

**PERAN TEKNOLOGI *GADGET* DALAM KEGIATAN
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SMPN 4 JATISRONO
WONOGIRI**

SKRIPSI



Oleh:

YUNIYA DWI UTAMI

NIM. 201200428

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
2024**

**PERAN TEKNOLOGI *GADGET* DALAM KEGIATAN
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SMPN 4 JATISRONO
WONOGIRI**

SKRIPSI

Diajukan
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Agama Islam



Oleh :

YUNIYA DWI UTAMI

NIM. 201200428

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
2024**



LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Yuniya Dwi Utami
NIM : 201200428
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Peran Teknologi *Gadget* dalam Kegiatan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 4 Jatisrono Wonogiri

telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Pembimbing,

Arif Rahman Hakim, M.Pd.
NIP. 198401292015031002

Tanggal 17 Mei 2024

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. Charisul Wathoni, M. Pd.I.
NIP. 197306252003121002



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

PENGESAHAN

Skripsi atas nama :

Nama : Yuniya Dwi Utami
NIM : 201200428
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Peran Teknologi *Gadget* dalam Kegiatan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 4 Jatisrono Wonogiri

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 11 Juni 2024

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 20 Juni 2024

Ponorogo, 20 Juni 2024


Mengesahkan,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Dr. H. Moh. Munir, I.E., M.Ag.
NIP. 196807051999031001

Tim Penguji :

Ketua Sidang : Dr. Moh. Miftachul Choiri, M.A. ()

Penguji I : Nur Kolis, Ph.D. ()

Penguji II : Arif Rahman Hakim, M.Pd. ()

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yuniya Dwi Utami
NIM : 201200428
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Peran Teknologi *Gadget* dalam Kegiatan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 4 Jatisrono Wonogiri

Menyatakan naskah skripsi ini telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di ethesis.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dan keseluruhan tulisan tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 17 Mei 2024

Yang Membuat Pernyataan



Yuniya Dwi Utami

NIM. 201200428

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yuniya Dwi Utami
NIM : 201200428
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Peran Teknologi *Gadget* dalam Kegiatan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 4 Jatisrono Wonogiri

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis adalah benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pemikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 17 Mei 2024

Yang Membuat Pernyataan



Yuniya Dwi Utami

NIM. 201200428

ABSTRAK

Utami, Yuniya Dwi, 2024, *Peran Teknologi Gadget dalam Kegiatan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 4 Jatisrono*. **Skripsi**. Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing: Arif Rahman Hakim, M.Pd.

Kata Kunci : Teknologi, *Gadget*, Pembelajaran PAI

Saat ini teknologi telah mengalami perkembangan yang begitu pesat. Teknologi seperti *gadget*, telah membawa perubahan dalam bidang pendidikan. Teknologi ini dapat memungkinkan pembelajaran menjadi lebih efektif dan fleksibel, baik dari segi waktu maupun tempat. Untuk itu, teknologi seperti *gadget* perlu diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat memaksimalkan potensi belajar siswa. Dengan adanya *gadget*, siswa dapat mengakses materi pelajaran kapan saja dan di mana saja. Selain itu, berbagai aplikasi dan fitur pada *gadget* dapat membantu siswa memahami konsep yang sulit dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini sebagaimana yang terjadi di SMPN 4 Jatisrono. SMPN 4 Jatisrono merupakan salah satu sekolah yang telah mengadopsi teknologi seperti *gadget* sebagai salah satu media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PAI.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis mengenai (1) Peran teknologi *gadget* sebagai komplemen dalam kegiatan pembelajaran PAI di SMPN 4 Jatisrono, (2) Peran teknologi *gadget* sebagai suplemen dalam kegiatan pembelajaran PAI di SMPN 4 Jatisrono, dan (3) Peran teknologi *gadget* sebagai substitusi dalam kegiatan pembelajaran PAI di SMPN 4 Jatisrono.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus, pengumpulan data penelitian ini melalui observasi, wawancara, dokumentasi kegiatan pembelajaran PAI menggunakan *gadget*. Partisipan penelitian berasal dari kepala sekolah, guru PAI, dan peserta didik SMPN 4 Jatisrono. Proses analisis data penelitian ini dilaksanakan saat pengumpulan data penelitian berlangsung dan setelah pengumpulan data selesai sesuai jadwal penelitian. Model analisis data pada penelitian ini menggunakan model analisis Miles, Huberman, dan Johnny yang meliputi kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil dari penelitian ini didapati bahwa (1) Peran *gadget* sebagai komplemen atau pelengkap yaitu digunakan untuk melengkapi materi mata pelajaran PAI yang tidak terdapat di buku teks, contoh daripada penerapannya yaitu dengan menggunakan internet untuk mengakses *google* dan *youtube*, (2) Peran *gadget* sebagai suplemen yaitu untuk mencari sumber belajar tambahan pada mata pelajaran PAI, yaitu dengan memanfaatkan akses internet dan *google* untuk mencari materi yang relevan, (3) Peran *gadget* sebagai substitusi yaitu dapat menjadi pengganti media konvensional seperti buku teks dalam kegiatan pembelajaran PAI.

ABSTRACT

Utami, Yuniya Dwi, 2024, *The Role of Gadget Technology in Islamic Religious Education Learning Activities at SMPN 4 Jatisrono*. **Thesis**. Department of Islamic Religious Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Ponorogo State Islamic Institute. Supervisor: Arif Rahman Hakim, M.Pd.

