yakni “*insta*” dan “*gram*”. Kata “*insta*” asalnya kata instan, yang artinya pengguna aplikasi tersebut bisa membagi foto ataupun video dengan instan. Adapun kata “*gram*” asal kata telegram, yang artinya pemakai aplikasi ini bias membagi foto ataupun videonya dengan segera. *Instagram* yang dasarnya terkait pada *facebook*, sebab *instagramnya* itu termasuk dari aplikasi *facebook*. Sehingga, kita bisa

⁷¹<https://www.jurnalponsel.com/pengertian-youtube-manfaat-dan-fitur-fitur-menarik-di-youtube/>. Di akses 26 september 2022.

menghubungkannya teman di aplikasi *facebook* pada *instagram*. Sebab banyak penggunanya *instagram*, *instagram* naik kegunaannya menjadi tempat pembisnis untuk mempromosi produknya lewat *instagram*.⁷²

Instagram yakni suatu aplikasi membagikan foto yang mungkin penggunanya mengambil foto dan video pendek, memakai filter digital, kemudian membagikan bermacam layanan media sosial adapun *instagram* tersebut. Fitur yang terdapat pada *instagram* bisa dipakai pada *iPhone*, *iPad*, atau *iPod Touch* versi apa saja dengan sistem operasi *iOS* 3.1.2 atau yang baru dan telepon kamera Android apa saja dengan sistem operasi 2.2 (*Froyo*) atau yang paling baru. Aplikasi ini tersebarinya lewat *Apple App Store* dan *Google Play*.⁷³

Instagram ini dapat digunakan oleh para remaja untuk menambah teman, dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan pengetahuan yaitu seperti menonton ceramah yang disiarkan oleh para ustadz-ustadz.⁷⁴ *Instagram* merupakan bagian dari media sosial yang selama ini dikenal oleh dunia khususnya masyarakat Indonesia. *Instagram* sebagai media sosial yang menjadi ruang publik bagi para remaja yang dapat dia akses dengan mudah. Hal ini dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran, sehingga remaja merasa nyaman dalam pembelajaran. Selain dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, *Instagram* bermanfaat sebagai instrumen informasi yang makin berkembang sangat memudahkan kita untuk

⁷²Cindie Sya'bania Feroza, Desy Misnawati. *Penggunaan Media Sosial Instagram Pada Akun @Yhoophii_Official Sebagai Media Komunikasi Dengan Pelanggan*. URNAL INOVASI Vol 14 No 1 (2020).

⁷³Agustina., "Analisis Penggunaan Media Sosial Instagram terhadap Sikap Konsumerisme Remaja di SMAN Negeri 3 Samarinda , " eJurnal Ilmu Komunikasi 4, no.3 (agustus 2016): 410-420.

⁷⁴<https://www.kompasiana.com/finnayuniliawijaya3637/5b07c0f7cf01b47f984c2232/dam-pak-positif-dan-negatif-instagram-bagi-remaja>. Diakses 27 September 2022.

memperoleh informasi yang dibutuhkan. *Instagram* juga termasuk media sosial yang mudah untuk diakses dan dapat memberikan informasi bagi maupun remaja dalam pembelajaran.⁷⁵

Selain itu, di *instagram* juga terdapat materi pembelajaran menarik. *Instagram* mempunyai beragam fitur yang bisa memberikan kesan menarik untuk dibaca bagi orang-orang. Lewat aplikasi ini, materi yang diberikan bisa diedit bagaimana pun dengan bentuk foto atau video. Sesudah foto/video tersebut telah diedit, sehingga materi itu bisa langsung di *upload* dan bisa dilihat, terutama bagi siswa.⁷⁶

4. *TikTok*

TikTok merupakan suatu aplikasi yang dimana para pengguna dapat membagikan video musik yang berdurasi yang singkat dan *TikTok* ini pun dipakai sebagai media hiburan. *TikTok* mempunyai nama lain yang dikenal dengan *Doujin*, sebuah video pendek *vibrato*.⁷⁷ *TikTok* sendiri merupakan media sosial yang berisikan beragam tayangan/tontonan yang tidak cuma menyajikan suatu hiburan saja namun juga dapat membantu para remaja/pelajar. Ada beberapa manfaat *TikTok* yang dapat diketahui yaitu sebagai berikut:

⁷⁵<http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/2021/01/manfaatkan-instagram-untuk-pembelajaran/>. Diakses 27 September 2022.

⁷⁶Zukhruf Ambarsari. *Penggunaan Instagram Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Pada Era 4.0*. Jurnal Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020 Tema: Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Guna Mendukung Merdeka Belajar pada Era Revolusi Industry 4.0 dan Society. Universitas Negeri Medan.

⁷⁷<https://pojoksosmed.com/tiktok/tik-tok-adalah/amp/>. Diakses 27 September 2022.

a. Sarana informasi

Tayangan yang tersedia di *tiktok* bukan hanya berisi tayangan hiburan saja akan tetapi terdapat tayangan yang dapat memberikan berbagai informasi, baik berita dalam negeri maupun berita di luar negeri. Baik berunsur politik maupun sosial budaya dan bahkan juga informasi seputar agama yang sangat membantu para remaja untuk mengetahui kondisi yang tengah dialami di tengah masyarakat sekarang. Sehingga mereka juga dapat mengikuti informasi yang ada serta diharapkan juga ikut serta walaupun hanya sekedar memberikan pendapat.

b. Media pembelajaran

Tiktok juga dapat dipakai untuk menjadi media pembelajaran berbasis *online* yang dapat mempermudah kehidupan para remaja terutama dibidang pendidikan. Pada saat ini terdapat banyak para *content creator* yang menggunakan akun *TikTok* sebagai sarana pembelajaran.

c. Mencari koneksi pertemanan

Salah satu hal yang diinginkan oleh orang lain maupun para remaja adalah memiliki sebuah koneksi pertemanan dengan orang lain yang mempunyai latar belakang pendidikan yang baik, oleh karenanya hal ini juga dapat dilakukan dengan menggunakan *tiktok* melalui *platform* yang ada di fitur *tiktok*.⁷⁸

⁷⁸<https://www.kompasiana.com/maulidiyahrahmawati8272/62bdbbee7725d2438bc2145c2/3-manfaat-platform-tik-tok-bagi-pelajar-mahasiswa>. Diakses 27 September 2022.

6. Pengaruh positif budaya belajar melalui fitur *smartphone* pada remaja

Adapun Pengaruh positif budaya belajar melalui fitur *smartphone* pada remaja adalah sebagai berikut :

1) Mempermudah komunikasi

smartphone yang memiliki kecanggihan dapat mempermudah komunikasi jarak jauh, sampaikan ketika sudah ada selain itu jika tidak ada pulsa pesan yang di kirim melalui *WhatsApp*.

2) Media hiburan

Jika seseorang sedang merasa lelah karena berbagai aktivitas telah ia kerjakan, seseorang tersebut dapat membuka fitur hiburan yang tersedia di *smartphone* sehingga dapat menemani saat istirahat agar kembali menjadi rileks.⁷⁹

3) Meningkatkan pengetahuan

Smartphone yang dilengkapi fitur dan aplikasi pendidikan dapat membantu remaja untuk mengerjakan tugas sekolahnya dengan mudah dan cepat.

4) Meningkatkan kenyamanan dalam belajar

Banyaknya para remaja/guru yang lebih senang dan nyaman belajar menggunakan *smartphone*, hal ini dikarena dapat

⁷⁹<https://ybkb.or.id/dampak-positif-dan-negatif-smartphone-di-dunia-pendidikan/>.
Diakses 2 november 2022.

membantu mereka mengerjakan tugas dengan waktu yang efisien tanpa perlu mendatangi perpustakaan.

5) Tersedia teknologi yang canggih

Selain sebagai alat komunikasi, *smartphone* memiliki kehebatan yang sangat canggih, sehingga dapat mengumpulkan informasi yang dibutuhkan, selain itu para remaja dapat mempelajari berbagai hobi diantaranya seperti memasak, belajar bahasa baru dan sebagainya.

6) Meningkatkan kemampuan dalam mengatur waktu

Aplikasi pengatur waktu bias menolong remaja dalam mengelola waktunya untuk belajar dan berbagai aktivitas lainnya seperti dengan fitur *google drive*, *notes*, *office* dan lain sebagainya.

7) Mempertajam kemampuan mengingat remaja

Adanya fitur perekam, mengambil foto dan mencatat seluruh pelajaran di kelas dapat mempertajam kemampuan para remaja dalam mengingat materi yang telah di berikan karena dapat di ulangi kapan saja saat di butuhkan.⁸⁰

7. Pengaruh negatif budaya belajar melalui fitur *smartphone* pada remaja

Selain ada pengaruh positif dalam penggunaan *smartphone* juga terdapat pengaruh negatif terhadap budaya belajar melalui fitur *smartphone* pada remaja yaitu :

⁸⁰<https://ybkb.or.id/dampak-positif-dan-negatif-smartphone-di-dunia-pendidikan/>.
Diakses 2 november 2022.

1) Tidak Fokus dalam belajar

Dengan adanya berbagai macam hal yang ada di *smartphone* dapat mengalihkan perhatiannya mereka pada hal-hal yang cenderung tidak terlalu penting, seperti mengecek pesan berkali-kali, telponan berjam-jam sehingga tugas sekolah tidak dikerjakan.

2) Dapat membuat kecanduan

Smartphone pada menjadikan seseorang candu dan tidak dapat terlepas dengan *smartphon*enya dari mulai ia bangun hingga ingin tidur kembali, berbagai aktivitas yang ia lakukan selalu mengandalkan *smartphone*, kecemasan-kecemasan ini muncul seperti kehabisan batre, sinyal buruk dan lain-lain.

3) Kurangnya interaksi sosial di kehidupan nyata

Dengan adanya berbagai informasi disosial media membuat para remaja cenderung kurang berinteraksi secara nyata dengan keluarga, teman dan sahabat dikarenakan semua informasi dapat dijelajahi dengan sangat mudah tanpa harus kemana-mana.⁸¹

4) Prestasi akademik menurun

Pemakaian *smartphone* yang tidak tepat dan bijak bias mengakibatkan prestasi akademik menurun.

⁸¹<https://ybkb.or.id/dampak-positif-dan-negatif-smartphone-di-dunia-pendidikan/>.
Diakses 2 november 2022.

5) Kurangnya rasa empati pada lingkungan sekitar

Orang-orang yang kecanduan pada *smartphone* mereka lebih condong mengakses *smartphon*nya ketimbang memperhatikan lingkungan sekitarnya, sehingga mereka tidak peduli apa yang sedang terjadi ditempat ia berada.

6) Mengganggu kesehatan

Cahaya yang dipantulkan pada *smartphone* dapat menurunkan penglihatan pada mata hal ini dikarenakan efek radiasi yang ditimbulkan oleh layar *smartphone* hal ini tentunya sangat berbahaya bagi mata sendiri jika terlalu lama menatap layar *smartphone* tersebut.

7) Penyalahgunaan *smartphone*

Dengan kemudahan teknologi yang ada pada zaman sekarang, maka akan sangat mudah pula untuk mengakses internet melalui *smartphone* jika disalahgunakan akan menyebabkan para remaja dalam mengakses situs-situs yang tidak semestinya dibuka.

8) Mengurangi daya ingat dan daya otak.⁸²

Jika seseorang lebih sering menggunakan *smarphone* maka akan menyebabkan penurunan ingat dan daya otak seseorang tersebut hal ini dikarena otaknya tidak dilatih untuk mengingat sesuatu dan

⁸²<https://ybkb.or.id/dampak-positif-dan-negatif-smartphone-di-dunia-pendidikan/>.Diakses 2 november 2022

lebih sering menggunakan *smartphone* untuk mencatat atau menyimpan informasi.

C. Masa Remaja

1. Masa Remaja dan perkembangannya

Pada perkembangannya perilaku seorang, sehingga masa remajanya memiliki arti yang khusus, tetapi saat masa remajanya memiliki wadah yang pasti untuk serangkaian proses perkembangannya orang tersebut. Dengan pasti masa anak bisa dibedakan dengan masa dewasa sertamasa tua. Seseorang anak masih belum tuntas perkembangan, orang dewasa bisa dinilai telah berkembang seutuhnya, orang tersebut telah menguasai seutuhnya fungsi-fungsi fisik dan psikis, di masa tua biasanya mengalami kemunduran khususnya pada fungsi-fungsi fisik.

Masa remaja yakni sebuah stadium pada siklus perkembangan anak. Rentang umur masa remaja ada di umur 12 tahun hingga 21 tahun untuk wanita, dan 13 tahun untuk pria. Bila dibagi atas remaja awal dan masa remaja akhir, sehingga masa remaja awal ada di umur 12/13 tahun hingga 17/18 tahun, serta masa remaja akhir di rentang umur 17/18 tahun hingga 21/22 tahun. Adapun periode sebelum masa remaja ini dinamakan sebuah “ambang pintu masa remaja” atau biasanya dinamakan dengan “periode pubertas”, pubertas jelas beda dari masa remaja, walaupun bertumpang tindih seperti masa remaja awal. Tetapi, remaja dikenal sebuah masa pencarian dan penjelajahannya jadi diri.

Buta akan identitas dirinya, membuat remaja ada dipersimpangan jalan, tidak tahu mau kemana dan jalan manakah yang harus diambil agar sampai di jati dirinya yang sebenarnya.⁸³

Walaupun remaja masih belum dapat menguasai fungsi-fungsi fisik ataupun psikis, namun remaja juga membutuhkan pengakuan dan penghargaan bahwasanya orang itu dapat menyelesaikan tugas-tugasnya seperti yang dikerjakan bagi orang-orang dewasa dan bisa bertanggung jawab terhadap sikap dan tindakan dan yang dikerjakan. Oleh karena itu, kepercayaan terhadap anak remaja dibutuhkan supaya anak merasakan dihargai. Masa remaja perkembangan sosial menjadi makin luas. Sudah ingin mencari teman lainnya dilingkungan yang lebih besar bukan lagi hanya di sekitar rumahnya saja.

