

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ANDROID DAN PERANAN ORANG TUATERHADAP *SELF REGULATED
LEARNING (SRL)* SISWA DI SEKOLAH DASAR NEGERI BUNTOI
KECAMATAN KAHAYAN HILIR KABUPATEN PULANG PISAU**

TESIS

Diajukan untuk melengkapi dan memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)



Oleh:

**SITI PATIMAH
NIM. 19016121**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PALANGKA RAYA**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
TAHUN 2020**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
PASCASARJANA IAIN PALANGKA RAYA**

Jl. G. Obos Komplek Islamic Centre Palangka Raya, Kalimantan Tengah, 73111
Telp. 0536-3226356 Fax. 3222105 Email : iainpalangkaraya@kemenag.go.id.
Website : <http://pasca.iain-palangkaraya.ac.id>.

NOTA DINAS

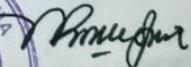
Judul Tesis : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android dan Peranan Orang Tua Terhadap *Self Regulated Learning* Siswa SDN Buntoi 1 Kecamatan Kahayan hilir Pulang Pisau

Ditulis Oleh : Siti Patimah

NIM : 19016121

Prodi : M.PAI

Dapat diujikan di depan penguji Program Pascasarjana IAIN Palangka Raya pada Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam.

Palangka Raya, ^{23 Okt} 2020
Direktur,

Dr. H. Normuslim, M. Ag
NIP. 19650429 199103 1 002



PERSETUJUAN TESIS

Judul Tesis : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DAN PERANAN ORANG TUA TERHADAP *SELF REGULATED LEARNING* SISWA SDN BUNTOI KECAMATAN KAHAYAN HILIR PULANG PISAU**

Ditulis Oleh : SITI PATIMAH

NIM : 19016121

Program Studi : MPAI

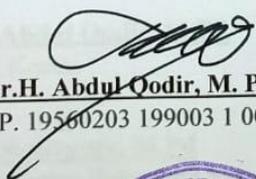
Dapat disetujui untuk diujikan di depan penguji Program Pascasarjana IAIN Palangka Raya pada Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam (MPAI).

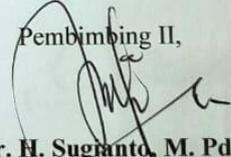
Palangka Raya, 14 Oktober 2020

Menyetujui,

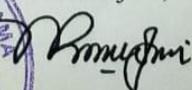
Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dr. H. Abdul Qodir, M. Pd
NIP. 19560203 199003 1 001


Dr. H. Sugianto, M. Pd
NIP. 19580908 197903 1 002

Mengetahui,
Direktur Pascasarjana,


Dr. H. Normuslim, M. Ag
NIP. 19650429 199103 1 002



PENGESAHAN TESIS

Tesis yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android dan Peranan Orang Tua Terhadap *Self Regulated Learning* Siswa SDN Buntoi Kecamatan Kahayan Hilir Kabupaten Pulang Pisau" Oleh Siti Patimah NIM 19016121 telah dimunaqasyahkan oleh Tim Munaqasyah Tesis Pascasarjana Instituti Agama Islam Negeri (IAIN) Palangka Raya pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 04 November 2020

Palangka Raya, 04 November 2020

Tim Penguji:

1. **Dr. Hj. Zainap Hartati, M.Ag**
Ketua Sidang
2. **Dr. Nurul Wahdah, M.Pd**
Penguji Utama
3. **Dr. H. Abdul Oodir, M.Pd**
Penguji Kedua
4. **Dr. H. Sugivanto, M.Pd**
Penguji Ketiga Sekretaris Sidang

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

Mengetahui:

Direktur Pascasarjana,



Dr. H. Normuslim, M. Ag
NIP. 19650429 199103 1 002

ABSTRAK

Siti Patimah, 2020, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android dan Peranan Orang Tua Terhadap *Self Regulated Learning* Siswa di Sekolah Dasar Negeri Buntoi Kecamatan Kahayan Hilir Pulang Pisau.

SDN di Buntoi merupakan sekolah yang menerapkan pembelajaran *E-Learning* (belajar dari rumah), yang selama ini masih menggunakan buku paket yang dipinjamkan kepada peserta didik tanpa pemantauan dari guru secara berkala, padahal seharusnya dalam pembelajaran selama di rumah saja guru harus memiliki rancangan atau sebuah rencana pembelajaran dimana menerapkan model pembelajaran *E-Learning*, yang berisi rencana, pelaksanaan dan evaluasi secara daring (*Online*).

Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis android terhadap *Self Regulated Learning* siswa, mengetahui pengaruh peranan orang tua terhadap *Self Regulated Learning* Siswa, dan mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis android dan peranan orang tua terhadap *Self Regulated Learning* Siswa di Sekolah Dasar Negeri Buntoi Kecamatan Kahayan Hilir Pulang Pisau serta mengetahui perbedaan kelas hasil eksperimen dan kelas kontrol.

Jenis Penelitian ini adalah Kuantitatif dengan Metode Eksperimen yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang terdiri dari siswa Kelas 6 Sekolah Dasar Negeri Buntoi 1 berjumlah 30 orang dan kelompok kontrol yang terdiri dari siswa Kelas 6 Sekolah Dasar Negeri Buntoi 3 berjumlah 30 orang.

Dari hasil analisis menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis android secara parsial sebesar 84,9% kelas eksperimen dan 81,4 kelas kontrol memberikan kontribusi terhadap *self regulated learning* siswa SDN Buntoi 1 Kecamatan Kahayan Hilir Pulang Pisau, dan ada pengaruh peranan orang tua terhadap *self regulated learning* siswa SDN Buntoi 1 Kecamatan Kahayan Hilir Pulang Pisau secara parsial sebesar 61,3 % kelas eksperimen dan 60,1 kelas kontrol, hasil penelitian yang diperoleh secara simultan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis android dan peranan orang tua terhadap *self regulated learning* siswa SDN Buntoi 1 Kecamatan Kahayan Hilir Pulang Pisau secara simultan sebesar 78,6 % kelas eksperimen dan 74,5% kelas kontrol sisanya di pengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, serta adanya perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu dengan hasil kemampuan *self regulated learning* (SRL), kelas eksperimen pre test 72,37 post test 83,30, sedangkan kelas kontrol sebesar pretest 71,93 dan post test 76,67.

Kata Kunci : Android, Peranan Orang Tua, *Self Regulated Learning*.

ABSTRACT

Siti Patimah, 2020. The Effect of Using Learning Media Based on Android and Parents' Role toward Self Regulated Learning of Students at SDN Buntoi Kahayan Hilir Sub-District Pulang Pisau.

The result of early observation at *SDN Buntoi 1* is a school that implement E-learning (learn from home), which is still using package book and lent to the students without monitoring from the teacher periodically, actually when learning from home the teacher should has planning or lesson plan which implement E-learning model that contains planning, implementation, and evaluation in online.

The purpose of this research are to know the effect of learning media based on android toward Self Regulated Learning of students, to know the parents' role toward Self Regulated Learning of students and to know the effect of learning media based on android and parents' role toward Self Regulated Learning of students at *SDN Buntoi 1 Kahayan Hilir Sub-District Pulang Pisau*.

The kind of this research was quantitative with Experiment Method that involved two groups, they were experiment group which consisted from Sixth Graders at *SDN Buntoi 1* in total 30 students and control group which consisted from Sixth Graders at *SDN Buntoi 3* in total 30 students.

The result of analysis shown that there was an effect between using learning media based on android and parents' role because there was different mean increase between pre test and post test on experiment class with pair result 1 got score $0.004 < 0.005$, and pair 2 got score $0.000 < 0.005$, there was an effect of using learning media based on android partially in the amount of 70.6% gave contribution toward Self Regulated Learning of students at *SDN Buntoi 1 Kahayan Hilir Sub-district Pulang Pisau*, and also there was an effect of parents' role toward Self Regulated Learning of students at *SDN Buntoi 1 Kahayan Hilir Sub-district Pulang Pisau* partially in the amount of 61.3% in experiment class and 60.1% in control class, the result of this research the effect of learning media based on android and parents' role toward Self Regulated Learning of students at *SDN Buntoi 1 Kahayan Hilir Sub-district Pulang Pisau* simultaneously in the amount of 78.6% in experiment and 74.5% in control class and the rest of it affected by other factors that not researched in this research, and also there was difference between experiment and control class such as SRL ability result, pre test 72.37 and post test 83.30 in experiment class ,while pre test 71.93 and post test 76.67 in control class.

Key Words : Android, Parents' Role, Self Reguated Learning.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dengan baik. terselesaikannya tesis ini tidak lepas dari bantuan dan dorongan semua pihak. Oleh karena itu, Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak atas budi baiknya yang telah diberikan kepada saya. Penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Rektor IAIN Palangkaraya yaitu Bapak Dr.H. Khairil Anwar, M.Ag. yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk menempuh kuliah di IAIN Palangkaraya.
2. Direktur Program Pascasarjana IAIN Palangkaraya yaitu Bapak Dr.H. Nurmuslim, M.Ag, yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan kepada peneliti selama proses pendidikan.
3. Ketua Prodi MPAI Pascasarjana IAIN Palangkaraya yaitu Ibu Dr. Hj. Zainap Hartati, M.Ag, yang telah memberikan nasehat dan motivasi selama peneliti menempuh pendidikan.
4. Dosen Pembimbing I yaitu **Dr.H. Abdul Qodir, M.Pd** yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga tesis ini selesai.
5. Dosen Pembimbing II yaitu **DR. H Sugiyanto, M.Pd**. yang memberikan arahan dan bimbingan sehingga tesis ini selesai sehingga dapat diujikan.
6. Seluruh Dosen Pascasarjana IAIN Palangkaraya yang telah memberikan kesempatan untuk belajar dan membagi ilmu kepada kami.

7. Bapak Moh. Miftahuroji, M.Pd selaku kepala SDN Buntoi 1 dan Bapak Tarikman, S.Pd kepala SDN Buntoi 3 yang telah memberikan data yang diperlukan dalam penelitian ini.
8. Ibu Yurita Elianti, S.Pd.I selaku guru PAI yang telah meluangkan waktu untuk membantu menjadi guru yang mencoba menggunakan media pembelajaran berbasis android ini.
9. Seluruh orang tua dan siswa SDN Buntoi 1 dan 3 yang telah bersedia mengisi angket sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan tesis ini belum sempurna, baik dari segi teknik penyajian maupun dari segi materi. Oleh sebab itu, untuk kesempurnaan, kritik dan saran dari para pembaca sangat penulis harapkan.

Pulang Pisau , Oktober2020
Penulis

PERNYATAAN ORISINALITAS

Bismillahirrahmanirrahim,

Dengan ini saya menyatakan tesis dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android dan Peranan Orang Tua Terhadap *Self Regulated Learning* Siswa SDN Buntoi Kecamatan Kahayan Hilir Pulang Pisau” adalah benar karya saya sendiri dan bukan hasil menjiplak dari karya orang lain dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan.

Jika dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran maka saya siap menanggung resiko atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Pulang Pisau, 19 Oktober 2020
Yang membuat pernyataan,



Siti Patimah
NIM. 19016121

MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

“Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang”

¹

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

”Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri”

(QS. Ar-Ra’ad [13]: 11)²



¹Ar-Ra’ad [13]: 11

²An-Nur, *Al-Qur’an dan Terjemahnya (Ayat Pojok Bergaris)*, Semarang: Asy-Syifa’, 1998, h. 337

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
NOTA DINAS	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	
a) LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
b) LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
PERNYATAAN ORISINALITAS	ix
MOTTO	x
DAFTAR ISI	xi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Kegunaan Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Konseptual.....	10
1. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android.....	10
2. Peranan Orang Tua.....	25
3. <i>Self Regulated Learning</i>	32
B. Penelitian Yang Relevan	41
C. Kerangka Teoretik	46
D. Hipotesis Penelitian	49

BAB III METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian	51
B. Metode Penelitian	52
C. Populasi dan Sampel Penelitian	54
D. Rancangan Perlakuan.....	54
E. Teknik Pengumpulan Data	57
F. Teknik Analisa Data	70
G. Hipotesis Statistika.....	75

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	77
B. Pengujian Persyaratan Analisis Data	98
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	106

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan	113
B. Rekomendasi	114

DAFTAR PUSTAKA.....	116
----------------------------	------------

LAMPIRAN-LAMPIRAN

PEDOMAN TRANSLITRASI ARAB LATIN

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama Republik Indonesia dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 158/1987 dan 0543/b/U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	ṣ	es (dengantitik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ha'	ḥ	ha (dengantitik di bawah)
خ	kha'	Kh	Kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ẓ	zet (dengantitik di atas)
ر	ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Esdan ye
ص	Sad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ta'	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	za'	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	ʿ	Komaterbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wawu	W	Em
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	ya'	Y	Ye

B. Konsonan Rangkap karena Syaddah ditulis rangkap

متعقدين	Ditulis	<i>muta' aqqidin</i>
عدة	Ditulis	<i>'iddah</i>

C. Ta' Marbutah

1. Bila dimatikan ditulis h

هبة	Ditulis	<i>Hibbah</i>
جزية	Ditulis	<i>Jizyah</i>

(ketentuan ini tidak diperlukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti shalat, zakat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya). Bila diikuti dengan kata sandang "al" serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كرمة الأولياء	Ditulis	<i>karāmah al-aulyā</i>
---------------	---------	-------------------------

2. Bila ta' marbutah hidup/ dengan harkat, fathah, kasrah, atau dammah ditulis t.

زكاة الفطر	Ditulis	<i>zakātulfiṭri</i>
------------	---------	---------------------

D. Vokal Pendek

◌َ	Fathah	Ditulis	A
◌ِ	Kasrah	Ditulis	I
◌ُ	Dammah	Ditulis	U

E. Vokal Panjang

Fathah + alif	Ditulis	<i>Ā</i>
جاهلية	Ditulis	<i>Jāhiliyyah</i>
Fathah + ya' mati	Ditulis	<i>Ā</i>
يسعي	Ditulis	<i>yas'ā</i>
Kasrah + ya' mati	Ditulis	<i>Ī</i>
كريم	Ditulis	<i>Karīm</i>
Dammah + wawumati	Ditulis	<i>Ū</i>
فروض	Ditulis	<i>Furūd</i>

F. Vokal Rangkap

Fathah + ya' mati	Ditulis	<i>Ai</i>
بينكم	Ditulis	<i>Bainakum</i>
Fathah + wawumati	Ditulis	<i>Au</i>
قول	Ditulis	<i>Qaulun</i>

G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata dipisahkan dengan Apostrof

أأنتم	Ditulis	<i>a'antum</i>
أأعدت	Ditulis	<i>u'iddat</i>
أألفن شكرتم	Ditulis	<i>la'insyakartum</i>

H. Kata sandang Alif+Lam

1. Bila diikuti huruf *Qamariyyah*

أأالقرآن	Ditulis	<i>al-Qur'ān</i>
أأالقياس	Ditulis	<i>al-Qiyās</i>

2. Bila diikuti huruf Syamsiyyah ditulis dengan menggunakan huruf Syamsiyyah yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf “l” (el)nya.

أأالسماء	Ditulis	<i>as-Samā'</i>
أأالشمس	Ditulis	<i>asy-Syams</i>

I. Penulisan kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

Ditulis menurut penulisannya

أأذوي الفروض	Ditulis	<i>ẓawi al-furūd</i>
أأأهل السنة	Ditulis	<i>ahl as-Sunnah</i>

Sumber: Tim Penyusun, “Pedoman Penulisan Tesis PascaSarjana”. Palangka Raya: IAIN, 2019.

DAFTAR TABEL

Tabel No.	Nama Tabel	Hal.
3.1	Rencana Kegiatan	Lam 1
3.2	Data Sekolah	58
4.1	Nama-nama Kepala MIN 2 Kotawaringin Timur Kecamatan Cempaga	79
4.2	Nama-nama Kepala MIN 2 Kotawaringin Timur Kecamatan Cempaga	79
4.3	Jumlah Tenaga Pendidik dan Kependidikan MIN 2 Kotawaringin Timur Tahun 2020	82
4.4	Jumlah Siswa MIN 2 Kotawaringin Timur Tahun 2020	84
4.5	Sarana dan Prasarana MIN 2 Kotawaringin Timur Kecamatan Cempaga	85
4.6	Nama-nama Kepala MI Imaduddin Cempaka Mulia Barat Kecamatan Cempaga	86
4.7	Jumlah Tenaga Pendidik MI Imaduddin Cempaka Mulia Barat Kecamatan Cempaga Tahun 2020	87
4.8	Jumlah Siswa MI Imaduddin Kecamatan Cempaga Tahun 2020	89
4.9	Sarana dan Prasana MI Imaduddin Cempaka Mulia Barat Kecamatan Cempaga	90
4.10	Nama-nama Kepala MI Nurul Islam Kecamatan Cempaga	90
4.11	Jumlah Tenaga Pendidik MI Nurul Islam Sungai Paring Kecamatan Cempaga Tahun 2020	92
4.12	Jumlah Siswa MI Nurul Islam Sungai Paring Kecamatan Cempaga Tahun 2020	93



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan utama dalam kehidupan, hal ini disebabkan karena tingkat pendidikan dapat menunjukkan kualitas sumber daya yang dimiliki oleh bangsa tersebut. Pendidikan di Indonesia saat ini yang menerapkan kurikulum 2013 menuntut guru dalam aktivitas pembelajaran tidak hanya menyampaikan ilmu pengetahuan, tetapi juga memainkan peran yang bertujuan mengembangkan potensi anak didik secara optimal.³ Pada kurikulum ini aspek yang cenderung ditekankan ialah pembentukan kompetensi serta karakter peserta didik, hal tersebut tentu menuntut kemampuan guru untuk dapat merancang pembelajaran efektif dan bermakna, kurikulum 2013 juga menuntut guru untuk mampu mengorganisasi pembelajaran secara efektif. Pendidikan juga merupakan hal yang sangat penting untuk kehidupan manusia, seorang guru dituntut agar bisa memiliki kompetensi yang tinggi dan dia pun juga harus bisa mendidik dengan baik.

Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai salah satu mata pelajaran wajib untuk semua jenjang pendidikan dalam sistem pendidikan Nasional, Muhaimin mengemukakan pendidikan islam merupakan aktifitas pendidikan yang diselenggarakan atau didirikan dengan hasrat dan niat

³Sofani Amri, *Pengembangan dan model pembelajaran dalam kurikulum 2013*, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2013, h. 30.

untuk mewujudkan ajaran dan nilai-nilai Islam.⁴ Berbagai faktor yang mempengaruhi keberhasilan untuk mencapai tujuan dari suatu pembelajaran salah satunya media yang digunakan, dalam pendidikan agama Islam guru perlu landasan dalam menentukan langkah-langkah dengan sumber ajaran Islam.

Begitu pula dalam penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran agama Islam, berdasarkan hal tersebut guru harus memberikan pembelajaran dan media yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Namun dalam praktiknya di lapangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam sering dikenal dengan pembelajaran yang konvensional, terlalu verbal, padat materi dan membosankan. Sehingga siswa lebih memilih melakukan hal lain dari pada mendengarkan atau menyimak materi yang diajarkan, hal ini menuntut guru untuk mengikuti perkembangan zaman yang semakin modern dan media pun tak luput ikut terus berkembang yang dulunya hanya monoton sekarang telah berkembang seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi komunikasi (TI) yang semakin pesat membawa perubahan paradigma dalam dunia pendidikan. Perubahan paradigma tersebut terlihat secara nyata salah satunya dalam hal media pembelajaran. sebagai contoh sederhana yang dapat kita amati adalah

⁴Muhaimin. *Rekonstruksi Pendidikan Islam*, Jakarta: Raja Grafindo, 2009, h. 14.

bergesernya media untuk presentasi pembelajaran, dari papan tulis menjadi OHP (*Over Head Projector*), dan sekarang menggunakan LCD Projector. Perkembangan gadget yang semakin pesat juga membawa perubahan pada media pembelajaran, Media pembelajaran berbasis komputer yang sebelumnya marak digunakan kini beralih ke media pembelajaran berbasis mobile/android dalam berbagai platform, mulai dari Multimedia interaktif, game, dan sebagainya.

Pada Tahun 2019 pemerintah melalui Kemendikbud memberikan dukungan penuh dalam hal meningkatkan mutu pendidikan dan kelancaran pelaksanaan pembelajaran menggunakan IT dalam hal ini dikhususkan diberikan dana yang digunakan untuk pembelian perangkat IT berupa tablet dan perangkat lainnya yang disebut dengan Dana BOS Afirmasi dan Kinerja yang termuat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 31 Tahun 2019 tentang Petunjuk Teknis Bantuan Operasional Sekolah Afirmasi dan Bantuan Operasional Sekolah Kinerja ditetapkan Mendikbud Muhadjir Effendy pada tanggal 5 September 2019. Permendikbud 31 tahun 2019 tentang Juknis BOS Afirmasi dan BOS Kinerja mulai berlaku setelah diundangkan, dan ditempatkan dalam Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 1015 oleh Dirjen Peraturan Perundang-undangan Kemenkumham, Widodo Ekatjahjana, pada tanggal 6 September 2019. Agar setiap orang

mengetahuinya.⁵Pemberian BOS Afirmasi bertujuan untuk membantu peningkatan mutu pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan menengah yang diselenggarakan oleh pemerintah di daerah tertinggal, terdepan, dan terluar.