Keywords: *Technology, Gadgets, PAI Learning*

Currently technology has experienced rapid development. Technology, such as gadgets, has brought changes in the field of education. This technology can enable learning to be more effective and flexible, both in terms of time and place. For this reason, technology such as gadgets needs to be integrated into learning activities in order to maximize student learning potential. With gadgets, students can access study materials anytime and anywhere. In addition, various applications and features on gadgets can help students understand difficult concepts in a more interactive and fun way. This is what happened at SMPN 4 Jatisrono. SMPN 4 Jatisrono is one of the schools that has adopted technology such as gadgets as a learning medium, especially in PAI subjects.

The aim of this research is to describe and analyze (1) the role of gadget technology as a complement to Islamic boarding school learning activities at SMPN 4 Jatisrono, (2) The role of gadget technology as a supplement to Islamic boarding school learning activities at SMPN 4 Jatisrono, and (3) The role of gadget technology as a substitute for PAI learning activities at SMPN 4 Jatisrono.

This research uses a descriptive qualitative approach with a case study method, collecting research data through observation, interviews, documentation of PAI learning activities using gadgets. The research participants came from the Principal, PAI teachers, and students of SMPN 4 Jatisrono. This research data analysis process was carried out during research data collection and after data collection was completed according to the research schedule. The data analysis model in this research uses the Miles, Huberman, and Johnny analysis models which include data condensation, data presentation, and conclusion drawing.

The results of this research found that (1) The role of gadgets as a complement or complement is that they are used to complete PAI subject material which is not found in textbooks, an example of its application is by using the internet to access Google and YouTube, (2) The role of gadgets as a supplement namely to look for additional learning resources in PAI subjects, namely by utilizing internet access and Google to search for relevant material, (3) The role of gadgets as a substitute, namely that they can replace conventional media such as textbooks in PAI learning activities.

PEDOMAN TRANSLITERASI

Sistem transliterasi Arab-Indonesia yang dijadikan pedoman dalam penulisan skripsi ini adalah sistem *Institute of Islamic Studies, Mc Gill University*, yaitu sebagai berikut:

ء	=	‘	ز	=	Z	ق	=	q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	k
ت	=	T	ش	=	Sh	ل	=	l
ث	=	Th	ص	=	s{	م	=	m
ج	=	J	ض	=	d{	ن	=	n
ح	=	H	ط	=	t{	و	=	w
خ	=	Kh	ظ	=	z{	هـ	=	h
د	=	D	ع	=	‘	ي	=	y
ذ	=	Dh	غ	=	Gh			
ر	=	R	ف	=	F			

Ta' marbūta tidak ditampilkan kecuali dalam susunan *idāfa*, huruf tersebut ditulis t. Misalnya: فطانة = *fatāna*; فطانة النبي = *fatānat al-nabi*

Diftong dan Konsonan Rangkap

او	=	Aw	او	=	Ū
أي	=	Ay	أي	=	Î

Konsonan rangkap ditulis rangkap, kecuali huruf *wawu* yang didahului *damma* dan huruf *yā'* yang didahului *kasra* seperti tersebut dalam tabel.

Bacaan Panjang

ا = Ā اي = Î او = Ū

Kata Sandang

ال = al- الش = al-sh وال = wa'l



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era modern ini manusia dalam menjalani hidupnya tak luput dari penggunaan teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi sudah menjadi kebutuhan yang mendasar dalam kehidupan manusia. Adapun dalam pengertian secara sosiologis, teknologi merupakan salah satu aspek yang berpengaruh dalam setiap aktivitas, tindakan serta perilaku manusia.¹

Perkembangan teknologi yang begitu pesat dari waktu ke waktu tentunya tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya dalam bidang pendidikan. Adanya teknologi dinilai sangat penting sebagai usaha untuk menunjang segala aktivitas baik dalam pekerjaan maupun pendidikan. Era digital ini menuntut dunia pendidikan untuk selalu mengikuti dan menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai usaha dalam meningkatkan mutu pendidikan.²

Pada abad 21 ini, proses pembelajaran dituntut untuk mengembangkan strategi yang berbeda dengan masa lalu. Untuk itu, dalam mengembangkan strategi tersebut diperlukan peran teknologi untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran, sehingga hasil dari proses

¹ Nanang Martono, *Sosiologi Perubahan Sosial, Perspektif Klasik, Modern, Posmodern, dan Postkolonial*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012), 299

² Unik, Niar, Peran Teknologi Dalam Pembelajaran, *Islamika : Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* Volume 3, Nomor 1 (2021), 2

pembelajaran ini adalah menghasilkan peserta didik yang kreatif dan adaptif dalam menghadapi tuntutan perkembangan.³

Dunia pendidikan saat ini seakan tidak pernah berhenti dalam mengikuti perkembangan teknologi. Hal ini dapat dibuktikan ketika dalam kegiatan pembelajaran guru masih menerapkan model, metode, atau media lama atau tidak terbaharui sehingga menimbulkan beberapa dampak, terutama dalam motivasi, minat, dan hasil belajar siswa yang kian hari tidak mengalami peningkatan.

