

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Penelitian yang *Relevan*

Berdasarkan penelusuran terhadap penelitian terdahulu, ditemukan beberapa penelitian yang relevan, khususnya yang ada hubungannya dengan *smartphone* sebagai sumber belajar, adapun yang menjadi perbedaannya diantaranya:

- 2.1.1 Pertama penelitian diambil dari skripsi yang dilakukan oleh Siti Shofiah mahasiswi Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan jurusan Tarbiyah Prodi PAI 2020, dengan judul “Pemanfaatan *Smartphone* sebagai Sumber Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa SMKN 1 Kotawaringin Lama”.¹ Hasil dari penelitian ini pembelajaran menggunakan *smartphone* membuat siswa menjadi lebih suka belajar dan lebih aktif dalam mencari referensi lain. Pembelajaran yang berjalan dengan lancar dan penggunaan *smartphone* juga membantu mengurangi perilaku dan tindak kenakalan siswa. Adapun letak perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu berfokus pada aktifitas siswa dan kesulitan siswa dalam menggunakan *smartphone*.

¹ Sofiah, Siti, “Pemanfaatan *Smartphone* sebagai Sumber Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa SMKN 1 Kotawaringin Lama” tanggal 6 Mei 2021, diakses pada tanggal 19 Agustus 2022 pukul 19.42 WIB

2.1.2 Kedua penelitian ini diambil dari jurnal yang dilakukan oleh Rahmat Nur, Fatimah Azis, Yuli Apriati mahasiswa Pendidikan Sosiologi, Universitas Lambung Mangkurat dan mahasiswa Pendidikan Sosiologi, Universitas Muhammadiyah Makassar 2021, dengan judul “Penggunaan *Smartphone* sebagai Sumber Belajar Anak pada masa *Covid 19* di Komplek Bulakindo Kota Banjarmasin”.² Hasil dari penelitian ini *smartphone* sebagai sumber belajar yang terakhir dapat menghilangkan kejenuhan anak-anak dalam belajar, aplikasi yang digunakan *google browser*. Respon yang diberikan guru dan anak-anak mengenai penggunaan *smartphone* sebagai sumber belajar dalam proses belajar *online* yaitu; respon yang ditunjukkan oleh anak-anak adalah anak-anak menyukai *smartphone* digunakan sebagai sumber belajar karena mudah untuk digunakan dan cepat untuk menemukan jawaban yang dicari. Adapun letak perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini dilakukan saat masa pandemi *covid 19* sehingga pengamatan dengan belajar *online*.

2.1.3 Ketiga penelitian ini diambil dari jurnal yang dilakukan oleh Agus Permadi Program Studi Pendidikan Sosiologi Antropologi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret, dengan judul “Strategi Pemanfaatan *Smartphone* sebagai Sumber Belajar Siswa

² Nur, Rahmat, Fatimah Aziz dan Yuli Apriati, “Penggunaan *Smartphone* sebagai Sumber Belajar Anak pada masa *Covid 19* di Komplek Bulakindo Kota Bnjarmasin”, <https://repositori.ulm.ac.id/handle/123456789/20509>

SMA Negeri 3 boyolali”.³ Hasil dari penelitian ini *smartphone* sebagai sumber belajar yang menarik dan *variatif* bagi siswa dengan memanfaatkan internet didalamnya untuk mengunduh materi belajar agar siswa semakin tertarik dengan pelajaran yang disajikan dengan berbagai gambar atau video. Adapun perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian ini berfokus pada materi pembelajaran gambar atau video yang ada di *smartphone*.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan dengan Penulis Sebelumnya

NO	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Fungsi <i>Smartphone</i> sebagai Sumber Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Muhammadiyah 3 Ujungpangkah tahun pelajaran 2022-2023	1. Penulis sebelumnya dan penulis sekarang sama-sama meneliti tentang <i>Smartphone</i> sebagai Sumber Belajar.	1. Penulis sebelumnya meneliti tentang pelajaran Pendidikan Agama Islam sedangkan penulis sekarang meneliti tentang pelajaran Sejarah

³ Permadi, Agus, “Strategi Pemanfaatan *Smartphone* sebagai Sumber Belajar Siswa SMA Negeri 3 Boyolali”, <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sosant/article/view/6917>