Pada akhir tahun 2019 terjadi sebuah tragedi, dimana sebuah penyakit telah mewabah di negara Cina yaitu Corona Virus atau Covid-19⁶ yang pada akhirnya Indonesiapun mengalami musibah ini, hingga saat ini masih menjadi wabah yang belum dapat teratasi, langkah pemerintah membuat kebijakan *social distancing* atau menjaga jarak menjadi hal yang paling penting dilakukan dalam situasi pandemi ini, seluruh sektor kehidupan berubah termasuk sektor pendidikan, dimana seluruh kegiatan pembelajaran berproses di rumah saja, kondisi ini diharapkan tidak sampai mematahkan semangat belajar peserta didik, karena pendidikan untuk mereka tetap menjadi prioritas utama yang harus diperhatikan bersama. Dengan belajar di rumah ini menuntut peserta didik untuk bisa belajar mandiri yang dalam istilah pendidikan disebut dengan *Self Regulated Learning* (SRL). Kata *Self Regulated Learning* (SRL) secara harfiah diartikan sebagai belajar yang dikelola atau diatur oleh diri sendiri.⁷

Berdasarkan hasil observasi awal, peserta didik yang belajar di rumah tidak bisa lepas dari pengawasan orang tua, bahkan ada siswa yang

⁵<https://www.jogloabang.com/pendidikan/permendikbud-31-2019-juknis-bos-afirmasi-bos-kinerja>, diakses pada tanggal 23 Desember 2019

⁶https://en.wikipedia.org/wiki/COVID-19_pandemic_in_Indonesia diakses pada 20-06-2020

⁷<https://www.gokasima.com/2018/02/makalah-pembahasan-model-pembelajaran-self-regulated-learning.html> diakses pada 20-06-2020

hampir seluruh tugas pembelajaran dilakukan oleh orang tuanya. Namun bahkan ada situasi dimana orang tua membiarkan begitu saja anaknya di rumah entah belajar atau tidak, hal ini dapat dilihat oleh Guru dari hasil penugasan selama belajar dari rumah mulai diterapkan, ada sebagian peserta didik yang mengumpulkan tugas namun tulisannya berbeda dengan tulisan siswa biasanya dan ada pula peserta didik yang tidak mengumpulkan tugas selama 2-3 minggu bahkan sampai 1 bulan⁸. Peranan orang tua selama proses BDR ini amat penting, jika Dokter sebagai garda terdepan dalam menangani Covid-19, maka Orang tua baik ayah maupun ibu sebagai garda terdepan yang mengawal anak - anaknya tetap belajar di rumah masing – masing. Orang tua pula dapat memperhatikan tingkat kemampuan anaknya dalam mengatur dirinya sendiri dalam pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas SDN Buntoi merupakan dua dari sekolah yang memperoleh bantuan BOS Afirmasi yang kegunaannya adalah untuk pembelian perangkat Tablet untuk siswanya. Dalam hal ini Kelompok Kerja Guru (KKG) Pendidikan Agama Islam Kecamatan Kahayan Hilir telah mengadakan pelatihan pemanfaatan media android dalam pembelajaran dengan sasaran guru-guru Pendidikan Agama Islam di Kecamatan Kahayan Hilir dengan hasil pelatihan 80% guru Pendidikan Agama Islam di Kecamatan Kahayan Hilir yang hadir pada kegiatan tersebut telah mampu mengaplikasikan pembelajaran berbasis android (data terlampir).

⁸ Wawancara Yr, Guru PAI SDN Buntoi 1, 27-07-2020

Berdasarkan hasil observasi awal⁹SDN Buntoi juga merupakan sekolah yang menerapkan pembelajaran *E-Learning*(belajar dari rumah), yang selama ini masih menggunakan buku paket yang dipinjamkan kepada peserta didik tanpa pemantauan dari guru secara berkala, padahal seharusnya dalam pembelajaran selama di rumah saja guru harus memiliki rancangan atau sebuah rencana pembelajaran dimana menerapkan model pembelajaran *E-Learning*, yang berisi rencana, pelaksanaan dan evaluasi secara daring (Online).

Berangkat dari latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk menggali lebih dalam bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengatur pembelajaran secara mandiri pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VI Semester 1 materi hari Akhir, yang diberi judul “**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID TERHADAP *SELF REGULATED LEARNING* (SRL) SISWA DI SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) BUNTOI KECAMATAN KAHAYAN HILIR KAB. PULANG PISAU**”.

⁹ Observasi, SDN Buntoi, 27-07-2020

B. Rumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis android terhadap *Self Regulated Learning* (SRL) siswa di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Buntoi Kecamatan Kahayan Hilir Pulang Pisau?
2. Apakah ada pengaruh peranan orang tua terhadap *Self Regulated Learning* (SRL) siswa di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Buntoi Kecamatan Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau ?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis android dan peranan orang tua terhadap *Self Regulated Learning* (SRL) siswa di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Buntoi Kecamatan Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau ?
4. Apakah ada perbedaan hasil dari kelas Eksperimen dan kelas Kontrol?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap *Self Regulated Learning* (SRL) Siswa di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Buntoi Kecamatan Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau.
2. Mengetahui Pengaruh Peranan Orang tua Terhadap *Self Regulated Learning* (SRL) Siswa di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Buntoi Kecamatan Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau.
3. Mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android dan Peranan Orang Tua Terhadap *Self Regulated Learning* (SRL) Siswa di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Buntoi Kecamatan Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau.

4. Mengetahui perbedaan hasil dari kelas Eksperiment dan kelas Kontrol

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Dapat mengembangkan model pembelajaran *Self Regulated Learning* (SRL) melalui penggunaan media pembelajaran berbasis android

2. Secara Praktis

- a. Bagi Institusi Pascasarjana IAIN Palangka Raya

Hasil penelitian ini akan menambah referensi untuk mencari data yang dapat digunakan sebagai bahan penelitian selanjutnya.

- b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada sekolah bahwa penggunaan media berbasis Android dapat mempengaruhi *Self Regulated Learning* (SRL) siswa.

- c. Bagi Guru

Dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dalam menggunakan media berbasis Android untuk meningkatkan *Self Regulated Learning* (SRL).

- d. Bagi Siswa

Siswa dapat menggunakan gagednya untuk hal-hal positif dengan adanya media berbasis Android dan menambah kemampuannya dalam *Self Regulated Learning* (SRL).

e. Bagi Peneliti

Penelitian ini adalah salah satu usaha untuk mengembangkan kemampuan dalam menggunakan media berbasis Android.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android

1) Pengertian Penggunaa Media Pembelajaran

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia kata ‘penggunaan’ berasal dari kata guna yang berarti faedah; manfaat, kemudian diberi awalan peng dan akhiran an menjadi penggunaan yang berarti proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu; pemakaian.¹⁰ Jadi arti penggunaan dalam penelitian ini adalah memanfaatkan atau menggunakan. Sedangkan kata “media” berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar.¹¹ Selanjutnya National Education Association (NEA) mendefinisikan media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dilihat, didengar dan dibaca.¹² Jika dikaitkan dengan pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai berikut:

¹⁰<https://www.kbbi.web.id/> di akses pada 08-07-2020

¹¹Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, Bandung: CV Wacana Prima, 2017, h. 5

¹²Arif Sadiman dkk., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005, h. 7

- 1) Briggs: Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset, film bingkai.
- 2) Ibrahim dan Nana Syaodih: Media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran.¹³
- 3) Gagne: Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.
- 4) Asnawir dan Basyiruddin Usman: Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Hal tersebut disebabkan adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran. Untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal, salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah mengurangi bahkan jika perlu menghilangkan dominasi sistem penyampaian pelajaran yang bersifat verbalistik dengan cara menggunakan media

¹³ Ibrahim dan Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003, h.112

pembelajaran.¹⁴ Terkait dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, maka media yang digunakan juga bermacam-macam. Usaha Nabi dalam menanamkan aqidah agama yang dibawanya dapat diterima dengan mudah oleh umatnya tidak lain dengan menggunakan media yang tepat berupa media contoh/teladan perbuatan-perbuatan baik Nabi sendiri (Uswatun Hasanah). Istilah “Uswatun Hasanah” dalam dunia pendidikan dapat diidentifikasi dengan istilah “demonstrasi” yaitu memberikan contoh dan menunjukkan tentang cara berbuat atau melakukan sesuatu. Media ini selalu digunakan Nabi dalam mengajarkan ajaran-ajaran agama kepada umatnya, misalnya dalam mempraktekkan sholat dan lain-lain.¹⁵ Landasan guru dalam pendidikan agama islam untuk menentukan media dengan sumber ajaran Islam, berdasarkan firman Allah SWT. dalam Q.S. An-Nahl ayat 44 yang berbunyi:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ¹⁶

Terjemah: “Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.

¹⁴Erna Nida dan Rizki Al Yusra, “*Media Audio Visual Dalam Pembelajaran PAF*”, Jurnal Pendidikan Islam Murabby. Vol. 2. No.1 (April 2019), h. 104

¹⁵*Ibid.*, h. 105

¹⁶ An-Nahl [16] : 44

Kesesuaian media dengan peserta didik menjadi dasar pertimbangan utama, sebab hampir tidak ada satu media yang dapat memenuhi semua tingkatan usia, Perlu perancangan yang matang sehingga media dapat tepat sasaran dalam penggunaannya.¹⁷ Sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S Al-Isra ayat 84 yang berbunyi:

فَلْ كُلُّ يَعْمَلُ عَلَىٰ شَاكِلَتِهِ فَرَبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَن هُوَ أَهْدَىٰ سَبِيلًا¹⁸

Terjemah : Katakanlah (Muhammad), "Setiap orang berbuat sesuai dengan pembawaannya masing-masing." Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam lingkungan pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran dapat dijadikan stimulus untuk meningkatkan kemauan peserta didik sehingga mengikuti proses belajar mengajar dengan baik. Penggunaan media pembelajaran dalam mengajarkan materi Pendidikan Agama Islam bukanlah sekedar upaya untuk membantu guru, namun juga membantu peserta didik dalam belajar. Penggunaan media akan membantu peserta didik untuk lebih fokus pada apa yang disampaikan oleh guru, dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, serta dapat menerima pesan dengan baik dan benar. Media pembelajaran juga dapat membantu

¹⁷Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*,...h. 62

¹⁸ Al-Isra [17] : 84

agar tidak adanya kesimpangsiuran antara pesan yang ingin disampaikan oleh guru dengan pesan yang diterima oleh peserta didik.¹⁹

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan semua jenis peralatan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Ditinjau dari pendidikan Agama Islam media pembelajaran pendidikan agama adalah semua aktivitas yang ada hubungannya dengan materi pendidikan agama, baik yang berupa alat yang dapat diragakan maupun teknik/ metode yang secara efektif dapat digunakan oleh guru agama dalam rangka mencapai tujuan tertentu dan tidak bertentangan dengan ajaran Islam.²⁰ Jadi apapun bentuk media selama tidak bertentangan dengan ajaran Islam maka boleh menggunakannya.

2) Pengertian Android

Android adalah sistem operasi diperuntukan bagi telepon seluler yang berbasis linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang agar dapat menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak.²¹ Menurut Satyaputra & Aritonang, yang dikutip oleh Joko dan Ferri²² dalam

¹⁹Lukman Hakim, Media Pembelajaran Pembelajaran PAI Berbasis Augmented Reality, *Jurnal Lentera Pendidikan*. Vol. 21, No. 1 2018. H. 62

²⁰Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta:Ciputat Press, 2002, h. 100

²¹Anis Ramadhani, *Jurus Rahasia Pintar Menguasai Android Untuk Pemula*, Jakarta : Palapa, 2013, h. 5

²²Joko Kuswanto, Ferri Radiansah, Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI, *Jurnal Media Infotama* Vol. 14 No. 1, Februari 2018 ISSN 1858 - 2680

artikelnya menyebutkan bahwa android adalah sebuah sistem operasi untuk smartphone dan tablet, Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai ‘jembatan’ antara peranti (device) dan penggunanya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan deviceny dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada device (alat).

Sedangkan menurut Nazrudin Safaat H masih dari kutipan Joko dan Ferri, android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi. Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis linux, android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk membuat aplikasi mereka sendiri. Selanjutnya Murtiwiwati & Glenn Lauren, android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi.²³

Berdasarkan pemaparan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa android adalah sebuah sistem yang terdapat pada smartphone atau tablet yang berbasis linux. Android merupakan sistem operasi yang paling diminati di masyarakat karena memiliki kelebihan seperti sifat *open source* yang memberikan kebebasan para pengembang untuk menciptakan aplikasi.²⁴ Pembuatan media pembelajaran berbasis android terdiri dari dua yaitu dengan menggunakan pemrograman seperti *Java Development Kit* atau

²³Ibid

²⁴ Andrea Adelheid dan Aqilha Simangunsang, *Manual Book of Android*, Yogyakarta: Literia Media Creativa, 2013, h. 11.

eclipse dan menggunakan *platform* yang sudah tersedia di internet.²⁵

Untuk membuat sebuah aplikasi biasanya memerlukan skill yang mumpuni, akan tetapi dengan pesatnya perkembangan teknologi pembuatan media berbasis android tidak lagi dirasa sulit karena ada banyak aplikasi-aplikasi sederhana untuk membuat media berbasis android, contohnya; power point , Ispring, contruks, articulate storyline, smart apps creator dan sebagainya.

Media yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis android dalam penelitian ini adalah menggunakan Smart Apps Creator, pemilihan media ini karena dalam pembuatan dan penggunaannya tidak membutuhkan skill khusus, karna tidak perlu keahlian coding dalam pembuatannya serta tidak memerlukan akses internet. Selain itu bagi siswa aplikasi ini akan dengan mudah digunakan, sehingga siswa tidak perlu banyak penjelasan dalam memanfaatkan media yang telah disediakan, keterampilan dalam menggunakan media berbasis android ini bagi guru dan siswa tidak perlu keterampilan khusus, cukup bisa membuka dan menutup android saja, dan materi yang dipelajari dengan menggunakan media dapat disesuaikan oleh guru.

3) Kelebihan dan Kekurangan Media Berbasis Android

²⁵ Irnin Agustina Dwi Astuti, *Modul Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android*, Jakarta:2016, PDF, h. 4

1) Kelebihan

Dalam setiap sistem pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, demikian pula pada media berbasis Androi. Kelebihannya meliputi:

- a) Dapat digunakan dimana-pun pada waktu kapan-pun.
- b) Kebanyakan divais bergerak memiliki harga yang relatif lebih murah dibanding harga PC desktop.
- c) Ukuran perangkat yang kecil dan ringan daripada PC desktop.
- d) Diperkirakan dapat mengikutsertakan lebih banyak pembelajar karena m-Learning memanfaatkan teknologi yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari.²⁶

2) Kekurangan

Sedangkan kekurangannya²⁷ :

- a) Kemampuan prosesor
- b) Kapasitas memori
- c) Layar tampilan
- d) Catu daya
- e) Perangkat I/O

²⁶Muh. Tamimuddin H., M.T., *MENGENAL MOBILE LEARNING (M-LEARNING)*, diunduh pada 30-01-2020
darimtamim.Files.Wordpress.Com/2008/12/Mlearn_Tamim.Pdf, h. 2

²⁷Ibid, h. 2

Selain memiliki kelebihan dan kekurangan media berbasis Android juga mempunyai nilai-nilai praktis sebagaimana media pada umumnya yaitu²⁸ :

- a) Dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik
- b) Dapat mengatasi ruangkelas
- c) Memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik denganlingkunganya
- d) Menghasilkan keseragaman pengalaman, pengamatan yang dilakukan peserta didik dapat secara bersama-sama diarahkan kepada hal- hal yang dianggap penting sesuai dengan tujuan yang ingindicapai.
- e) Dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit danrealistis.
- f) Dapat membangkitkan keinginan dan minat yangbaru.
- g) Dapat membagkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar
- h) Dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkrit kepadaabstrak.

Media pembelajaran berbasis android merupakan suatu media

²⁸Asnawir dan M. BasyiruddinUsman,Media.,, h.14-15.

yang tergolong dalam media pembelajaran bentuk elektronik, karena produk aplikasi android tersebut dijalankan pada smartphone atau tablet bersistem operasi android.

4) Konsep Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android melalui *E-Learning*

Penggunaan media pembelajaran berbasis android dimasa pandemi ini tidak dapat dipisahkan dengan pelaksanaan pembelajaran yang sekarang sedang dilaksanakan di hampir seluruh Indonesia bahkan dunia yaitu pembelajaran jarak jauh dan kebanyakan menggunakan model pembelajaran *E-Learning* atau pembelajaran elektronik. *E-Learning* terdiri dari dua bagian, yaitu “e” yang merupakan singkatan dari ‘elektronik’ dan ‘learning’ artinya ‘pembelajaran’.²⁹ *E-Learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan (internet, LAN, WAN) sebagai metode penyampaian, interaksi, dan fasilitas serta didukung dengan bentuk layanan belajar lainnya (Brown, 2000; Feasey;2001)³⁰. Jadi *E-Learning* merupakan suatu pembelajaran yang memanfaatkan elektronik sebagai medianya dan elektronik yang digunakan pada penelitian ini adalah *smartphone* dengan sistem android.

Langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam penerapan *E-Learning* dengan menggunakan media pembelajaran berbasis

²⁹Deni Darmawan, *Pengembangan E-Learning Teori Dan Desain*, Bandung:Rosda, 2014, h. 25

³⁰ Ibid, h. 26

android, menurut beberapa ahli sebagaimana di kutip oleh Deni dalam Pengembangan *E-Learning*, yaitu :³¹

- 1) Analisis kebutuhan, meliputi apakah dapat dilaksanakan secara teknis, apakah menguntungkan secara ekonomis, apakah diterima secara sosial
- 2) Rancangan Instruksional, meliputi menyusun isi materi relevan, bagaimana latar belakang peserta didik, apa kompetensi yang hendak dicapai, menyusun tugas dari yang mudah ke sulit, menyusun tujuan instruksional, menyusun tes.
- 3) Uji *platform*, apakah media dapat dijalankan dengan baik.
- 4) Pelaksanaan, apakah media dapat dipindahkan ke android, apakah ditemukan hambatan dalam penggunaannya, apakah bahan ajar memenuhi standar bahan ajar mandiri.
- 5) Evaluasi, meliputi *kognitif* (penerimaan pengetahuan), *behavior* (kecakapan) dan *humanistik* (sikap)

Sedangkan bagi peserta didik yang perlu disiapkan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android melalui konsep *E-Learning* diantaranya ³²:

- 1) Mandiri, pada pembelajaran jarak jauh peserta didik dituntut untuk lebih mandiri dibanding pembelajaran tatap muka, hal ini dikarenakan pada pembelajaran jarak jauh peserta didik hanya bertatap muka dengan pendidik pada saat dilangsungkan evaluasi pembelajaran, atau

³¹ Ibid, h. 42

³² Deni Hardianto, *Karakteristik Pendidik Dan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Online*, Ms. 200, h. 4

pada saat-saat tertentu saja. Oleh karena itu apabila peserta didik ingin lebih menguasai materi dan paham dengan materi pembelajaran maka peserta didik harus berusaha untuk mendapatkannya sendiri apabila pendidik tidak memberikannya.

- 2) Kemampuan dalam menggunakan teknologi, Penyampaian materi dilakukan melalui internet, diskusi secara synchronous melalui video conference/web camp (atau mungkin sesekali bertatap muka) dan asynchronous melalui berbagai fitur seperti e-mail, mailing-list , komentar, dan sebagainya. Oleh karenanya, seorang pembelajar online learning atau e-learning harus memiliki kemampuan untuk dapat mengoperasikan dan memahami berbagai fasilitas teknologi komputer yang ada.
- 3) Kepribadian, mental seorang peserta didik dalam pembelajaran online harus benar-benar teguh dan kokoh. Teguh dalam pendiriannya untuk belajar dan mencari ilmu melalui pembelajaran online, serta kokoh motivasi dan tujuannya dalam menuntut ilmu guna menjadi manusia yang lebih baik dimasa depan. Sehingga tidak mudah tergoda dan terganggu oleh hal-hal yang mampu merusak mentalitasnya untuk belajar.
- 4) Tanggungjawab belajar, seorang peserta didik dalam pembelajaran online adalah individu yang mampu menyelesaikan segala aktivitas atau kegiatan pembelajaran sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. memprioritaskan segala sesuatu yang memang harus dilakukan dalam pembelajaran online, sesuai dengan keputusan yang

telah diambil untuk menempuh pembelajaran online, seperti; mengerjakan tugas tepat waktu dan mengerjakannya sesuai kemampuan yang dimiliki, mempelajari bahan-bahan yang tersedia, harus memiliki semangat untuk belajar, dan mampu mengontrol diri.