Berdasarkan analisis kondisi dari banyak sekolah yang pernah diteliti, tidak sedikit peserta didik yang mengalami kesulitan belajar. Kesulitan belajar yang dialami oleh siswa ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya karena motivasi dan minat belajar siswa yang rendah. Hal ini dibuktikan dalam sebuah penelitian yang meneliti tentang hubungan motivasi belajar dengan kesulitan belajar siswa. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara tingkat motivasi belajar dengan tingkat kesulitan belajar, jika motivasi belajar tinggi maka kemungkinan kesulitan belajar menjadi rendah, sebaliknya, jika motivasi belajar rendah, maka kemungkinan kesulitan belajar menjadi tinggi. Hal ini tentunya akan mempengaruhi hasil belajar mereka.⁴

Penelitian tersebut menunjukkan motivasi menjadi salah satu faktor utama yang sangat mempengaruhi proses belajar siswa. Namun pada

³ Surya Mohamad, *Bunga Rampai Guru dan Pendidikan*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2004), 110

⁴ Ely Fauziah, Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Kesulitan Belajar Siswa Kelas XI SMA BU NU Bumiayu, *Jurnal Guiding World* Vol. 05 No. 02 (2022), 29

kenyataannya banyak siswa yang mengalami penurunan motivasi dan minat belajar yang kemudian dapat menimbulkan dampak lain seperti ketidakpahaman materi, mudah bosan, dan menurunnya prestasi belajar siswa. Motivasi dan minat belajar yang rendah ini dapat diakibatkan karena pembelajaran yang monoton dan kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Proses pembelajaran yang tidak menarik tersebut tentunya akan menurunkan motivasi dan semangat siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, pemahaman mendalam tentang problematika tersebut menjadi penting untuk mencari solusi yang tepat guna meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa yang rendah.

Dalam usaha meningkatkan motivasi, minat, serta hasil belajar siswa, hendaknya guru dapat memilih media pembelajaran yang efektif digunakan sehingga proses pembelajaran tidak terasa monoton atau membosankan dan tentunya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, penggunaan media yang variatif dapat membantu memperjelas materi pembelajaran yang sulit dan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, tidak hanya akan tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan, tetapi juga akan terbuka peluang untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Menyikapi persoalan tersebut maka teknologi dapat berkontribusi sebagai solusi. Penggunaan teknologi yang tepat dan terarah memungkinkan guru dapat membuat pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik, dan mendalam bagi siswa. Dengan demikian,

siswa diharapkan lebih termotivasi untuk belajar secara mandiri dan mencapai prestasi yang lebih baik dalam proses pendidikan mereka.

Berdasarkan fenomena dan fakta di lapangan saat ini, banyak siswa yang telah memiliki alat elektronik, seperti *gadget*. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya penelitian yang meneliti tentang penggunaan teknologi *gadget* yang dijadikan media dan sumber belajar bagi siswa. Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati dengan judul penelitiannya yaitu “Penggunaan Media *Gadget* Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak”, diperoleh informasi bahwa sudah banyak anak yang difasilitasi *gadget* berupa *smartphone* dari orangtuanya. Adanya *gadget* tersebut dapat berdampak positif dalam membantu kegiatan belajar anak, seperti *browsing* untuk menambah wawasan dan mencari informasi. Selain manfaat tersebut, *gadget* pun juga bisa menjadi penyemangat siswa untuk belajar.⁵

Seperti halnya yang telah diterapkan di SMP Negeri 4 Jatisrono, sekolah menengah ini telah memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, salah satunya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Media teknologi yang digunakan pada kegiatan pembelajaran PAI yaitu menggunakan *gadget* berupa *smartphone* atau telepon pintar. Dari observasi awal dan wawancara dengan guru PAI di sekolah tersebut didapati informasi bahwa *gadget* ini telah digunakan dan dibutuhkan sejak pandemi

⁵ Rahmawati, Z. D. Penggunaan Media Gadget dalam Aktivitas Belajar dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, Vol. 3, No. 1 (2020), 99

Covid-19 hingga sekarang yang dimanfaatkan sebagai media dan sumber belajar bagi siswa.⁶

Diketahui bahwasanya hampir seluruh siswa di SMPN 4 Jatisrono telah memiliki *gadget*. *Gadget*, seperti *smartphone* atau tablet, telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari mereka. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan salah satu siswa SMPN 4 Jatisrono didapati informasi bahwa *gadget* dalam pembelajaran telah dimanfaatkan sebagaimana mestinya. Menurutnya *gadget* merupakan media pembelajaran yang efektif digunakan karena dengan *gadget* para guru dan siswa dapat memperoleh banyak sumber informasi dan materi pembelajaran melalui internet.⁷

Selain itu, menurutnya *gadget* sangat berperan dalam meningkatkan motivasi belajar, karena dengan fitur-fitur yang tersedia di *gadget* sangat menarik perhatian mereka. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga menciptakan kesan yang menyenangkan bagi para siswa, sehingga mereka merasa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, peran *gadget* tidak hanya sebatas sebagai alat bantu pembelajaran saja, melainkan juga sebagai penyemangat yang membangkitkan motivasi dan semangat belajar di kalangan siswa, khususnya pada mata pelajaran PAI di SMPN 4 Jatisrono.