			Kebudayaan Islam.
2.	Pemanfaatan <i>Smartphone</i> sebagai Sumber Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa SMKN 1 Kotawaringin Lama Tahun Pelajaran 2020-2021	1. Penulis sebelumnya dan penulis sekarang sama-sama meneliti tentang <i>Smartphone</i> sebagai Sumber Belajar	1. Penulis sebelumnya berfokus pada <i>smartphone</i> sebagai sumber belajar dan penulis sekarang fokus pada aktifitas siswa dan kesulitan siswa dalam menggunakan <i>smartphone</i>
3.	Penggunaan <i>Smartphone</i> sebagai Sumber Belajar Anak pada masa <i>Covid 19</i> di Komplek Bulakindo Kota Banjarmasin tahun pelajaran 2021-2022	1. Penulis sebelumnya dan penulis sekarang sama-sama meneliti tentang <i>Smartphone</i>	1. Penulis sebelumnya berfokus pada aktifitas siswa aplikasi <i>smartphone</i>

		sebagai Sumber Belajar	
4.	Strategi Pemanfaatan <i>Smartphone</i> sebagai Sumber Belajar Siswa SMA Negeri 3 Boyolali	1. Penulis sebelumnya dan penulis sekarang sama-sama meneliti tentang <i>Smartphone</i> sebagai Sumber Belajar	1) Penulis sebelumnya berfokus pada sumber belajar anak berfokus pada materi pembelajaran gambar atau video yang ada di <i>smartphone</i>

2.2 Kerangka Teori

2.2.1 Fungsi *Smartphone*

2.2.1.1 Pengertian dan Fungsi *Smartphone*

Menurut Williams serta Sawyer definisi *Smartphone* merupakan telepon selular yang memiliki banyak sekali layanan misalnya, memori, layar, mikroprosesor, dan modem bawaan. Sehingga fitur yang ada di *smartphone* initerasa lebih lengkap pada bandingkan dengan fitur *smartphone* lainnya.

Sedangkan pengertian *smartphone* dari Ridi Ferdiana merupakan jenis perangkat ponsel yang beraneka ragam fitur-

fitur dari ponsel umumnya, oleh karena itu *smartphone* selain bisa dipergunakan menjadi alat telekomunikasi bisa dapat dipergunakan menjadi bisnis (*entrepreneur*) oleh penguasa media ataupun sang masyarakat pada umumnya.⁴

Pengertian teknologi informasi berdasarkan Haag dan Keen bahwa teknologi informasi merupakan seperangkat alat yang membantu anda bekerja dengan informasi serta melakukan tugas-tugas yang berafiliasi dengan pemrosesan informasi.⁵

Beberapa keterangan diatas peneliti menyimpulkan bahwa *smartphone* adalah alat komunikasi *modern* yang canggih yang didalamnya ada beberapa fitur dan aplikasi yang menarik yang didesain dengan praktis sehingga mudah dibawa kemana-mana, sehingga perkembangan teknologi dan informasi ini bisa dimanfaatkan dengan baik untuk pembelajaran disekolah.

Pemanfaatan fungsi teknologi informasi serta komunikasi seperti pemanfaatan komputer serta jaringan komputer memberikan kesempatan pembelajar supaya dapat mengakses materi pembelajaran dalam bentuk interaktif melalui jaringan komputer. Fungsi teknologi informasi dan komunikasi

⁴ M. Prawiro, *Pengertian Smartphone, Sistem Operasi, Fitur, dan Jenis Smartphone* (Yogyakarta, 2018) <https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/mobile-app/pengertian-smartphone.html>, diakses tanggal 15 September 2022 pukul 16.18 WIB

⁵Syafnidawaty, *Teknologi Informasi* (Universitas Raharja,2020/11/21/teknologi-informasi/ diakses pada tanggal 15 September 2022 pukul 17.00 WIB

diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar, penurunan taraf putus sekolah, penurunan ketidakhadiran di kelas, serta pemerataan memperoleh kesempatan Pendidikan yang dimana mampu menjangkau diseluruh aspek lapisan warga yang berdomisili dimanapun, oleh sebab itu harus disesuaikan menggunakan kehidupan serta budaya di masyarakat.⁶

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari teknologi *smartphone* didesain secara praktis, hal ini menjadi jembatan untuk mempermudah pembelajaran dalam bentuk interaktif melalui *smartphone*.