- 5) Motivasi tinggi, tanpa motivasi yang tinggi dan jauh dari pengawasan pendidik, seorang pebelajar online learning akan terbawa hanyut dalam berbagai fitur dan fasilitas permainan atau hiburan yang menjamin akan melunturkan motivasi belajarnya. Sehingga mereka dituntut untuk memiliki motivasi yang tinggi, agar mereka dapat belajar tanpa orang lain menyuruhnya.
- 6) Interaktif, walaupun proses pembelajaran yang dilakukan melalui asynchronous atau synchronous, pebelajar harus mampu membuat kolaborasi dan saling bertukar pikiran serta berdiskusi Tanya jawab dengan teman dan guru melalui berbagai fasilitas fitur yang disediakan. Sehingga proses pembelajaran online learning tetap memberi tantangan dan respon yang mampu meningkatkan pengonstruksian pengetahuan.
- 7) Kreatif dan inovatif, diperlukan kreatifitas dan inovasi dari para pebelajar dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran online learning. Kemampuan untuk memilah-milah informasi yang akan dipelajari dan menemukan serta mengemas materi pembelajaran sesuai dengan gaya belajar yang diinginkanya, sehingga mudah dipelajari.

Dalam penggunaan media pembelajaran berbasis android perlu memperhatikan tutorial untuk menggunakan media dan pelaksanaan pembelajaran melalui *e-learning*:³³

- 1) Mengakses materi
- 2) Berinteraksi dengan guru
- 3) Memahami isi materi yang telah disediakan
- 4) Mengerjakan tugas
- 5) Menyerahkan tugas
- 6) Adanya feedback antara guru dan peserta didik, peserta didik dan peserta didik.

Sedangkan menurut SE Sesjen No.15 tahun 2020, Waktu PJJ daring sepanjang hari, menyesuaikan waktu dan kondisi orang tua/wali peserta didik atau peserta didik dan kesepakatan dengan guru atau satuan pendidikan, yang dilakukan³⁴:

- 1) Pra pembelajaran; mempersiapkan perangkat pembelajaran, telah masuk grup/kelas yang dibuat oleh guru melalui whatsapp, clasroom atau lainnya, mempelajari cara kerja aplikasi dan aturan komunikasi, mempersiapkan tempat belajar di rumah yang nyaman, alat tulis, catatan dan buku pegangan, mempersiapkan target belajar.
- 2) Proses pembelajaran ; berdoa sebelum dan sesudah belajar, memahami jadwal pelajaran dan tujuan pembelajaran, menyelesaikan semua tugas (penguasaan materi, tugas, penilaian), berkonsultasi dengan guru, atau

³³Deni Darmawan, *Pengembangan E-Learning Teori Dan Desain*,.. h. 50

³⁴SE Sesjen No. 15 Tahun 2020, *Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19)*, h.

orang tua, menyampaikan progres penyelesaian aktifitas dalam penggunaan media kepada guru dan orang tua, menyimpulkan pembelajaran hari ini.

- 3) Usai pembelajaran ; mengisi lembar pemantauan pembelajaran (jika ada), mengumpulkan tugas hari ini, menyampaikan kepada guru atau orang tua jika ada kesulitan dalam mengakses pembelajaran, menulis rencana kegiatan setelah pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis android melalui konsep *e-learning* meliputi:

- a. Pra pembelajaran, mempersiapkan perangkat pembelajaran, telah masuk grup/kelas yang dibuat oleh guru melalui whatsapp, mempelajari cara kerja aplikasi dan aturan komunikasi, mempersiapkan tempat belajar di rumah yang nyaman, alat tulis, catatan dan buku pegangan, mempersiapkan target belajar.
- b. Proses pembelajaran ; berdoa sebelum dan sesudah belajar, memahami jadwal pelajaran dan tujuan pembelajaran, menyelesaikan semua tugas (penguasaan materi, tugas, penilaian), berkonsultasi dengan guru, atau orang tua, menyampaikan progres penyelesaian aktifitas dalam penggunaan media kepada guru dan orang tua, menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- c. Usai pembelajaran ; mengisi lembar pemantauan pembelajaran (jika ada), mengumpulkan tugas hari ini, menyampaikan kepada guru atau orang tua jika ada kesulitan dalam mengakses pembelajaran, menulis rencana kegiatan setelah pembelajaran.

2. Peranan Orang Tua

Penyebaran covid-19 yang telah Indonesia sejak maret 2020, berdasarkan data sebaran covid bukannya semakin menurun justru semakin meningkat³⁵, hal ini membuat pemerintah memperpanjang himbuan untuk pelaksanaan *Work from home* (WFH), hal ini dilakukan pemerintah dalam rangka menghentikan penyebaran pandemi Covid-19. WFH ini diberlakukan hampir pada semua lembaga termasuk di dalamnya lembaga pendidikan, bagi lembaga pendidikan, WFH ini berarti proses kegiatan belajar mengajar (KBM) yang biasanya dilakukan di ruang-ruang kelas secara langsung sekarang dihentikan sementara waktu dan digantikan dengan proses belajar mengajar menggunakan sistem belajar dari rumah baik online maupun online dengan berbagai metode.

Dalam penerapan BDR ini, peran orang tua sebagai bagian yang tidak dapat dipisahkan dari tumbuh kembang anak sangat dibutuhkan. Peranan yang berasal dari kata “Peran” yang berarti pemain sandiwara, kemudian dari kata peran mendapat akhiran “an” menjadi peranan yang berarti sesuatu yang menjadi bagian atau memegang pimpinan yang utama (dalam sesuatu hal atau peristiwa).³⁶

Sedangkan Soekamto memberikan beberapa pendapat yaitu³⁷:

³⁵ <https://covid19.go.id/peta-sebaran>

³⁶ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> diakses pada 02-07-2020

³⁷ Soejono, Soekamto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta, CV. Rajawali Press, 2012, h.

- a. Peranan meliputi norma-norma yang dihubungkan dengan posisi atau tempat seseorang dalam masyarakat.
- b. Peranan adalah suatu konsep tentang apa yang dapat dilakukan oleh individu dalam masyarakat sebagai organisasi.
- c. Peranan juga dapat dikatakan sebagai perilaku individu yang penting bagi struktur masyarakat.

Usman berpendapat bahwa “peranan merupakan serangkaian tingkah laku yang saling berkaitan yang dilakukan oleh seseorang dalam situasi dan kondisi tertentu yang mengarah kepada perbaikan dalam perubahan tingkah laku seseorang”³⁸

Dalam pendidikan yang dimaksud peranan disini ialah keikutsertaan seseorang dalam proses pendidikan anaknya baik guru ataupun orang tua dengan mencurahkan seluruh pikiran dan perhatian kepada anak sehingga anak merasa semangat dalam belajarnya.

Sedangkan orang tua dalam kamus besar Bahasa Indonesia disebut orang yang sudah berumur, orang yang usianya sudah banyak, ayah dan ibu.³⁹ Menurut Faisal Abdullah, orang tua merupakan pendidik pertama dan utama bagi anak-anaknya. Dikatakan pendidik pertama karena ditempat inilah anak mendapatkan pendidikan untuk pertama kalinya sebelum ia menerima pendidikan yang lainya. Dikatakan utama kerana pendidikan dari tempat ini mempunyai pengaruh yang dalam bagi

³⁸ Muhammad Uzer, Usman, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung ,Remaja Rosdakarya, cet.29, 2017, h. 30

³⁹<https://kbbi.kemdikbud.go.id/> diakses pada 02-07-2020

kehidupan anak kelak dikemudian hari.⁴⁰ Menurut, Syaiful Bahri Djamarah, orang tua adalah pendidik dalam keluarga,⁴¹ Dikarenakan orang tua dan anak dalam suatu keluarga memiliki kedudukan yang berbeda, dalam pandangan orang tua, anak adalah buah hati dan tumpunan dimasa depan yang harus dipelihara dan dididik. Memeliharanya dari segala marabahaya dan mendidiknya agar menjadi anak yang cerdas.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa orang tua adalah ayah dan ibu kandung, orang dewasa atau wali yang mempunyai fungsi sebagai penanggung jawab penuh dalam rumah tangga dan pendidikan anaknya.

Sebagai pemimpin dalam keluarga orang tua harus mendahulukan pendidikan dalam keluarganya agar tidak terjerumus dalam perbuatan yang tidak baik. Sebab seorang anak dilahirkan dalam keadaan tidak mengetahui apa-apa, sehingga menjadi kewajiban orangtua dan keluarga membekali anak dengan sejumlah pengalaman dan pengetahuan untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai warga negara, serta menjalankan kewajibannya sebagai umat beragama.⁴²

Apalagi dimasa-masa seperti saat ini dimana sistem pembelajaran yang menuntut peranan besar dari orang tua agar proses belajar mengajar dapat

⁴⁰Faisal Abdullah, *Psikologi Agama*, Palembang, Noer Fikri Offset, 2014, h. 86

⁴¹Syaiful bahri djmarah, *Pola Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Keluarga*, Jakarta, Rineka Cipta, 2004, h. 85

⁴²Deded Kodwara, *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Berkesulitan Belajar Spesifik*, Jakarta, PT Luxima Metro Media, 2013, h. 95.

benar-benar terlaksana selama BDR ini. Orang tua dituntut untuk mau tidak mau belajar untuk melek IT, menambah ekstra perhatian kepada anaknya namun bukan berarti benar-benar harus sepenuhnya segala tugas yang diberikan oleh guru kemudian dikerjakan orang tua.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa peranan orang tua adalah keikutsertaan orang tua dengan mencurahkan seluruh pikiran dan perhatian kepada anak sehingga anak merasa semangat dalam belajarnya.

Diantara peranan orang tua dalam penggunaan media pembelajaran berbasis android dengan konsep *e-learning*, yaitu :

a. Pendidik (edukator)

Dalam Islam pendidik yang pertama dan utama adalah orang tua, yang bertanggung jawab terhadap anak didik dengan mengupayakan perkembangan seluruh potensi anak didik, baik potensi afektif, potensi kognitif dan potensi psikomotor.⁴³ orang tua bertanggung jawab tidak hanya di dunia melainkan di akhirat pula, sebagaimana firman Allah SWT. dalam Q.S at-Tahrim ayat 6:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا

مَلَائِكَةٌ غِلَظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ⁴⁴

Terjemah : “Wahai orang-orang yang beriman! Peliharalah dirimu dan

⁴³ Zakiah Drajad, dkk, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta : Balai Pustaka, 2000, h.35

⁴⁴ At-Tahrim [66] : 6

keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, dan keras, yang tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang Dia perintahkan kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.”

b. Pendorong (motivator)

Motivasi adalah daya penggerak atau pendorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan. Yang bisa berasal dari dalam diri (intrinsik) yaitu dorongan yang datang dari hati sanubari, umumnya karena kesadaran akan pentingnya sesuatu. Dan motivasi yang berasal dari luar (ekstrinsik) yaitu dorongan yang datang dari luar diri (lingkungan), misalnya dari orang tua, guru, teman-teman dan anggota masyarakat.⁴⁵ Orang tua berperan menumbuhkan motivasi atau rangsangan dari luar yang kemudian mampu secara alamiah menumbuhkan motivasi dari dalam diri anak itu sendiri. Ada 3 pemberian motivasi yang bisa dilakukan oleh orang tua yaitu: Motivasi belajar yang bersifat tidak langsung dapat dilakukan dengan cara: memberikan semangat kepada anak ketika anak mengalami kebosanan dalam belajar. Motivasi belajar untuk meningkatkan dan mempertahankan prestasi anak dapat dilakukan dengan cara memberikan pujian dan hadiah ketika prestasi anak meningkat. Sedangkan motivasi belajar untuk memperbaiki prestasi belajar anak dapat dilakukan dengan cara membimbing dan menasihati anak.

⁴⁵ M Dalyono, Psikologi Pendidikan, Jakarta, PT. Rineka Cipta, 2005, h. 57

c. Fasilitator

Anak yang sedang belajar selain harus terpenuhi kebutuhan pokoknya, juga membutuhkan fasilitas belajar seperti ruang belajar, meja, kursi, penerangan, alat tulis menulis, buku dan lain-lain.⁴⁶ Disini peran orang tua sebagai fasilitator artinya memiliki tanggung jawab dalam memenuhi segala fasilitas yang diperlukan anak.

d. Pembimbing

Anak tidak hanya membutuhkan pemenuhan materi semata, akan tetapi bimbingan dari orang tua sangat dibutuhkan oleh anak. Orang tua wajib memberikan pengertian dan mendorongnya membantu sedapat mungkin kesulitan yang dialami anak di sekolah.⁴⁷ Tujuan pembimbingan orang tua adalah agar tercapainya tujuan pembelajaran siswa (pengetahuan, keterampilan dan sikap), Agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan yang mendukung proses belajar.

Sedangkan dalam SE Sesjen No.15 tahun 2020, peranan orang tua pada proses belajar dari rumah melalui *e-learning* dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android, meliputi:⁴⁸

⁴⁶ Slameto, Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya, Jakarta, Rineka Cipta, 2010, h.63

⁴⁷ Ibid, h. 64

⁴⁸ SE Sesjen No. 15 Tahun 2020, *Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19)*, h. 16

- 1) Pra pembelajaran; memiliki no hp guru dan tergabung dalam grup komunikasi, mendiskusikan rencana pembelajaran yang inklusif bersama guru sesuai kondisi peserta didik, menyiapkan perangkat pembelajaran, memastikan peserta didik siap mengikuti pembelajaran.
- 2) Saat pembelajaran; berkoordinasi dengan guru untuk penugasan belajar, mendampingi dan memantau aktivitas anaknya dalam proses pembelajaran, membantu anak secara teknis dalam mengoperasikan aplikasi dan teknologi.
- 3) Usai pembelajaran ; memastikan peserta didik mengisi lembar aktivitas sebagai bahan pemantauan belajar harian, membantu mengumpulkan foto lembar aktivitas dan penugasan setiap hari, berdiskusi dengan guru terkait tantangan dan kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran daring.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa peranan orang tua dalam penggunaan media pembelajaran berbasis android di masa pandemi ini meliputi:

- a. Pra pembelajaran, berperan sebagai fasilitator dan motivator yang harus dilakukannya memiliki no hp guru dan tergabung dalam grup komunikasi, mendiskusikan rencana pembelajaran yang inklusif bersama guru sesuai kondisi peserta didik, menyiapkan perangkat pembelajaran, memastikan peserta didik siap mengikuti

pembelajaran.

- b. Saat pembelajaran, berperan sebagai pendidik dan pembimbing yang harus dilakukannya adalah berkoordinasi dengan guru untuk penugasan belajar, mendampingi dan memantau aktivitas anaknya dalam proses pembelajaran, membantu anak secara teknis dalam mengoperasikan aplikasi dan teknologi.
- c. Usai pembelajaran, berperan sebagai fasilitator yang harus dilakukannya adalah memastikan peserta didik mengisi lembar aktivitas sebagai bahan pemantauan belajar harian, membantu mengumpulkan foto lembar aktivitas dan penugasan setiap hari, berdiskusi dengan guru terkait tantangan dan kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran daring.

3. *Self Regulated Learning (SRL)*

1) *Pengertian Self Regulated Learning (SRL)*

Ada beberapa ahli yang mendefinisikan *Self Regulated Learning (SRL)* diantaranya Pintrich & de Groot yang menjelaskan beberapa definisi yaitu:⁴⁹

- a. Strategi metakognisi (kemampuan untuk mengontrol ranah atau aspek kognitif) siswa untuk merencanakan, memantau, dan memodifikasi kognisi mereka.

⁴⁹Seto Mulyadi, dkk, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Teori-teori Baru dalm Psikologi*, cet.2, Depok:Rajawali Pers, 2017, h.226

- b. Cara siswa mengelola dan mengontrol usaha mereka dalam tugas-tugas akademik
- c. Strategi kognisi yang secara nyata digunakan siswa untuk belajar, mengingat, dan memahami materi.

Menurut Zimmerman seorang siswa dapat dikatakan telah menggunakan *Self Regulated Learning (SRL)* apabila ia memiliki cara untuk mengaktifkan metakognisi, motivasi, dan tingkah laku dalam proses belajarnya sendiri.

Lebih lanjut Zimmerman mendefinisikan *Self Regulated Learning (SRL)* sebagai kemampuan pebelajar untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajarnya, baik secara metakognitif, secara motivasional dan secara behavioral.⁵⁰ Secara metakognitif, individu yang meregulasi diri merencanakan, mengorganisasi, mengintruksi diri, memonitor dan mengevaluasi dirinya dalam proses belajar. Secara motivasional, individu yang belajar merasa bahwa dirinya kompeten, memiliki keyakinan diri (*self-efficacy*) dan memiliki kemandirian. Sedangkan secara behavioral, individu yang belajar menyeleksi, menyusun, dan menata lingkungan agar lebih optimal dalam belajar.

Vermunt berpendapat bahwa strategi dalam mengatur metakognisi yang diarahkan pada strategi pengaturan belajar

⁵⁰ Siti Suminarti Fasikhah dan Siti Fatimah, Self-Regulated Learning (SRL) Dalam Meningkatkan Prestasi Akademik Pada Mahasiswa, *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan* ISSN: 2301-8267 Vol. 01, No.01, Januari 2013, h. 147

(*regulation of learning*) ini diarahkan agar terciptanya kondisi sehingga tujuan belajar dapat tercapai.⁵¹

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *Self Regulated Learning (SRL)* adalah pengaturan diri belajar secara aktif mulai dari merencanakan, memantau, mengontrol dan mengevaluasi dirinya secara sistematis untuk mencapai tujuan dalam belajar, dengan menggunakan berbagai strategi baik kognitif, motivasional maupun behavioral.

Dalam al-Qur'an dijelaskan mengenai pentingnya seseorang memiliki *Self Regulated Learning (SRL)* yang tinggi demi untuk keselamatannya baik di dunia hingga akhirat, sebagaimana firman Allah SWT. surah ar-Ra'du [13] ayat 11 yang berbunyi:⁵²

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ
لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا
مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ

Terjemah :

“Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia.”

⁵¹Seto Mulyadi, dkk, Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Teori-teori Baru dalam Psikologi... h. 230

⁵² Ar-Ra'du [13] : 11

Menurut Quraish Shihab makna dari ayat di atas ialah Allah tidak akan mengubah nasib suatu bangsa dari susah menjadi bahagia, atau dari kuat menuju lemah sebelum mereka sendiri mengubah apa yang ada padadiri mereka sesuai keadaan yang akan mereka jalani.⁵³ Dari keterangan tafsir ini jika dikaitkan dengan dunia pendidikan, maka dapat disimpulkan bahwa seorang pebelajar tidak akan bisa merubah keadaannya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dari tidak terampil menjadi terampil sebelum mereka merubah pola belajarnya sendiri.

2) Fase *Self Regulated Learning (SRL)*

Menurut Pintrich, Zusho menyebutkan bahwa ada tiga fase perputaran dalam *Self Regulated Learning (SRL)* yaitu pemikiran dan perencanaan (*forethought and planning*), pemantauan kinerja (*performance monitoring*), dan refleksi terhadap kinerja (*reflections on performance*).⁵⁴ Ketiganya membentuk siklus yang saling terkait, dan jika salah satu fase terganggu, maka fase lainnya ikut terganggu dan tidak dapat berproses secara lancar. Penjelasannya sebagai berikut:

1) Pemikiran dan perencanaan (*forethought dan Planning*), ada dua

kategori yang saling berkaitan dalam fase perencanaan :

- 1) Analisis tugas (*Task Anaysis*). Analisis tugas meliputi penentuan tujuan dan perencanaan strategi. Tujuan dapat

⁵³ Quraish shihab, <https://tafsirq.com/13-ar-rad/ayat-11#tafsir-quraish-shihab>.

⁵⁴ Said Alhadi, Agus Supriyanto, *Self-Regulated Learning Concept: Student Learning Progress*, *Prosiding Seminar Nasional Peran Bimbingan dan Konseling dalam Penguatan Pendidikan Karakter Universitas Ahmad Dahlan 2017*, h. 337

diartikan sebagai penetapan atau penentuan *Self Regulated Learning (SRL)* yang ingin dicapai oleh seorang individu. Selanjutnya perencanaan strategi, strategi tersebut merupakan suatu proses dan tindakan seseorang yang bertujuan dan diarahkan untuk memperoleh dan menunjukkan suatu ketrampilan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkannya. Pada fase ini siswa yang memiliki *Performancekemampuan Self Regulated Learning (SRL)* akan memikirkan dan merencanakan keterlaksanaannya kegiatan.