Oleh karena itu, hal ini menimbulkan keinginan dan motivasi yang kuat untuk mempelajari lebih lanjut tentang bagaimana penggunaan

⁶ Suparno, Guru PAI, *Wawancara* (Wonogiri, 9 Oktober 2023) Pukul 14.00 WIB

⁷ Avisya, Siswa SMP N 4 Jatisrono, *Wawancara* (Wonogiri, 10 Desember 2023) Pukul 10.00 WIB

teknologi *gadget* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 4 Jatisrono. Penelitian ini akan meneliti secara menyeluruh bagaimana pemanfaatan *gadget* sebagai media pembelajaran yang berperan sebagai komplemen, suplemen, dan substitusi dalam kegiatan pembelajaran PAI di SMPN 4 Jatisrono.

Hal yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk memberikan pengetahuan baru dan memberikan kontribusi untuk proses pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah menengah. Dari latar belakang masalah tersebut maka peneliti akan melakukan kajian lebih mendalam mengenai **“Peran Teknologi *Gadget* dalam Kegiatan Pembelajaran PAI di SMPN 4 Jatisrono”**.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan teknologi dengan media *gadget* dalam pembelajaran PAI di SMPN 4 Jatisrono. Pada fokus penelitian ini peneliti akan mengeksplorasi tiga aspek penting mengenai peran *gadget* sebagai komplemen, suplemen dan substitusi pada kegiatan pembelajaran PAI di SMPN 4 Jatisrono. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya berfokus pada penggunaan teknologi *gadget* dalam pembelajaran PAI, tetapi juga untuk mengetahui perannya sebagai komplemen, suplemen, dan substitusi dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

C. Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang masalah di atas, maka untuk memperoleh jawaban yang relevan pada penelitian ini diperlukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peran teknologi *gadget* sebagai komplemen dalam kegiatan pembelajaran PAI di SMPN 4 Jatisrono?
2. Bagaimana peran teknologi *gadget* sebagai suplemen dalam kegiatan pembelajaran PAI di SMPN 4 Jatisrono?
3. Bagaimana peran teknologi *gadget* sebagai substitusi dalam kegiatan pembelajaran PAI di SMPN 4 Jatisrono?

D. Tujuan Penelitian

Berangkat dari rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peran teknologi *gadget* sebagai komplemen dalam kegiatan pembelajaran PAI di SMPN 4 Jatisrono.
2. Untuk mengetahui peran teknologi *gadget* sebagai suplemen dalam kegiatan pembelajaran PAI di SMPN 4 Jatisrono.
3. Untuk mengetahui peran teknologi *gadget* sebagai substitusi dalam kegiatan pembelajaran PAI di SMPN 4 Jatisrono.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian skripsi ini dapat dijadikan sebagai sumbangan pengetahuan kepada pembaca, pendidik, ataupun calon pendidik mengenai peran media teknologi *gadget* sebagai komplemen, suplemen, dan substitusi dalam kegiatan pembelajaran PAI.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Bagi guru penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan dan memberikan panduan mengenai strategi guru dalam memanfaatkan teknologi seperti *gadget* sebagai media pembelajaran yang efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya pada mata pelajaran PAI di SMPN 4 Jatisrono.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan mutu sekolah dengan memanfaatkan media teknologi dalam setiap mata pelajaran di SMPN 4 Jatisrono.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan pada skripsi ini dibuat untuk memberikan gambaran tentang setiap bab yang terkandung dalam skripsi ini. Sistematika pembahasan dibagi ke dalam enam bab yang dilengkapi dengan pembahasan di dalamnya, antara lain yaitu:

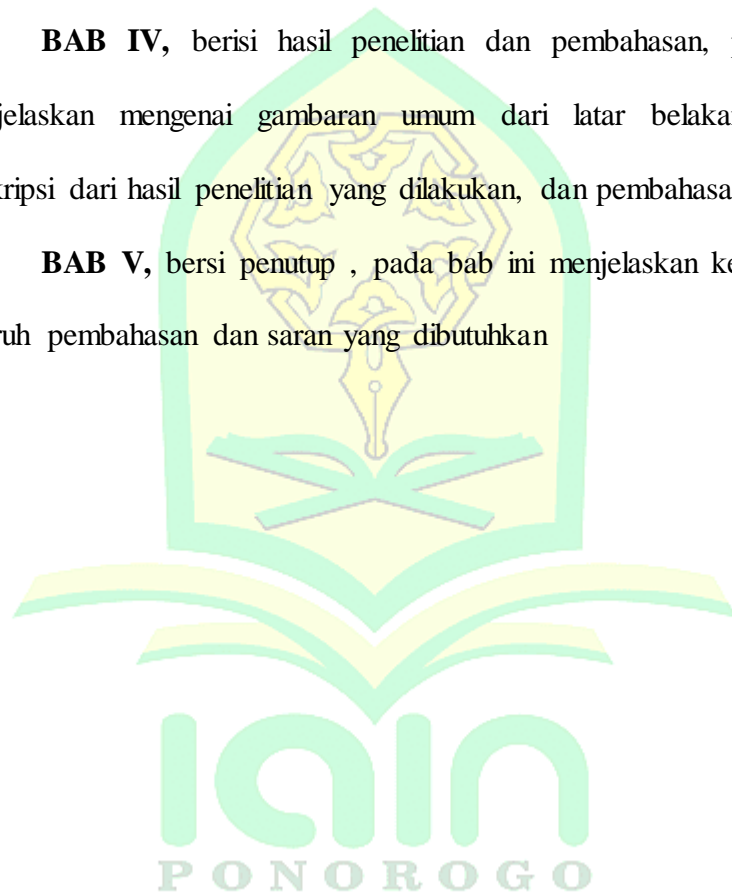
BAB I, merupakan bagian pendahuluan yang di dalamnya termuat latar belakang, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika pembahasan, dan jadwal penelitian.