Remaja memilah teman bermain, teman kumpul, teman bicara, teman berbagi suka maupun duka, dan lainnya. Walaupun akhirnya dengan tidak disadari, teman tersebut menggiring terhadap tindakan-tindakan tertentu. Jika perilakunya mereka tersebut baik tidaklah masalah, akan tetapi apabila perilakunya yang buruk maka, akan merusak ketentraman masyarakat, berantam, minum-minuman keras, narkoba, dan lainnya. Tersebut yang amat tidak digemari seluruh khalayak, pendidik, orang tua, dan masyarakat. Kehidupan modern dengan semua kemajuan

⁸³Syaiful Djamarah. *Psikologi belajar*, (PT Rineka Cipta : Jakarta, 2002), Cet. Ke I, September 2002, h. 106-107.

memberi kemudahan dan kesempatan untuk siapapun dalam melakukan dan bertindak yang baik dan buruk.

Tanpa mengabaikan kebaikannya, kehidupan modern dengan keburukan, amat tidak baik untuk perkembangan masa remaja. Program televisi, koran, majalah, tertentu tidak pernah sepi akan soal seks. Untuk remaja sajian seperti itulah bisa memicu perangsangan seksual. Jika tidak bisa melampiaskan lewat hubungan seksual dengan langsung ke lawan jenisnya. Daya tarik seksual membuat remaja untuk terus mendekati lawan jenisnya.⁸⁴

2. Karakteristik perkembangan sosial remaja

Remaja yaitu tingkatan perkembangannya anak yang sudah sampai tingkat hampir dewasa. Di jenjang ini, remaja butuh sudah kompleks, cakrawala interaksi sosial dan pergaulan remaja sudah sangat luas. Pada penyesuaian dirinya dengan lingkungan, remaja sudah mulai melihat dan tentang bermacam norma pergaulan, yang beragam pada norma yang ada dahulunya didalam keluarga. Remaja menemukan bermacam lingkungan, tidak cuma berteman dengan beragam golongan usia.

Kehidupan sosial dalam jenjang remaja di lihat dari menonjol fungsi intelektual dan emosionalnya. Seseorang remaja bisa merasakan sikap hubungan sosialnya yang sifatnya tertutup terkait pada soalan yang didapati anak tersebut. Kondisi atau fenomena tersebut *bagi Erik Erickson*

⁸⁴Muhibbin Syah. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. (PT Remaja Rosdakarya ; Bandung, 2013), Cet. Ke 18, h. 50.

menyebutkan jika anak sudah bisa merasakan krisis identitas. Proses membentuk jati diri dan konsep dirinya seseorang remaja yaitu suatu yang rumit. Konsep diri anak tidak cuma terbentuknya oleh bagaimanakah sang anak yakin mengenai keberadaannya dirisendiri, namun serta terbentuk oleh bagaimanakah orang lain yakin mengenai keberadaannya ia.⁸⁵

3. Remaja dan kehidupan sekolah

Remaja dan kehidupan sekolah ialah masa yang sangat indah di pandangan realitas sosial. Untuk remaja yang beruntung atas kehidupannya orang tua yang mampu bisa terus belajar di sekolah yang lebih tinggi sesudah tamat dari pendidikan di sekolah dasar atau sederajat. Remaja yang beruntung tersebut biasanya lebih sering di kota-kota daripada didalam desa. Di desa sangat ramai banyak remaja yang kurang beruntung untuk sampai pendidikan yang lebih bagus. Sesudah tamat sekolah dasar. Cuma sedikit yang memperoleh peluang dalam meneruskan sekolah ketingkat yang lebih tinggi. Adapun selebihnya kebanyakan remaja dengan keterpaksaan tidak bisa meneruskan pendidikan sebab faktor perekonomian orangtua yang tidak baik. Sebab tak sekolah, anak diharapkan bisa menolong pekerjaannya orangtua di sawah maupun di perkebunan atau berkerja di kota-kota yang dituju walaupun kadangkala tidak sukses mendapatkan dikarenakan tidak ditemukan lowongan

⁸⁵ Syaiful Djamarah. *Psikologi belajar*, (PT Rineka Cipta : Jakarta, 2002), Cet. Ke I, September 2002, h. 109-110.

pekerjaan atau sebab pekerjaannya yang terdapat di kota tidak didukung sebuah keterampilan.⁸⁶

Remaja pada keluarga yang berpendidikan atau yang berkecukupan umumnya orangtua menginginkan agar terus meneruskan sekolah di perguruan tinggi. Jika di masa lalunya para remaja bisa dengan mudah ikut perguruan tinggi, saat ini kemudahannya tersebut tak ada lagi, anak mesti kuat persaingannya dari seleksi penerimaan Mahasiswa baru. tersebut dikarenakan daya tahan tampung perguruan tinggi tidak seperti dengan besar minatnya para remaja dalam menjadi mahasiswa di perguruan tinggi yang diminati.

Disekolah, remaja menemukan sebuah soalan dalam menyesuaikan diri bersamakawan-kawan seumuran. Keperluan terhadap penyesuain diri tersebut sebuah akibatnya terdapat kemuaan berteman remaja bersama kawan seumur. Pada proses penyesuain diri biasa remaja ditemukan dengan permasalahan, penerimaan atau perlawanan dengan kawan sebayanya terhadap kehadiran saat bergaul. Oleh pihak remaja penolakannya sekelompok kawan sebayanya yaitu sesuatu yang mengecewakannya. Dalam menjauhkan rasa kekecewaannya tersebut anak mesti mempunyai sikap, perasaan, keterampilan, keterampilan perilaku yang bisa mendorong penerimaan kelompok kawan sebaya tersebut.

Kebutuhannya dalam menyesuaikan diri remaja pada pendidik yaitu tugas lainnya yang perlu diperbuat bagi remaja sesudah ia bisa

⁸⁶Syaiful Djamarah. *Psikologi* h. 112.

dengan bagus penyesuaian dirinya dalam sekelompok kawan sepantaran. Penyesuaian diri dibutuhkan bersama pengajar hadir sebab remajanya saat perkembangan yang “melepaskan diri” keterikatannya dengan orangtua, memperoleh orang dewasa lainnya yang bisa dijadikan “sahabat” dan menjadi pengarah. Untuk remaja memiliki hubungan terhadap pengajar penting sekali, sebab dengan hubungannya yang akrab tersebut bisa bergaul dengan harmonis dan matangnya.

Meskipun potensi dalam adaptasi terhadap pengajar serta kawan sepantaran perlu terjalin bagi remaja, namun, mereka pun tidak dapat menghiraukan tugas-tugas mereka dalam penyesuaian diri pada bahan pelajaran baru dengan mata pelajaran yang sudah diterimanya atau belum pernah diterimanya sekalipun. Penyesuaian diri disini berkaitan pada soal kesiapannya seseorang dalam menerima bahan pelajaran dengan segenap jiwa raga.

Hubungan seorang murid dengan guru bukanlah perkara yang mudah, terdapat banyak sekali faktor-faktor yang mempengaruhinya, terkadang jika seorang remaja patuh terhadap orang tuanya, maka akan mudah patuh terhadap gurunya, begitupun sebaliknya.⁸⁷

⁸⁷M. Jamaluddin Mahfuzh. *Psikologi Anak dan Remaja Muslim*, (Pustaka Al-kausar : Jakarta timur, 2001), Cet. Ke I, September 2001, h. 159.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan memakai pendekatan kualitatif, yakni penelitian yang berfokus kepada kualitas atau sesuatu yang paling penting dari sebuah sifat barang/jasa berbentuk kejadian, fenomena, atau gejala sosial yang bisa menjadi sebuah pelajaran bernilai untuk sebuah pengembangannya konsep teori. Penelitian kualitatif ini dilaksanakan sebab penulis hendak menggali kejadian-kejadian yang tidak bisa dikuantifikasikan yang sifatnya deskriptif. Jenis penelitian ini yakni penelitian kualitatif deskriptif, yakni data yang dikumpulkannya bentuk kata-kata, gambar, tidak angka-angka.⁸⁸ Pendekatan kualitatif ini berdasarkan penulis berhubungan sekali pada penelitian ini sebab tujuannya untuk mengetahui bagaimana Budaya belajar melalui fitur *smartphone* pada remaja di desa Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan.

Terdapat beberapa pertimbangannya peneliti maka memakai teknik kualitatif untuk penelitian ini sebab pendekatan kualitatif ialah sebuah paradigma penelitian dalam menggambarkan fenomena, tindakan seseorang atau sebuah kondisi di lokasi tertentu dengan lengkap dan dalam dengan berbentuk narasi alamiah, *real*, dengan tidak ada manipulasi atau diatur lewat eksperimen atau test, maka pendekatan penelitian pun dinamakan dengan pendekatan naturalistik.

⁸⁸ Sudarwan Danim. *Menjadi Peneliti Kualitatif Rancangan Metodologi, Presentasi, dan Publikasi Hasil Penelitian untuk Mahasiswa dan Penelitian Pemula Bidang Ilmu Sosial, Pendidikan, dan Humaniora*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), Cet. I, h. 51.

Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berbentuk kata-kata tertulis atau lisan oleh orang-orang dan tindakan yang diuji.⁸⁹

B. Kehadiran Peneliti di Lapangan

Pada penelitian kualitatif, yang sebagai instrumen atau alat penelitian yakni penulis. Maka sebabnya penulis sebagai alat mesti divalidasi seberapa jauhnya penelitian kualitatif siap melaksanakan penelitian yang kemudian ikut masuk lapangan. Validasi penulis sebuah alat mencakup validasi pada pemahaman teknik penelitian kualitatif, penguasaan wawasan pada bidang yang diamati, kesiapannya penulis dalam masuk obyek penelitian, adapun dengan akademik ataupun logistik. Penulis selaku *human instrument* fungsinya sebagai penetap fokus penelitian, pemilih narasumber menjadi sumber data, kumpulkan data, menilai kualitas data, analisis data, mengartikan dan mengambil kesimpulan. Maka sebabnya, pada penelitian kualitatif penulis selaku *human instrument* dan dengan metode pengumpulan datanya observasi berperan serta (*participant observation*) dan wawancara mendalam (*in depth interview*) mesti berinteraksi dan diidentifikasi kehadiran bagi sumber data atau informannya.

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini tujuannya agar memperoleh gambarannya dan informasi yang lebih pasti, rinci, dan juga wajar dan mudah bagi penulis untuk melaksanakan penelitian observasi. Maka sebabnya, sehingga penulis menentukan

⁸⁹ Lexy. J. Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2000), h. 3.

tempat penelitian yakni tempatnya yang dimana penelitian hendak dilaksanakan. Pada hal ini, tempat penelitiannya berlokasi di Desa Paya Laba kec. Kluet Timur Kab. Aceh selatan.

D. Subyek Penelitian

Adapun yang sebagai subyek dalam penelitian ini yakni Para Remaja di gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh selatan yang terdiri 10 orang sebagai responden yang berumur sekiran 15-18 tahun.

E. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan datanya yaitu metode-metode yang bisa dipakai bagi penulis dalam pengumpulan data, dimana caranya itu memperlihatkan dalam sesuatu yang abstrak, tidak bisa diwujudkan pada benda yang kasat mata, namun bisa diperlihatkan penggunaan.⁹⁰ Metode pengumpulan datanya yang dipakai oleh penulis untuk penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Observasi (pengamatan)

Observasi atau pengamatan bisa didefinisikan sebuah pengamatan dan pencatatan dengan sistematis pada fenomena yang terlihat di objek penelitian. Observasi ini memakai observasi partisipasi, dimana penulis ikut langsung dalam

⁹⁰ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2002, Cet.XII), h.13.

aktivitas keseharian narasumber yang tengah diteliti atau yang dipakai menjadi sumber data penelitian.⁹¹

Observasi yakni pengamatan langsung proses budaya belajar melalui fitur *smartphone* pada remaja. Pengamat dapat mengobservasi para remaja terkait proses belajar, aktifitas, interaksi, dan pola pikir mereka. Dalam observasi ini bias dilaksanakan memakai daftar centang (*Checlist*) maupun dalam bentuk daftar terbuka (KBM). Pedomannya observasi yang menggunakan daftar centang ini mempermudah di gunakan dikarenakan, berisikan kriteria tertentu, maka peneliti Cuma memberi tanda cek di kriteria yang sesuai apa yang diteliti.

Pada hal tersebut, penulis membuat peninjauan langsung ke lapangan penelitian agar mengidentifikasi permasalahan yang berhubungan dengan “Budaya Belajar Melalui Fitur *Smartphone* pada Remaja di *Gampong Paya Laba* Kec. Kluet timur Kab. Aceh Selatan”.

2. Wawancara

Wawancara yaitu percakapannya atas tujuan tertentu yang dilaksanakan dengan dua pihak, yakni pewawancara (*interviewer*) yang memberikan pertanyaan dan yang diwawancara (*interview*) yang memberi jawaban terhadap pertanyaannya.⁹² Pada hal ini, penulis memakai wawancara terstruktur, dimana seseorang pewawancaranya menentukan tersendiri soal dan pertanyaan-

⁹¹ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2006), h. 310.

⁹² Lexy. J. Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2000), h. 135.

pertanyaannya yang hendak diberikan sebagai menggali jawaban sebuah hipotesis yang disusun dengan pasti.⁹³

Untuk membuat metode wawancara (*interview*), pewawancaranya mesti dapat membangun hubungan yang bagus maka informannya ingin bekerjasama, dan merasakan berdiskusi secara terbuka dan bisa memberi informasi yang pasti. Metode wawancara yang penulis pakai yakni dengan terstruktur (tertulis) yakni dengan di susun sebelumnya beberapa pertanyaan yang hendak diutarakan untuk informannya. Tersebut dimaksud supaya pembicaraan saat wawancara lebih terarah dan terfokus dengan tujuannya yang dimaksudkan dan menghindari pembicaraan yang sangat jauh. Adapun juga dipakai sebuah patokan umum dan bisa dikembangkannya bagi penulis lewat pertanyaan yang timbul saat aktivitas wawancara berjalan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi, asal katanya dokumen yang berarti barang-barang tertulis. Saat melakukan teknik dokumentasi, penulis mencari tahu benda-benda tertulis adapun buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan lainnya.⁹⁴ Lewat teknik dokumentasi, penulis pakai dalam mencari data berbentuk dokumen mengenai dengan budaya belajar melalui fitur *smartphone*.

⁹³ Lexy. J. Moleong. *Metodologi ...* h. 138.

⁹⁴ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2002, Cet.XII), h.149.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dari penelitian ini mencakup beberapa instrumen yaitu :

1) Lembar observasi

Lembar observasi ialah lembaran penelitian dalam melihat seberapa jauhnya perlakuan yang sudah sampai target. Lembar observasi ini dipakai agar mendapatkan data yang diinginkan saat penelitiannya berlangsung. Lembar observasi yaitu Untuk mengamati proses pembelajaran dalam penggunaan *smartphone* sebagai budaya belajar pada remaja.