2) Keyakinan motivasi diri (*Self-motivation beliefs*). Keyakinan motivasi diri (*self-motivation belief*) yang meliputi self-efficacy, hasil ekspektasi (*outcome expectation*), minat intrinsik atau penilaian (*valuing*), dan orientasi tujuan. Dengan keyakinan motivasi diri siswa akan terdorong keterlaksanaannya tugas dan dengan orientasi tujuan yang akan dicapai siswa akan mempersiapkan pelaksanaan tugas belajarnya.

2) Fase Pelaksanaan (*performance monitoring*)

Pada fase ini siswa menerapkan strategi untuk membuat kemajuan terhadap tugas belajarnya dan memantau efektivitas dari strategistrategi yang telah ditetapkan serta motivasi mereka untuk menunjang kemajuan menuju tujuan itu melalui kontrol diri dan obserasi diri. Kontrol diri terdiri dari imajinasi, pengarahan diri, pemusatan perhatian, dan strategi belajar. Observasi diri terdiri dari

dua proses utama yaitu pencatatan dan dan perekaman diri terhadap peristiwa personal dan eksperimen diri untuk mengetahui penyebab dari peristiwa yang terjadi. Dengan menerapkan strategi dan kontrol diri terhadap emosi dan motivasi siswa yang memiliki kemampuan Self Regulated Learning (SRL) akan melaksanakan tugas belajarnya dengan maksimal sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

3) Fase Refleksi terhadap Kinerja (*reflektions on performance*)

Pada fase ini siswa harus mengontrol emosi mereka sehubungan dengan hasil yang akan mereka dapatkan dari pengalaman belajarmelalui penilaian diri (*self-judgment*) yang meliputi evaluasi diri dan

penilaian diri yang mengarah pada upaya untuk membandingkan informasi yang diperolehnya melalui monitoring diri dengan standar atau tujuan yang telah ditetapkan pada fase perencanaan dan informasi sebelumnya. Kemudian menilai dan meyakinkan penyebab dari kesalahan dan kesuksesan. Pada fase ini siswa mengevaluasi Self Regulated Learning (SRL)nya, mengungkapkan dengan reaksi-reaksi afektif, kemudian mengevaluasi dengan memahami penyebab dari keberhasilan maupun kegagalannya untuk dilakukannya perbaikan pada perencanaan tugas belajar berikutnya.

Sedangkan menurut Corno, Weinstein, Husman dan Dierking, Winne, ciri-ciri siswa yang memiliki *Self Regulated Learning (SRL)*⁵⁵:

1. Mereka tahu bagaimana menggunakan beberapa strategi kognitif yang terdiri dari pengulangan, elaborasi dan pengorganisasian yang akan membantu mereka untuk mengerti, mengubah, mengorganisasikan, mengelaborasi dan memperbaiki informasi yang berkaitan dengannya.
2. Mereka tahu bagaimana membuat rencana, melakukan kontrol dan mengarahkan proses mental mereka untuk mencapai tujuan pribadinya (metakognisi).
3. Mereka menunjukkan serangkaian motivasi yang mampu meyakinkannya dan mengontrol emosinya.
4. Mereka merencanakan dan mengontrol waktu dan usaha yang mereka gunakan dalam menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi, dan mereka tahu bagaimana menciptakan dan mengatur lingkungan belajar yang kondusif untuk mereka, seperti misalnya menemukan tempat yang nyaman untuk mereka belajar dan mereka mampu menemukan beberapa petunjuk dari guru atau teman sejawatnya saat mereka menemukan kesulitan.
5. Jika memungkinkan, mereka akan menunjukkan usaha yang lebih besar untuk terlibat dalam pengaturan tugas akademik, iklim kelas

⁵⁵ María-Carmen González-Torres and Fermín Torrano, *Methods & Instruments for Measuring Self-Regulated Learning*, In: *Handbook of Instructional Resources & Applications* ISBN 978-1-60456-104-3 Editors: A. Valle & J. C. Nunez © 2008 Nova Science Publishers, Inc, h. 2

dan strukturnya (misalnya bagaimana mereka akan mengevaluasi, persyaratan tugas yang diberikan, desain tugas kelas dan pengorganisasian kerja tim).

6. Mereka mampu bergabung dalam serangkaian permainan yang melibatkan beberapa strategi guna mengontrol gangguan internal dan eksternal yang akan mengganggu konsentrasi, usaha dan motivasi selama proses penyelesaian masalah sedang berlangsung.

Sementara itu Zimmerman mengemukakan fase-fase *Self Regulated Learning (SRL)* sebagai berikut⁵⁶:

1. Fase Pemikiran Awal (*Forethought*)

Zimmerman dan Schunk menyebutkan bahwa terdapat dua komponen utama pada fase pemikiran awal yaitu (1) proses analisis tugas yang meliputi menentukan tujuan dan merencanakan strategi serta sumber motivasi diri. Fase pemikiran awal muncul sebelum fase kinerja, pada fase ini siswa menguraikan tugas belajar menjadi beberapa unsur penting, seperti a) Menganalisis tugas untuk meminimalkan yang tidak diketahui yang terdiri dari menentukan tujuan dan merencanakan strategi, dan b) Menyusun strategi pelaksanaan berdasarkan informasi yang telah ia miliki sebagai persiapan untuk pelaksanaan keputusan.

⁵⁶Diah Prawitha Sari, Mengembangkan Kemampuan Self Regulation: Ranah Kognitif, Motivasi Dan Metakognisi, delta-Pi *Jurnal matematika dan pendidikan matematika*, ISBN 2089-855X Vol.3 No.2 Oktober 2014

2. Kontrol Kinerja (*Performance*)

Menurut literature menyatakan bahwa terdapat dua aspek penting dalam fase control kinerja, yakni yang terdiri dari: a) *Self-control,Self-control* mengacu pada pemantauan yang dilakukan oleh seseorang/ anak selama proses pelaksanaan penggunaan metode tertentu atau strategi yang telah dipilih selama tahap pemikiran awal dalam menyelesaikan suatu masalah b) *Self-observation,sef-observation* mengacu pada kemampuan seseorang dalam melibatkan pengalaman yang telah didapatkannya untuk membantu menyelesaikan masalahnya.

3. Refleksi Diri (*Self-reflection*)

Secara umum, pada fase ketiga ini siswa memberikan reaksi sebagai respon dari evaluasi hasil kinerja yang telah mereka lakukan pada fase sebelumnya dalam upaya menyelesaikan masalah yang dihadapi.Pada fase ini, anak melakukan evauasi sendiri terhadap ketercapaian tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya, refleksi setelah kinerja dengan menyadari penyebab kegagalan/kesalahannya serta kesulitan yang mungkin di alami selama melaksanakan strategi, dan evaluasi diri dengan membandingkan hasil setelah kinerja dengan ketercapaian tujuan. Sehingga selama fase refleksi diri, siswa akan membandingkan hasil setelah kinerja dengan ketercapaian tujuan dan menyadari penyebab kegagalan/kesalahannya serta

kesulitan yang mungkin di alami selama melaksanakan strategi penyelesaiannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa seseorang dapat dikatakan memiliki *Self Regulated Learning (SRL)* yang baik apabila memenuhi fase-fase:

1. Perencanaan
2. Pelaksanaan
3. Evaluasi atau refleksi diri

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini memang sudah umum diteliti beberapa penelitian terdahulu, akan tetapi untuk melihat perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian yang akan peneliti teliti di bawah ini diuraikan beberapa penelitian terdahulu.

1. Rizki Suhendar Putra, dkk, *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol. 11, No. 2, 2017, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa: (1) uji t terhadap hasil belajardengan diperoleh $t_{hitung} = 1,98$ lebih besar $t_{tabel} = 1,66$ diperkuat dengan nilai N-gain dari kelas eksperimen sebesar 0,71 dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,54 maka rata –rata nilai kelas eksperimen lebih baik dibanding kelas kontrol, (2) penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android memiliki pengaruh sebesar 60,16% terhadap hasil belajar dan (3)

media pembelajaran berbasis aplikasi android mendapat respon positif bagi siswa dengan hasil angket sebesar 80,05 %.

Perbedaannya Riaki Suhendra Putra ,dkk, meneliti eksperimen media pembelajaran berbasis android untuk hasil belajar siswa sedangkan penelitian ini dilakukan eksperimen media berbasis android untuk *Self Regulated Learning (SRL)* siswa. Relevansinya terhadap penelitian ini sebagai gambaran teori tentang media pembelajaran berbasis android.

2. Siti Solehah, Tesis, *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Pada Smartphone Android Dilengkapi Game Twoplayer Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa*. Hasilnya terdapat perbedaan Self Regulated Learning (SRL) kognitif siswa yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis android dan kelompok control. Dengan menggunakan aplikasi android ini siswa menjadi lebih bersemangat untuk menggali informasi lebih dalam.

Perbedaannya pada penelitian ini adalah pengujian sebuah media android untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Relevansinya terhadap penelitian ini adalah sebagai ajuan pembuatan kuis pada media pembelajaran berbasis android.

3. Haerudin, dkk, <https://www.researchgate.net/publication/341708783>, *Peran Orang Tua Dalam Membimbing Anak Selama Pembelajaran di Rumah Sebagai upaya Memutus Covid-19*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah banyak orang tua menilai bahwa melalui pembelajaran di rumah

dapat mempererat hubungan dengan anaknya, begitupun anaknya dinilai dapat melakukan pembelajaran di rumah dengan sangat baik. Orang tua juga merasa melalui pembelajaran di rumah, orang tua dapat melihat perkembangan anaknya dalam belajar.

Perbedaan pada penelitian ini adalah jenis penelitian yaitu kualitatif dan kuantitatif, pada penelitian Haerudin hanya fokus pada bagaimana peran orang tua selama belajar di rumah, sedangkan pada penelitian ini akan melihat bagaimana pengaruh peranan orang tua tersebut terhadap *Self Regulated Learning (SRL)* siswa. Relevansi pada penelitian ini adalah sebagai bahan gambaran teori peran orang tua selama mendampingi anaknya belajar di rumah dengan menggunakan media berbasis android.

4. Agustien Lilawati, Tesis, *Peran Orang Tua dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran di Rumah pada Masa Pandemi*, Hasil penelitian menyimpulkan: (1) Orang tua merasa pembelajaran di rumah berjalan dengan efektif, hal ini dikarenakan pembelajaran di rumah banyaknya pemberian tugas yang dapat dibantu dibimbing pengerjaannya oleh orang tua di rumah; (2) Fasilitas pembelajaran dilaksanakan rumah dinilai tetap mampu meningkatkan tingkat pembelajaran di rumah dinilai tidak lebih menguntungkan bagi siswa menurut sebagian orang tua; (3) Banyak dari orang tua yang setuju jika selama pembelajaran di rumah, orang tua lah yang juga ikut membantu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Perbedaannya dari jenis penelitian kualitatif dan penelitian ini kuantitatif selain itu sasaran penelitian anak usia dini dan penelitian ini adalah

Sekolah dasar. Relevansinya tambahan teori tentang peran orang tua selama pembelajaran dari rumah.

5. Dede Salim Nahdi dan Juju, *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 2, NO. 1 Januari 2016, "Peningkatan Kemampuan Self-Regulated Learning (SRL) Siswa Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS)". Dengan hasil menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan *self-regulated learning* siswa yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe think pair share lebih baik daripada siswa yang menggunakan pembelajarannya konvensional. Perbedaan pada penelitian ini yaitu penggunaan model dan media yang berbeda di penelitian ini peneliti menggunakan media berbasis android untuk meningkatkan *Self Regulated Learning (SRL)* siswa. Relevansinya terhadap penelitian ini adalah sebagai gambaran bagaimana kemampuan *Self-Regulated Learning* siswa di Sekolah Dasar yang bisa saja ditingkatkan asalkan penggunaan model pembelajaran dan media yang tepat.
6. Yunita Lesmanawati, dkk, *Jurnal Basicedu* Volume 4 Nomor 3 Tahun 2020 Halm. 593- 603, "Pengaruh Self Regulated Learning (SRL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SD Negeri Cibubur 04 Jakarta Timur". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis dipengaruhi oleh *Self Regulated Learning (SRL)* (SRL). Hal ini berarti bahwa untuk meningkatkan

kemampuan berpikir kreatif matematis pada siswa, perlu memperhatikan *Self Regulated Learning (SRL)* (SRL).

Perbedaan dengan penelitian ini yaitu jika pada penelitian tersebut *Self Regulated Learning (SRL)* mempengaruhi kemampuan berpikir siswa, sedangkan pada penelitian ini *Self Regulated Learning (SRL)* dipengaruhi oleh penggunaan media. relevansinya dengan penelitian ini adalah sebagai gambaran teori mengenai *Self-Regulated Learning*.

7. Amanda Utari, dkk, *Social Science Education Journal*, 5 (1), 2018, “Pengaruh Self Regulated Learning (SLR) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi”. Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa diantara faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah faktor *Self Regulated Learning (SLR)*.

Relevansi terhadap penelitian ini adalah konsep pengaruh *Self Regulated Learning (SLR)*.

8. Jamil Abdul Aziz, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. XIV, No. 1, Juni 2017, “*Self Regulated Learning* Dalam Al-Qur’an”. Dengan hasil ditemukan beberapa hal sebagai berikut: a) al-Quran banyak memberikan isyarat agar manusia senantiasa menggali ilmu pengetahuan yang berangkat dari kesadaran sendiri (QS.[2]: 189, [QS. [8]: 1, [17]:85) b) bentuk kemandirian belajar yang dicontohkan dalam al-Quran terdapat dalam kisah Nabi Musa dan Nabi Ibrahim (QS. [6]:76-79). Dalam Psikologi, bentuk kemandirian belajar yang terdapat dalam diri Nabi Musa dan Nabi Ibrahim termasuk ke dalam jenis *Identivied regulation*

dan Intrinsically motivated behavior c) Cara menumbuhkembangkan kemandirian belajar dalam al-Quran setidaknya-tidaknya sebagai berikut: 1) Mengenalkan peserta didik terhadap lingkungan 2) Membangun kontsruk berpikir peserta didik.

Relevansi terhadap penelitian ini adalah konsep *Self-Regulated Learning* siswa di dalam al-Qur'an.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu dapat di ambil kesimpulan bahwa penelitian ini bisa dilaksanakan sebagai penelitian lanjutan, untuk memperdalam penggunaan media pembelajaran berbasis android dan peranan orang tua terhadap *Self-Regulated Learning* siswa Sekolah Dasar.

C. Kerangka Teoritik

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran berbasis android terhadap *Self Regulated Learning (SRL)* Siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) Buntoi 1 Kecamatan Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau

1. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android .(X₁)

a. Konsep

Penggunaan media pembelajaran berbasis android adalah sebuah sistem operasi untuk smartphone dan tablet berbasis linux⁵⁷ yang digunakan dalam pembelajaran PAI dengan menggunakan tablet sebagai alat pembelajaran yang telah diisi dengan aplikasi multimedia untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mengukur indikator keberhasilan penggunaan

⁵⁷ Joko Kuswanto, Ferri Radiansah, *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI*

media pembelajaran berbasis android dengan model *E-Learning*, yaitu.⁵⁸

- 1) Pra pembelajaran; mempersiapkan perangkat pembelajaran, telah masuk grup/kelas yang dibuat oleh guru melalui whatsapp, clasroom atau lainnya, mempelajari cara kerja aplikasi dan aturan komunikasi, mempersiapkan tempat belajar di rumah yang nyaman, alat tulis, catatan dan buku pegangan, mempersiapkan target belajar.
- 2) Proses pembelajaran ; berdoa sebelum dan sesudah belajar, memahami jadwal pelajaran dan tujuan pembelajaran, menyelesaikan semua tugas (penguasaan materi, tugas, penilaian), berkonsultasi dengan guru, atau orang tua, menyampaikan progres penyelesaian aktifitas dalam penggunaan media kepada guru dan orang tua, menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- 3) Usai pembelajaran ; mengisi lembar pemantauan pembelajaran (jika ada), mengumpulkan tugas hari ini, menyampaikan kepada guru atau orang tua jika ada kesulitan dalam mengakses pembelajaran, menulis rencana kegiatan setelah pembelajaran.

2. Peranan orang tua (X₂)

⁵⁸ SE Sesjen No. 15 Tahun 2020, Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19), h.

a. Konsep

Peranan orang tua adalah keikutsertaan orang tua dengan mencurahkan seluruh pikiran dan perhatian kepada anak sehingga anak merasa semangat dalam belajarnya, meliputi⁵⁹ :

- 1) Pra pembelajaran, berperan sebagai fasilitator dan motivator yang harus dilakukannya memiliki no hp guru dan tergabung dalam grup komunikasi, mendiskusikan rencana pembelajaran yang inklusif bersama guru sesuai kondisi peserta didik, menyiapkan perangkat pembelajaran, memastikan peserta didik siap mengikuti pembelajaran.
- 2) Saat pembelajaran, berperan sebagai pendidik dan pembimbing yang harus dilakukannya adalah berkoordinasi dengan guru untuk penugasan belajar, mendampingi dan memantau aktivitas anaknya dalam proses pembelajaran, membantu anak secara teknis dalam mengoperasikan aplikasi dan teknologi.
- 3) Usai pembelajaran, berperan sebagai fasilitator yang harus dilakukannya adalah memastikan peserta didik mengisi lembar aktivitas sebagai bahan pemantauan belajar harian, membantu mengumpulkan foto lembar aktivitas dan penugasan setiap hari, berdiskusi dengan guru terkait tantangan dan kendala yang

⁵⁹ SE Sesjen No. 15 Tahun 2020, Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19), h.

dihadapi selama proses pembelajaran daring.

3. *Self Regulated Learning (SRL)* Siswa (Y)

a. Konsep

Self Regulated Learning (SRL) adalah pengaturan diri belajar secara aktif mulai dari merencanakan, memantau, mengontrol dan mengevaluasi dirinya secara sistematis untuk mencapai tujuan dalam belajar. Indikator *Self Regulated Learning (SRL)* :⁶⁰

- 1) Perencanaan (*Forethought*)
- 2) Pelaksanaan (*Performance/ Valitional Control*)
- 3) Evaluasi

D. Hipotesis Penelitian

Kesimpulan sementara dalam penelitian ini adalah:

H₁ Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis android terhadap *Self Regulated Learning (SRL)* siswa SDN Buntoi kecamatan kahayan hilir Kab. Pulang Pisau .

H₂ Ada pengaruh yang signifikan peranan orang tua terhadap *Self Regulated Learning (SRL)* siswa SDN Buntoi kecamatan kahayan hilir Kab. Pulang Pisau .

H₃ Penggunaan media pembelajaran berbasis android dan peranan orang tua sama-sama mempengaruhi *Self Regulated Learning (SRL)* siswa SDN Buntoi kecamatan kahayan hilir Kab. Pulang Pisau .

⁶⁰Diah Prawitha Sari, *Mengembangkan Kemampuan Self Regulation: Ranah Kognitif, Motivasi Dan Metakognisi, ...*



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu penelitian

Waktu untuk penelitian ini diperkirakan mulai dari bulan Januari sampai September 2020, dengan rincian kegiatan terlampir.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini bertempat di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Buntoi 1 Kecamatan Kahayan hilir Kabupaten Kab. Pulang Pisau sebagai kelas Eksperimen dan SDN Buntoi 3 sebagai kelas kontrol, dipilihnya SDN Buntoi 1 dan Buntoi 3 sebagai kelas Eksperimen dan kelas kontrol dikarenakan di Kahayan Hilir 2 sekolah tersebut telah mendapatkan bantuan tablet untuk peserta didik.

Tabel 3.2
Data Sekolah

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Alamat
1	2	3	4
1	SDN Buntoi 1	30	Desa Buntoi
2	SDN Buntoi 3	30	Desa Buntoi

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh suatu perlakuan yang telah ditentukan terhadap perlakuan lain dalam kondisi yang dikendalikan.⁶¹ Dari segi pendidikan penelitian ini bertujuan untuk menilai pengaruh suatu perlakuan/tindakan/treatment pendidikan terhadap tingkah laku siswa atau menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh tindakan itu bila dibandingkan tanpa tindakan tersebut atau tindakan lainnya.⁶²

Sugiyono menjelaskan terdapat beberapa bentuk desain eksperimen, diantaranya ialah *Pre-Experimental Design*, *True Experimental Design*, *Factorial Design* dan *Quasi Experimental Design*.⁶³ Pada penelitian ini desain yang digunakan yaitu desain kuasieksperimen (*Quasi Experimental Design*), desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.⁶⁴ Metode ini dipilih karena tujuan utama penelitian adalah untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari suatu perlakuan, yaitu pelaksanaan pembelajaran PAI dengan menggunakan media berbasis android dan peranan orang tua yang diterapkan pada kelompok

⁶¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2016, Cet-23, h.72.