BAB II, merupakan bagian yang berisi mengenai telaah hasil penelitian terdahulu kajian teori, dan kerangka berpikir.

BAB III, merupakan bagian yang berisikan metode penelitian yang terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan penelitian, dan tahapan penelitian.

BAB IV, berisi hasil penelitian dan pembahasan, pada bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum dari latar belakang penelitian, deskripsi dari hasil penelitian yang dilakukan, dan pembahasan.

BAB V, berisi penutup , pada bab ini menjelaskan kesimpulan dari seluruh pembahasan dan saran yang dibutuhkan



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Dalam proses tersebut guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa sebagai penerima informasi. Kegiatan ini akan berlangsung dengan baik apabila antara keduanya berjalan dengan lancar, yakni guru dapat menyampaikan informasi dengan baik kepada siswa, begitupun sebaliknya siswa mampu untuk menerima informasi tersebut dengan baik pula. Untuk itu, agar komunikasi antara guru dan siswa dapat berjalan secara sempurna maka diperlukan alat komunikasi atau media.

Berasal dari bahasa latin, secara harfiah media berarti perantara atau pengantar. Dalam konteks belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk tercapainya kegiatan pembelajaran yang efektif. Secara khusus, pengertian media dalam kegiatan pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai perantara antara guru

dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien.⁸

Menurut Azikiwe media pembelajaran meliputi apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, dan pengecap saat menyampaikan pembelajarannya. Media pembelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar mengajar.⁹ Latuheru juga mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan bahan, alat, atau metode yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar dengan tujuan agar terjadi proses komunikasi edukatif antara guru dan siswa. Sudjana mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu mengajar dalam komponen metodologi yang diatur oleh guru untuk menata lingkungan belajarnya.¹⁰ Aqib juga menambahkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dipaparkan di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara dari guru sebagai pemberi informasi kepada siswa sebagai penerima informasi dengan tujuan

⁸ Sadiman, Rahardjo, dan Haryono, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011), 6

⁹ Azikawe, U. *Language Teaching and Learning*. (Onitsha: Africana-First Pubs Ltd, 2007), 46

¹⁰ Latuheru, John D, *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1985), 14

untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta dapat mengikuti kegiatan pembelajaran secara utuh dan bermakna.

b. Fungsi media pembelajaran

Interaksi peserta didik dengan media dan lingkungan belajar menjadi penting dan akan terus menjadi fokus perhatian utama. Hal ini dikarenakan peserta didik merupakan individu yang aktif dalam membangun pengetahuan yang dimilikinya melalui eksplorasi dalam lingkungan belajar yang responsif. Dalam proses komunikasi pada kegiatan pembelajaran, tidak selalu dikatakan berhasil karena terkadang peserta didik memberikan penafsiran yang berbeda-beda. Hal tersebut terjadi karena adanya faktor penghambat proses komunikasi seperti perbedaan gaya mengajar, keterbatasan daya ingat, perbedaan intelegensia, dan lain-lain. Berdasarkan hal tersebut maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran memberikan fungsi yang penting bagi pendidikan, karena pada dasarnya media pembelajaran sudah menjadi bagian yang dapat memberikan pengalaman yang bermakna pada proses pembelajaran.

Adapun secara umum media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Kemp dan Dayton, media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media tersebut digunakan secara perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar.¹¹ Fungsi pertama, memotivasi minat atau tindakan. Media pembelajaran dapat

¹¹ Kemp, JE., & Dayton, D.K. *Planning and Producing Instructional Media*. (Cambridge: Harper & Row Publishers, 1985), 21-22

diwujudkan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang peserta didik untuk bertindak. Fungsi kedua, menyajikan informasi. Media pembelajaran dapat digunakan dalam menyajikan informasi di hadapan kelompok peserta didik. Isi dan bentuk dari penyajian ini bersifat umum yang berfungsi sebagai pengantar, ringkasan, atau pengetahuan latar belakang. Fungsi ketiga, sebagai tuuan pembelajaran, di mana informasi yang terdapat dalam media tersebut harus melibatkan peserta didik, baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas nyata sehingga proses pembelajaran teradi. Materi harus disusun secara sistematis agar dapat menyajikan pembelajaran yang efektif. Selain menyenangkan, media pembelajaran juga harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik secara personal.