Terdapat enam fungsi teknologi informasi diantaranya sebagai berikut⁷:

- a) Menangkap (*Capture*)
- b) Mengolah (*Processing*), mengolah/memproses data yang diterima untuk menjadi suatu informasi.
- c) Menghasilkan (*Generating*), menghasilkan atau mengorganisasi informasi menggunakan bentuk yang bermanfaat.
- d) Menyimpan (*Store*), merekam atau menyimpan data serta informasi kedalam suatu media untuk keperluan lainnya.

⁶ Munir, M.IT, “*Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*” (Bandung, Alfabeta, 2009), h. 32

⁷ Trivena M.D, Intan, dkk. “*Penggunaan Smartphone dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado*”. Tahun 2017

- e) Mencari kembali (*Retrival*), menelusuri menerima kembali berita atau menyalin (*copy*) data serta informasi yang sudah tersimpan.
- f) Transmisi (*Transmission*), mengirim data dan informasi berasal suatu lokasi ke lokasi yang lain menggunakan melalui jaringan komputer.

2.2.1.2 Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *Smartphone*

Fungsi penggunaan *smartphone* sangat memiliki manfaat yang signifikan bagi dunia Pendidikan, namun tidak terlepas dari efek dan dampak dari penggunaan *smartphone*, maka dari itu dampak positif dan negatif penggunaan *smartphone* antara lain:

a) Dampak Positif⁸

- 1) *Smartphone* yang dilengkapi sistem operasi yang dapat terhubung dengan internet mempermudah pengguna untuk mengakses internet guna mencari informasi atau materi mata pelajaran yang sedang dihadapi dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang ada sebagai penunjang belajar.
- 2) Tersedianya aplikasi email, mempermudah remaja untuk mengirim email untuk mengirim tugas, melamar pekerjaan,

⁸ Mustafid, “*Dampak Penggunaan Smartphone (On-Line)*”, tersedia di: <http://mustafidalianz.blogspot.com/2015/01/pengaruh-smartphone-dikalangan-pelajar.html>, diakses pada 17 September 2022.

tanpa harus mencari warung internet (warnet) dikarenakan *smartphone* merupakan alat yang praktis dan mudah dibawa kemana-mana.

3) Remaja dapat mencari informasi dan pengetahuan secara mendunia dan dapat berkomunikasi secara luas tanpa harus bertemu langsung dengan orang tersebut.

b) Dampak Negatif⁹

1) Pelanggaran hak cipta, yakni kegiatan penggandaan hak cipta yang dilakukan oleh pihak lain secara ilegal.

2) *Smartphone* dengan mudahnya mengakses internet, tidak jarang dipergunakan oleh remaja buat mengakses situs-situs yang berbaur pornografi.

3) *Smartphone* mengakibatkan pelajar ketergantungan terhadap fitur serta perangkat lunak yang ada, misalnya peserta didik ketergantungan terhadap situs web yang berisi kunci jawaban ketika mengerjakan tugas sekolah.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa dampak penggunaan *smartphone* bagi pengguna ada positif dan negatifnya, oleh karena itu diperlukan, pengawasan dan pengarahan dari pendidik agar peserta didik bisa memiliki kesadaran untuk melakukan hal-hal yang negatif di *smartphone* dan bisa memanfaatkan *smartphone* untuk kepentingan

⁹ ulli Nasrullah, *Media Sosial* (Bandung: PT RemajaRosdakarya, 2017) h. 192.

belajarnya, Sehingga penggunaan *smartphone* dapat menambah cakralawala wawasan pengetahuan bagi kalangan penggunanya.

2.2.1.3 Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan

Penerapan serta perkembangan teknologi informasi dan komunikasi akan sebagai landasan sistem dimasa yang akan datang yang bisa mengangkat harkat dan nilai-nilai humanisme dengan terciptanya Pendidikan yang bermutu dan efisien, sehingga bisa memenuhi kebutuhan insan.

Perkembangan Pendidikan berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi, dan masyarakat informasi (*information society*) sudah menjadi kerangka berpikir dunia yang dominan. dunia Pendidikan pada era globalisasi ini membutuhkan kapasitas dan modernisasi sistem dan jaringan berita dan komunikasi. Kemampuan buat terlibat secara efektif pada revolusi jaringan informasi akan menentukan masa depan bangsa. oleh sebab itu “*the network is the school*” menjadi fenomena baru pada dunia Pendidikan.¹⁰

Dari paparan diatas dapat disimpulkan kemampuan terlibat dalam teknologi dan informasi adalah kunci keberhasilan Pendidikan karena dapat mengatasi kesenjangan Pendidikan, minimnya faktor sarana dan prasarana yang belum memadai,