2) Lembar wawancara

Lembar wawancara adalah berisi berbagai pertanyaan mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan budaya belajar dengan menggunakan fitur *smartphone* dalam pembelajaran yang dilakukan oleh remaja. Lembar wawancara ini mengikuti pedoman wawancara yang di buat secara rinci untuk memperoleh data yang diinginkan oleh penulis.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data yaitu proses mengelola dengan cara mengorganisasi data dan mengatur datanya kedalam pola berurut, kelompok dan satuan uraian dasar, maka bias di tentukan tema dan tafsiran dari suatu susunan tersebut. Cara pengumpulan data ini dilakukan dengan metode kualitatif. Analisis data yang dipakai yakni teknik deskriptif analitik, yakni mendeskripsi data yang di kumpul dengan kata-kata, gambar, dan tidak angka. Datanya yang asalnya dalam naskah, wawancara,

catatan lapangan, dokumen, dan lainnya, lalu dideskripsi maka bisa memberi keterangan pada kenyataan atau realitas.⁹⁵

Penelitian ini dilaksanakan dengan memakai pendekatan kualitatif, yakni penelitiannya yang memfokuskan kepada kualitas atau sesuatu yang terpenting dari sebuah sifat barang/jasa berbentuk kejadian, fenomena, atau gejala sosial yang bisa menjadi sebuah pelajaran bernilai untuk sebuah pengembangan konsep teori.

“Analisis sudah diawali dari merumuskan dan menerangkan permasalahan, sebelum terjunnya pada lapangan dan berjalan terus hingga penulisan hasil pengamatan. Analisis data sebagai pedoman untuk penelitian berikutnya hingga bila mungkin, teori yang *grounded*. Tetapi pada penelitian kualitatif, analisis data lebih diutamakan saat proses di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data. *In fact, data analysis in qualitative research is an ongoing activity that occurs throughout the investigative process rather than after process.* Pada kenyataan, analisis data kualitatif berjalan saat proses pengumpulan datanya dibandingkan sesudah data terkumpul.⁹⁶

Analisis data versi *Miles* dan *Huberman*, bahwasanya terdapat tiga alur aktivitas, yakni reduksi data, penyajian data, hingga menarik kesimpulan atau verifikasi.⁹⁷

1. Reduksi data didefinisikan sebuah prosesnya pemilihan, fokus pengamatan terhadap penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar”

⁹⁵ Sudarto. *Metodologi Penelitian Filsafat*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997), h. 66.

⁹⁶ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2008), Cet. 6, h. 335-336.

⁹⁷ Husaini Usman dan Purnomo Setiadi Akbar. *Metodologi Penelitian Sosial*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), h. 85-89.

yang hadir melalui catatan lapangan. Reduksinya dilaksanakan dari data dikumpul, diawali dari membentuk ringkasan, mengkode, menelusuri tema, menulis memo, dan lainnya, yang tujuan penyisihan data atau informasi yang tidak berhubungan, lalu datanya itu diverifikasikan.

2. Penyajian data yakni pendeskripsian sekumpulan informasi tersusun yang berkemungkinan terdapat penarikan kesimpulan dan mengambil tindakan. Data kualitatif disajikan dengan berbentuk teks naratif, yang tujuannya dirancang untuk mengkombinasikan seluruh informasi yang ada berbentuk secara padu dan mudah dimengerti.
3. Penarikan kesimpulan atau verifikasi ialah aktivitas terakhir penelitian kualitatif. Penulis perlu hingga di kesimpulan dan membuat verifikasi, adapun pada segi makna ataupun kebenarannya kesimpulan yang disetujui bagi tempat penelitian tersebut dilakukan. Maknanya yang dirumuskan penulis dari data perlu dilihat kebenarannya, relevansi, dan kekokohan. Penulis perlu sandarkan saat menggali makna, penulis mesti memakai pendekatan emik, yakni melalui kaca mata *key information*, dan bukanlah penafsiran makna berdasarkan pandangannya penulis (pandangan etik).

H. Pengecekan Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan data yang dilakukan pada penelitian ini terfokus pada “Budaya belajar melalui fitur *Smartphone* pada remaja di desa Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan”. Metode pengecekan ini memakai tiga metode yang dikembangkan Moleong, yakni, ketekunan pada penelitian,

triangulasi, pengecekan kawan sejawatnya. Adapun nantinya dijelaskan seperti berikut.⁹⁸

1. Ketekunan Pengamatan

Ketekunan pada penelitian dilaksanakan yang caranya penulis membuat pengamatan dengan teliti, terperinci, dan terus menerus saat penelitiannya berjalan. Adapun, aktivitas ini berbarengan dengan dilakukannya wawancara dengan dalam. Ketekunannya penelitian ini supaya meminimalisir dengan sesuatu yang tidak diharapkan adapun subyek berbohong, manipulasi, atau berpura-pura.

2. Triangulasi, yakni metode memeriksa keabsahannya data bagi kebutuhan pengecekan keabsahannya data atau menjadi perbandingannya. Triangulasi dilaksanakan saat membandingkan hasil wawancara dengan hasil observasi.⁹⁹

3. Pengecekan Teman Sejawat, maksudnya dari pengecekan teman sejawatnya yaitu sebagai diskusi proses dan hasilnya penelitian bersama dosen pembimbing atau kerabat mahasiswanya yang tengah atau telah membuat penelitian kualitatif maupun orang yang memiliki pengalaman melaksanakan penelitian kualitatif. Sesudah melakukannya ini, harapannya penulis yakni memperoleh masukan adapun metodologi ataupun konteks penelitian.

⁹⁸ Lexy J Moleong .*Metode Penelitian Kualitatif*. (Remaja Rosdakarya, Bandung,2008), h. 127.

⁹⁹ Lexy J Moleong .*Metode Penelitian Kualitatif*. (Remaja Rosdakarya, Bandung,2008), h. 127.

I. Tahap-Tahap Penelitian

Tahapan-tahapan pada proses penelitian deskriptif kualitatif bias dijelaskan kedalam 3 tahapan pokok, yakni:

1. Tahap Pra Lapangan

Dalam tahapan pra-lapangan ini, penulis mulai dengan proses mengajukan judul pada Pembimbing Akademik, lalu pengamat membentuk proposal penelitian yang judul telah disetujui bagi Pembimbing Akademik. Sebelum masuki tempat pengamatan, penulis sebelumnya menyiapkan surat-surat serta kebutuhannya yang lain (terdapat di lampiran). Adapun, peneliti melihat perkembangan yang ada dilokasi penelitian. Peneliti pun mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan pada proses penelitian, perlengkapannya tersebut yakni kertas, buku saku, alat tulis menulis, kamera, perekam suara, dan lainnya.

2. Tahap Pekerjaan Lapangan

Sesudah memperoleh perizinan oleh perangkat daerah tersebut, penulis lalu menyiapkan diri dalam membuat pendekatan pada respondennya agar memperoleh informasi seluas-luasnya pada saat mengumpulkan data. Sebelumnya membuat penelitian yang jauh dan mewawancarai, penulis berupaya membentuk keakraban dengan sebaik-baiknya dengan responden makadapat semaksimal mungkin untuk mendapatkan data yang diinginkan. Kemudian, penulis membuat penelitian lebih dalam, dan pengumpulan datanya melalui dokumentasi.

Dan sesudah membuat pengamatan dengan dalam, sehingga apa yang dilaksanakan berikutnya yakni penulis mengatur waktu yang dilaksanakan dengan penjadwalan pertemuan dengan narasumber dalam wawancara.

a. Memasuki lapangan

Untuk memahami tahap ini penulis memasuki kondisi lapangan yang menjadi objek penelitian terlebih dahulu, dan kemudian baru penulis memulai terjun kelapangan.

b. Berperan sambil mengumpulkan data

Dalam pengumpulan data tidak menutup kemungkinan penulis terlibat langsung dalam kegiatan yang sedang ada di kondisi lapangan, serta pengumpulan data, catatan data yang kemudian di analisis secara intensif.

3. Tahap analisis data

Analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikan pada sebuah pola, kategori, dan dalam suatu uraian dasar.¹⁰⁰

4. Tahap Penyelesaian

Sesudah semuanya data terkumpulkan, berikutnya data dipilah-pilah lalu disusun dengan sistematis dan lengkap supaya datanya mudah dimengerti dan dianalisis maka penemuan bisa diinformasikan pada orang lainnya dengan terangjelas. Sesudah ketiga tahap itu dilewati, sehingga keseluruhannya hasil yang sudah dianalisis dan disusun dengan sistematis,

¹⁰⁰ Lexy J Moleong. *Metode Penelitian Kualitatif*. (Remaja Rosdakarya, Bandung, 2008), h. 8.

lalu ditulis berbentuk skripsi dimulai dengan bagian awal, pendahuluan, kajian pustaka, metode penelitian, paparan hasil penelitian, penutup, hingga pada bagian akhir.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Profil dan Sejarah Desa Paya Laba

Gampong Paya Laba merupakan sebuah *gampong* yang baru tumbuh/pemekaran dari *gampong* sapik, tepatnya diresmikan pada hari Selasa tanggal 19 bulan 11 Tahun 2014 lalu. Sebagaimana *gampong* sapik sebagai *gampong* induk. *Gampong* Paya Laba terkondisikan tidaklah jauh berbeda keadaan masyarakatnya baik secara ekonomi, sosial, budaya, politik dan keamanannya. *Gampong* Paya Laba terletak pada sebelah selatan *gampong* sapik dan berbatasan langsung dengan daerah kecamatan Kluet Selatan pada sisi sebelah selatannya. Jadi *gampong* Paya Laba sebagai *gampong* yang baru lahir akan menjadi pintu gerbang masuk daerah Kecamatan Kluet Timur.

Gampong Paya Laba terletak di kemukiman Perdamaian Kecamatan Kluet Timur Kabupaten Aceh Selatan yang berjarak 5 Km dari pusat kecamatan. Luas wilayah *gampong* Paya Laba ± 5.000 M/seg, yang terbagi kedalam 4 Dusun yaitu Dusun Masjid, Dusun Balai Gading, Dusun Kubang Gajah, Dusun Kilat Fajar dengan jumlah penduduk 1.120 jiwa yang mayoritas penduduknya bermata pencahariannya sebagai petani/pekebun, hanya sebagian kecil saja yang pedagang dan sebagai Guru PNS/Honorer dan PNS di kantor pemerintahan.¹⁰¹

¹⁰¹Rencana Pembangunan Jangka Menengah (RPJM) *Gampong* 2019-2018. *Gampong* Paya Laba Kemukiman Perdamaian Kecamatan Kluet Timur Kabupaten Aceh Selatan Provinsi Aceh. h.4

2. Sejarah Pemerintahan

Sebelum Menjadi Pemerintahan *Gampong* Paya laba yang berdiri sendiri, Sebelumnya *Gampong* Paya Laba merupakan Dusun dari Pemerintahan *Gampong* Sapik yang merupakan *Gampong* Induk dan pada Hari Selasa 19 November 2014 Dusun Paya Laba Menjadi salah satu *Gampong* yang memiliki Pemerintahan tersendiri Dengan dipimpin *Keuchik* dan *Tuha Peut*.

Tabel 4.1

Daftar *Keuchik* *Gampong*

NO	NAMA	MASA JABATAN
1	MAHDI YAKOB	2013 S/D 2019
2	FISKAL RIADI	2019 S/D 2025

Tabel 4.2

Daftar *Tuha Peut* *Gampong*

NO	NAMA	JABATAN
1	YUSRI	KETUA
2	HARMY YS	WAKIL
3	M.NAMIK	SEKRETARIS
4	BASAR AMIN	ANGGOTA
5	ALIMIN	ANGGOTA
6	JASMAN	ANGGOTA
7	ISMAIL AS	ANGGOTA

3. Kondisi Umum Gampong

a. Demografis

Secara umum gambaran keadaan topografi *Gampong* Paya Laba merupakan daratan rata, sebagian ada perbukitan dan pegunungan, dengan mayoritas lahan sebagai areal pertanian dan perkebunan masyarakat. Untuk lebih jelas dan terperinci dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.3
Jumlah Penduduk

NO	JORONG/D USUN	JENIS KELAMIN 2018		JUMLAH JIWA	JENIS KELAMIN 2019		JUMLAH JIWA
		LK	PR		LK	PR	
		1	DUSUN MESJID		176	146	
2	DUSUN BALAI GADING	141	133	274	143	135	278
3	DUSUN KUBANG GAJAH	117	113	230	119	115	234
4	DUSUN KILAT	188	181	369	191	183	374

	FAJAR						
	JUMLAH	622	578	1.195	631	581	1.212

Tabel 4.4

Jumlah Kepala Keluarga

NO	JURONG/DUSUN	JUMLAH KK	
		2018	2019
1	DUSUN BALAI GADING	83	83
2	DUSUN MESJID	79	79
3	DUSUN KUBAH GAJAH	63	63
1	DUSUN KILAT FAJAR	94	94
JUMLAH		319	319

Tabel 4.5

Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin

NO	JURONG/DUSUN	JUMLAH /2018		JUMLAH /2019	
		LK	PR	LK	PR
1	Dusun Mesjid	176	146	178	148
2	Dusun Balai Gading	141	133	143	135
3	Dusun Kubang Gajah	117	113	119	115
4	Dusun Kilat Fajar	188	181	191	183
TOTAL		622	573	631	581

Tabel 4.6

Jumlah Penduduk Berdasarkan Tingkat Pendidikan

NO	JENJANG PENDIDIKAN	JUMLAH 2018 SD 2019								JUMLAH JIWA	
		DUSUN MESJID		DUSUN BALAI GADING		DUSUN KUBANG GAJAH		DUSUN KILAT FAJAR			
		2018	2019	2018	2019	2018	2019	2018	2019	2018	2019
1	Belum Sekolah	23	18	26	27	26	20	32	37	10	10
2	Usia 7-45 Tidak Pernah Sekolah	5	2	2	1	1		1		9	3
3	Pernah Sekolah SD Tapi Tidak Tamat	24	24	22	22	20	20	40	40	10	10
4	Tamat SD/Sederajat	78	69	12	11	98	98	88	88	37	38
5	Tamat SMP/Sederajat	31	40	21	22	63	63	46	46	35	37
6	Tamat SMA/Sederajat	53	51	44	43	74	74	34	34	20	20

7	Tamat Diploma I (D I)		2								2
8	Tamat Diploma II (D II)	2	2			2	2	1	1	5	5
9	Tamat Diploma III (D III)	3	3	1	1			9	9	13	13
10	Tamat Diploma IV (D IV)										
11	Tamat Strata 1 (S-1)	6	6	6	5	4	4	7	7	23	22
12	Tamat Strata 2 (S-2)										
13	Tamat Strata 3 (S-3)										1
14	Lainnya										
Total		225	21	44	44	28	29	23	26	11	1.2
			8	3	1	8	1	8	2	94	12

Tabel 4.7

Jumlah Penduduk Berdasarkan Rentang Usia

NO	Golongan Usia	Dusun								Jumlah
		Mesjid		Balai Gading		Kubang Gajah		Kilat Fajar		
Tahun		2018	2019	2018	2019	2018	2019	2018	2019	2018
1	0-bulan -5 tahun	23	18	26	27	26	20	32	37	107
2	6-bulan -15 tahun	78	54	57	59	22	37	50	60	207
3	16- bulan - 30 tahun	116	114	83	79	70	79	122	120	391
4	31- bulan - 50 tahun	86	89	78	80	63	64	99	101	326
5	51- bulan - 75	42	44	26	27	20	29	48	52	136

	tahun									
6	75- bulan keatas	9	7	8	6	6	5	5	4	28
Total		354	326	278	278	207	234	356	374	1.195

b. Informan Penelitian

Penulis dalam menentukan informan berdasarkan judul yang diangkat yaitu Budaya belajar melalui fitur *smartphone* pada remaja desa Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan. Berdasarkan judul tersebut penulis menetapkan subyek penelitian yang terdiri dari 10 informan yaitu para remaja yang ada di desa paya laba. Berikut adalah gambaran umum subjek penelitian.