⁶² Supardi. <https://pmat.uad.ac.id/penelitian-eksperimen-di-bidang-pendidikan.html>. (online 21 April 2020).

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D...*, h. 73.

⁶⁴ *Ibid*, h. 77.

eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol yang melakukan pembelajaran PAIdengan menggunakan media video pembelajaran. Desain penelitian yang digunakan yaitu *Nonequivalent Control Group Design*, Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.⁶⁵ Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk lebih jelasnya desain penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3
Nonequivalent Control Group Design

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kontrol	K ₁	Y	K ₂
Eksperimen	E ₁	X	E ₂

Keterangan :

K₁ : *Pretest* yang dilaksanakan pada kelas kontrol.

E₁ : *Pretest* yang dilaksanakan pada kelas eksperimen.

Y : Perlakuan dengan media berbasis video pembelajaran

X : Perlakuan berupa penggunaan media berbasis Android

K₂ : *Posttest* yang dilaksanakan pada kelas kontrol.

E₂ : *Posttest* yang dilaksanakan pada kelas eksperimen.

⁶⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*, Bandung: Alfabeta, 2016, h. 118.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Kelas 6 Sekolah Dasar Negeri (SDN) Buntoi 1 yang berjumlah 30 orang dan siswa Kelas 6 Sekolah Dasar Negeri (SDN) Buntoi 3 yang berjumlah 30 orang. Menurut Arikunto, jika subjeknya kurang dari seratus maka sampel yang diambil keseluruhan dari populasi.⁶⁶ Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas 6 SDN Buntoi 1 dan siswa kelas 6 SDN Buntoi 3.

D. Rancangan Perlakuan

1. Definisi Konseptual.

Penggunaan Media pembelajaran berbasis android adalah sebuah sistem operasi untuk smartphone dan tablet berbasis linux⁶⁷ yang digunakan dalam pembelajaran PAI dengan menggunakan tablet sebagai alat pembelajaran yang telah diisi dengan aplikasi multimedia untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Peranan merupakan serangkaian tingkah laku yang saling berkaitan yang dilakukan oleh seseorang dalam situasi dan kondisi tertentu yang mengarah kepada perbaikan dalam perubahan tingkah laku seseorang.⁶⁸ Sedangkan orang tua adalah orang yang sudah

⁶⁶Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010, 173.

⁶⁷Joko Kuswanto, Ferri Radiansah, *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI*

⁶⁸Muhammad Uzer, Usman, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung, Remaja Rosdakarya, cet.29, 2017, h. 30

berumur, orang yang usianya sudah banyak, ayah dan ibu.⁶⁹

Self Regulated Learning (SRL) adalah kemampuan pembelajar untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajarnya, baik secara metakognitif, secara motivasional dan secara behavioral.⁷⁰

2. Definisi Operasional

Penggunaan media pembelajaran berbasis android adalah media yang menggunakan sistem android atau tablet dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan melalui aplikasi yang terdapat pada tablet.

Peranan orang tua adalah keikutsertaan orang tua dengan mencurahkan seluruh pikiran dan perhatian kepada anak sehingga anak merasa semangat dalam belajarnya.

Self Regulated Learning (SRL) adalah pengaturan diri belajar secara aktif mulai dari merencanakan, memantau, mengontrol dan mengevaluasi dirinya secara sistematis untuk mencapai tujuan dalam belajar.

3. Kegiatan perlakuan

Kegiatan yang akan dilakukan pada penelitian ini akan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut; kedua kelompok kelas diberikan *pretest* secara online dengan soal yang sama kemudian kelompok eksperimen diberikan perlakuan yang berupa pembelajaran

⁶⁹<https://kbbi.kemdikbud.go.id/> diakses pada 02-07-2020

⁷⁰Siti Suminarti Fasikhah dan Siti Fatimah, *Self-Regulated Learning (SRL) Dalam Meningkatkan Prestasi Akademik Pada Mahasiswa...*

dengan model pembelajaran *e-learning* menggunakan media berbasis Android, sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan pembelajaran dengan model pembelajaran *e-learning* dengan media video pembelajaran. Kemudian, kedua kelompok tersebut diberikan *posttest* sebagai nilai akhir, hasil dari *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dibandingkan untuk melihat adanya perbedaan *Self Regulated Learning (SRL)* siswa dengan penggunaan media berbasis Android dan yang menggunakan media video pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Sebelumnya telah diadakan rapat terlebih dahulu pada pertemuan seluruh guru dan staf SDN Buntoi setelah terbitnya edaran dari pemda setempat mengenai pelaksanaan belajar dari rumah menindaklanjuti edaran dari Gubernur Kalimantan Tengah, maka pada hasil rapat⁷¹ disepakati bahwa proses belajar mengajar dilakukan dengan model pembelajaran sesuai dengan kemampuan setiap guru dan siswa, disini guru PAI bersepakat bahwa pembelajaran akan dilaksanakan secara Daring dengan menggunakan Tablet BOS Afirmasi yang telah dimiliki SDN Buntoi, dengan cara meminjamkan sementara tablet tersebut kepada siswa yang dipandang sudah mampu menggunakannya, maka sesuai sasaran dari peruntukan BOS Afirmasi yaitu peserta didik kelas 6. Setelah didapat kesepakatan tersebut sebelum tablet dibagikan peneliti telah mengirimkan aplikasi yang

⁷¹ Notulen rapat SDN Buntoi, 13 Juli 2020

dapat digunakan secara offline kepada guru PAI SDN Buntoi, dengan demikian tablet telah terisi aplikasi media pembelajaran berbasis android secara offline, namun pada setiap penugasan diinformasikan melalui aplikasi *whatshap*. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan digunakan adalah RPP format BDR dengan mengacu pada format penyederhanaan RPP⁷². Rencana Pelaksanaan Pembelajaran terlampir.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu proses pengumpulan data primer dan skunder dalam suatu penelitian.⁷³ Adapun teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan kuesioner (angket) sebagai data primer.

a. Kuesioner

Kuesioner (angket) adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan penulis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, karakteristik beberapa orang utama dalam organisasi, yang bisa terpengaruh oleh system yang diajukan atau system yang sudah ada.⁷⁴ Pendapat lain ada yang mengatakan bahwa kuesioner adalah daftar pertanyaan tertulis yang memerlukan tanggapan baik kesesuaian atau ketidaksesuaian dari sikap

⁷² Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, *Surat Edaran No.14 Tahun 2019 tentang Penyederhanaan RPP*, h. 3

⁷³Syofian Seregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013, h.39.

⁷⁴*ibid*,h.44

testimoni.⁷⁵ Kuesioner (angket) yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis tertutup, tertutup maksudnya adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada responden sudah dalam bentuk pilihan ganda, dan responden tidak diberi kesempatan untuk mengeluarkan pendapatnya.

Adapun beberapa teknik pengumpulan data pendukungnya yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

b. Wawancara

Wawancara adalah percakapan antara dua pihak dimana yang satu sebagai pewawancara dengan maksud dan tujuan tertentu.⁷⁶ Teknik wawancara dalam suatu penelitian merupakan teknik pengumpulan data yang penting, sebab dengan wawancara akan didapatkan data secara langsung dari para informan, sehingga dapat mengetahui dan mendapatkan data yang dibutuhkan dari orang-orang yang terlibat dalam proses wawancara. Berdasarkan pengertian tersebut, wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah interview bebas terpimpin yaitu pewawancara membawa pedoman yang merupakan garis besar tentang hal yang akan diteliti. Wawancara tersebut ditujukan kepada guru mata pelajaran PAI untuk mendapatkan informasi tentang bagaimana metode yang digunakan selama ini dalam menerapkan belajar dari rumah, pengalaman selama mengajar, cara menghadapi siswa saat mengajar, materi yang

⁷⁵ Nia Siti Sunariah Kasmadi, *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Alfabeta, 2016, h. 70.

⁷⁶ Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian ...*, h. 91

diajarkan, metode yang digunakan sebelumnya, kendala saat mengajar, respon para siswa dengan pelajaran tersebut.

c. Observasi

Observasi merupakan suatu proses alami, bahkan mungkin kita sering melakukannya baik secara sadar maupun tidak sadar dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Zainal A, observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan yang dilakukan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai kejadian, baik dalam kondisi sebenarnya maupun dalam kondisi buatan untuk mencapai tujuan.⁷⁷

Menurut S. Nasution, dengan observasi dapat diperoleh gambaran yang lebih jelas tentang kehidupan sosial, yang sukar diperoleh dengan metode lain.⁷⁸ Dengan demikian observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data ketika peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang sedang diteliti, kemudian mencatat kejadian yang terjadi pada keadaan sebenarnya.

Adapun hal-hal yang akan diobservasi ialah proses pembelajaran dan data yang berkaitan dengan sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis android dan manfaatnya dalam meningkatkan *Self Regulated Learning (SRL)* siswa saat

⁷⁷ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran Prinsip Teknik Prosedur*, Bandung: Rosda, cet-8, 2017, h.153

⁷⁸ S. Nasution, *Metode Research: penelitian ilmiah*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007, h. 106

pembelajaran berlangsung. Teknik observasi ini digunakan untuk mengamati proses pembelajaran PAI yang berlangsung. Kegiatan ini bertujuan guna mengamati berbagai kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa di rumah masing-masing dengan bekerja sama kepada orang tua siswa, yaitu dengan mengirimkan foto siswa sedang belajar.

d. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar ataupun karya-karya monumental dari seseorang.⁷⁹ Metode dokumentasi ialah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa: catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen rapat, agenda dan lain sebagainya.⁸⁰ Teknik ini digunakan ialah untuk menganalisis dokumen yang telah didapatkan dari hasil observasi. Dokumen yang dimaksud berupa berbagai catatan lapangan tentang penggunaan media pembelajaran berbasis android dalam meningkatkan *Self Regulated Learning (SRL)* siswa.

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati dan mengabadikan aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran *e-learning* serta menganalisis data untuk mengambil kesimpulan dari data-data yang telah diperoleh. Selain itu dokumentasi digunakan sebagai bukti pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian.

⁷⁹S. Nasution, *Metode Research: penelitian ilmiah*, h. 143

⁸⁰Suharsimi arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktis*, h.231

1. Instrumen Variabel Bebas (X_1).

Adapun variabel penelitian adalah objek penelitian atau yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.⁸¹

a. Definisi Konseptual.

kata ‘penggunaan’ berasal dari kata guna yang berarti faedah; manfaat, kemudian diberi awalan peng dan akhiran an menjadi penggunaan yang berarti proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu; pemakaian⁸². Sedangkan media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya⁸³. Dan android adalah sebuah sistem operasi untuk smartphone dan tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai ‘jembatan’ antara peranti (device) dan penggunanya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan devicenyanya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada device (alat).⁸⁴

b. Definisi Operasional

Berdasarkan definisi konseptual di atas penggunaan media pembelajaran berbasis android adalah media yang menggunakan sistem android atau tablet dalam menyampaikan materi

⁸¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan Campuran*, h 117.

⁸²<https://www.kbbi.web.id/> di akses pada 08-07-2020

⁸³Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*,.. h.5

⁸⁴Joko Kuswanto, Ferri Radiansah, *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI*, *Jurnal Media Infotama* Vol. 14 No. 1, Februari 2018 ISSN 1858 - 2680

pembelajaran dengan melalui aplikasi yang terdapat pada tablet tersebut.

c. Kisi-Kisi Instrumen

Data yang dikumpulkan berdasarkan panduan PJJ yang dikeluarkan oleh Sekjen Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia no 15 Tahun 2020 penggunaan media pembelajaran berbasis android yang meliputi:

- 1) Pra pembelajaran; mempersiapkan perangkat pembelajaran, telah masuk grup/kelas yang dibuat oleh guru melalui whatsapp, classroom atau lainnya, mempelajari cara kerja aplikasi dan aturan komunikasi, mempersiapkan tempat belajar di rumah yang nyaman, alat tulis, catatan dan buku pegangan, mempersiapkan target belajar.
- 2) Proses pembelajaran ; berdoa sebelum dan sesudah belajar, memahami jadwal pelajaran dan tujuan pembelajaran, menyelesaikan semua tugas (penguasaan materi, tugas, penilaian), berkonsultasi dengan guru, atau orang tua, menyampaikan progres penyelesaian aktifitas dalam penggunaan media kepada guru dan orang tua, menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- 3) Usai pembelajaran ; mengisi lembar pemantauan pembelajaran (jika ada), mengumpulkan tugas hari ini, menyampaikan kepada guru atau orang tua jika ada kesulitan dalam mengakses pembelajaran, menulis rencana kegiatan setelah pembelajaran.

Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel terlampir.

2. Instrumen Variabel bebas (X₂)

a. Definisi Konseptual

Peranan merupakan serangkaian tingkah laku yang saling berkaitan yang dilakukan oleh seseorang dalam situasi dan kondisi tertentu yang mengarah kepada perbaikan dalam perubahan tingkah laku seseorang.⁸⁵ Sedangkan orang tua adalah orang yang sudah berumur, orang yang usianya sudah banyak, ayah dan ibu.⁸⁶

b. Definisi Operasional

peranan disini ialah keikutsertaan seseorang dalam proses pendidikan anaknya baik guru ataupun orang tua dengan mencurahkan seluruh pikiran dan perhatian kepada anak sehingga anak merasa semangat dalam belajarnya.

c. Kisi-kisi Instrumen

Data yang dikumpulkan berdasarkan peranan orang tua dalam penggunaan media pembelajaran berbasis android dengan konsep *e-learning*, yaitu :

- 1) Pra pembelajaran; memiliki no hp guru dan tergabung dalam grup komunikasi, mendiskusikan rencana pembelajaran yang inklusif bersama guru sesuai kondisi peserta didik, menyiapkan perangkat pembelajaran, memastikan peserta didik siap mengikuti pembelajaran.

⁸⁵Muhammad Uzer, Usman, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung ,Remaja Rosdakarya, cet.29, 2017, h. 30

⁸⁶<https://kbbi.kemdikbud.go.id/> diakses pada 02-07-2020

- 2) Saat pembelajaran; berkoordinasi dengan guru untuk penugasan belajar, mendampingi dan memantau aktivitas anaknya dalam proses pembelajaran, membantu anak secara teknis dalam mengoperasikan aplikasi dan teknologi.
- 3) Usai pembelajaran ; memastikan peserta didik mengisi lembar aktivitas sebagai bahan pemantauan belajar harian, membantu mengumpulkan foto lembar aktivitas dan penugasan setiap hari, berdiskusi dengan guru terkait tantangan dan kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran daring.

(Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel terlampir).

3. Instrumen Variabel Terikat (Y).

a. Definisi Konseptual

Self Regulated Learning (SRL) adalah kemampuan pebelajar untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajarnya, baik secara metakognitif, secara motivasional dan secara behavioral.⁸⁷

b. Definisi Operasional

Self Regulated Learning (SRL) adalah pengaturan diri belajar secara aktif mulai dari merencanakan, memantau, mengontrol dan mengevaluasi dirinya secara sistematis untuk mencapai tujuan dalam belajar.

⁸⁷Siti Suminarti Fasikhah dan Siti Fatimah, *Self-Regulated Learning (SRL) Dalam Meningkatkan Prestasi Akademik Pada Mahasiswa...*

c. Kisi-Kisi Instrumen

Indikator *Self Regulated Learning (SRL)*⁸⁸ :

1) Perencanaan (*Forethought*)

Indikator : Menentukan strategi belajar yang akan digunakan,
Merasa memiliki kewajiban menyelesaikan tugas sekolah,
Mengatur diri untuk persiapan belajar.

2) Pelaksanaan (*Performance/ Valitional Control*)

Indikator : Menerapkan strategi kognitif dan metakognitif,
Memonitor dan mengontrol emosi dan motivasi, Melakukan
Kegiatan.

3) Evaluasi (*Self reflection*)

Indikator : Memilih strategi untuk mengatasi kegagalan dalam
belajar, Merasa mampu mengevaluasi *Self Regulated Learning*
(SRL), Meninjau kembali hasil pekerjaan sendiri. (tabel
terlampir)

Uji coba instrument dilakukan untuk mengetahui apakah
butir soal pada pedoman wawancara tersebut sudah memenuhi
kualitas instrument yang baik atau belum. Adapun alat yang
digunakan dalam pengujian analisis uji coba instrument meliputi uji
validitas dan uji reliabilitas. (Tabel terlampir)

⁸⁸Jurnal Hasil Riset, *Fase-fase Self Regulated Learning (SRL)*,..

d. Uji Validitas

Sebuah instrument dikatakan valid apabila instrument mampu mengukur apa yang hendak diukur. Validitas merupakan salah satu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesulitan suatu instrument. Uji validitas ini digunakan peneliti guna mengetahui valid dan tidaknya butir-butir instrument. Butir-butir yang tidak valid akan di buang atau tidak digunakan. Sedangkan instrument yang valid akan digunakan untuk memperoleh data. Rumus yang digunakan pada penelitian ini adalah :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien validitas skor butir pernyataan

X = skor butir soal tertentu untuk setiap responden

Y = skor total (seluruh soal) untuk setiap guru

N = banyaknya responden

Kriteria validitas adalah valid jika “ $r_{hitung} > r_{tabel}$ “. ⁸⁹Dalam pengujian validitas butir, taraf signifikansi yang digunakan

⁸⁹Mayang Sari Lubis, *Metodologi Penelitian*, Yogyakarta : Deepublish, 2017 h.78

adalah $\alpha = 0,05$. Butir pertanyaan dikatakan valid, jika koefesien *product moment* (r_{xy}) atau $r_{hitung} > r_{tabel}$.⁹⁰ Menurut Arikunto⁹¹ kriteria validitas yaitu:

Tabel 3.4
Kriteria Validitas

Rentang Nilai	Tingkat Validitas
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Cukup
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Uji validitas instrument ini menggunakan bantuan program SPSS 20 for windows. (Tabel terlampir)

e. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.⁹² Tingkat reliabilitas menurut Sugiyono sebagai berikut:

Tabel 3.5

⁹⁰Azwar Saifudin, *Realibilitas dan Validitas*, Jogyakarta: Pustaka Pelajar, 2000, h.65

⁹¹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2012, h. 89

⁹²Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2014, h. 173

Tingkat Reliabilitas Berdasarkan Nilai Alpha

Rentang Nilai	Tingkat Reliabilitas
0,00 – 0,20	Sangat Rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Tinggi
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi

Rumus yang digunakan dalam uji reliabilitas adalah *alpha cronbach*.⁹³.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_1^2}{\sigma_1^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas

k = jumlah butir soal

$\sum \sigma_1^2$ = jumlah varian skor tiap-tiap item

σ_1^2 = varian total

Adapun uji reliabelitas pada penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS 20 dengan cara membandingkan nilai alpha dan r tabel diman r tabel untuk 20 item soal adalah sebesar 0,444, dan hasil masing-masing variabel sebagai berikut:

- a) Penggunaan media pembelajaran berbasis android

Tabel 3.6

⁹³Nia Siti Subariah Kasmiadi, *Panduan modern ...*, h.79

Hasil Uji

Reliabelitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,894	20

Hasil uji reabilitas diperoleh koefisien reabilitas angket X_1 sebesar 0,894 lebih besar dari r tabel sebesar 0,444 berdasar koefisien realibilitas tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen angket penggunaan media pembelajaran berbasis androiddalam penelitian ini reliable atau konsisten, sehingga dapat digunakan sebagai intrumen penelitian penggunaan media pembelajaran berbasis android (X_1)

b) Peranan orang tua

Tabel 3.7

Hasil Uji Reliabelitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,870	20

Hasil uji reabilitas diperoleh koefisien reabilitas angket X_2 sebesar 0,870 lebih besar dari r tabel sebesar 0,444 berdasar koefisien realibilitas tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen angket peranan orang tua dalam penelitian

ini reliabel atau konsisten, sehingga dapat digunakan sebagai instrumen penelitian peranan orang tua (X_2)

c) *Self Regulated Learning (SRL)*

Tabel 3.8

Uji Reliabelitas	Reliability Statistics	
	Cronbach's Alpha	N of Items
Hasil	,907	20

Hasil uji reabilitas diperoleh koefisien reabilitas angket sebesar 0,907 lebih besar dari r tabel sebesar 0,444 berdasar koefisien reabilitas tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen angket *Self Regulated Learning (SRL)* dalam penelitian ini reliabel atau konsisten, sehingga dapat digunakan sebagai instrumen penelitian *Self Regulated Learning (SRL)* (Y)

F. Teknik Analisis Data

1. Deskriptif Analisis

Untuk menganalisis data dalam penelitian ini digunakan analisis statistik deskriptif, analisis ini digunakan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan data dari masing-masing variabel agar lebih mudah dipahami. Analisis deskriptif tidak dimaksudkan untuk mengukur suatu hipotesis, namun menggambarkan kondisi yang sebenarnya tentang suatu variabel. Sugiyono menjelaskan bahwa

statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.⁹⁴ Dalam menentukan analisis deskriptif, langkah pertama yang harus dilakukan ialah menentukan panjang interval yang kemudian total nilainya dimasukkan ke dalam kelas interval sehingga frekuensi dari masing-masing interval diketahui.