¹⁰ Munir, M.IT, Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (Bandung, Alfabeta, 2009), h. 34

kurikulum dan sumber daya manusia yang kurang sikap menanggapi perkembangan teknologi sehingga dengan itu akan mengatasi kesenjangan digital yang semakin tertinggal dari negara-negara maju.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung aktivitas Pendidikan, diantaranya¹¹:

a) Memperoleh banyak sekali isu menggunakan aneka macam sumber informasi di internet, aplikasi teknologi informasi dan komunikasi, yang mampu diakses dengan praktis, murah serta cepat untuk menunjang Pendidikan.

b) Penyebaran informasi

Internet bisa dimanfaatkan menjadi sarana buat menyebarkan informasi yang mampu mencangkup belahan global. Informasi dapat pada akses tanpa dibatasi jarak, ruang dan waktu, bisa dimana saja dan kapan saja.

c) Konsultasi dengan Tutor

Adanya internet perbedaan jarak, tempat atau waktu bukan menjadi problem. Internet bisa dipergunakan untuk komunikasi jarak jauh antara pendidik dan peserta didik dengan tempat yang berbeda. contohnya, memanfaatkan aplikasi serta

¹¹ Munir, M.IT, Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (Bandung, Alfabeta, 2009), h. 39

layanan *email*, *whatsapp*, *google classroom*, *google meet*, *zoom* dan lain sebagainya.

d) Perpustakaan digital (*digital library*)

Perpustakaan digital yang seringkali disebut perpustakaan elektronik (*e-library*), atau perpustakaan *online* dengan adanya perpustakaan elektronik ini bisa dimanfaatkan buat penunjang belajar baik mencari sumber belajar, buku serta informasi lainnya.

2.2.1.4 Aplikasi-aplikasi *Smartphone* untuk Pembelajaran

Berdasarkan pendapat Murtiwiayati dan Glenn Lauren, pada aplikasi android menyediakan *platform* secara terbuka bagi para pengguna, pengembang pada membentuk berbagai bentuk aplikasi yang mereka inginkan. Aplikasi ini bisa dalam bentuk pengetahuan, *game*, pendidikan, agama, dan lain sebagainya.¹²

Maka dari itu *platform* aplikasi *smartphone* sangatlah penting sebagai penunjang pembelajaran, berikut ini merupakan aplikasi-aplikasi yang ada di *smartphone* antara lain:

a) Aplikasi Tik-Tok

Aplikasi Tik Tok ini pengguna bisa membuat video yang hanya berdurasi kurang lebih 30 detik dengan memberikan special *effects* yang unik serta menarik, Video-video pendek

¹² Indonesia Student, "Pengertian Aplikasi Android Menurut Para Ahli", <https://www.indonesiastudents.com/pengertian-aplikasi-android-menurut-para-ahli/> tanggal 6 februari 2022, diakses pada tanggal 15 september 2022 pukul 22.43 WIB

yang dihasilkan secara cepat dan praktis ini bisa dibagikan oleh pengguna kesesama pengguna media sosial lainnya.¹³

Aplikasi ini sangat efektif kalau dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran, fitur dan *platform* audio visual yang sangat menarik yang bisa mengurangi tingkat kejenuhan peserta didik dalam pembelajaran.

b.) Aplikasi Youtube

YouTube adalah sebuah situs web berbagi video yang dibuat oleh tiga mantan karyawan *PayPal* pada Februari 2005. Situs web ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video.¹⁴

Platform youtube ini para pendidik biasanya memanfaatkan untuk menggunakan video pembelajaran yang mudah diakses oleh peserta didik dengan *platform* ini peserta didik bias komentar dan bias mengulang video beberapa kali video pembelajaran sampai paham. Dengan *platform youtube* ini bisa meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik terkait materi pembelajaran dan juga memberikan manfaat bagi peserta didik yang lebih suka memahami sebuah materi pembelajaran audio visual.

c.) Aplikasi Instagram

¹³ Laila N, Dewi. "Pemanfaatan Aplikasi Tik-Tok sebagai Media Pembelajaran Akidah Akhlak di MTs NU Kudus". Tanggal 02 Oktober 2021.