Tabel 4.8

Daftar Responden Sebagai Informan

NO	NAMA	JENIS KELAMIN	USIA	SEKOLAH/KELAS
1	Yunita	Pr	18	MAN 4 Aceh Selatan/ X IPA 1
2	Suriani	Pr	16	MAN 4 Aceh Selatan/ XI IPA 2
3	Susi Sari Yanti	Pr	17	SMK N1 Kluet Selatan/XII
4	Savira Aulia	Pr	17	SMK N1 Kluet Selatan/XII

5	Muhammad Amrul Pebrian	Lk	15	MAN 2 Aceh Selatan/ X IPS
6	Yulita	Pr	16	MAN 2 Aceh Selatan/ X IPS
7	Mukhlisin	Lk	17	MAN 2 Aceh Selatan/ XI IPS
8	Ikbal Hamdi	Lk	17	MAN 4 Aceh Selatan/XII IPA 2
9	Sukma Ayu	Pr	17	SMA N 1 Aceh Selatan/XII MIPA 2
10	Adelta Saputri	Pr	15	MAN 4 Aceh Selatan/X IPA 3

Setelah melakukan penelitian kurang lebih selama dua minggu dari tanggal 23 November sampai 2 September 2022, Penulis menemukan data-data yang berhubungan dengan judul penelitian ini yaitu Budaya belajar melalui fitur *smartphone* pada remaja desa Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan. Data yang diperoleh dari observasi langsung ke beberapa para remaja *gampong* Paya Laba. Observasi yang dilakukan diluar jam sekolah jadi tidak mengganggu para remaja yang sedang bersekolah, Jadi observasi ini dilakukan ketika mereka berada di rumahnya masing-masing sepulang sekolah.

Untuk wawancara pertama, penulis melakukan wawancara pertama sebanyak 3 orang perempuan yang dilakukan pada tanggal 23 November 2022, mereka sangat baik dan ramah ketika diwawancara. Pada wawancara ini mereka

mengatakan bahwa ‘‘pernah menggunakan *smartphone* untuk belajar seperti ketika guru membagikan bahan ajar melalui *WhatsApp* grup dan juga mereka menggunakan *smartphone* untuk media pembelajaran semasa pandemi *covid-19* melanda, kemudian mereka juga mengatakan bahwa mereka menggunakan buku pelajaran ketimbang menggunakan *smartphone* dikarenakan tugas yang diberikan oleh guru sudah ada materinya semua didalam buku mata pelajaran mereka. Selain untuk belajar, mereka juga memanfaatkan *smartphonennya* untuk mempermudah komunikasi dengan teman-teman maupun guru. Hal yang sering di cari oleh mereka adalah mencari informasi yang sedang terjadi, dan ada kalanya mencari bahan tentang materi pembelajaran. Melihat pandangan orang tua juga mereka di rumah adalah jika responden yang pertama dan kedua mengatakan biasa saja, sedangkan pada responen yang ketiga mengatakan marahin oleh orang tuanya karena lalai dengan *smartphonennya*. Selain itu untuk mempermudah komunikasi agar saling terhubung dengan teman-teman yang lain, mereka menggunakan *WhatsApp* selain itu, mereka juga menggunakan *google* untuk mencari informasi lainnya’’¹⁰².

Pada wawancara kepada responden keempat, penulis mendatangi rumahnya dan meminta sedikit waktu kesediaannya untuk diwawancarai, dan dia ramah dan bisa diajak untuk wawancara, pada wawancara kali ini dia mengatakan hal yang sama seperti wawancara pada narasumber yang pertama, ia mengatakan bahwa ‘‘ketika dia masih kelas X dan IX pada saat pandemi *Covid-19* ia menggunakan *smartphone* untuk media pembelajaran daring, dan pada saat ini

¹⁰²Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec.Kluet Timur Kab.Aceh Selatan pada tanggal 23November 2022.

sudah kelas XII di sekolahnya jarang memberikan PR oleh guru mapel PAI, jikapun ada tugas mereka sering mencari jawaban secara bersama-sama dengan siswa sekelas dengan ia yang didampingi oleh guru ketika jam pelajaran PAI berlangsung. Meskipun demikian ia pernah menggunakan *smartphone* untuk belajar tetapi tidak setiap hari, dia juga mengatakan bahwa fitur yang sering digunakan saat belajar adalah *WhatsApp*, *youtube* dan *google*. Adapun cara ia memanfaatkan fitur pada *smartphone* dengan mencari akun *youtuber* untuk mencari video pembelajaran dan *google* untuk mencari jawaban jika ada yang kurang paham akan sesuatu hal. Saat guru memberikan materi pembelajaran melalui *WhatsApp* disitulah berlangsung terjadinya pembelajaran melalui *smartphone*. Dampak negatif yang sering ia rasakan ketika menggunakan *smartphone* yaitu ia merasa lalai dan sibuk sendiri dan juga ia menuturkan orang tuanya membolehkan ia menggunakan *smartphone* akan tetapi dengan waktu yang sewajarnya tidak boleh berlebihan apalagi meninggalkan kewajiban yang seharusnya dia kerjakan. Hal yang ia sukai belajar dengan *smartphone* yaitu belajar lebih menjadi mudah dan cepat namun ia tidak suka jikalau belajar dengan *smartphone* koutanya akan cepat habis dan ada kalanya ia tidak fokus untuk belajar. Ia berharap pihak pengembang *smartphone* bisa menambahkan fitur yang lebih mudah dipahami dan juga adanya fitur penghemat data agar kouta internet tidak terkuras habis’’.¹⁰³

Sedangkan pada responen yang kelima, penelitian yang dilakukan pada tanggal 24 november 2022, mengatakan bahwa ‘ia juga menggunakan

¹⁰³Wawancara dengan remaja gampongPaya LabaKec .Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal23 .November 2022

smartphone untuk belajar, fitur yang sering ia gunakan saat belajar dengan *smartphone* yaitu *WhatsApp*, *google*, *youtube*, *tiktok* dan *facebook*. Ia mengatakan saat belajar dengan *smartphone* terasa mudah dan nyaman dikarenakan bisa sambil mendengar musik. Pidato dan kutbah pun sering diakses untuk menambah informasi yang ia butuhkan. Meskipun demikian ia sering merasakan bahwa dampak negatif yang ditimbulkan saat menggunakan *smartphone* adalah membuat pemikiran menjadi lambat karena selalu mengandalkan *smartphone* bukan berasal dari otak sendiri¹⁰⁴.

Pada tanggal 28 november 2022, penulis mewawancarai responden yang keenam. Pada saat ketika meminta meluangkan sedikit waktu untuk wawancara ia sempat menolak dikarenakan malu, akan tetapi ketika dijelaskan sekali lagi ia mau untuk diwawancarai. Ketika di wawancarai, pada narasumber yang ke enam ini mengatakan bahwa, ‘ia juga belajar dengan menggunakan *smartphone*, dia juga memanfaatkan fitur-fitur *smartphone* untuk belajar seperti *google*, *youtube*, *facebook*, *tiktok* dan bahkan *instagram* juga sering ia gunakan untuk belajar. Ia juga menuturkan bahwa manfaat positif belajar dengan *smartphone* yaitu belajar terasa sangat mudah dikarenakan dapat mengakses informasi yang dibutuhkan dengan mudah, serta bisa dengan cepat mendapatkan informasi-informasi penting untuk diketahui. Informasi yang sering diakses tentang PAI yaitu seperti ceramah, khutbah jum’at dan pidato dan bahkan ia juga sering menelusiri materi pelajaran PAI melalui fitur yang tersedia di *smartphonenya*’.

¹⁰⁴Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 24. November 2022.

“Meskipun demikian efek negatif belajar dengan menggunakan *smartphone* adalah membuat pemikiran menjadi dangkal dikarenakan dengan adanya *smartphone* menjadi ketergantungan jika melakukan sesuatu langsung menggunakan *smartphone* selain itu, tanggapan dari orang tuanya biasa saja dikarenakan pada zaman ini beragam informasi-informasi penting dan ilmu pengetahuan berada di *smartphone* dan belajar dengan menggunakan *smartphone* bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Belajar dengan *smartphone* juga dapat menyelesaikan tugas-tugas yang dirasa susah menjadi sangat mudah untuk diselesaikan karena mendapatkan cara penyelesaiannya. Walaupun demikian, ia merasa bosan jika terlalu lama belajar dengan *smartphone* sehingga dapat menyebabkan ia mudah mengantuk dan juga bisa menyebabkan sakit kepala dikarenakan cahaya yang dipantulkan dari layar *smartphone* tersebut. Cara ia memperoleh informasi biasanya dengan menggunakan fitur seperti *google*, *youtube* dan lain-lain. Harapannya pada pihak pengembang *smartphone* dapat menambahkan fitur yang bisa menjawab pertanyaan soal-soal Matematika, kimia, fisika dan lain-lain”¹⁰⁵

Sedangkan pada responden yang kedelapan saat ditemui pada tanggal 28 November 2022, bahwa “ia menggunakan *smartphone* untuk belajar. Fitur-fitur yang sering diaksesnya adalah mengenai tentang hewan, ia juga menuturkan bahwa belajar dengan *smartphone* dapat membantunya mengerjakan tugas sekolah/PR. Manfaat positif yang ia rasakan ketika menggunakan *smartphone* yaitu dapat belajar tentang hukum-hukum Islam selain itu, dampak yang

¹⁰⁵Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 28.November 2022.

ditimbulkan jika berlama-lama menggunakan *smartphone* adalah mata menjadi sakit dikarenakan pancaran radiasi pada layar *smartphone* tersebut. Adapun pandangan orang tuanya ketika ia menggunakan *smartphone* adalah biasa akan tetapi sewajarnya saja dalam menggunakan *smartphone*''.¹⁰⁶

Pada tanggal 2 Desember 2022, penulis melanjutkan penelitian pada responden yang kesembilan, 'ia mengatakan bahwa ia juga menggunakan *smartphone* saat belajar, fitur seperti *WPS Office*, *youtube*, *google*, dan ruang guru sering ia gunakan ketika belajar dengan *smartphone* miliknya. Dengan memahami materi yang ia peroleh kemudian disalin atau dicatat di buku tulisnya merupakan salah satu cara yang ia manfaatkan untuk belajar. Ia juga menuturkan bahwa saat proses belajar berlangsung dengan menggunakan *smartphone* yaitu sangat lancar sehingga tidak ada kendala yang ia temui. Informasi yang sering diaksesnya merupakan informasi tentang pendidikan seperti informasi tentang pelajaran, hari nasional, dan informasi yang sedang terjadi. Namun informasi seputaran Pelajaran PAI jarang ia akses menggunakan *smartphone* dikarenakan telah ada buku pelajaran PAI sehingga tidak mengharuskannya menggunakan *smartphone*. Dalam belajar dengan *smartphone* ini, manfaat yang ia rasakan yaitu belajar terasa lebih memudahkan meskipun begitu, ada juga dampak negatif yang ia rasakan yaitu lupa waktu dikarenakan terlalu asyik menggunakan *smartphone*, sehingga orang tuanya menegurnya jika terlalu lama bermain *smartphone*. Kendala yang dialami oleh ia ketika menggunakan *smartphone* untuk belajar yaitu jaringannya sering lelet atau mati bahkan bisa menghabiskan kuota yang banyak sehingga

¹⁰⁶Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 28 November 2022.

menyebabkan kuotanya cepat habis. Ia mengatakan cara memperoleh informasi melalui *smartphone* dengan internet dan dari teman-temannya, ia juga berharap *smartphone* memiliki fitur yang bisa lebih khusus tentang penelusuran yang ingin dicari sehingga lebih mudah untuk login ke fitur tersebut”¹⁰⁷.