Langkah-langkah yang digunakan dalam penggunaan teknik analisis deskriptif adalah sebagai berikut⁹⁵ :

- a. Membuat tabel persiapan
- b. Mencari mean selisih dari pretest dan posttest

$$\text{Mean Pretest} \quad Mx = \frac{\sum fx}{N}$$

$$\text{Mean Posttest} \quad My = \frac{\sum fy}{N}$$

$$\text{Mean Selisih} \quad M = \left| \frac{\sum fx}{N} - \frac{\sum fy}{N} \right|$$

Keterangan: Mx = Nilai rata-rata pretes

$\sum Fx$ = Jumlah skor perolehan seluruh siswa

N = Jumlah siswa

My = Nilai rata-rata postes

$\sum Fy$ = Jumlah skor perolehan seluruh siswa

⁹⁴ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*,...h. 207

⁹⁵ <http://repository.unpas.ac.id/10142/6/11.%20BAB%20III.pdf> diakses pada 20-09-2020

Pada penelitian ini analisis deskriptif akan dibantu dengan program SPSS versi 21.

2. Uji T Test

Uji beda t-test digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan 2 buah mean yang berasal dari dua distribusi data. Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan angket. Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan tes awal dan tes akhir dalam rangka untuk mengetahui hasil *Self Regulated Learning (SRL)* siswa kelompok uji coba sasaran yakni kelas 6. Kriteria ujinya adalah uji t untuk amatan ulang, ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada sekelompok objek penelitian. Peneliti menguji t-test menggunakan SPSS 20 dengan kriteria menurut Widiyanto jika taraf signifikansi $<0,05$, maka dinyatakan terdapat perbedaan *Self Regulated Learning (SRL)* yang signifikan, sedangkan jika hasil taraf signifikannya $> 0,05$, maka dinyatakan tidak ada perbedaan yang signifikan sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android

Adapun untuk rumus uji *t-test* sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan :

\bar{X}_1 : nilai rata-rata sampel 1

\bar{X}_2 : nilai rata-rata sampel 2

- s_1 : simpangan baku sampel 1
- s_2 : simpangan baku sampel 2
- s_1^2 : varians sampel 1
- s_2^2 : varians sampel 2
- r : korelasi antara dua sampel

3. Pengujian persyaratan Analisis

Sebelum data dianalisis terdapat persyaratan yang dipenuhi yaitu uji normalitas, uji linieritas dan uji multikolinearitas.

a. Uji normalitas

Tujuan dilaksanakannya uji normalitas terhadap serangkaian data adalah untuk mengetahui antara variabel tak bebas (Y) dan variabel bebas (X) mempunyai hubungan linear. Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam metode regresi linear.⁹⁶

Dengan rumus :

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Dimana :

χ^2 = Harga chi kuadrat

f_o = Frekuensi yang diobservasi

f_h = Frekuensi yang diharapkan⁹⁷

Untuk menguji normalitas data dapat menggunakan uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dengan ketentuan jika *Asymp. Sig* > 0,05 maka data berdistribusi normal.

⁹⁶ Syofian Seregar, *Statistik Parametrik...* h.53

⁹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta, 2013, h. 250

Jika data tidak berkontribusi normal, maka akan digunakan uji statistik parametrik

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah dalam sebuah model t-test data homogen (sama) atau tidak. Apabila homogenitas terpenuhi maka peneliti dapat melakukan pada tahap analisa data lanjutan, apabila tidak maka harus ada pembedaan-pembedaan metodologis. Adapun rumus untuk menguji homogenitas adalah:⁹⁸

$$F_{max} = \frac{\text{Varian Tertinggi}}{\text{Varian Terendah}}$$

$$\text{Varian } (SD^2) = \frac{\Sigma X^2 - \frac{(\Sigma X)^2}{N}}{N - 1}$$

Untuk memudahkan perhitungan peneliti menggunakan program SPSS 20. Langkah-langkah uji Homogenitas adalah sebagai berikut: klik *Analyze, compare means* kemudian *One way Anova* masukkan nilai Post Test pada kolom *Dependent* dan kelas pada *factor* selanjutnya pada *option* centang *Homogeneity of variance test* tekan *continue* untuk melanjutkan perintah dan akhiri perintah dengan klik OK. Ketentuan pengujian ini adalah: jika probabilitas atau *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari level of *significant* (α) maka data berdistribusi normal. jika

⁹⁸ Tulus Winarsunu. Statistik Dalam Penelitian... ,h. 100.

nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$ maka, data bervariasi sama atau homogen.

G. Hipotesis Statiska

Hipotesis statistik yang akan diuji pada penelitian ini adalah:⁹⁹

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2 \quad H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan: H_0 : Hipotesis nol, tidak terdapat pengaruh penggunaan media berbasis android dan peranan orang tua terhadap *Self Regulated Learning (SRL)* siswa SDN Buntoi

H_a : Hipotesis alternatif, terdapat pengaruh penggunaan media berbasis android dan peranan orang tua terhadap *Self Regulated Learning (SRL)* siswa SDN Buntoi

μ_1 : Rata-rata hasil *Self Regulated Learning (SRL)* siswa pada kelas eksperimen

μ_2 : Rata-rata hasil *Self Regulated Learning (SRL)* siswa pada kelas kontrol.

1. Uji Parsial

Untuk menguji apakah Variabel bebas mempunyai pengaruh secara parsial terhadap variabel terikat, maka digunakan uji korelasi. apabila dalam perhitungan diperoleh probabilitas $< 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa variabel penggunaan media pembelajaran berbasis

⁹⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan Campuran*, h 160.

android, peranan orang tua berpengaruh terhadap *Self Regulated Learning (SRL)* siswa secara parsial.

Pada penelitian ini, uji parsial dilakukan dengan menggunakan bantuan program perangkat lunak *Statistical Product an Service Solutions (SPSS)* Versi 21 .

2. Uji Simultan (Uji F)

Untuk menguji apakah variabel bebas mempunyai pengaruh secara simultan atau secara bersama-sama terhadap variabel terikat, maka digunakan uji F. apabila perhitungan diperoleh probabilitas < 0,05, maka dapat dikatakan bahwa variabel penggunaan media pembelajaran berbasis android, peranan orang tua berpengaruh terhadap *Self Regulated Learning (SRL)* siswa secara simultan.

Pada penelitian ini, uji *simultan* dilakukan dengan menggunakan bantuan program perangkat lunak *Statistical Product an Service Solutions (SPSS)* Versi 21 .

3. Menentukan Koefesien *Determinasi* (R^2)

Koefesien determinasi simultan (R^2) digunakan untuk mengetahui besarnya sumbang atau kontribusi yang diberikan variabel bebas terhadap variabel terikat secara keseluruhan. Koefesien menunjukkan seberapa besar variasi variabel independen digunakan dalam model mampu menjelaskan variasi-variasi dependen.

Pada penelitian ini, uji determinasi dilakukan dengan menggunakan bantuan program perangkat lunak *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) Versi 21 .



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Data hasil pada penelitian ini merupakan data yang diperoleh dari hasil eksperimen peserta didik SDN Buntoi 1 sebagai kelas eksperimen dan SDN Buntoi 3 sebagai kelompok kontrol yang berjumlah 30 orang peserta didik dari kelas eksperimen dan 30 orang peserta didik dari kelompok kelas kontrol.

Eksperimen ini bertujuan untuk (1) mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis android terhadap *Self Regulated Learning (SRL)* siswa SDN Buntoi kecamatan Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau , (2) mengetahui pengaruh peranan orang tua terhadap *Self Regulated Learning (SRL)* siswa SDN Buntoi kecamatan Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau , (3) mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis android dan peranan orang tua terhadap *Self Regulated Learning (SRL)* SDN Buntoi kecamatan Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau .

Data diolah dari hasil penelitian yang dikumpulkan melalui angket yang meliputi 3 variabel yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis android, peranan orang tua, *Self Regulated Learning (SRL)* siswa SDN Buntoi Kecamatan Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau , yang disajikan sebagai berikut:

1. Variabel Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Kelas Eksperimen.

Data penelitian Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android di SDN Buntoi berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal serta dianalisis dengan beberapa langkah yang meliputi perhitungan skor yang diperoleh,
$$DP = \frac{n}{N} \times 100\%$$
 g item dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Keterangan :

Dp : Deskriptif presentase
 n : Skor jawaban responden
 N : Skor jawaban ideal

Tabel 4.1
Kriteria Pengukuran Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android, Peranan Orang Tua, *Self Regulated Learning (SRL)* Siswa SDN Buntoi

No	Interval	Kategori
1	85 %- 100 %	Sangat tinggi
2	69% - 84 %	Tinggi
3	53 % - 68 %	Sedang
4	37 % - 52 %	Rendah
5	20 % - 36 %	Sangat rendah

Untuk menyusun tabel distribusi frekuensi dan histogram dilakukan dengan langkah-langkah perhitungan sebagai berikut :

- a. Menentukan jumlah kelas interval (menggunakan rumus Strurgess)¹⁰⁰

¹⁰⁰ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, ... h. 34

$$K = 1 + 3,3 \log n = 1 + 3,3 \log 20 = 1 + 3,3 \cdot 1,301 = 1 + 4,293 = 5,293$$

Jadi interval dapat digunakan adalah 5

- b. Menghitung rentang data (range)
- c. Rentang data = nilai maksimum-nilai minimum = $97-67=28$
- d. Panjang kelas = rentang data : jumlah kelas interval = $28 : 5 = 5,6$
dibulatkan = 6

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, kemudian dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut :

Tabel 4.2
Rekapitulasi Hasil Angket Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android (X1)

N	item																				Jml
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
01	4	5	4	5	4	5	3	2	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	84
02	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	90
03	2	5	4	5	4	5	5	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	5	3	4	78
04	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	87
05	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	90
06	5	4	5	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	73
07	4	4	4	5	5	5	4	4	3	3	3	5	3	4	3	5	3	5	5	4	81
08	3	4	5	5	4	3	4	5	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	78
09	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	87
10	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	90
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
12	5	4	4	5	5	4	4	2	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	85
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
14	5	5	3	4	5	3	4	4	5	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
15	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	91
16	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	93
17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	97
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
21	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	94
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90
25	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	98
26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
27	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
28	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	96
29	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	97
30	4	5	4	5	3	2	5	2	3	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	82

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa nilai terendah yaitu 73 dan nilai tertinggi 98, sehingga dari tabel rekapitulasi perolehan di atas dapat dibuat data frekuensi seperti di bawah ini:

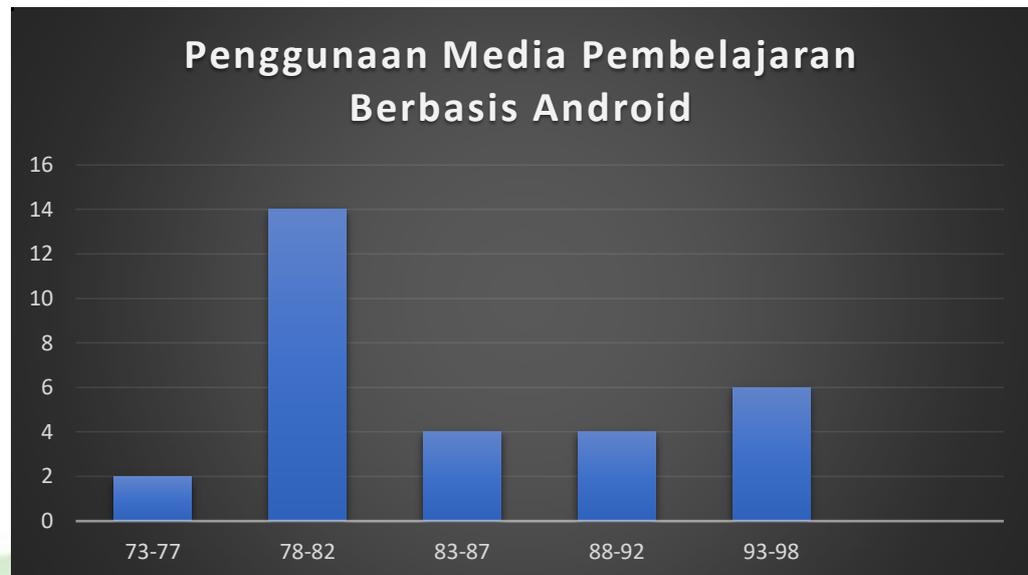
Tabel 4.3
Data Frekuensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android

No kelas	Kelas interval	Nilai tengah	Frekuensi	Relative (%)
1	73-77	75	2	7
2	78-82	80	14	47
3	83-87	85	4	13
4	88-92	90	4	13
5	93-98	95,5	6	20

Berdasarkan data pada tabel 4.2 di atas dapat dilihat bahwa frekuensi skor terbanyak adalah 14 yang berada pada kelas interval antara 78 dan 82, dengan skor rata-rata (mean) sebesar 47 % sehingga diketahui perolehan skor di bawah kelas sebanyak 2 responden atau setara dengan 7 %. Sedangkan perolehan skor berada di atas skor rata-rata sebanyak 14 responden atau setara dengan 47 %.

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android di atas, maka dapat dibuat histogram sebagai berikut:

Gambar 4.4
Grafik Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android



Selanjutnya mengklasifikasikan data dalam kategori dalam bentuk persentase (%). Untuk mengetahui deskriptif persentase variabel Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android di SDN Buntoi Kec. Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau . Data dikelompokkan dalam lima kategori, yaitu : sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik dan tidak baik yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Deskriptif Persentase Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android

Interval Persentase %	Frekuensi	Persentase(%)	Kategori
85-100	14	47	Sangat baik
69-84	16	53	Baik
53-68	0	0	Cukup baik
37-52	0	0	Kurang baik
20-36	0	0	Tidak baik

Berdasarkan hasil penelitian terhadap siswa di SDN Buntoi Kecamatan Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau secara umum menunjukkan bahwa Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android pada kategori sangat baik dengan persentase 47 % dimana kategori ini merupakan kategori tertinggi diantar kategori lain pada Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android, selanjutnya 53 % pada kategori baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android di SDN Buntoi Kecamatan Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau masuk ketegori baik.

2. Variabel Peranan Orang Tua Kelas Eksperimen.

Untuk menyusun tabel distribusi frekuensi dan histogram dilakukan dengan langkah-langkah perhitungan sebagai berikut :

- e. Menentukan jumlah kelas interval (menggunakan rumus Strurgess)

$$K = 1 + 3,3 \log n = 1 + 3,3 \log 20 = 1 + 3,3 \cdot 1,301 = 1 + 4,293 = 5,293$$

Jadi interval dapat digunakan adalah 5

- f. Menghitung rentang data (range)

g. Rentang data = nilai maksimum-nilai minimum = $98-77=21$

- h. Panjang kelas = rentang data : jumlah kelas interval = $20 : 5 = 4,2$
dibulatkan menjadi 4

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, kemudian dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut :

Tabel 4.6
Rekapitulasi Hasil Angket Peranan Orang Tua (X2)

N	item																				Jml
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
01	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	82
02	5	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	84
03	4	3	3	4	4	4	3	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	83
04	5	5	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	5	5	5	5	5	84
05	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	91
06	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	81
07	5	5	3	5	3	3	5	5	3	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	85
08	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	4	4	5	5	5	5	5	95
09	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	3	5	90
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
11	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	3	3	4	89
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
13	4	5	5	5	2	5	5	4	3	4	4	3	4	5	5	5	5	4	4	4	85
14	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	98
15	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	97
16	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	82
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
18	5	4	4	5	5	4	4	5	3	5	5	3	5	3	3	4	5	4	3	5	84
19	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	4	92
20	5	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	80
21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	3	96
22	5	3	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	91
23	3	2	3	2	4	3	4	4	2	5	4	2	3	5	4	5	4	5	5	3	72
24	5	3	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	88
25	5	5	5	4	4	3	5	5	4	3	5	3	5	4	5	3	5	3	4	5	85
26	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	5	5	5	4	75
27	5	2	5	3	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	86
28	5	3	5	4	5	4	5	5	4	4	4	3	5	4	4	5	5	4	5	5	88
29	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	84
30	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	5	82

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai terendah yaitu 72 dan tertinggi 97, sehingga dapat dibuat tabel data distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.7
Data Distribusi Frekuensi Peranan Orang Tua

No kelas	Kelas interval	Nilai tengah	Frekuensi	Relative (%)
1	77-80	78,5	5	17
2	81-84	82,5	11	37
3	85-88	86,5	4	13
4	89-93	90,5	4	13
5	94-98	94,5	6	20

Berdasarkan data pada table 4.46 di atas dapat dilihat bahwa frekuensi skor terbanyak adalah 11 yang berada pada kelas interval antara 81 dan 84, dengan skor rata-rata (mean) sebesar 17 % sehingga diketahui perolehan skor di bawah kelas sebanyak 14 responden atau setara dengan 26%. Sedangkan perolehan skor berada di atas skor rata-rata sebanyak 5 responden atau setara dengan 17%.

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi Peranan orang tua di atas, maka dapat dibuat histogram sebagai berikut :

Gambar 4.2
Grafik Histogram Peranan Orang Tua



Selanjutnya mengklasifikasikan data dalam kategori dalam bentuk persentase (%). Untuk mengetahui deskriptif persentase variable peranan orang tua Siswa di SDN Buntoi Kec. Kahayan HilirKab. Pulang Pisau . Data dikelompokkan dalam lima kategori, yaitu : sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik dan tidak baik yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8
Deskriptif Persentase Peranan Orang Tua

Interval %	Persentase	Frekuensi	Persentase(%)	Kategori
85-100		14	47	Sangat baik
69-84		16	53	Baik
53-68		0	0	Cukup baik
37-52		0	0	Kurang baik
20-36		0	0	Tidak baik

Berdasarkan hasil penelitian terhadap siswa diSDN Buntoi Kecamatan Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau secara umum menunjukkan bahwa Peranan Orang Tua pada kategori sangat baik dengan persentase 47% dimana kategori ini merupakan kategori tertinggi diantar kategori lain pada Peranan Orang Tua,selanjutnya 53% pada kategori baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Peranan Orang Tua di SDN Buntoi Kecamatan Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau masuk ketegori baik.

3. Variabel *Self Regulated Learning (SRL)* Kelas EKsperimen

Untuk menyusun tabel distribusi frekuensi dan histogram dilakukan dengan langkah-langkah seperti pada variabel X di atas.

Tabel 4.9
Rekapitulasi Hasil Angket Self Regulated Learning (Y)

N	item																				Jml
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
01	5	5	5	3	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	92
02	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	92
03	5	5	4	4	3	5	3	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	87
04	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	90
05	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	4	5	5	5	5	5	96
06	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90
07	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	87
08	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	5	5	4	5	96
09	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	5	90
10	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	92
11	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	97
12	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	97
13	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	3	4	4	3	4	5	5	4	5	5	88
14	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	97
15	5	3	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	96
16	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	93
17	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	4	5	94
18	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	92
19	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	93
20	5	5	5	3	4	5	4	3	5	4	5	4	4	5	3	4	4	3	5	5	85
21	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	90
22	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	3	4	91
23	5	5	5	3	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	86
24	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	97
25	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	3	5	4	3	5	4	4	4	4	4	85
26	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	93
27	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
28	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	97
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
30	5	5	5	5	3	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	3	4	4	87

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai terendah yaitu 80 dan tertinggi 97, sehingga dapat dibuat tabel data frekuensi sebagai berikut:

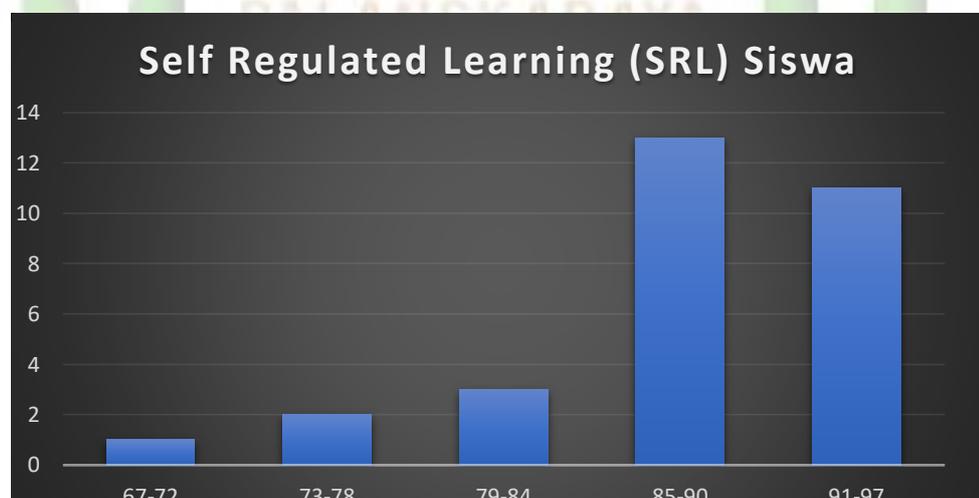
Tabel 4.10

Data Distribusi Frekuensi *Self Regulated Learning (SRL)*

No kelas	Kelas interval	Nilai tengah	Frekuensi	Relative (%)
1	67-72	70	1	3
2	73-78	76	2	7
3	79-84	82	3	10
4	85-90	88	13	43
5	91-97	94	11	37

Berdasarkan data pada table 4.6 di atas dapat dilihat bahwa frekuensi skor terbanyak adalah 13 yang berada pada kelas interval antara 85 dan 90, dengan skor rata-rata (mean) sebesar 43 % sehingga diketahui perolehan skor di bawah kelas sebanyak 5 responden atau setara dengan 20 % dan skor di atas kelas sebanyak 11 responden atau setara dengan 37%.