¹⁴ Hopkins, Jim (October 11, 2006). "*Surprise! There's a third YouTube co-founder*". *USA Today*. Diakses tanggal 17 September 2022 pukul 17.33 WIB

Instagram ialah sebuah aplikasi berbagi foto serta video yang memungkinkan pengguna mengambil foto, mengambil video, menerapkan filter digital, dan membagikannya ke banyak sekali layanan jejaring sosial, termasuk milik Instagram sendiri.¹⁵

Instagram dapat direkomendasikan sebagai media social yang efektif untuk pembelajaran karena fitur-fitur yang sangat menarik yaitu Pengikut (*Follower*) dan Mengikuti (*Following*), Mengunggah Foto/Video dengan Caption (*Posting*), Efek (*Filter*), Kamera, Label foto (*Hashtag*), Tanda suka, *Instastory*, Arsip Foto, Siaran langsung, IG TV.

d) *WhatsApp Messenger Group*

WhatsApp Messenger adalah aplikasi pesan untuk ponsel cerdas. *WhatsApp Messenger* merupakan aplikasi pesan lintas platform yang memungkinkan kita bertukar pesan dan pulsa, karena *WhatsApp Messenger* menggunakan paket data internet. Aplikasi *WhatsApp Messenger* menggunakan koneksi internet 3G, 4G atau *Wifi* untuk komunikasi data. Dengan menggunakan *WhatsApp*, kita dapat melakukan obrolan daring, berbagi file, bertukar foto, dan lain-lain.¹⁶

¹⁵ Frommer, Dan (1 November 2010). "*Here's How To Use Instagram*". Business Insider. Diakses tanggal 23 Oktober 2022

¹⁶ Wikipedia, "*Whatsapp*", <https://id.wikipedia.org/wiki/WhatsApp> tanggal 19 Juli 2022, diakses pada tanggal 14 september 2022 pukul 23.30 WIB

Menurut Adhi Susilo grup WA mempunyai tiga manfaat yaitu pedagogis, sosial, dan teknologi. Aplikasi ini sangat dapat mendukung adanya pembelajaran secara *online*. Dengan menggunakan grup WA para pengguna dapat menyampaikan pengumuman tertentu, berbagai ide, dan sumber belajar dan mendukung adanya diskusi secara *online*.¹⁷

Aplikasi yang sangat ringan ini mempermudah peserta didik untuk kolaboratif dan lebih aktif dalam pembelajaran, aplikasi whatsapp ini mempermudah peserta didik dan guru untuk memberikan akses untuk berkomentar, berdiskusi, ,membagi tulisan, gambar, video, suara, dan dokumen dan lain sebagainya.

2.2.2 Sumber Belajar

2.2.2.1 Pengertian Sumber Belajar

★ Sumber belajar diartikan secara sempit yaitu berupa bahan tertulis (*printed material*) tegasnya buku teks yang dipegang dosen atau guru disaat memberikan pengajaran baik secara audio maupun visual.¹⁸

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa sumber belajar bukan hanya sebagai media pembelajaran, semua yang berupa data, tempat, orang dan benda yang dapat digunakan siswa

¹⁷ Adhi Susilo, *Exploring Facebook and Whatsapp As Supporting Social Network Applications For English Learning In Higher Education* (Bandung: Widyatama, 2014)

¹⁸ Drs. Karti Soeharto, *Teknologi Pembelajaran* (Surabaya, Intellectual Club, 2011), h. 73

sebagai penunjang belajar, sehingga mempermudah siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Sudjana mengklasifikasikan sumber belajar atau *learning resources* ke dalam beberapa kategori, yaitu¹⁹:

- a) Sumber belajar cetak : buku, majalah, ensiklopedi, brosur, koran, poster, denah, dan lain-lain.
- b) Sumber belajar non-cetak : *film, slide, video*, model, *audio* kaset, dan lain-lain.
- c) Sumber belajar yang berupa fasilitas : *auditorium*, perpustakaan, ruang belajar, studio, lapangan olahraga, dan lain-lain.
- d) Sumber belajar berupa kegiatan : wawancara, kerja kelompok, observasi, simulasi, permainan, dan lain-lain.
- e) Sumber belajar berupa lingkungan : taman, museum, dan lain-lain

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa sumber belajar ada beberapa aspek sehingga agar sumber belajar dapat sesuai dengan tujuan kita harus menyesuaikan dengan kondisi pembelajaran kita apakah di ruang lingkup *indoor* (kelas) dan *outdoor* (luar kelas)

¹⁹ Samsina S, ‘*Urgensi Learning Resurces (Sumber Belajar) dalam meningkatkan kualitas pembelajaran*’, <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/didaktika/article/download/959/662> tanggal 4 September 2020, diakses tanggal 15 September 2022 pukul 09.41 WIB.