Dan yang terakhir pada responden yang kesepuluh, “ia sangat ramah dan mau untuk menjawab pertanyaan yang penulis ajukan. Dalam wawancara kali ini ia mengatakan bahwa dia belajar dengan menggunakan *smartphone*, *google*, *chrome*, internet dan *youtube* sering ia akses ketika ia belajar. Dengan berbagai fitur yang ada dapat memudahkan ia untuk belajar dalam memperoleh sumber belajar selain lewat buku, hal ini merupakan cara ia dalam memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada *smartphonemnya*. Ia juga mengatakan bahwa ketika saat proses belajar berlangsung menggunakan *smartphone*, *smartphone* sebagai salah satu bentuk pola belajar untuk meningkatkan prestasi dengan berbagai fitur yang tersedia, seperti jaringan akses internet yang menyediakan berbagai macam informasi yang dibutuhkan oleh penggunanya. Ia juga pernah menggunakan fitur *smartphone* untuk mengakses materi pelajaran PAI. Adapun manfaat positif yang ia rasakan ketika belajar dengan menggunakan *smartphone* diantaranya yaitu seperti mempermudah komunikasi dengan teman-temannya, sebagai media hiburan dikala dia sedang merasa bosan, meningkatkan pengetahuan dikarenakan berbagai informasi yang dibutuhkan ada di *smartphone*, selain itu dapat meningkatkan kenyamanan dalam ia belajar, dan tersedianya teknologi yang lebih canggih. Namun, ada dampak negatif yang di timbulkan dari *smartphone* yaitu

¹⁰⁷Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 2 Desember 2022.

seperti dapat menimbulkan sakit mata, dapat menyebabkan kecanduan dengan *smartphone*, dan kurangnya interaksi sosial di lingkungannya yang nyata”.

“Tanggapan orang tua terhadap anaknya ketika menggunakan *smartphone* yaitu membatasi waktu bermain menggunakan *smartphone*, dikarenakan orangtuanya takut anaknya terhadap ancaman pornografi dan hal-hal lainnya yang dapat membahayakan anaknya dari hal-hal buruk yang ditimbulkan melalui *smartphone* tersebut”.¹⁰⁸

B. Pembahasan dan Hasil penelitian

1. Belajar dengan menggunakan fitur *smartphone*

Setelah penulis melakukan observasi dilapangan berikut adalah hasil wawancara yang telah penulis rangkum menjadi satu kesatuan jawaban ketika melakukan penelitian pada remaja desa paya laba kec. Kluet timur kab. Aceh selatan dengan pertanyaan yang penulis tanyakan adalah “ Apakah anda belajar menggunakan *smartphone* ?”

Smartphone mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran terutama pada fiturnya. Selama berada di lapangan untuk melakukan penelitian, penulis menemukan data observasi sebagai berikut :

Pertanyaan yang diberikan oleh Yunita sebagai responden pertama mengatakan bahwa: “Saya tidak menggunakan *smartphone* saat belajar, karena

¹⁰⁸Wawancara denganremaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 12 Desember 2022.

lebih sering menggunakan buku ketika belajar, akan tetapi juga pernah menggunakan *smartphone* di saat pandemi *covid-19* dulu.’’¹⁰⁹

Data tersebut tidak hanya penulis dapatkan saat observasi namun penulis juga bertanya kepada remaja-remaja lain mengenai hal tersebut yaitu ‘‘Apakah anda belajar menggunakan *smartphone* ?’’ rata-rata remaja mengungkapkan mengungkapkan bahwa: ‘‘Pada saat pandemi *covid-19* dulu menggunakan *smartphone* untuk belajar daring dari rumah dan kalau saat ini tidak lagi menggunakan *smartphone* saat belajar kecuali jika tugasnya atau materinya di kirim lewat *WhatsApp* Grup oleh guru dan mencari informasi yang dibutuhkan melalui *smartphone*’’.¹¹⁰

Berdasarkan hasil wawancara di atas maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa para remaja di desa paya laba menggunakan *smartphon*nya ketika mereka belajar terutama saat *covid 19* melanda.

2. Fitur yang sering di gunakan saat menggunakan *smartphone* ketika belajar.

Selain dari pertanyaan Apakah para remaja belajar dengan menggunakan *smartphone*, penulis sebagai peneliti juga bertanya mengenai Apa saja fitur-fitur *smartphone* yang sering anda gunakan saat belajar. Fitur adalah karakteristik

¹⁰⁹ Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 23 Desember 2022.

¹¹⁰ Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 23 Desember 2022.

khusus yang terdapat pada suatu alat seperti televisi, ponsel, dan lain sebagainya.¹¹¹

Sebagaimana pertanyaan diatas maka Suriani sebagai responden selanjutnya mengungkapkan bahwa: "Kalau fitur yang sering di buka saat belajar dengan menggunakan *smartphone* seringnya *google* dan *youtube*".¹¹²

Senada dengan responden selanjutnya ketika ditanya mengenai Apa saja fitur-fitur *smartphone* yang sering di gunakan saat belajar mengatakan bahwa : Biasanya membuka *instagram*, *youtube*, *tik tok* sampai *facebook* juga dan *google*".¹¹³

Dari pernyataan di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa fitur *smartphone* yang sering digunakan oleh remaja saat belajar adalah *google*, *tiktok*, *youtube*, *facebook* *wahatsApp* dan *instagram*.

3. Pemanfaatan fitur *smartphone* untuk belajar

Selanjutnya, penulis juga melanjutkan wawancara kepada para remaja desa paya laba mengenai pertanyaan Bagaimana anda memanfaatkan fitur-fitur pada *smartphone* untuk belajar memanfaatkan fitur-fitur pada *smartphone* untuk belajar. Susi Sari Yanti menuturkan bahwa : Biasanya untuk berkomunikasi

¹¹¹ <https://jawabanapapun.com/apa-yang-dimaksud-dengan-fitur-fitur/>. Diakses pada tanggal 21 maret 2023.

¹¹² Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 28 November 2022.

¹¹³ Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 28 November 2022.

dengan orang lain yang jauh dari kita."¹¹⁴ .Selain itu penulis juga menanyakan pertanyaan yang sama kepada remaja disana jawabannya pun beragam seperti : " Membuka *youtube* ketika mencari video pembelajaran dan *google* digunakan untuk mencari jawaban misalnya".¹¹⁵ Kemudian ada juga yang mengatakan bahwa : " Untuk menyelesaikan tugas yang di kasih oleh guru dan *youtube* biasanya untuk mencari video terkait pembelajaran".¹¹⁶

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa remaja desa Paya Laba dalam memanfaatkan fitur *smartphone* untuk belajar adalah dapat memudahkan mereka dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya disekolah dan juga bisa digunakan untuk mencari informasi tentang pelajarannya dengan mudah dan cepat.

4. Proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan fitur *smartphone*.

Setelah penulis terjun lapangan, untuk meneliti kembali tentang bagaimana proses saat terjadinya pembelajaran dengan menggunakan fitur *smartphone*. Penulis mendapatkan berbagai tanggapan mengenai hal tersebut ketika penulis menanyakan pertanyaan kepada remaja desa paya laba kec. Kluet Timur kab. Aceh Selatan diantaranya yaitu pada remaja bernama Savira Aulia mengatakan

¹¹⁴ Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 23 November 2022.

¹¹⁵ Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 24 November 2022.

¹¹⁶ Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 24 November 2022.

bahwa: Ketika guru memberikan tugas ataupun materi pembelajaran melalui *WhatsApp* disitulah terjadinya proses pembelajaran".¹¹⁷

Senada dengan responden lain juga mengatakan hal yang sama yaitu mengatakan bahwa : Membuka fitur yang ada di *smartphone* lalu mencari informasi yang ingin di ketahui dan informasi yang ada di media sosial".¹¹⁸ Kemudian responden lain juga mengatakan bahwa : Sebagai salah satu bentuk pola belajar untuk meningkatkan prestasi dengan berbagai fitur yang tersedia seperti jaringan akses internet yang menyediakan berbagai macam informasi yang dibutuhkan oleh penggunanya".¹¹⁹ Dan juga mengatakan bahwa : Ketika guru memberikan materi pembelajaran melalui *WhatsApp*".¹²⁰

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa remaja desa Paya Laba dalam Proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan fitur *smartphone*. Adalah belajar menjadi lebih mudah dan nyaman dikarenakan tersedianya fitur *smartphone*. yang mendukung untuk belajar seperti *whatsApp*.

¹¹⁷ Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 23 November 2022.

¹¹⁸ Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 28 November 2022.

¹¹⁹ Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 2 Desember 2022.

¹²⁰ Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 28 November 2022.

5. Informasi yang sering diakses melalui fitur *smartphone*

Pada saat ditemui untuk melakukan wawancara dengan para remaja di desa paya laba penulis sebagai peneliti mengajukan pertanyaan mengenai Informasi apa saja yang sering anda akses ketika menggunakan *smartphone*. Muhammad Amrul Pebrian sebagai salah satu remaja desa paya laba mengatakan bahwa : " Sering menggunakan fitur *smartphone* untuk mencari pidato, khotbah Jumat dan ceramah-ceramah agama .¹²¹ Namun berbeda dengan jawaban yulita sebagai remaja di desa paya laba juga mengatakan bahwa : Sering digunakan untuk mencari berita-berita *terupdate* agar tidak ketinggalan informasi.

Dari pertanyaan diatas dapat disimpulkan bahwa informasi yang sering diakses oleh para remaja desa paya laba adalah untuk mencari informasi terbaru mengenai hal-hal yang sedang terjadi di tengah-tengah masyarakat dan mencari informasi yang mereka butuhkan baik itu mengenai pelajaran maupun hal .

6. Menggunakan fitur *Smartphone* untuk mengakses materi pembelajaran PAI

Setelah mendapatkan data mengenai informasi mengenai informasi yang sering diakses melalui fitur *smartphone*, penulis kembali meneliti dan mengajukan pertanyaan kepada remaja desa paya laba yaitu Apakah anda sering menggunakan fitur *smartphone* untuk mengakses materi pembelajaran PAI ?.

¹²¹ Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 24 November 2022.

Mukhlisin sebagai salah satu remaja yang ada di desa paya laba mengungkapkan bahwa : Sering, saya sering menggunakan *smartphone* untuk mengakses materi pembelajaran PAI agar lebih mudah mencari tahu jawabannya".¹²²

Senada dengan jawaban Ikbal Hamdi mengatakan bahwa : " Sering dan bahkan sangat sering digunakan untuk mengerjakan PR dari sekolah dan mencarinya di *smartphone* selain dari buku pelajaran jadi, saya memakai keduanya".¹²³

Masih dengan pertanyaan yang sama penulis menanyakan kepada remaja lain, dia mengatakan bahwa : Saya jarang menggunakan *Smartphone* untuk mengakses atau mencari bahan pembelajaran PAI dikarenakan guru saya jarang memberikan tugas atau PR".¹²⁴

Dari pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa banyak para remaja yang mengakses materi pelajaran PAI untuk mengerjakan tugas sekolahnya ketika materi yang ingin dicari tersebut tidak ada di dalam buku mata pelajaran mereka.

¹²² Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 28 November 2022.

¹²³ Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 28 November 2022.

¹²⁴ Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 28 November 2022.

7. Dampak positif *smartphone* yang dirasakan oleh remaja

Smartphone dengan berbagai fitur yang ada didalamnya memiliki dampak positif yang dirasakan oleh para remaja di desa paya laba yaitu sebagaimana ketika penulis meancarai para remaj des apaya laba ketika ditanya mengenai Apa saja manfaat positif yang anda rasakan ketika belajar dengan fitur *smartphone*?

Savira aulia sebagai salah satu remaja desa paya laba mengatakan bahwa : Dengan adanya fitur *smartphone* di maka saya merasa lebih mudah dalam berkomunikasi dengan guru, teman-teman saya, dan lebih mudah untuk mencari jawaban ketika guru memberikan soal atau materi yang belum maupun sulit saya pahami".¹²⁵ Kemudian suriani menuturkan : " Memudahkan untuk berkomunikasi dengan orang-orang yang berada jauh dengan kita sehingga dengan adanya *smartphone* terasa lebih dekat".¹²⁶

Dari pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa manfaat positif yang dirasakan oleh remaja dalam menggunakan *smartphone* untuk belajar adalah mempermudah komunikasi antar teman dan guru dan sebagai media untuk mencari materi pembelajaran. - R A N I R Y

8. Dampak negatif yang dirasakan belajar melalui fitur *smartphone*

¹²⁵ Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 23 November 2022.

¹²⁶ Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 23 November 2022.

Selain dampak positif, juga terdapat dampak negatif dari belajar melalui fitur *smartphone* remaja, penulis sebagai peneliti kemudian mengumpulkan data kembali melalui wawancara para remaja desa paya laba disana. Adapun data yang berhasil dikumpulkan yaitu sebagaimana pertanyaan yang penulis ajukan ketika wawancara yaitu Apa dampak negatif yang anda rasakan ketika menggunakan fitur *smartphone* ?

Remaja desa paya laba yang ditemui saat wawancara berlangsung mengatakan berbagai macam argument yang disampaikan seperti responden/narasumber yang bernama sukma ayu dia mengatakan bahwa : lebih menjadi lupa waktu dikarenakan selalu bermain dengan *smartphone*".¹²⁷ Kemudian penulis kembali mewawancarai para remaja disana mereka mengatakan : Jika terlalu lama menggunakan *smartphone* maka mata kita menjadi sakit dikarenakan cahayanya itu sangat berbahaya untuk kesehatan mata kita, jika terlalu lama juga dapat menyebabkan mata kita menjadi rabun.¹²⁸ Begitupun juga ada yang mengatakan bahwa: Dampak negatif yang saya rasakan ketika saya menggunakan *Smartphone* itu seperti tidak fokus saat belajar, dapat menyebabkan sakit mata, kecanduan dalam bermain *smartphone* dan kurangnya interaksi sosial di lingkungan sekitar saya".¹²⁹

¹²⁷ Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 2 Desember 2022.

¹²⁸ Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 28 November 2022.

¹²⁹ Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 2 Desember 2022.

Dari pernyataan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dampak negative yang dirasakan oleh remaja desa Paya Laba belajar dengan menggunakan *smartphone* yaitu membuat mereka menjadi lalai dan lupa waktu, selain itu dapat mengganggu kesehatan mereka seperti sakit kepala karena terlalu lama menggunakan *smartphone* dan juga dikarenakan radiasi yang dipancarkan dari layar *smartphone* dapat menyebabkan mata menjadi sakit. Selain itu *smartphone* seringkali memunculkan notifikasi yang tidak sepatutnya dilihat sebagai seorang remaja yang sedang belajar.

9. Tanggapan orang tua remaja saat mereka menggunakan *Smartphone*

Smartphone yang sering digunakan oleh para remaja juga memiliki tanggapan dari orang tuanya yang kemudian penulis sebagai peneliti disini kembali mengumpulkan data yang berkaitan dengan hal tersebut dan mewawancarai para remaja. Adapun pertanyaan yang penulis ajukan kepada para remaja tersebut adalah “ Bagaimana tanggapan orangtua anda ketika anda menggunakan *smartphone*?”