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi *Self Regulated Learning (SRL)* di atas, maka dapat dibuat histogram sebagai berikut :



Gambar 4.3

Grafik Histogram Variabel *Self Regulated Learning (SRL)* Siswa (Y)

Selanjutnya mengklasifikasikan data dalam kategori dalam bentuk persentase (%). Untuk mengetahui deskriptip persentase variabel *Self Regulated Learning (SRL)* Siswa di SDN Buntoi Kec. Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau . Data dikelompokkan dalam lima kategori, yaitu : sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik dan tidak baik yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11

Deskriptif Persentase *Self Regulated Learning (SRL)* Siswa

Interval Persentase %	Frekuensi	Persentase(%)	Kategori
85-100	24	60	Sangat baik
69-84	5	17	Baik
53-68	1	3	Cukup baik
37-52	0	0	Kurang baik
20-36	0	0	Tidak baik

Berdasarkan hasil penelitian terhadap siswa diSDN Buntoi1 Kecamatan Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau secara umum menunjukkan bahwa *Self Regulated Learning (SRL)* pada kategori sangat baik dengan persentase 60% dimana kategori ini merupakan kategori tertinggi diantar kategori lain pada *Self Regulated Learning (SRL)*,selanjutnya 17 % pada

kategori baik, dan 3% kategori Cukup baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Self Regulated Learning (SRL)* di SDN Buntoi Kecamatan Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau masuk kategori sangat baik.

4. Variabel Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Kelas Kontrol

Untuk menyusun tabel distribusi frekuensi dan histogram dilakukan dengan langkah-langkah perhitungan sebagai berikut :

- Menentukan jumlah kelas interval (menggunakan rumus Strurgess) $K = 1 + 3,3 \log n = 1 + 3,3 \log 20 = 1 + 3,3 \cdot 1,301 = 1 + 4,293 = 5,293$ Jadi interval dapat digunakan adalah 5
- Menghitung rentang data (range)
- Rentang data = nilai maksimum-nilai minimum = $97-80=17$
- Panjang kelas = rentang data : jumlah kelas interval = $17 : 5 = 3,4$ dibulatkan = 4

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, kemudian dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut :

Tabel 4.12
Deskriptif Persentase Penggunaan Media Video

No kelas	Kelas interval	Nilai tengah	Frekuensi	Relative (%)
1	70-75	72,5	10	33,33
2	76-81	78,5	9	30
3	82-87	84,5	5	16,66
4	88-92	90	4	13,33
5	93-97	95	2	6,66

Berdasarkan data pada table di atas dapat dilihat bahwa frekuensi skor terbanyak adalah 10 yang berada pada kelas interval antara 70-75, dengan skor rata-rata (mean) sebesar 33,33 % sehingga diketahui perolehan skor di bawah kelas sebanyak 20 responden atau setara dengan 66,67%.

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi Peranan orang tua di atas, maka dapat dibuat histogram sebagai berikut :



Gambar 4.4
Grafik Penggunaan Media Video

Selanjutnya mengklasifikasikan data dalam kategori dalam bentuk persentase (%). Untuk mengetahui deskriptip persentase variabel penggunaan media berbasis video di SDN Buntoi 3 Kec. Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau. Data dikelompokkan dalam lima kategori, yaitu : sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik dan tidak baik yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.13
Deskriptif Persentase Penggunaan Media Video

Interval Persentase %	Frekuensi	Persentase(%)	Kategori
85-100	10	33,33	Sangat baik

69-84	20	66,66	Baik
53-68	0	0	Cukup baik
37-52	0	0	Kurang baik
20-36	0	0	Tidak baik

Berdasarkan hasil penelitian terhadap siswa diSDN Buntoi 3 Kecamatan Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau secara umum menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis video pada kategori baik dengan persentase 66,67% dimana kategori ini merupakan kategori tertinggi diantar kategori lain pada penggunaan media berbasis video,selanjutnya 33,33 % pada kategori baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media berbasis video di SDN Buntoi 3 Kecamatan Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau masuk ketegori baik.

5. Variabel Peranan Orang Tua Kelas Kontrol

Untuk menyusun tabel distribusi frekuensi dan histogram dilakukan dengan langkah-langkah perhitungan sebagai berikut :

- a. Menentukan jumlah kelas interval (menggunakan rumus Strurgess) $K = 1 + 3,3 \log n = 1 + 3,3 \log 20 = 1 + 3,3 \cdot 1,301 = 1 + 4,293 = 5,293$ Jadi interval dapat digunakan adalah 5
- b. Menghitung rentang data (range)
- c. Rentang data = nilai maksimum-nilai minimum = $97-80=17$
- d. Panjang kelas = rentang data : jumlah kelas interval = $17 : 5 = 3,4$ dibulatkan = 4

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, kemudian dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut :

Tabel 4.14
Deskriptif Persentase Peranan Orang Tua

No kelas	Kelas interval	Nilai tengah	Frekuensi	Relative (%)
1	68-73	72	5	17
2	74-79	76,5	4	12
3	80-85	82,5	14	47
4	86-91	88,5	5	17
5	92-96	94	2	7

Berdasarkan data pada table di atas dapat dilihat bahwa frekuensi skor terbanyak adalah 14 yang berada pada kelas interval antara 80-85, dengan skor rata-rata (mean) sebesar 47 % sehingga diketahui perolehan skor di bawah kelas sebanyak 9 responden atau setara dengan 29% dan skor di atas kelas sebesar 7 responden setara 24%.

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi Peranan orang tua di atas, maka dapat dibuat histogram sebagai berikut :



Gambar 4.6
Grafik Peranan Orang Tua

Selanjutnya mengklasifikasikan data dalam kategori dalam bentuk persentase (%). Untuk mengetahui deskriptip persentase variabel penggunaan media berbasis video di SDN Buntoi 3 Kec. Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau. Data dikelompokkan dalam lima kategori, yaitu : sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik dan tidak baik yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.15
Deskriptif Persentase Peranan Orang Tua

Interval Persentase %	Frekuensi	Persentase(%)	Kategori
85-100	9	30	Sangat baik
69-84	18	60	Baik
53-68	3	10	Cukup baik
37-52	0	0	Kurang baik
20-36	0	0	Tidak baik

Berdasarkan hasil penelitian terhadap siswa diSDN Buntoi 3 Kecamatan Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau secara umum menunjukkan bahwa peranan orang tua pada kategori baik dengan persentase 60% dimana kategori ini merupakan kategori tertinggi diantar kategori lain pada peranan orang tua,selanjutnya 30 % pada kategori sangat baik dan 10% pada kategori cukup baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peranan orang tua di SDN Buntoi 3 Kecamatan Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau masuk ketegori baik.

6. Variabel *Self Regulated Learning* Siswa Kelas Kontrol

Untuk menyusun tabel distribusi frekuensi dan histogram dilakukan dengan langkah-langkah perhitungan sebagai berikut :

- a. Menentukan jumlah kelas interval (menggunakan rumus Strurgess) $K = 1 + 3,3 \log n = 1 + 3,3 \log 20 = 1 + 3,3 \cdot 1,301 = 1 + 4,293 = 5,293$ Jadi interval dapat digunakan adalah 5
- b. Menghitung rentang data (range)
- c. Rentang data = nilai maksimum-nilai minimum = $97-80=17$
- d. Panjang kelas = rentang data : jumlah kelas interval = $17 : 5 = 3,4$ dibulatkan = 4

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, kemudian dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut :

Tabel 4.16
Deskriptif Persentase *Self Regulated Learning* Siswa

No kelas	Kelas interval	Nilai tengah	Frekuensi	Relative (%)
1	67-72	70	6	20
2	73-78	76	3	10
3	79-84	82	10	33
4	85-90	88	6	20
5	91-97	94	5	17

Berdasarkan data pada table di atas dapat dilihat bahwa frekuensi skor terbanyak adalah 10 yang berada pada kelas interval antara 79-84, dengan skor rata-rata (mean) sebesar 33 % sehingga diketahui perolehan skor di bawah kelas sebanyak 9 responden atau setara dengan 29 % dan skor di atas kelas sebesar 11 responden setara 37%.

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi *Self Regulated Learning* (SRL) Siswa di atas, maka dapat dibuat histogram sebagai berikut :



Gambar 4.7
Grafik *Self Regulated Learning* (SRL) Siswa

Selanjutnya mengklasifikasikan data dalam kategori dalam bentuk persentase (%). Untuk mengetahui deskriptif persentase variabel *Self Regulated Learning* (SRL) siswa di SDN Buntoi 3 Kec. Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau. Data dikelompokkan dalam lima kategori, yaitu : sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik dan tidak baik yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.17
Deskriptif Persentase *Self Regulated Learning* Siswa

Interval Persentase %	Frekuensi	Persentase(%)	Kategori
85-100	11	36	Sangat baik
69-84	14	47	Baik
53-68	5	17	Cukup baik

37-52	0	0	Kurang baik
20-36	0	0	Tidak baik

Berdasarkan hasil penelitian terhadap siswa diSDN Buntui 3 Kecamatan Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau secara umum menunjukkan bahwa *Self Regulated Learning* (SRL) siswa pada kategori baik dengan persentase 47% dimana kategori ini merupakan kategori tertinggi diantar kategori lain pada *Self Regulated Learning* (SRL) siswa, selanjutnya 34 % pada kategori sangat baik dan 17% pada kategori cukup baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Self Regulated Learning* (SRL) siswa di SDN Buntui 3 Kecamatan Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau masuk ketegori baik.

7. Hasil analisis deskriptif dan t test

Hasil penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol ini diambil melalui angket yang disebarkan kepada siswa di tiap kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis android sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan dengan video pembelajaran, hasil dari penelitian ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.18

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre test Eksperimen	30	63	85	72,37	5,096
Post test Eksperimen	30	67	97	83,10	8,285
Pre test Kontrol	30	63	82	71,93	4,934
Post Test Kontrol	30	67	95	79,67	6,809

Valid N (listwise)

30

Tabel 4.19

Independent Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2- taile d)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest Eksperimen - Posttest Eksperimen	-10,933	5,759	1,051	-13,084	-8,783	-10,398	30	,000
Pair 2	Pretest Kontrol - Posttest Kontrol	-7,733	5,119	,935	-9,645	-5,822	-8,275	30	,000

Berdasarkan hasil pada tabel di atas diperoleh pada Pair 1 pretest kelas eksperimen dan posttest kelas eksperimen dengan nilai sig $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil *Self Regulated Learning (SRL)* siswa pada kelas eksperiment tersebut.

Sedangkan pair 2 untuk pretest dan posttest kelas kontrol didapat nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya di kelas kontrol terdapat perbedaan rata-rata hasil *Self Regulated Learning (SRL)* siswa.

Tabel 4.20
Uji T test rata-rata

		Independent Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Eksperimen	72,37	30	5,096	,930
	Posttest Eksperimen	83,30	30	8,086	1,476
Pair 2	Pretest Kontrol	71,93	30	4,934	,901
	Posttest Kontrol	79,67	30	6,809	1,243

Jadi berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis android dan peranan orang tua terhadap *Self Regulated Learning (SRL)* siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil paired sampel statistik pada tabel di atas, dimana diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen pada pretest sebesar 72,37 dan posttest sebesar 83,30, dan kelas kontrol pretest 71,93 dan posttest 79,67.

B. Pengujian Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data untuk mengetahui apakah data setiap variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov merupakan bagian dari uji asumsi klasik. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki residual normal. Dasar pengambilan

keputusan yaitu jika signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.21
Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Self Regulated Learning (SRL) Siswa	Pre test eksperimen	,147	30	,096	,958	30	,280
	Post Test Eksperimen	,119	30	,200*	,959	30	,293
	Pre Test Kontrol	,147	30	,096	,958	30	,280
	Post Test Kontrol	,147	30	,096	,958	30	,280

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan uji normalitas diketahui bahwa nilai signifikansi dari pre test eksperimen yaitu 0,280, post test kelas eksperimen sebesar 0,293, dan pre tes kelas kontrol adalah 0,280 serta post test kelas kontrol 0,280, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal, karena nilai sig $> 0,05$.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah dalam sebuah model t-test data homogen (sama) atau tidak. Apabila homogenitas terpenuhi maka peneliti dapat melakukan pada tahap analisa data lanjutan, apabila tidak maka harus ada pembetulan-pembetulan metodologis.

Tabel 4.22

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Self Regulated Learning Based on Mean	1,872	1	58	,177

(SRL)	Based on Median	1,506	1	58	,225
	Based on Median and with adjusted df	1,506	1	57,058	,225
	Based on trimmed mean	1,849	1	58	,179

Berdasarkan output di atas diketahui nilai Signifikansi (sig) Based on trimmed mean adalah sebesar $0,179 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data post test kelas eksperimen dan post test kelas kontrol adalah homogen (sama)

a. Koefesien Determinasi parsial (r^2)

Derajat antara masing-masing variabel bebas dengan variabel terikat dalam penelitian ini dapat diketahui dari harga koefesien korelasi secara parsial.

1. Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis android/video (X1) terhadap *Self Regulated Learning (SRL)* siswa (Y)

Data hasil dari SPSS sebagai berikut:

Tabel 4.23
Output Analisis Determinasi Parsial (X1) terhadap Y

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.921 ^a	.849	.841	1.898

a. Predictors: (Constant), DFFIT, Penggunaan Media Pembelajaran berbasis android

b. Dependent Variable: Self Regulated Learning (SRL)

Berdasarkan Tabel yang diperoleh nilai $R = 0,921$ dan determinasi (R^2) sebesar $0,849$ yang merupakan nilai dari pengkuadratan dari koefesien korelasi nilai R . hal ini menunjukkan

bahwa variabel penggunaan media pembelajaran berbasis android memberikan sumbangan atau kontribusi kepada *Self Regulated Learning* (SRL) siswa sebesar 0,849 atau 84,9 % sedangkan sisanya sebesar (100%- 84,9 % = 15,1%) dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian. R square berkisar pada angka 0 sampai 1 dengan catatan semakin kecil angka R square maka semakin lemah hubungan kedua variabel.

Tabel 4.24
Output Analisis Determinasi Parsial (X1) terhadap Y

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.891 ^a	.814	.841	1.898

a. Predictors: (Constant), DFFIT, Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Video

b. Dependent Variable: Self Regulated Learning (SRL)

Berdasarkan Tabel yang diperoleh nilai R =0,891 dan determinasi (R Square) sebesar 0,814 yang merupakan nilai dari pengkuadratan dari koefisien korelasi nilai R. hal ini menunjukkan bahwa variabel penggunaan media pembelajaran berbasis android memberikan sumbangan atau kontribusi kepada *Self Regulated Learning* (SRL) siswa sebesar 0,814 atau 81,4 % sedangkan sisanya sebesar (100%- 81,4 % = 18,6%) dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian. R square berkisar pada angka 0 sampai 1 dengan catatan semakin kecil angka R square maka semakin lemah hubungan kedua variabel.

2. Pengaruh peranan orang tua terhadap *Self Regulated Learning (SRL)* siswa.

Tabel 4.25

Output Analisis Determinasi Parsial (X2) terhadap Y

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.783 ^a	.613	.601	10.028	2.508

Berdasarkan Tabel diperoleh R= 0,783a dan determinasi (R square) sebesar 0,613 yang merupakan pengkuadratan dari koefisien korelasi R. hal ini menunjukkan bahwa variabel peranan orang tua memberikan sumbangan atau kontribusi terhadap *Self Regulated Learning (SRL)* siswa sebesar 0,613 atau 61,3 % sedangkan sisanya (100%-61,3%= 38,7 %) dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian. R square berkisar antara 0 sampai 1 dengan catatan semakain kecil R square maka semakin lemah hubungan kedua variabel.

Tabel 4.26

Output Analisis Determinasi Parsial (X2) terhadap Y

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.683 ^a	.601	.601	10.028	2.508

Berdasarkan Tabel diperoleh R= 0,683a dan determinasi (R square) sebesar 0,601 yang merupakan pengkuadratan dari koefisien korelasi R. hal ini menunjukkan bahwa variabel peranan orang tua memberikan sumbangan atau kontribusi terhadap *Self Regulated Learning (SRL)*

siswa sebesar 0,601 atau 60,1 % sedangkan sisanya ($100\% - 60,1\% = 39,9\%$) dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian. R square berkisar antara 0 sampai 1 dengan catatan semakain kecil R square maka semakin lemah hubungan kedua variabel.

3. Uji simultan

Untuk menegtahui sejauh mana Variabel penggunaan media pembelajaran berbasis android dan peranan orang tua mampu menjelaskan atau pengaruh terhadap *Self Regulated Learning (SRL)* siswa digunakan uji F. adapun output hasil uji SPSS 20 sebagai berikut:

Tabel 4.27

ANOVA^b

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	6534.815	2	3267.407	56.863	.000 ^a
Residual	1781.303	31	57.461		
Total	8316.118	33			

a. Predictors: (Constant), Penggunaan media pembelajaran berbasis android, peranan orang tua

b. Dependent Variable: *Self Regulated Learning (SRL)* siswa

Berdasarkan output di atas dapat diketahui nilai signifikansi untuk pengaruh X_1 dan X_2 secara simultan terhadap Y adalah sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai F hitung $56,863 > F$ Tabel 2.901 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_3 dapat diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh X_1 dan X_2 secara simultan terhadap Y atau terdapat pengaruh

penggunaan media pembelajaran berbasis android , peranan orang tua secara bersama-sama terhadap *Self Regulated Learning (SRL)* siswa.

Tabel 4.28

ANOVA^b

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	6534.815	2	3267.407	49,697	.001 ^a
Residual	1781.303	31	57.461		
Total	8316.118	33			

a. Predictors: (Constant), Penggunaan media pembelajaran berbasis android, peranan orang tua

b. Dependent Variable: *Self Regulated Learning (SRL)* siswa

Berdasarkan output di atas dapat diketahui nilai signifikansi untuk pengaruh X_1 dan X_2 secara simultan terhadap Y adalah sebesar $0,001 < 0,05$ dan nilai F hitung $49,697 > F$ Tabel 2.901 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_3 dapat diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh X_1 dan X_2 secara simultan terhadap Y atau terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis android , peranan orang tua secara bersama-sama terhadap *Self Regulated Learning (SRL)* siswa

4. Menentukan Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien Determinasi simultan (R^2) digunakan untuk mengetahui besarnya sumbang atau kontribusi yang diberikan variabel bebas terhadap variabel terikat secara keseluruhan. Koefisien ini menunjukkan seberapa besar variasi variabel independen digunakan dalam model mampu menjelaskan variasi-variabel dependen.

Berdasarkan analisis determinasi menggunakan SPSS Versi 21 diperoleh :

Tabel 4.29

Uji Simultan (Uji F)H3

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.886 ^a	.786	.772	7.580	1.648

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android, Peranan Orang tua

b. Dependent Variable: Self Regulated Learning (SRL)

Berdasarkan Tabel 4.83 Menunjukkan bahwa harga koefisien korelasi secara umum simultan (R) sebesar 0,886 Besarnya penggunaan media pembelajaran berbasis android dan peranan orang tua dengan *Self Regulated Learning (SRL)* siswa SDN Buntoi Kecamatan Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau dapat diketahui dari harga koefisien Determinasi simultan (R²) sebesar 0,786 Dengan demikian menunjukkan penggunaan media pembelajaran berbasis android dan peranan orang tua bersama-sama mempengaruhi *Self Regulated Learning (SRL)* siswa SDN Buntoi1 Kecamatan Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau 78,6 %. Kemudian sisanya yaitu sebesar 21,4% dipengaruhi atau dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dikaji dalam penelitian ini, (seperti mungkin faktor lingkungan, kebiasaan dari kecil dan sebagainya).