2.2.2.2 Manfaat Sumber Belajar

Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk memfasilitasi manusia dalam belajar baik berupa tempat, benda dan suasana, sehingga tercapainya pembelajaran yang efektif dan efisien. Secara rinci dapat disebutkan manfaat sumber belajar antara lain²⁰ :

- a) Memberikan pengalaman belajar lebih kongkrit dan langsung, sehingga peserta didik dapat melakukan pengamatan objek pembelajaran secara langsung sehingga mempermudah memahami objek belajar. Misalnya : *Study tour* ke museum sejarah, ke perusahaan, ke kebun binatang dan lain sebagainya.
- b) Menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diadakan, dikunjungi atau di lihat secara langsung. Misalnya: model, denah, foto, film dan lain sebagainya
- c) Menambah dan memperluas sajian yang ada di dalam kelas. Misalnya: buku teks, foto film, narasumber, dan lain sebagainya
- d) Memberikan informasi yang akurat dan terbaru. Misalnya : *smartphone*, ensiklopedia, narasumber, dan lain sebagainya

²⁰ Drs. Karti Socharto, *Teknologi Pembelajaran* (Surabaya, Intellectual Club, 2011), h. 77

- e) Membantu mengatasi masalah yang ada dalam Pendidikan baik dalam ruang lingkup kecil ataupun besar. Misalnya simulasi, perarturan lingkungan yang menarik.
- f) Memberikan motivasi yang positif, apabila diatur dengan tepat
- g) Merangsang untuk berfikir kritis, yang dimana bersikap lebih positif dalam mengatasi sesuatu dan dapat merangsang otak untuk berfikir secara kritis sehingga bisa membedakan berfikir dengan akal sehat dan *logical falasy*. Misalnya : membaca buku akan memberikan reaksi pada otak untuk berkembang dalam menganalisis sebuah objek.

Berdasarkan paparan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan sumber belajar dalam pembelajaran tentu memiliki manfaat bagi peserta didik maupun pendidik, bagi pendidik dengan adanya sumber belajar dapat memilih materi bahan ajar yang lebih luas dan bagi peserta didik salah satunya dapat berfikir kritis dalam membuka cakrawala pengetahuan dan memberikan pengalaman belajar yang efektif dalam proses belajar siswa

2.2.2.3 Ciri sumber belajar

Agar kita dapat memperoleh manfaat yang maksimal maka yang perlu diketahui adalah ciri sumber belajar itu sendiri.

Sumber belajar memiliki 4 ciri pokok yaitu²¹:

²¹ Drs. Karti Soeharto, Teknologi Pembelajaran (Surabaya, Intellectual Club, 2011), h. 78

- a) Sumber belajar mempunyai daya dan kekuatan yang dapat sesuatu yang kita perlukan dalam proses pengajaran, jadi walaupun ada suatu daya akan tetapi daya itu tidak sesuai dengan tujuan pengajaran, maka belum bisa disebut sebagai sumber belajar. Misalnya : ada seseorang yang sakit akan menemui ahli dalam bidang informatika sedangkan ada ahli dibidang kesehatan (dokter), maka ahli dalam bidang informatika itu bukanlah sumber belajar karena tidak bisa memberika daya yang kita inginkan.
- b) Sumber belajar dapat merubah tingkah laku, Apabila ada sumber belajar yang menjadikan orang untuk melakukan hal yang negatif maka itu belum bisa dikatan sebagai sumber belajar. Misalnya: ada seseorang yang mendengarkan pengajian di masjid, isi dari pengajian tersebut mempunyai dampak negatif dalam dirinya. Maka pengajian tersebut bukan merupakan sumber belajar
- c) Sumber belajar dapat digunakan secara sendiri-sendiri (terpisah), tetapi dapat digunakan secara kombinasi (gabungan). Misalnya: sumber belajar dapat dikombinasikan dengan metode pembelajaran atau strategi pembelajaran

2.2.2.4 Pemilihan Sumber Belajar

Kondisi sekolah saat ini, nampaknya masih beragam, Pada sekolah yang berada di perdesaan keberadaan guru masih

dominan mengingat masih terbatasnya sumber belajar. Sedangkan sekolah di perkotaan sudah memanfaatkan sumber belajar media massa sebagai sumber belajar. Eric seorang pemerhati pendidikan menjelaskan tahap-tahap perkembangan sumber belajar. Dia membaginya dalam empat tahap sebagai berikut²²:

a) Sumber Belajar Pra-Guru.