Menurut Ramli, fungsi media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi tiga. Pertama, membantu guru dalam menjalankan bidang tugasnya. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam menghadapi kekurangan dan kelemahan dalam proses pembelajaran. Analisis teknologi pendidikan menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menyampaikan informasi pembelajaran secara efektif dan efisien. Kedua, membantu para pembelajar. Dengan memilih media pembelajaran dengan tepat dapat mempercepat pemahaman siswa,

karena media pembelajaran memiliki stimulus yang kuat. Ketiga, memperbaiki proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan berdaya guna dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Hal ini dikarenakan berbagai macam media pembelajaran akan digunakan secara tepat sesuai dengan kebutuhan materi yang diajarkan. Sehingga, penyampaian materi pembelajaran dapat berlangsung efektif dan hasil pembelajaran sesuai dengan tujuan.¹²

c. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media pembelajaran yaitu untuk mempermudah interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Namun secara rinci manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau dengan perantara gambar, foto, slide, film, video atau media lain. Hal ini dapat membantu siswa memperoleh gambaran yang nyata tentang benda atau suatu peristiwa.
- 2) Mengamati benda atau peristiwa yang sukar untuk dikunjungi, baik itu karena jarak yang jauh, berbahaya, atau terlarang. Contohnya kehidupan hewan berbahaya di dalam hutan, melihat alam semesta, tata surya, dan lain sebagainya.
- 3) Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar apabila diamati secara langsung karena ukurannya

¹² Andi Kristanto. *Media Pembelajaran*. (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016), 12

yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar maupun terlalu kecil. Misalnya dengan perantara media gambar siswa dapat memperoleh gambar-gambar yang jelas tentang monumen-monumen, bakteri, amuba, dan sebagainya.

- 4) Mendengar suara yang sukar didengar secara langsung. Misalnya seperti suara detak jantung dan sebagainya.
- 5) Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diteliti secara langsung karena sukar ditangkap dengan bantuan gambar, video, power point dan sebagainya agar siswa dapat mengamati berbagai macam serangga, burung, kelelawar, dan sebagainya.
- 6) Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi dengan menayangkan film atau video kepada siswa. Seperti terjadinya gerhana bulan/matahari, pelangi, gunung meletus, gempa, dan lain sebagainya.
- 7) Mempermudah siswa dalam membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model, atau foto siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda sifat, ukuran, warna, dan sebagainya.
- 8) Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu obyek secara serempak, misalnya dengan siaran radio atau televisi banyak siswa yang dapat mengikuti pelajaran yang disampaikan oleh guru yang sama.

- 9) Dapat belajar sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing.¹³

d. Macam-Macam Media Pembelajaran

1) Media Pembelajaran Konvensional

Media pembelajaran konvensional merupakan media pembelajaran yang pengoperasiannya tidak menggunakan program atau aplikasi tertentu. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran konvensional yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, antara lain yaitu media grafis, media tiga dimensi, penggunaan lingkungan, dan media berbasis cetakan.

Media grafis dikenal juga sebagai media dua dimensi, yaitu media yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar. Nilai media grafis terletak pada kegunaannya untuk menarik perhatian sehingga media grafis sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk membuat suasana belajar lebih menyenangkan, efektif, dan menarik. Peran media grafis yaitu merangkum fakta dan ide dalam bentuk yang singkat, padat, serta mudah dipahami. Beberapa contohnya yaitu seperti lukisan, foto, grafik, peta, diagram, poster, dan lain-lain.

Selanjutnya yaitu media tiga dimensi. Media tiga dimensi merupakan media yang penyampaiannya memiliki tinggi, lebar, serta volume. Media ini sering mengambil bentuk model, seperti model anatomi hewan atau manusia. Model-model ini digunakan

¹³ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016), 12

guru dalam menyampaikan materi kepada siswa agar mereka dapat mempelajari anatomi dan morfologi manusia dan hewan dengan baik. Alat peraga tersebut dirancang untuk mencerminkan bentuk dan warna yang sesuai dengan aslinya serta membuat pembelajaran menjadi lebih praktis.

Adapun penggunaan lingkungan sebagai sarana pembelajaran yang melibatkan eksplorasi segala elemen yang terdapat di sekitar siswa sebagai alat untuk belajar. Lingkungan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena dapat memberikan potensi optimal dan mendukung hasil belajar. Ketika siswa berinteraksi secara langsung dengan lingkungan, mereka dapat mengamati situasi yang sebenarnya, yang pada gilirannya dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Tujuan dari adanya media tersebut adalah untuk menciptakan daya tarik bagi siswa dengan merangsang rasa ingin tahu mereka, sehingga proses belajar menjadi lebih aktif.

Terakhir yaitu media cetak, seperti buku, modul, majalah, jurnal, makalah, dan lain sebagainya. Media-media tersebut tetaplah menjadi sarana yang penting dalam pendidikan. Media ini mengandung teks dan ilustrasi pendukung yang membantu menyampaikan pesan pembelajaran. Semua bentuk media ini

memiliki peran unik dalam mendukung proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan.¹⁴

2) Media Pembelajaran Digital

Di era serba digital ini, guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang tidak hanya terdahulu tetapi juga modern. Hal ini akan berguna bagi siswa yang menerima materi pelajaran. Media digital atau media pembelajaran berbasis teknologi merupakan media elektronik yang bekerja pada kode digital dan komputer, laptop, atau gadget yang biasanya menafsirkan biner data digital sebagai informasi. Terdapat beberapa jenis media digital, diantaranya yaitu media pembelajaran jarak jauh, media digital, media pembelajaran terjemahan bahasa, dan media berbasis video audio visual.