Tabel 4.30

Uji Simultan (Uji F) H3

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.816 ^a	.745	.772	7.580	1.648

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis video, Peranan Orang tua

b. Dependent Variable: Self Regulated Learning (SRL)

Berdasarkan Tabel 4.83 Menunjukkan bahwa harga koefisien korelasi secara umum simultan (R) sebesar 0,816. Besarnya penggunaan media pembelajaran berbasis video dan peranan orang tua dengan *Self Regulated Learning (SRL)* siswa SDN Buntoi 3 Kecamatan Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau dapat diketahui dari harga koefisien Determinasi simultan (R²) sebesar 0,745. Dengan demikian menunjukkan penggunaan media pembelajaran berbasis video dan peranan orang tua bersama-sama mempengaruhi *Self Regulated Learning (SRL)* siswa SDN Buntoi Kecamatan Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau 74,5 %. Kemudian sisanya yaitu sebesar 25,5% dipengaruhi atau dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dikaji dalam penelitian ini, (seperti mungkin faktor lingkungan, kebiasaan dari kecil dan sebagainya).

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android

Berdasarkan hasil penelitian terhadap siswa di SDN Buntoi1 Kecamatan Kahayan hilir Kab. Pulang Pisau secara umum menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android pada kategori sangat baik dengan persentase 43,33% dimana kategori ini merupakan kategori tertinggi diantara kategori lain pada peranan orang tua,selanjutnya 53,33% pada kategori baik dan kategori cukup baik sebesar 3,33 %. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android di SDN Buntoi 1 Kecamatan Kahayan hilir Kab. Pulang Pisau masuk ketegori baik.

Adapun hasil penelitian terhadap siswa di SDN Buntoi 3 Kecamatan Kahayan hilir Kab. Pulang Pisau secara umum menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video pada kategori sangat baik dengan persentase 33,33% dimana kategori ini merupakan kategori tertinggi diantara kategori lain pada penggunaan media video,selanjutnya 66,67% pada kategori baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android di SDN Buntoi 3 Kecamatan Kahayan hilir Kab. Pulang Pisau masuk ketegori baik.

Sedangkan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis android terhadap *Self Regulated Learning (SRL)* siswa SDN Buntoi Kecamatan Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau sebesar 84,9 % kelas eksperimen, dan 81,4% kelas kontrol memberikan kontribusi terhadap *Self Regulated Learning (SRL)*.

Hal ini sesuai dengan pendapat Susilana yang menunjukkan bahwa fungsi media yang memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif, dan media pembelajaran merupakan komponen yang saling berhubungan dengan komponen lain untuk menciptakan situasi belajar yang diharapkan.¹⁰¹

Situasi yang diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android dan video disini adalah terciptanya *Self Regulated Learning (SRL)* siswa.

1. Peranan Orang tua

Berdasarkan hasil penelitian terhadap siswa SDN Buntoi1 Kecamatan Kahayan hilir Kab. Pulang Pisau bahwa Peranan Orang Tua pada kategori sangat baik dengan persentase 43,33 % dimana kategori ini merupakan kategori tertinggi diantar kategori lain pada Peranan Orang Tua,selanjutnya 53,33 % pada kategori baik,dan3,33% cukup baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Peranan Orang Tua di SDN Buntoi Kecamatan Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau masuk ketegori baik.

Sedangkan peranan orang tua memberikan sumbangan atau kontribusi terhadap *Self Regulated Learning (SRL)* siswa sebesar 0,613 atau 61,3%.

Begitu pula hasil penelitian terhadap siswa SDN Buntoi 3 Kecamatan Kahayan hilir Kab. Pulang Pisau bahwa Peranan Orang Tua pada kategori sangat baik dengan persentase 30 % dimana kategori ini

¹⁰¹ Rudi Susilana, Cipi Riyana, Media Pembelajaran,... h. 9

merupakan kategori tertinggi diantar kategori lain pada Peranan Orang Tua,selanjutnya 60 % pada kategori baik,dan10% cukup baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Peranan Orang Tua di SDN Buntoi Kecamatan Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau masuk ketegori baik.

Sedangkan peranan orang tua memberikan sumbangan atau kontribusi terhadap *Self Regulated Learning (SRL)* siswa sebesar 0,613 atau 60,1%.

Melihat hasil di atas menunjukkan bahwa peranan orang tua yang dalam pelaksanaannya guru dan pendidik lainnya mencoba untuk memanfaatkan ilmu teknologi untuk menyikapi masalah pembelajaran jarak jauh dengan cara memberikan materi serta tugas pelajaran melalui online. Namun hal tersebut tidaklah selalu berjalan dengan baik, terdapat banyak kendala dalam pelaksanaannya, seperti kuota dan sinyal yang tak memadai, bahkan beberapa pelajar tidak mempunyai penunjang Handphone yang baik, dan hal ini mengakibatkan materi pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik, sehingga banyak pelajar yang kurang mengerti dan merasa tidak terbimbing dengan baik dalam memahami pelajaran di sekolah. Oleh karena itu, dibutuhkan peran orang tua sebagai pengganti guru di rumah dalam membimbing anaknya selama proses pembelajaran jarak jauh. Menurut Winingsih (2020) terdapat empat peran orang tua selama Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yaitu:¹⁰² 1. Orang tua memiliki peran sebagai guru di rumah, yang di mana orang tua dapat

¹⁰² Haerudi dkk, Peran Orangtua Dalam Membimbing Anak Selama Pembelajaran Di Rumah Sebagai Upaya Memutus Covid-19,...

membimbing anaknya dalam belajar secara jarak jauh dari rumah. 2. Orang tua sebagai fasilitator, yaitu orang tua sebagai sarana dan prasarana bagi anaknya dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh. 3. Orang tua sebagai motivator, yaitu orang tua dapat memberikan semangat serta dukungan kepada anaknya dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga anak memiliki semangat untuk belajar, serta memperoleh prestasi yang baik. 4. Orang tua sebagai pengaruh atau direktor.

2. Penggunaan media pembelajaran berbasis android (X1), Peranan orang tua (X2) secara bersama-sama terhadap *Self Regulated Learning (SRL)* siswa (Y)

Hasil penelitian yang diperoleh secara simultan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis android dan peranan orang tua terhadap *Self Regulated Learning (SRL)* siswa sebesar 78,6 % sisanya di pengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti faktor teman, lingkungan dan lain lain.

Hasil penelitian yang diperoleh secara simultan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video dan peranan orang tua terhadap *Self Regulated Learning (SRL)* siswa sebesar 74,5 % sisanya di pengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti faktor teman, lingkungan dan lain lain.

Ini menunjukkan bahwa adanya faktor eksternal yang mempengaruhi *Self Regulated Learning (SRL)* siswa, sebagaimana pendapat Zimmerman¹⁰³ memaparkan *Self Regulated Learning (SLR)* dipengaruhi oleh tiga faktor utama yaitu individu, perilaku, dan lingkungan. Diantara faktor lingkungan disini adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat dan peranan orang tua yang baik, dan jika seorang siswa memiliki *Self Regulated Learning (SLR)* yang baik maka dia akan mudah untuk mencapai hasil belajar yang baik pula. Sebagaimana Ormrod yang menyatakan bahwa, “siswa juga harus menguasai pengetahuan dan keterampilan yang membuat performa yang tinggi itu menjadi mungkin. Beberapa pengetahuan dan keterampilan itu bersifat spesifik untuk topik-topik dan mata pelajaran tertentu, tetapi satu set keterampilan-keterampilan pengaturan diri (*self regulation skills*) dapat memiliki pengaruh bagi prestasi siswa di manapun.” Hal ini menunjukkan bahwa bukan hanya pengetahuan saja yang mempengaruhi prestasi belajar siswa, tetapi keterampilan pengaturan diri atau regulasi diri (*self regulation*) juga dapat mempengaruhi prestasi siswa dimanapun mereka bersekolah. Siswa yang memiliki pengaturan diri yang tinggi, khususnya pengaturan diri dalam belajar (*self regulated learning*) yang

¹⁰³ Amanda Utari, dkk, Pengaruh Self Regulated Learning (SRL) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi, *Social Science Education Journal*, 5 (1), 2018

tinggi akan mampu mengatur sendiri kegiatan belajarnya sehingga dapat mencapai prestasi yang tinggi.¹⁰⁴

Zimmerman (1990) memaparkan bahwa “*Self Regulated Learning* individu dituntut aktif berpartisipasi dalam aktivitas belajarnya, memiliki tujuan dalam belajar serta upaya yang terstruktur didasarkan tujuan yang dimiliki”¹⁰⁵. Dengan demikian, *Self Regulated Learning* (SLR) bukan hanya sekedar melakukan pengelolaan terhadap dirinya secara menyeluruh baik segi afektif, kognitif maupun tingkah laku, tetapi terkait dengan bagaimana seseorang atau peserta didik tersebut mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan dan menyesuaikan lingkungan belajar agar sesuai dengan kebutuhan dirinya, sebagaimana telah dijelaskan di atas bahwa penggunaan media dan peranan orang tua merupakan suatu faktor lingkungan siswa.

3. Perbedaan kelas eksperimen dan kelas kontrol

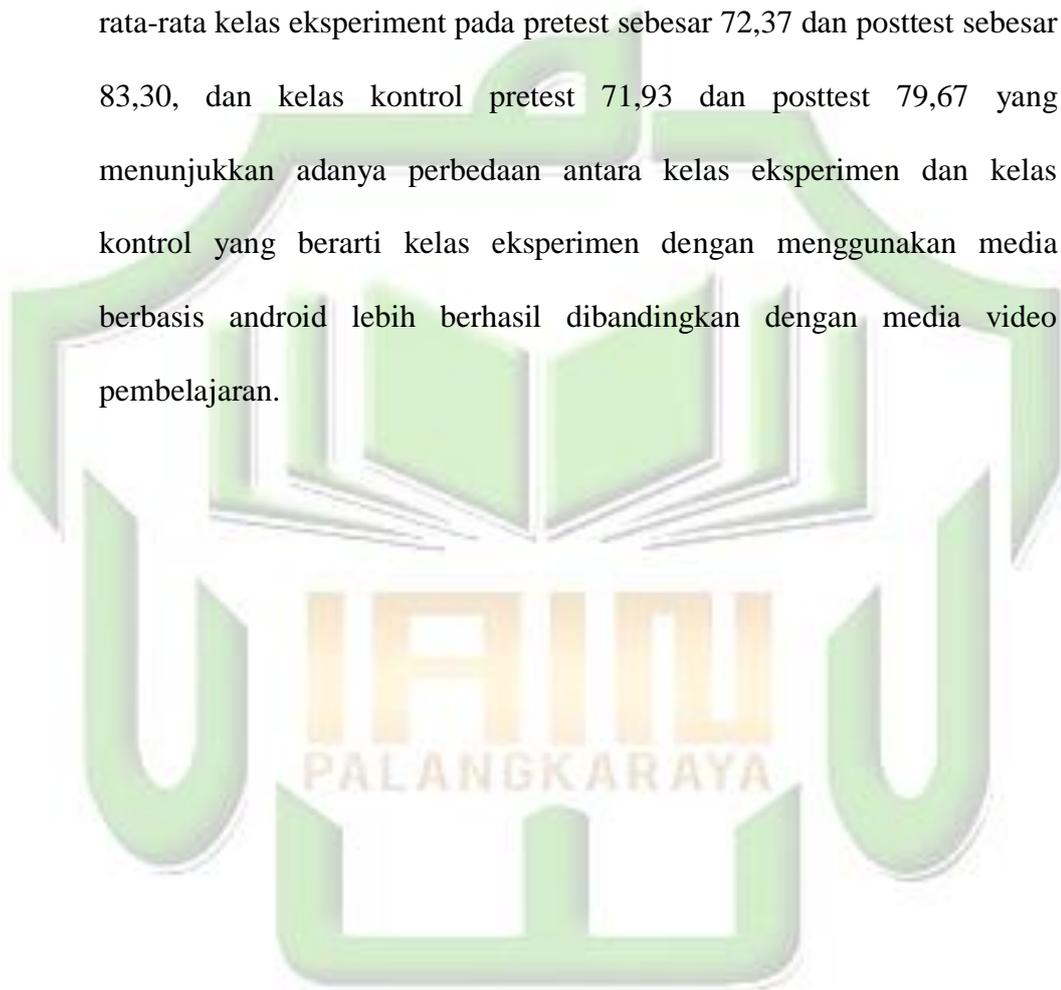
Berdasarkan data hasil Uji T test diketahui bahwa hasil sig. (2-tailed) pair 1 diperoleh nilai $0,004 < 0,005$, artinya ada perbedaan hasil pretest kelas eksperimen dan post test kelas eksperimen. Sedangkan hasil dari pair 2 diperoleh nilai $0,000 < 0,005$ yang berarti adanya perbedaan pretest kelas kontrol dan post test kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis android

¹⁰⁴ Ormrod, J. E. . Educational Psychology Developing Learners (4thed). USA: Merrill Prentice Hall, 2003, h. 28

¹⁰⁵ Amanda Utari, dkk, Pengaruh Self Regulated Learning (SRL) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi, *Social Science Education Journal*, 5 (1), 2018

dan peranan orang tua terhadap Self Regulated Learning (SRL) siswa berdasarkan hasil paired sampel statistik di bawah ini dimana diketahui ada peningkatan mean yang berbeda antara pre test dan post tes pada kelas eksperimen.

Hasil perbedaan kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata kelas eksperiment pada pretest sebesar 72,37 dan posttest sebesar 83,30, dan kelas kontrol pretest 71,93 dan posttest 79,67 yang menunjukkan adanya perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berarti kelas eksperimen dengan menggunakan media berbasis android lebih berhasil dibandingkan dengan media video pembelajaran.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan analisis yang dilakukan kepada siswa SDN Buntoi Kecamatan Kahayan hilir Kab. Pulang Pisau , maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis android secara parsial sebesar 84,9% kelas eksperimen dan 81,4% kelas kontrol memberikan kontribusi terhadap *Self Regulated Learning (SRL)* siswa SDN Buntoi Kecamatan Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau .
2. Ada pengaruh peranan orang tua terhadap *Self Regulated Learning (SRL)* siswa SDN Buntoi Kecamatan Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau secara parsial sebesar 61,3 % kelas eksperimen dan 60,1% kelas kontrol.
3. Ada Pengaruh secara simultan penggunaan media pembelajaran berbasis android dan peranan orang tua terhadap *Self Regulated Learning (SRL)* siswa SDN Buntoi Kecamatan Kahayan Hilir Kab. Pulang Pisau secara simultan sebesar 78,6 % kelas eksperimen dan 74,5% kelas kontrol sisanya di pengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.
4. Ada perbedaan kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh nilai rata-rata kelas eksperiment pada pretest sebesar 72,37 dan posttest

sebesar 83,30, dan kelas kontrol pretest 71,93 dan posttest 79,67 yang menunjukkan adanya perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berarti kelas eksperimen dengan menggunakan media berbasis android lebih berhasil dibandingkan dengan media video pembelajaran.

B. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka hasil penelitian ini memberikan rekomendasi kepada :

1. Guru PAI

Agar lebih meningkatkan kreatifitas dan inovasinya untuk mengembangkan kemampuannya dalam pembuatan media pembelajaran khususnya berbasis android *offline*.

2. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan selain menjalankan tugasnya sebagai supervisi akademik hendaknya memberikan dukungan kepada guru dan siswa agar bisa memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia di sekolah.

3. Orang tua

Kepada para orang tua dimanapun berada, hendaknya menyadari peranannya dalam pendidikan anak, sehingga di masa pandemi ini proses belajar mengajar bisa berjalan dengan lancar dan baik.

4. Peneliti selanjutnya

Diharapkan kepada peneliti selanjutnya agar mampu mengembangkan kembali media pembelajaran berbasis android dengan lebih baik lagi dan membuat sebuah penelitian yang menghasilkan sebuah inovasi baru untuk dunia pendidikan.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktis*, (Cet ke 13), Jakarta: Rhineka Cipta, 2006
- Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2013
- Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Press, 2002
- Aziz Jamil Abdul, *Self Regulated Learning Dalam Al-Qur'an*, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. XIV, No. 1, Juni 2017
- Chairani Lisyia & Subandi, *Psikologi Santri Penghafal Al-Qur'an: Peranan Regulasi Diri*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010
- Christina Rosito Asina, *Kepribadian dan Self-Regulated Learning*, *Jurnal Psikologi* ISSN 0215-8884 (Print) Volume 45, Nomor 3, 2018
- Darmawan Deni, *Teknologi Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011
- Dina Handayani Rif'ati, "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis *Mobile Learning* Pada perkuliahan Gelombang", *Jurnal Pendidikan Fisika*. Vol. 11. No. 1 (Januari 2015)
- Fitria Dwi Rizanti, "Hubungan antara *Self-Regulated Learning* dengan Prokrastinasi Akademik dalam Menghafal Al-Qur'an pada Mahasiswa Ma'had Aly Masjid Nasional Al-Akbar Surabaya," Skripsi, Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2013
- Hakim Lukman, *Media Pembelajaran Pembelajaran PAI Berbasis Augmented Reality*, *Jurnal Lentera Pendidikan*. Vol. 21, No. 1 2018.
- <https://www.jogloabang.com/pendidikan/permendikbud-31-2019-juknis-bos-afirmasi-bos-kinerja>, diakses pada tanggal 23 Desember 2019
- Ibrahim dan Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003

Irwan Padli Nasution Muhammad, Strategi Pembelajaran Efektif Berbasis Mobile Learning Pada Sekolah Dasar, *Jurnal Iqra'* Volume 10 No.01 Mei, 2016.

Kemendikbud Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan menengah *Salinan Permendikbud no.21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi.*

Kemendikbud Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan menengah, *Implementasi Pengembangan Kecakapan Abad 21 dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).* Tahun 2017

Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar, *Panduan Teknis Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Di Sekolah Dasar,* Tahun 2013.

Khadim al-Haramain asy Syarifain Fahd ibn 'Abd 'Aziz Al Saud, *AL-Qur'an Dan Terjemah*

Kustandi Cecep dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran; Manual dan Digital,* Bogor: Ghalia Indonesia

Lampiran IV Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81a Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, *Surat Edaran No.14 Tahun 2019 tentang Penyederhanaan RPP*

Musfiqon H.M, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran,* Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012,

Nasution.S, *Metode Research: penelitian ilmiah,* Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007

Nida Erna dan Rizki Al Yusra, "Media Audio Visual Dalam Pembelajaran PAI", *Jurnal Pendidikan Islam Murabby.* Vol. 2. No.1 (April 2019)

Novaliendry Dony, “*Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO)*,” *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan* 6, no. 2 (2013)

Permendikbud no.31 Tahun 2019, Tentang Juknis BOS Afirmasi dan Kinerja

Rosyidi Abdul Wahab, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Press, 2009)

Sadiman Arief S., *Media Pendidikan*, Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada, 2006

Said, dkk, Analisis Kemandirian Siswa Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas Iii Sd Negeri 1 Banda Aceh, *Jurnal Pesona Dasar* Vol. 1 No.5, April 2017, hal. 70 - 81 ISSN: 2337-9227

Salim Nahdi Dede dan Juju, Peningkatan Kemampuan Self-Regulated Learning (SRL) Siswa Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (Tps), *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 2, NO. 1 Januari 2016

Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah

Salinan lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah

Semiawan Conny R., *Belajar Dan Pembelajaran Dalam Taraf Pendidikan Usia Dini*, Jakarta:PT. Prenhallindo, 2002

Seregar Syofian, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif kualitatif R dan D*, Bandung: Alfabeta, 2013

Suminarti Fasikhah Siti dan Siti Fatimah, Self-Regulated Learning (SRL) Dalam Meningkatkan Prestasi Akademik Pada Mahasiswa, *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan* ISSN: 2301-8267 Vol. 01, No.01, Januari 2013

Susilana Rudi dan Cipi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, Bandung: CV Wacana Prima, 2017

Tamimuddin Muh, *MENGENAL MOBILE LEARNING (M-LEARNING)*, diunduh pada 30-01-2020 dari tamim.files.wordpress.com/2008/12/Mlearn_Tamim.Pdf

Utari Amanda, Pengaruh Self Regulated Learning (Slr) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi, *Social Science Education Journal*, 5 (1), 2018

Utomo Hardi, “Kontribusi Soft Skill Dalam Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan”. *Jurnal Ilmiah Among Makarti*, Vol.3 No.5, Tahun 2010, H. 1

Wijaya Etistika Yuni DKK, Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Global, *Jurnal repository* Volume 1 Tahun 2016 – ISSN