Sumber belajar utama adalah orang dalam lingkungan keluarga atau kelompok, sumber lainnya masih sangat langka. Adapun benda yang digunakan berbentuk dedaunan, atau kulit pohon dengan bahan simbol dan isyarat verbal sebagai isi pesannya. Pengetahuan diperoleh lebih banyak dengan cara coba-coba sehingga hasilnya pun masih sederhana dan mutlak di bawah kontrol orang tua atau anggota keluarga. Ciri khas dari tahap ini sifatnya tertutup dan rahasia.

b) Lahirnya Guru sebagai Sumber Belajar Utama.

Cikal bakal adanya sekolah. Perubahan terjadi pada tahap pembenahan, isi ajaran, peran orang, teknik dan lainnya. Jumlahnya masih terbatas dan dominannya peran guru. Begitu pula mutu pengajaran tergantung kualitas guru. Adapun kelebihanannya guru dihormati dan kedudukannya tinggi

²² Arif F Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali, 1986) hlm, 9

sehingga menentukan keberhasilan pembelajaran. Kelemahannya bahwa jumlah siswa yang dapat di didik masih terbatas dan tugas guru tergolong berat.

c) Sumber belajar bentuk cetak.

Tugas guru relatif lebih ringan karena adanya sumber belajar cetak. Siswa dapat mempelajari sendiri ketika belum paham. Kelemahannya terkadang penulisan buku belum baik dan isinya sulit dipahami oleh siswa. Kelebihannya, materi dapat diinformasikan secara cepat dan luas. Sumber belajar cetak ini meliputi buku, majalah, modul, makalah dan lainnya.

d) Sumber belajar produk teknologi komunikasi.

Sumber ini dikenal dengan istilah audio visual yaitu sumber belajar dari bahan *audio* (suara), *visual* (gambar), atau kombinasi dari keduanya dalam sebuah proses pembelajaran. Istilah lain disebut juga media pendidikan yang biasanya didesain secara lebih terarah, spesifik dan sesuai dengan perkembangan siswa. Contoh sumber belajar dalam tahap ini yakni berupa televisi, CD, radio dan OHP

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa sumber belajar baik untuk peserta didik dan pendidik sangatlah beragam oleh karena itu pendidik harus cermat dan teliti dalam memilih sumber belajar dan harus disesuaikan dengan kondisi peserta didik dan kultur sekolah dengan adanya pemilihan yang

tepat sumber belajar akan berdampak yang sangat signifikan bagi pembelajara karena disesuaikan dengan tujuan pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

2.2.3 Sejarah Kebudayaan Islam

2.2.3.1 Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Istilah sejarah pada kamus besar bahasa Indonesia mempunyai arti kejadian serta peristiwa yang benar-benar terjadi di masa lampau.²³

Menurut Abdurahman, sejarah berasal berasal bahasa Arab “*Syjarah*”, adalah pohon. kata sejarah pada bahasa asing lainnya disebut *Histore* (Prancis), *Geschichte* (Jerman), *Histoire / Geschiedenis* (Belanda) serta *History* (Inggris). Sejarah artinya sebuah ilmu yang berusaha menemukan, menyampaikan, serta memahami nilai serta makna budaya yang terkandung pada peristiwa-peristiwa masa lampau.²⁴

Pengertian lain sejarah ialah catatan peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa lampau mencakup perjalanan hidup insan dalam mengisi perkembangan dunia dari masa ke masa.²⁵

Berdasarkan paparan diatas dapat di simpulkan bahwa sejarah kebudayaan Islam merupakan kejadian atau peristiwa

²³ Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka), edisi ke III

²⁴ Dudung Abdurahman, *Metodologi Penelitian Sejarah*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), 14.

²⁵ Departemen Agama Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, *Rekonstruksi Sejarah Pendidikan Islam di Indonesia*, (Jakarta, 2005).

yang terjadi dimasa lampau sehingga bisa diturunkan dari generasi ke generasi baik beribadah, beraqidah. bermuamalah dan berakhlak sehingga bisa diimplemetasikan kedalam kehidupan sehari-hari.