Pembelajaran jarak jauh yaitu melakukan kegiatan pendidikan formal di mana peserta didik dan guru berinteraksi dari lokasi yang berbeda atau terpisah dan pembelajaran dilakukan tanpa kehadiran di ruang kelas. Terdapat berbagai platform pembelajaran daring yang dapat digunakan seperti *google classroom*, *google meet*, *e-laerning*, dan *zoom*. Aplikasi online ini menyediakan banyak fitur yang dapat menunjang terlaksananya proses pembelajaran secara *online*, mulai dari kemampuan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran,

¹⁴ Anisyah Yuniarti, et al, Media Konvensional dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *Journal Education and Technology*. Vol. 4, No. 2, (2023), 90-91

menciptakan kelas yang aktif dan efektif dengan banyak berinteraksi dengan siswa.¹⁵

2. Teknologi Gadget

a. Pengertian Teknologi Gadget

Kata teknologi berasal dari bahasa Yunani, *techne* dan *logia*. *Techne* memiliki arti seni, kemampuan, ilmu atau keahlian, keterampilan ilmu. Sedangkan *logia* memiliki arti ‘pengetahuan’. Selain itu, kata teknologi juga berasal dari bahasa latin yaitu *texere* yang memiliki arti ‘menyusun atau membangun’.¹⁶

Dari kedua bahasa tersebut, maka kata teknologi mempunyai arti yang sangat luas dan spesifik, yang artinya tidak hanya beranggapan dasar bahwa teknologi hanya berkaitan dengan kecanggihan perangkat keras dan lunak. Akan tetapi, dari arti istilah-istilah tersebut dapat ditangkap bahwa teknologi merupakan simbol pengetahuan atau bagaimana manusia membangun peradabannya.¹⁷

Kata teknologi juga dimaknai sebagai perkembangan dan penerapan berbagai peralatan atau sistem untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang dihadapi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dalam bahasa sehari-hari, kata teknologi berdekatan dengan artinya dengan istilah tata cara. Dengan kata lain, teknologi merupakan hasil olah pikir manusia untuk mengembangkan tata cara

¹⁵ Anisyah Yuniarti, et al., Media Konvensional dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *Journal Education and Technology*. Vol. 4, No. 2, (2023), 90-91

¹⁶ Endang Sawitri, *Teknologi dan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran*, (Pasuruan: Qiara Media, 2019), 1-2

¹⁷ Syarif, *Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: TareBooks, 2021), 1

atau sistem tertentu dan menggunakannya untuk menyelesaikan persoalan dalam hidupnya.

Dalam arti sempit, teknologi merujuk pada objek material yang digunakan untuk mempermudah kegiatan manusia, seperti mesin, peralatan, atau perangkat keras. Dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan definisi teknologi adalah segala pengetahuan, keahlian, dan peralatan yang diciptakan oleh manusia untuk mempermudah kehidupan sehari-hari dan memecahkan berbagai masalah yang dihadapi.

Salah satu manifestasi paling mencolok dari kemajuan teknologi adalah perangkat yang telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari kita, salah satu contohnya yaitu *gadget*. Definisi atau arti kata '*gadget*' di Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah /*gadgét*/ *n* peranti elektronik dengan fungsi praktis. Apabila dicermati, terdapat beberapa makna *gadget*, pertama *gadget* adalah kata benda yang ditunjukkan dengan kode *n* (*noun*) yang menunjukkan arti kata suatu benda bukan fungsinya. Kedua, *gadget* adalah sebuah benda yang berbentuk alat elektronik yang mempunyai fungsi praktis.¹⁸

Gadget memiliki banyak macam yaitu seperti *handphone/smartphone*, laptop, tablet, dan lain-lain. Namun dari banyaknya kategori tersebut, orang sering dan lebih senang menggunakan *smartphone*, hal ini dikarenakan bentuk *smartphone*

¹⁸ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, diakses pada 20 Maret 2024, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/gadget>

yang praktis dan mudah untuk dibawa kemana-mana sehingga dapat digunakan untuk komunikasi jarak jauh atau untuk kepentingan lainnya. Kemudahan-kemudahan yang diberikan oleh teknologi *gadget* menjadikan orang-orang yang memakainya merasa dimanjakan, sehingga tidak perlu bersusah payah untuk mencari segala informasi dari manapun.

b. Perkembangan *Gadget*

Seiring berkembangnya zaman, teknologi juga berkembang sangat pesat. Bahkan pada abad 21 ini teknologi dibutuhkan oleh manusia dalam segala bidang baik itu pendidikan, sosial, rumah tangga, dan lain-lain. Sebelum abad 21 pada masa pra-sejarah pun teknologi sudah tercipta tetapi pada masa itu yang berkembang hanyalah alat untuk mempertahankan diri seperti pedang. Kemudian di zaman kuno teknologi yang berkembang ialah dalam bidang transportasi yaitu adanya kapal laut.