Dari pertanyaan yang telah dilontarkan tersebut para remaja menjawab seperti halnya dari tanggapan responden adelta saputri, mengatakan bahwa: “Mengawasi anaknya saat menggunakan *Smartphone* dikarenakan orangtua saya takut anaknya melihat konten yang aneh-aneh sehingga beliau juga membatasi

waktu penggunaan *smartphone*".¹³⁰ Lalu respondens lanjutnya menjawab: Ketika saya bermain dengan *Smartphone* orangtua saya membatasi waktu saya bermain *smartphone* agar tidak terlalu lama memberi batasan-batasan dalam akses konten-konten pada *smartphone*".¹³¹ Senada dengan jawaban remaja yang bernama yunita mengatakan bahwa: Dengan adanya *smartphone* orang tua saya berpesan harus belajar dengan sebaik-baiknya dan tidak terlalu asyik menggunakan *Smartphone* untuk hal-hal yang tidak penting".¹³²

Dari pernyataan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tanggapan orangtua para remaja menggunakan *smartphone* yaitu biasa saja meskipun demikian orangtua memberikan batasan penggunaan *smartphone* agar tidak terlalu lama, kemudian juga mengawasi anak-anaknya agar tidak melihat konten-konten yang tidak seharusnya dilihat.

10. Hal yang disukai saat belajar dengan *smartphone*

Belajar melalui fitur *smartphone* yang memiliki berbagai macam manfaat ternyata ada hal yang disukai oleh para remaja, penulis sebagai peneliti mengajukan pertanyaan kepada para remaja desa paya laba yang menjadi responden/narasumber. Adapun pertanyaan yang penulis ajukan yaitu Apasaja hal yang membuat anda suka menggunakan *smartphone* untuk belajar ?. Suriani

¹³⁰ Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 2 Desember 2022.

¹³¹ Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 28 November 2022.

¹³² Wawancara dengan remaja gampong paya laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh selatan pada tanggal 23 November 2022.

menjelaskan kepada penulis bahwa : Dapat mempermudah untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah".¹³³ Senada dengan jawaban remaja lain mengatakan : ‘Belajar menjadi lebih mudah tanpa perlu berpikir panjang dan membuang waktu Terlalu lama untuk mencari sesuatu yang tidak kita ketahui".¹³⁴ Lalu remaja lain menjawab : " Belajar dengan *smartphone* yang saya sukai yaitu terasa lebih mudah dan dapat dipahami serta mudah untuk mendapatkan jawaban jika ada soal-soal yang Saya rasa sangat sulit untuk dikerjakan".¹³⁵

Dari pernyataan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hal yang disukai oleh remaja ketika belajar dengan menggunakan fitur *smartphone* yaitu dapat memudahkan mereka dalam mengerjakan tugas sekolahnya, kemudian jika sedang bosan mereka dapat menggunakan *smartphone* tersebut sebagai media hiburan yang dapat menemani waktu istirahat mereka.

11. Hal yang tidak disukai saat belajar dengan *smartphone*

Meskipun ada hal yang disukai oleh remaja saat belajar menggunakan *smartphone*, ada juga hal lain yang dirasakan seperti hal-hal yang membuat mereka tidak menyukai belajar dengan *smartphone* seperti mewawancarai para remaja desa paya laba dengan pertanyaan ‘ Apasaja hal yang membuat anda tidak suka menggunakan *smartphone* untuk belajar ?

¹³³ Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 23 November 2022.

¹³⁴ Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 24 November 2022.

¹³⁵ Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 28 Desember 2022.

Remaja mengatakan: Disaat saya sedang belajar, kadang-kadang saya merasa tidak fokus dan kuota internet saya cepat habis".¹³⁶ Senada dengan responden lain mengatakan

Dari pernyataan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hal yang tidak disukai oleh remaja ketika belajar dengan menggunakan *smartphone* adalah koneksi jaringannya kurang bagus, dapat menyebabkan kouta internet cepat habis dan membuat belajar menjadi kurang fokus dikarenakan munculnya notifikasi yang aneh-aneh.

12. Cara memperoleh informasi melalui *smartphone*

Adapun cara remaja memperoleh informasi melalui fitur *smartphone* berdasarkan wawancara dengan mengajukan pertanyaan “ Bagaimana anda memperoleh informasi melalui *smartphone*?” dengan pertanyaan tersebut mereka mengatakan bahwa :

Yunita sebagai salah satu responden dan remaja di desa paya laba disana mengungkapkan bahwa : “Saya menggunakan *Google* dan *WhatsApp* untuk berkomunikasi dengan teman saya “. ¹³⁷ senada dengan pernyataan suriyani ia mengatakan bahwa : Membuka aplikasi *WhatsApp* untuk berkomunikasi dengan teman melalui fitur-fitur yang tersedia di *WhatsApp* seperti *voice note*, telepon

¹³⁶ Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 23 November 2022.

¹³⁷ Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 23 November 2022.

suara, *video call*, dan juga pesan teks serta dapat berbagi berbagai media lainnya".¹³⁸ Begitupun remaja lain mengungkapkan hal yang sama yaitu :
 ‘‘Dengan melalui *WhatsApp* saya dapat mengetahui informasi seperti ketika guru mengirimkan tugas dan seperti *Google* dapat mencari materi pembelajaran yang ingin saya ketahui".¹³⁹

Dari pernyataan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa cara mereka yaitu para remaja mengakses informasi melalui *smartphone* adalah dengan membuka berbagai fitur diantaranya seperti *google*, *youtube*, *instagram*, *whatsapp* dan bahkan *facebook* untuk mengetahui berita-berita terkini yang sedang terjadi dimasyarakat serta mencari informasi yang berhubungan dengan pembelajaran mereka.

13. Kriteria fitur *smartphone* yang baik

kriteria atau ciri-ciri fitur *smartphone* yang baik tentunya dapat berguna bagi penggunanya begitupun bagi para remaja khususnya, penulis sebagai peneliti kemudin kembali mengumpulkan data yang berhubungan dengan hal tersebut yang selanjutnya mengajukan pertanyaan kepada para remaja desa paya laba dengan pertanyaan ‘‘Menurut anda, apa bila pihak pengembang *smartphone* menambahkan fitur baru pada *smartphone* buatan mereka, maka apa saja kriteria

¹³⁸ Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 23 November 2022.

¹³⁹ Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 23 November 2022.

fitur yang baik ?” dengan pertanyaan tersebut kemudian di jawab oleh para remaja desa paya laba diantara jawabannya yaitu seperti Muhammad Amrul Pebrian mengatakan :” Dapat menambahkan di fitur nya yang terdapat berbagai macam pembelajaran akan tetapi pembelajaran tersebut dijelaskan dengan kalimat atau metode yang dapat dimengerti dengan baik”.¹⁴⁰ Selanjutnya Mukhlisin mengungkapkan :” Dapat menjawab soal-soal matematika, Kimia, Fisika, dan berbagai macam mata pelajaran yang lainnya dengan akurat dengan dilengkapi cara penyelesaiannya melalui metode yang mudah dipahami”.¹⁴¹ Dan terakhir Adelta Saputri mengatakan :” Fitur yang bisa diaktifkan sistem *smartphone* secara otomatis untuk memberikan otoritas pada PC atau laptop yang terhubung via USB”¹⁴²

Dari pernyataan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kriteria fitur yang baik menurut remaja desa paya laba adalah fitur yang dapat menyelesaikan semua tugas mereka dari berbagai mata pelajaran atau dengan kata lain mereka menginginkan penambahan fitur yang mendukung dalam pembelajaran dan

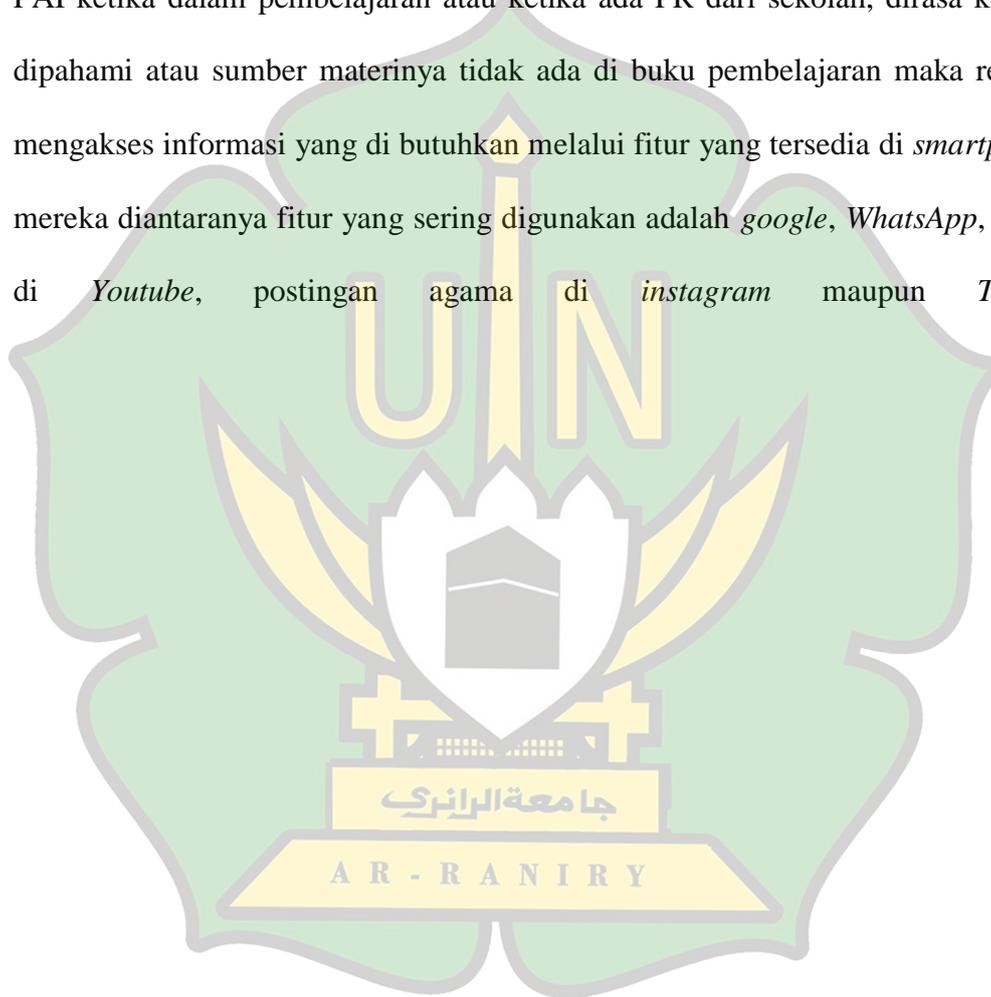
¹⁴⁰ Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 24 November 2022.

¹⁴¹ Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 28 November 2022.

¹⁴² Wawancara dengan remaja gampong Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan pada tanggal 2 Desember 2022.

menjawab semua permasalahan-permasalahan pembelajaran yang ada dengan mudah, lengkap dan akurat.

Dari berbagai pertanyaan dan pembahasan maka penulis menarik kesimpulan bahwa fitur *smartphone* yang sering digunakan dalam pembelajaran PAI ketika dalam pembelajaran atau ketika ada PR dari sekolah, dirasa kurang dipahami atau sumber materinya tidak ada di buku pembelajaran maka remaja mengakses informasi yang di butuhkan melalui fitur yang tersedia di *smartphone* mereka diantaranya fitur yang sering digunakan adalah *google*, *WhatsApp*, *video* di *Youtube*, postingan agama di *instagram* maupun *Tiktok*.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di desa Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan mengenai budaya belajar melalui fitur *smartphone* pada remaja, penulis menarik kesimpulan bahwa banyak remaja yang belajar dengan menggunakan *smartphone* dengan fitur-fitur seperti *google*, *youtube*, *instagram* dan lain sebagainya. Mereka membuka fitur-fitur tersebut untuk mencari materi yang berkaitan dengan pembelajaran yang kurang ia pahami, kemudian dengan adanya teknologi yang canggih pada zaman sekarang ini memudahkan mereka mencari informasi yang ia butuhkan sebanyak-banyaknya. Oleh karenanya sangat membantu aktivitas mereka dan juga saling terhubung dengan teman satu sama lainnya meskipun dengan jarak jauh.

Dampak positif penggunaan *smartphone* yaitu seperti mempermudah mengerjakan soal, memudahkan berkomunikasi dengan teman dan guru, media hiburan, belajar terasa lebih mudah dan cepat, dapat mengetahui informasi-informasi penting yang sedang terjadi, meningkat pengetahuan, tersedianya teknologi yang canggih.

Adapun dampak negatif yang mereka rasakan yaitu merasa kurang fokus, kuota cepat habis, bahkan jaringan pun kadang-kadang lelet akibatnya belajar menjadi terganggu. Bisa menyebabkan sakit kepala dan sakit mata, dan dapat menyebabkan kecanduan dengan *smartphone*.

Selanjutnya, tanggapan orang tua mereka tentang anaknya terhadap *smartphone* yaitu bermain *smartphone* dengan bijak dan sewajarnya, jika terlalu banyak bermain *smartphone* anak tersebut akan dimarahi oleh orang tuanya. Meskipun demikian, mereka berharap pada pihak pengembang *smartphone* dapat menambahkan fitur baru yang lebih mudah dipahami dan menjawab segala masalah yang dialami oleh mereka sebagai pelajar terutama dalam menyelesaikan segala tugas yang diberikan oleh gurunya serta dapat menambahkan fitur penghemat data sehingga tidak menyedot banyak kuota.

B. SARAN

Dalam uraian kesimpulan diatas, penulis memberikan saran-saran yang diberikan sekiranya dapat membantu pihak yang terkait tentang budaya belajar melalui fitur *smartphone* adalah sebagai berikut :

1. Remaja

Remaja sebagai pengguna *smartphone* yang aktif seharusnya memilah dan memilih hal-hal apa saja yang bermanfaat bagi dirinya terutama dalam mencari informasi yang berkaitan dengan pembelajaran agar dapat menambahkan ilmu pengetahuan. Remaja diharapkan tidak menyalahgunakan teknologi yang ada.

2. Orangtua

Bagi orang tua, untuk lebih mengawasi anaknya dan memberi batasan waktu dalam menggunakan *smartphone* supaya tidak meninggalkan kewajiban yang seharusnya untuk segera ia kerjakan. Selain itu, orang tua

harus selalu memperhatikan fitur apa saja yang ada di *smartphone* anak dan hindari anak dari kecanduan bermain *smartphonennya*.