2.2.3.2 Tujuan Sejarah Kebudayaan Islam²⁶

- a) Pemahaman keilmuan tentang sejarah Islam dan kebudayaan kepada peserta didik. Keilmuan dalam hal ini yang sangat ditekankan adalah dalam ranah kognitifnya, sehingga siswa dapat memilih serta memilah perbuatan baik dan buruk sesuai tingkat kesedaran peserta didik
- b) Mengambil ibrah atau pelajaran tentang esensi dan makna yang terdapat dalam sejarah. Tujuan yang penting dari pelajaran tersebut adalah dapat dijadikan pelajaran serta pembentukan perilaku dan karakter anak didik melalui pesan dan kesan yang terdapat dalam sejarah.
- c) Menanamkan keinginan dan kemauan yang kuat, berlandaskan akhlak mulia mencerminkan fakta sejarah. guru menjadi Sebuah cermin bagi siswa, sehingga cerita yang disampaikan oleh guru, memang benar adanya.
- d) Membina siswa untuk membangun kepribadian dengan berpacu pada tokoh-tokoh keteladanan. Peran guru sangatlah

²⁶ Aslan dan Suhari, 2018, "*Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*", Kalimantan Barat: CV. Razka Pustaka, hal 51.

penting karena guru harus bisa menceritakan dengan terbaik mengenai tokoh keteladannya sehingga tertanamnya pengaguman peserta didik terhadap tokoh teladannya.

Perubahan perilaku dan sikap peserta didik dalam proses pembelajaran sangat penting baik pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik yang perlu dilakukan oleh setiap Guru, Pembentukan dari mata pelajaran ini, pada dasarnya, lebih banyak mengarah pada ranah afektif siswa, akan tetapi perlu adanya konstruksi moral siswa, apalagi melihat era globalisasi saat ini, yang banyak menimbulkan berbagai macam degradasi moral, yang selalu berkaitan dengan peserta didik. Selain itu pelajaran sejarah kebudayaan Islam memberikan sindiran keras bagi umat manusia akan sadar bahwa pentingnya mengingat kejadian dimasa lalu sesuai dengan isi Al-Quran kebanyakan membicarakan mengenai sejarah.

2.2.3.3 Isi Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Isi mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam pada madrasah ibtidaiyah, tsanawiyah, dan aliyah berbeda-beda akan tetapi masih membicarakan mengenai sejarah islam dimasa lampau

Tingkat madrasah tsanawiyah mata pelajaran ini membahas tentang asal usul perkembangan islam mulai dari kejayaan islam sampai kemunduran islam, Baik menceritakan mengenai tokoh-tokoh Islam pada masa lampau. Mulai dari perkembangan

masyarakat Islam pada masa nabi muhammad SAW, Khulafaur Rasyidin, bani umayyah, bani Abbasiyah, Ayyubiyah serta perkembangan Islam di indonesia. Pada pembahasan materi di tingkat tsanawiyah ini lebih menekankan pada ibroh (pelajaran) yang dapat diambil dari kejadian tersebut, peneladanan tokoh-tokoh Islam berprestasi dibahas dalam materi ini baik aspek sosial, politik dan ekonomi menjadi pembicaraan di tingkat madrasah tsanawiyah.²⁷

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa materi sejarah kebudayaan Islam dalam tingkatan madrasah tsanawiyah lebih menekankan pada pendalaman ibroh disetiap materi yang ada, sehingga peserta didik dapat mengambil point positif serta dapat diimplementasikan kedalam kehidupan peserta didik.

2.3 Kerangka Berpikir

Pada saat ini. *Smartphone* meupakan salah satu faktor yang sangat penting untuk mencari sumber belajar, Penggunaan *smartphone* saat ini jarang digunakan dalam pembelajaran ataupun sebagai sumber belajar. Dalam era *globalisasi* saat ini perkembangan teknologi sangat meningkat semakin hari semakin pesat, fungsi dari teknologi sangatlah penting untuk menunjang keefektifan pembelajaran. Penulis melakukan penelitian ini berkaitan dengan Fungsi *Smartphone* Sebagai Sumber Sejarah Kebudayaan Islam di MTs

²⁷ Aslan dan Suhari, 2018, "*Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*", Kalimantan Barat: CV. Razka Pustaka, hal 54.

Muhammadiyah 3 Ujungpangkah. Untuk lebih jelasnya kerangka berfikir dapat dilihat pada skema berikut ini :