3. Penelitian selanjutnya

Untuk penelitian selanjutnya, penulis mengharapkan agar melakukan penelitian yang mendalam mengenai budaya belajar melalui fitur *smartphone* pada remaja maupun yang lain yang berhubungan dengan itu.



DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Ahdar Djamaluddin Ahdar dan Wardana. (2019), *Belajar dan Pembelajaran 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*, Sulawesi Selatan : CV. Kaffah Learning Center.

Aslammiyah Suwibatul. (2021), *Smartphone sebagai Media Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Desa Tlobo, Skripsi*, Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Baharuddin. (2010), *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: ArRuzz Media.

Baridwan Zaki. (2010), *Intermediate Accounting*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.

Danim Sudarwan. (2002), *Menjadi Peneliti Kualitatif Rancangan Metodologi, Presentasi, dan Publikasi Hasil Penelitian untuk Mahasiswa dan Penelitian Pemula Bidang Ilmu Sosial, Pendidikan, dan Humaniora*.(Cet. I). Bandung: Remaja Rosdakarya.

Djamarah Syaiful. (2002), *Psikologi belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta,Cet. Ke I.

J Moleong Lexy. (2008), *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: RemajaRosdakarya.

Jahja Yudrik. (2011), *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.

Mahfuzh M. Jamaluddin. (2001), *Psikologi Anak dan Remaja Muslim*, (Cet. Ke I). Jakarta timur: Pustaka Al-kausar.

Mustaqim, Abdul Wahib. (2010), *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.

Najati M. Ustman. (1997), *Al-qur'an dan Ilmu jiwa*, (Cet. II tahun 1418 H- 1997 M), Bandung : Pustaka.

Nurjan Syarifan. (2015), *Psikologi Belajar*.(Cet. 1), Ngimput Purwosari Babadan Ponorogo Indonesia: Wade Group, CV Wade Group..

Parnawi Afi. (2020), *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: (Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama), Cet.ke 2.

Rencana pembangunan jangka menengah (RPJM) Gampong 2018-2019 Gampong paya laba Kemukiman Perdamaian Kecamatan Kluet Timur Kabupaten Aceh Selatan provinsi Aceh.

Sarlito W Sarwono. (2004), *Psikologi Remaja*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Sudarto. (1997), *Metodologi Penelitian Filsafat*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. (2008), *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Cet. 6), Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. (2002), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Cet.XII), Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Syah Muhibbin. (2013), *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Cet.18.

Tohirin. (2005), *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

W.Santrock. John (2008), *Psikologi Pendidikan*. Jakarta selatan :Salemba Humanika

Internet:

Apa itu Smartphone? Pengertian, Fitur, OS, Jenis, dan Manfaat.<https://www.jatimtech.com/apa-itu-smartphone-54740>. Diakses 25 agustus 2022.

<http://kbbi.web.id/budaya>. Diakses 28 juli 2022.

<http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/2021/01/manfaatkan-instagram-untuk-pembelajaran/>. Diakses 27 September 2022.

<https://pena.belajar.kemdikbud.go.id/2020/10/pemanfaatan-smartphone-untuk-pembelajaran-dengan-rumah-belajar/>. Diakses 20 Juli 2022.

<https://afidburhanuddin.wordpress.com/2014/05/05/prinsip-prinsip-belajar-dan-implikasinya/>. Di akses 13 oktober 2022.

<https://dianisa.com/pengertian-whatsapp/>. Di akses 26 September 2022.

<https://indonesiabaik.id/infografis/beda-jaringan-4g-dan-5g#:~:text=Jaringan%20G%20merupakan%20jaringan%20seluler,teknologi%20seluler%20ku%20saat%20ini.> Diakses 20 September 2022.

<https://kbbi.lektur.id/belajar>. Diakses 13 agustus 2022.

<https://pojoksosmed.com/tiktok/tik-tok-adalah/amp/>. Diakses 27 September 2022.

<https://sdnwarungboto.sch.id/read/5/cara-belajar-efektif-dan-efisien-belajar-jadi-lebih-menyenangkan.> Di akses 13 Oktober 2022.

<https://text-id.123dok.com/document/dy43x815z-pengertian-budaya-belajar-budaya-belajar-dan-budaya-kerja-dalam-pendidikan-nonformal.html>. Diakses 20 agustus 2022.

<https://www.inews.id/techno/gadget/5-fitur-yang-wajib-ada-di-smartphone-gen-z.> Di akses 20 September 2022.

<https://www.jurnalponsel.com/pengertian-youtube-manfaat-dan-fitur-fitur-menarik-di-youtube/>. Di akses 26 september 2022.

<https://www.kbbi.co.id/arti-kata/remaja>. Diakses 14 agustus 2022.

<https://www.kompasiana.com/finnayuniliawijaya3637/5b07c0f7cf01b47f984c2232/dampak-positif-dan-negatif-instagram-bagi-remaja>. Diakses 27 September 2022.

<https://www.kompasiana.com/maulidiyahrahmawati8272/62bdbbee7725d2438bc2145c2/3-manfaat-platform-tik-tok-bagi-pelajar-mahasiswa>. Diakses 27 September 2022.

<https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/mobile-app/pengertian-smartphone.html>. Di akses 14 Oktober 2022.

<https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/mobile-app/pengertian-smartphone.html>. Di akses 14 Oktober 2022.

<https://www.nesabamedia.com/pengertian-whatsapp/>. Diakses 26 September 2022.

<https://www.pengetahuan13.net/2019/17/budaya-belajar-lengkap.htm>. Diakses 20 September 2022.

<https://www.suara.com/tekno/2021/08/23/194131/perlu-kamu-tahu-5-fitur-ponsel-bantu-belajar-daring?page=2>. Diakses 20 September 2022.

<https://ybkb.or.id/dampak-positif-dan-negatif-smartphone-di-dunia-pendidikan/>. Diakses 2 november 2022.

Pranala (link): <http://kbbi.web.id/ponsel>. Sumber: Kamus Bahasa Indonesia edisielektronik (Pusat Bahasa, 2008). Diakses 14 agustus 2022.

Jurnal:

Agustina. (2016), "*Analisis Penggunaan Media Sosial Instagram terhadap Sikap Konsumerisme Remaja di SMAN Negeri 3 Samarinda* , " eJurnal Ilmu Komunikasi 4, no.3.

Ambarsari Zukhruf. (2020). *Penggunaan Instagram Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Pada Era 4.0*. Jurnal Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020 Tema: Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Guna Mendukung Merdeka Belajar pada Era Revolusi *Industry 4.0* dan *Society*. Universitas Negeri Medan.

Andi Abdul Muis. (2013), *Prinsip-prinsip Belajar dan pembelajaran*. Jurnal Volume I Nomor 1 September.

Cancan Firman Wilantika, *jurnal Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Kesehatan dan Perilaku Remaja*.

Erycha Arsita Devi, Dkk. (2021), *Penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran Matematika serta Pandangan Guru terhadap Penggunaan Smartphone selama Pembelajaran Daring*. J'THOMS. (2021) (*Journal Of Techonolgy Mathematics And Social Science*) 1 (1), 2021, page: 40-4, h. 44. Url: <https://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JTHOMS>.

Feroza Cindie Sya'bania, Desy Misnawati. (2020), *Penggunaan Media Sosial Instagram Pada Akun @Yhoophii_Official Sebagai Media Komunikasi Dengan Pelanggan*. *URNAL INOVASI* Vol 14 No 1.

IntanTrivena Maria Daeng N.N Mewengkang Edmon R Kalesaran, (2001). *Penggunaan Smartphone DalamMenunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado e-journal “aktadiurna”* Volume VI. No. 1. Tahun 2001.

Kusherdyana R, *Modul 1 Pengertian Budaya, Lintas Budaya, dan Teori yang Melandasi Lintas Budaya.*

Normina, (2017).*Pendidikan dalam kebudayaan.* Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan Volume 15 No.28 Oktober 2017.

Paridawati Ita. dkk, (2021). *Persepsi Orangtua Terhadap Penggunaan Smartphone pada Anak Usia Dini di Desa Indrasakti Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. JOTE Volume 2 Nomor 2 Tahun 2021 Halaman 28–34 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai*

Rahman Bahtiar Abd., *Prinsip-prinsip dan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.* Jurnal Tarbawi| Volume 1|No 2| ISSN 2527-4082. h. 152.

Widadi Sri yekti widadi. (2018), Inge AjengPramudi, *Gambaran Motivasi belajar pada siswa pengguna smartphone di SMPN 4 garut.* Jurnal Keperawatan Silampari Volume 2, Nomor 1, Desember 2018.

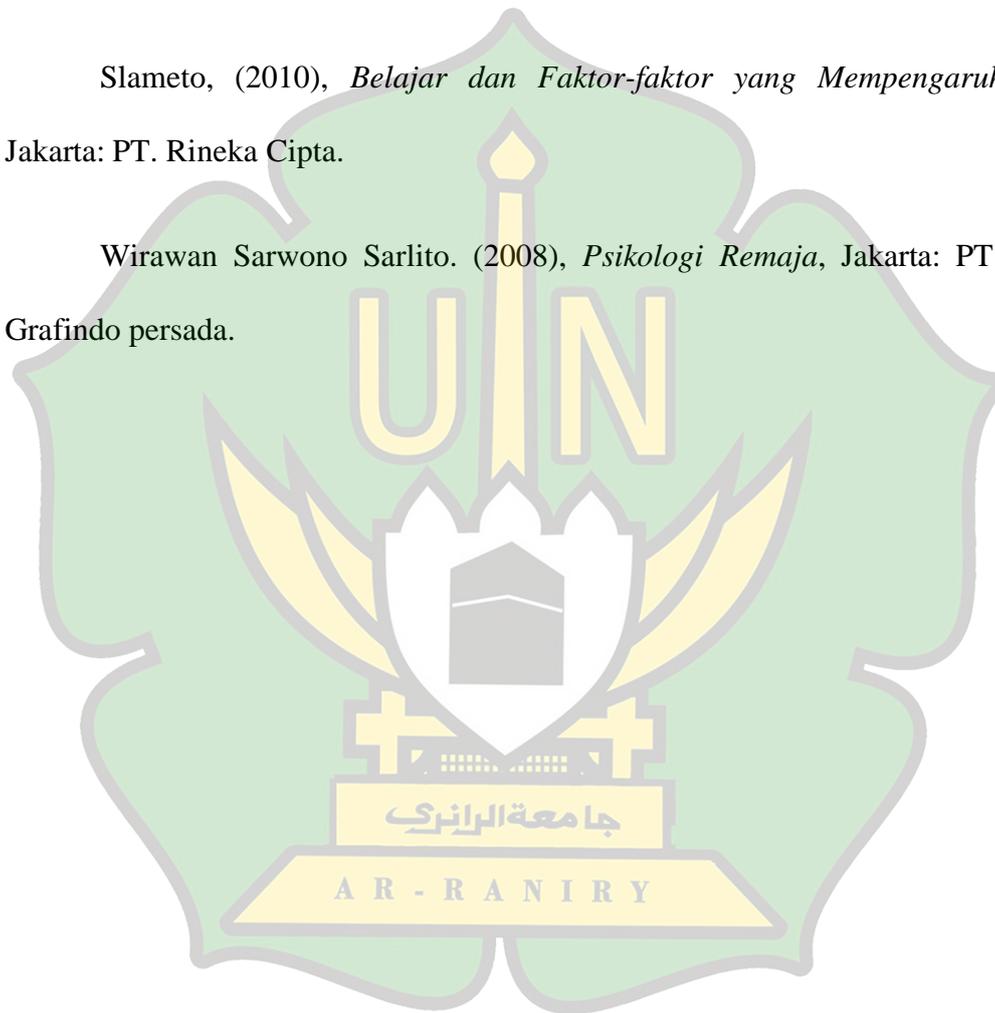
Widarso Sugeng, Agus Karjuni, (2022). *Model Pendidikan Karakter Berbasis Pemanfaatan Smartphone untuk Sekolah Menengah dalam Era*

Revolusi Industri 4.0. Eduprof: Islamic Education Journal. Volume 4 Nomor 1,
Maret 2022 | E-ISSN : 2656-5625 | P-ISSN : 2723-2034 136.h.137. DOI:
<https://doi.org/10.47453/eduprof.xxx>.

Skripsi

Slameto, (2010), *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*.
Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Wirawan Sarwono Sarlito. (2008), *Psikologi Remaja*, Jakarta: PT Raja
Grafindo persada.



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR B- 0966 /Un.06/FTK/KP.07.6/02/2023

34

TENTANG

PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUN UIN AR-RANIRY

- Menimbang :
- bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munawafah mahasiswa/i pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, maka dipandang perlu menunjukan pembimbing skripsi yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.
 - bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat diangkat sebagai pembimbing skripsi mahasiswa pada Semester Ganjil Tahun Akademik 2022/2023.

- Mengingat :
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
 - Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 - Peraturan Presiden RI Nomor 04 Tahun 2013, tentang Perubahan IAIN Ar-Raniry Banda Aceh menjadi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003 tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Departemen Agama RI
 - Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 - Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015 tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

- Memperhatikan :
- Keputusan Sidang / Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Tanggal 09 Agustus 2022.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan
PERTAMA :

Menunjukkan Saudara:

Dr. Nurbayani, S. Ag., M. Ag.
Sri Astuti, S.Pd.I., MA

sebagai Pembimbing Pertama
sebagai Pembimbing Kedua

Untuk membimbing skripsi sebagai berikut:

Nama : Fitri Rosita Dewi
NIM : 180201118
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Budaya Belajar Melalui Fitur Smartphone pada Remaja Desa Paya Laba Kecamatan Kluet Timur Kabupaten Aceh Selatan

- KEDUA : Pembayaran honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2023. SP DIPA - 025 04 2.423925/2023 Tanggal 30 November 2022.
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil Tahun Akademik 2023/2024.
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan : Banda Aceh
Pada Tanggal : 08 Februari 2023

Ag. Rektor,



Tembusan:

- Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh
- Ketua Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry;
- Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan.
- Mahasiswa yang bersangkutan



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syekh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. (0651) 7551423 Fax. (0651) 7553020 Situs : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-14933/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2022

22 November 2022

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data
Menyusun Skripsi

Kepada Yth.

Di -

Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada

N a m a : Fitri Rosita Dewi
N I M : 180 201 118
Prodi / Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Semester : IX
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam.
A l a m a t : Desa Lam Ujong, Kec. Batussalam, Aceh Besar

Untuk mengumpulkan data pada:

Desa Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul

Budaya Belajar Melalui Fitur Smartphone pada Remaja Desa Paya Laba Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan,





PEMERINTAH KABUPATEN ACEH SELATAN
KECAMATAN KLUET TIMUR
GAMPONG PAYA LABA

Jln.Kubang Gajah Website:<http://payalaba.gampong.id>

Kode Pos 23772

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 517 / 342 / PL / XII / 2022

Keuchik Gampong Paya Laba Kecamatan Kluet Timur Kabupaten Aceh Selatan Provinsi Aceh dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : FITRI ROSITA DEWI
NIM : 180 201 118
Pogram Studi/Jurusan : Pendidikan Agama Islam /SI
Semester : IX (SEMBILAN)
Tahun Akademik : 2022
Alamat / Tempat Tinggal : Desa Lam Ujong Kec.Baitulsalam Aceh Besar

Benar nama tersebut di atas telah melaksanakan Penelitian di Gampong Paya Laba Kec.Kluet Timur Kab.Aceh Selatan mulai tanggal,23 November sampai dengan 2 Desember dengan judul Skripsi " Budaya Belajar Melalui Fitur Smartphone pada Remaja Desa Paya Laba Kec.Kluet Timur Kab.Aceh Selatan"

Dan perlu kami jelaskan bahwa saudari tersebut Di atas telah melakukan penelitian dan mengumpulkan data Pada kantor keuchik Gampong Paya Laba.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan seperlunya..

جامعة الرانري

AR-RANRI

Dikeluarkan di : Paya Laba

Pada Tanggal : 09 Desember 2022

Keuchik Gampong Paya Laba

= FISKAL RIADI =

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan tentang Pembimbing Skripsi dan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
- Lampiran 3 : Surat Keterangan telah melakukan Penelitian dari Prodi PAI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
- Lampiran 4 : Instrumen Penelitian
- Lampiran 5 : Foto Wawancara
- Lampiran 6 : Foto Dokumentasi
- Lampiran 7 : Daftar Riwayat Hidup

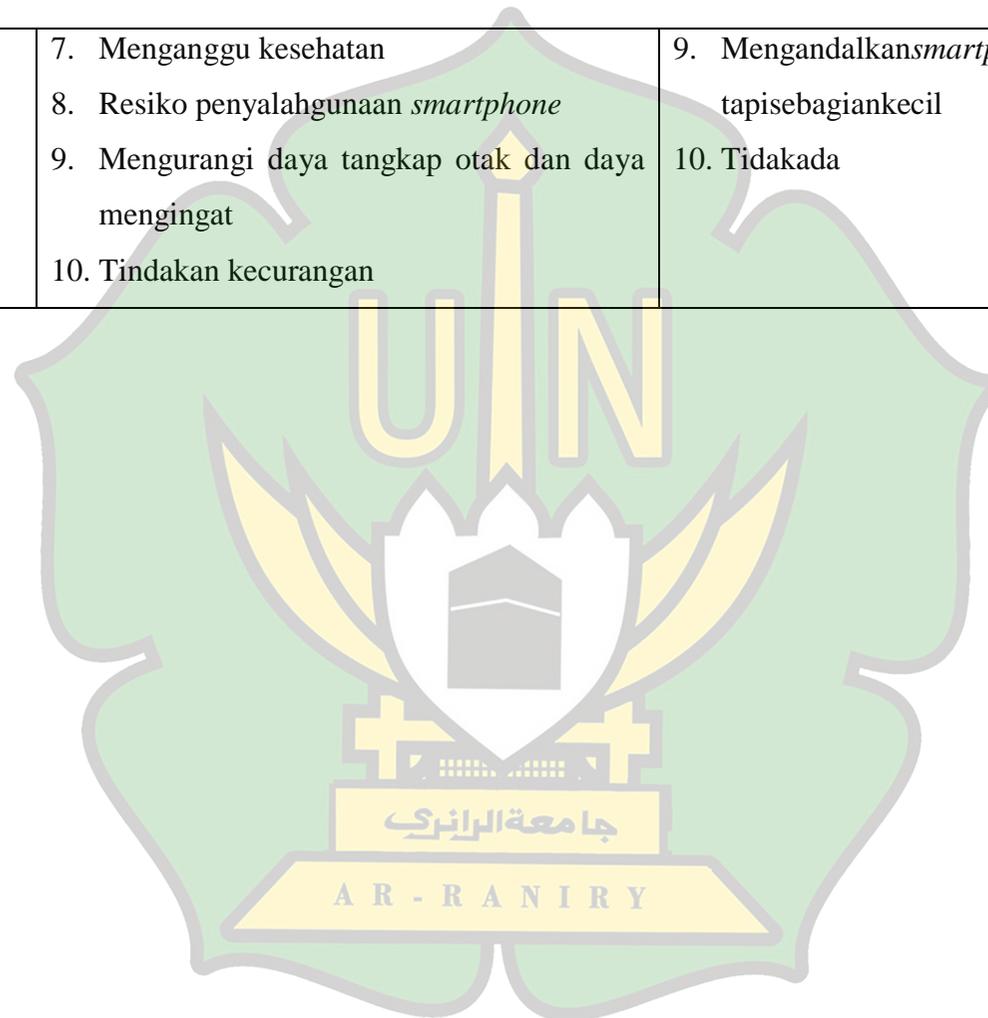


**‘INSTRUMEN PEDOMAN OBSERVASI UNTUK PARA REMAJA
DI DESA PAYA LABA KEC. KLUET TIMUR KAB. ACEH SELATAN’**

No.	Rumusan Masalah	Aspek yang Diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
1.	Budaya belajar PAI para remaja melalui fitur <i>smartphone</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cara mereka menggunakan <i>smartphone</i> 2. Kegiatan mereka dalam belajar melalui fitur <i>smartphone</i> 3. lingkungan belajar dan proses terjadinya pembelajaran 	<p>Ada yang menggunakan <i>smartphone</i> saat belajar, ada yang tidak menggunakan <i>smartphone</i> saat belajar, dan ada yang menggunakan dua-duanya yaitu <i>smartphone</i> dan buku mapel pelajaran.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka fitur-fitur yang medikan pelajaran seperti google, youtube, tik tok, facebook dan instagram 2. Mencari materi pelajaran yang mereka tidak ketahui 3. Di rumah secara mandiri dan membuka fitur yang medikan informasi-informasi yang ingin dicari
2.	Pengaruh positif budaya belajar para remaja melalui fitur <i>smartphone</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempermudah komunikasi 2. Mencari Informasi 3. Media Hiburan 4. Menambah Wawasan 5. Mengambil gambar atau foto untuk bahan pelajaran 6. Mempermudah belajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempermudah komunikasi antar guru dan teman-temannya 2. Mencari materi pelajaran yang ia inginkan untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya tersebut 3. Menjadikan <i>smartphone</i> untuk bermain game dikalase dan membuka fitur

			<p>yang menyediakan berbagai ragam hiburan</p> <p>4. Mencari informasi yang mereka tidak tahu kemudian menjadi suatu ilmu yang memberikan wawasan baru</p> <p>5. Mengambil video di youtube belum edited untuk di edit dan membuat lirik</p> <p>6. Mereka mengatakan bahwa belajar dengan <i>smartphone</i> dapat mempermudah mereka dalam mengerjakan tugas-tugas dan mencari bahan untuk materi pelajarannya.</p>
3.	Pengaruh negatif budaya belajar melalui fitur <i>smartphone</i>	<p>1. Kecanduan bermain <i>smartphone</i></p> <p>2. Tidak fokus dalam belajar</p> <p>3. Kurangnya interaksi sosial di kehidupan nyata</p> <p>4. Prestasi akademik menurun</p> <p>5. Membuat kurangnya rasa empati dengan lingkungan disekitarnya</p> <p>6. Pada meningkatkan rasa kecemasan dan depresi</p>	<p>1. Iya</p> <p>2. Iya</p> <p>3. Sebagian kecil</p> <p>4. Sebagian kecil, dan ada juga pengawasan dari orang tua untuk belajar dan juga kesadaran dari diri sendiri</p> <p>5. Mereka masih peduli dengan lingkungan sekitar</p> <p>6. Tidak depresi, mereka biasa saja</p> <p>7. Merasa sakit kepala dan sakit mata</p> <p>8. Tidak diketahuisecara pasti</p>

	<p>7. Mengganggu kesehatan</p> <p>8. Resiko penyalahgunaan <i>smartphone</i></p> <p>9. Mengurangi daya tangkap otak dan daya mengingat</p> <p>10. Tindakan kecurangan</p>	<p>9. Mengandalkansmartphone untukmelakukansesuatu, tapisebagiankecil</p> <p>10. Tidakada</p>
--	---	---



**INSTRUMEN PEDOMAN WAWANCARA UNTUK PARA REMAJA DI
DESA PAYA LABA KEC. KLUET TIMUR KAB. ACEH SELATAN**

I. DATA RESPONDEN

1. Nama :
2. Jenis kelamin :
3. Usia :
4. Sekolah/ kelas :

II. DAFTAR PERTANYAAN

1. Apakah anda belajar menggunakan *smartphone*?
2. Apa saja fitur-fitur *smartphone* yang sering anda gunakan saat belajar ?
3. Bagaimana anda memanfaatkan fitur-fitur pada *smartphone* untuk belajar ?
4. Bagaimana proses pembelajaran berlangsung saat anda menggunakan fitur *smartphone* ?
5. Informasi apa saja yang sering anda akses ketika menggunakan *smartphone* ?
6. Apakah anda sering menggunakan fitur *smartphone* untuk mengakses materi pembelajaran PAI?
7. Apa saja manfaat positif yang anda rasakan ketika belajar dengan fitur *smartphone*?
8. Apa dampak negatif yang anda rasakan ketika menggunakan fitur *smartphone* ?
9. Bagaimana tanggapan orangtua anda ketika anda menggunakan *smartphone*?
10. Apasaja hal yang membuat anda suka menggunakan *smartphone* untuk belajar ?

11. Apasaja hal yang membuat anda tidak suka menggunakan *smartphone* untuk belajar ?
12. Bagaimana anda memperoleh informasi melalui *smartphone*?
13. Menurut anda, apa bila pihak pengembang *smartphone* menambahkan fitur baru pada *smartphone* buatan mereka, maka apa saja kriteria fitur yang baik ?



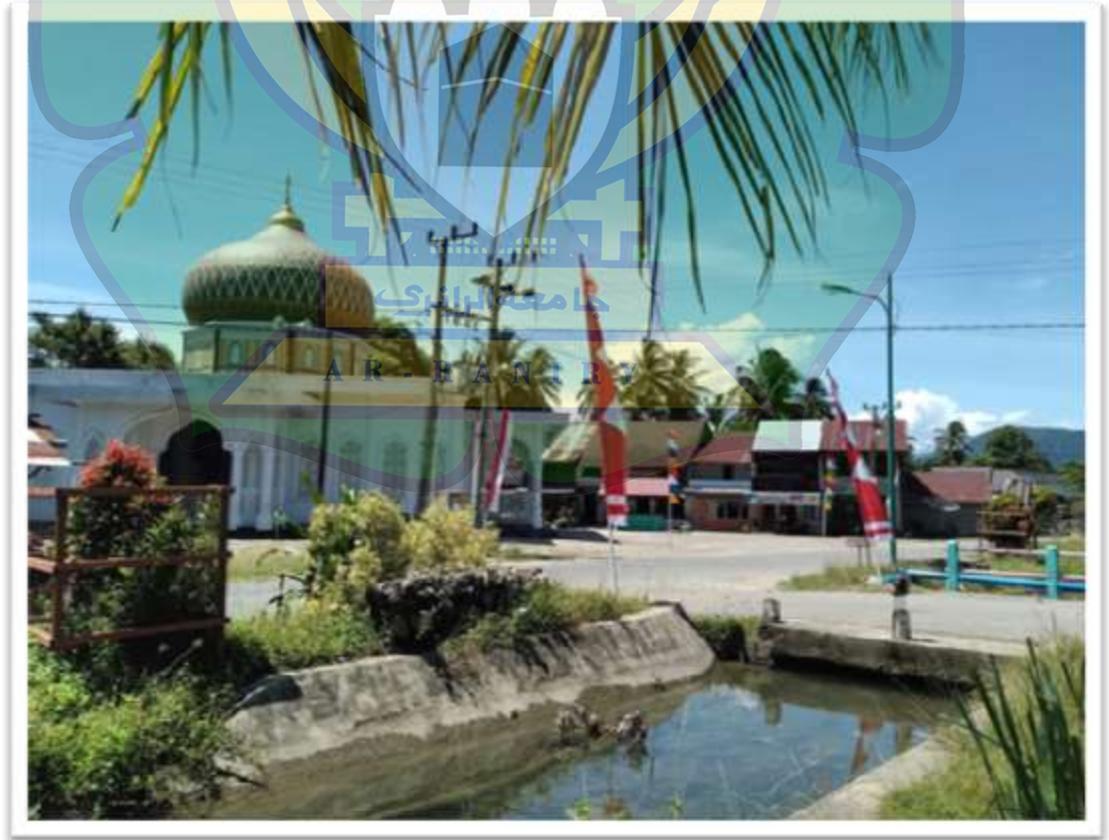
Lampiran 5 : FotoWawancara





جامعة الرانيري
AR-RANIRY

Lampiran 6 : Foto Dokumentasi





Lampiran 7 : Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : Fitri Rosita Dewi
NIM : 180201118
Tempat/Tanggal Lahir : Paya Laba, 09 Januari 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kewarganegaraan/Suku : Indonesia/Aceh
Status Perkawinan : Belum Menikah
Pekerjaan : Pelajar/Mahasiswa
Alamat : Dusun Mesjid, Desa Paya Laba, Kecamatan Kluet Timur, Kabupaten Aceh Selatan
No HP : 085361770390
E-mail : fitrysaja212@gmail.com

Riwayat Pendidikan

SD : SD Negeri Paya Laba lulus tahun : 2012
SLTP : SMP Negeri 1 Kluet Timur, lulus tahun : 2015
SLTA : SMA Negeri 1 Meukek, lulus tahun : 2018
Perguruan Tinggi : Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Data Orang Tua

Nama Ayah : M. Shahibi (alm)
Pekerjaan Ayah : -
Nama Ibu : Sarbitah Ramli (almh)
Pekerjaan Ibu : -