Pada abad pertengahan, perkembangan teknologi kian melesat yaitu seperti adanya penemuan dalam bidang medis, militer, matematika, dan astronomi yang telah ditandai dengan adanya mesin cetak dan navigasi kapal. Lalu pada era revolusi industri inilah mulai terdapat adanya telepon. Telepon pada saat itu berfungsi sebagai alat dalam membantu manusia untuk berkomunikasi pada jarak jauh. Namun, pada zaman ini teknologi berupa telepon tersebut

sudah mengalami perkembangan menjadi *gadget* yang di dalamnya terdapat banyak fitur-fitur menarik serta menghibur.¹⁹

Sebelum adanya *gadget* yang secanggih pada zaman ini, orang dahulu menggunakan wartel (warung telepon) untuk menghubungi saudara atau teman yang jauh, namun mereka harus keluar rumah untuk dapat berkomunikasi jarak jauh, karena wartel ditempatkan di lokasi-lokasi tertentu. Seiring berjalannya waktu, kemudian terciptalah telepon rumah, yang mana dengan alat tersebut orang-orang tidak perlu lagi keluar rumah untuk berkomunikasi dan merencanakan pertemuan.

Telepon rumah yang masih berkabel dan dirasa tidak praktis, kemudian munculah telepon rumah yang *wireless* atau telepon rumah tanpa kabel. Akan tetapi, karena sifat manusia yang selalu merasa kurang puas maka dikembangkanlah telepon genggam yang dengan ukurannya relatif kecil dapat menjadi praktis untuk dibawa kemana-mana. Selain itu telepon genggam juga dapat difungsikan untuk mengirim pesan teks. Telepon genggam inilah yang sampai saat ini belum ditemukan penggantinya, hanya saja tipe dan kualitasnya yang terus menerus mengalami pembaruan.

Pada mulanya telepon genggam hanya terkenal dengan dua macam warna saja, yakni warna hitam dan putih, fitur di dalamnya pun hanya bisa digunakan untuk menelepon dan mengirim pesan teks,

¹⁹ Ai Farida, et al., Optimasi Gadget dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 1, No. 8 (2021), 3

kemudian berkembang lagi dengan menambahkan fitur hiburan berupa game sederhana yang kualitas gambarnya masih dapat dikatakan belum bagus. Namun, adanya fitur ini merupakan sebuah kemajuan daripada tidak ada hiburan sama sekali dan akan membosankan apabila hanya digunakan untuk mengirim pesan dan telepon saja.

Tak lama setelah telepon genggam diciptakan, munculah telepon genggam dengan variasi warna beragam dan dengan tampilan yang menarik, serta terdapat beberapa telepon genggam yang dilengkapi dengan layar sentuh. Pada abad 20 telepon genggam semakin berkembang dengan adanya fitur internet dan masih banyak lagi. Sehingga para penggunanya kini tidak hanya menggunakan telepon genggam untuk mengirim pesan dan telepon saja, mereka dapat menggunakannya untuk digunakan sebagai sarana belajar, sumber informasi, hiburan, bahkan berbisnis.

Segala kemudahan dan kecanggihan telepon genggam saat ini, menjadikan orang-orang merasa dimanjakan karena tak perlu untuk bersusah payah dalam berkomunikasi dan mencari informasi dari orang lain yang terpisah jarak. Para pengguna *gadget* saat ini mulai tidak terkontrol, karena dapat dilihat bagaimana pengguna *gadget* lebih banyak menghabiskan waktunya dengan *gadget* daripada bercengkrama dengan anggota keluarga atau orang lain.

Dari perkembangan teknologi *gadget* tersebut tentunya membawa dampak bagi kehidupan manusia, baik itu dampak positif

maupun dampak negatif. Namun sebenarnya pengaruh positif dan negatif pada *gadget* tergantung bagaimana diri seseorang dalam memakai *gadget* tersebut untuk apa.²⁰

c. Manfaat Teknologi *Gadget* Dalam Pembelajaran

Teknologi hadir dengan tujuan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi manusia. Berkaitan dengan hal tersebut, maka teknologi juga sangat dibutuhkan dalam ranah pendidikan. Dalam pendidikan, teknologi merupakan penyedia berbagai sumber informasi dan sumber belajar yang dapat digunakan dalam memfasilitasi proses pembelajaran. Selain itu, teknologi dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan dalam pendidikan.

Terdapat tiga prinsip dasar yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, diantaranya yaitu:

- 1) Pendekatan sistem, yaitu cara atau usaha yang terarah dalam memecahkan masalah, artinya memandang segala sesuatu secara menyeluruh, di mana semua komponen saling berkaitan. Dengan memandang sistem secara keseluruhan, pendekatan ini memungkinkan pengembangan solusi yang baik terhadap permasalahan pendidikan, dengan memperhitungkan semua faktor yang memengaruhi proses belajar-mengajar secara menyeluruh.

²⁰ Ai Farida, et al., Optimasi Gadget dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 1, No. 8 (2021), 3

- 2) Berorientasi kepada peserta didik, artinya bahwa semua usaha pendidikan, pembelajaran dan pelatihan harus memusatkan perhatiannya pada peserta didik.
- 3) Pemanfaatan sumber belajar secara maksimal dan bervariasi, dalam hal ini artinya peserta didik dapat belajar dengan berinteraksi melalui berbagai sumber belajar secara maksimal dan bervariasi.²¹

Ketiga hal di atas dapat dijadikan sebagai dasar dalam upaya pemecahan permasalahan dalam pendidikan dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran. Dengan demikian, implementasi teknologi *gadget* secara bijak dan terencana dapat menjadi kunci untuk mengatasi tantangan pendidikan modern dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan setidaknya teknologi memiliki peran utama dalam pembelajaran, yaitu sebagai pelengkap (*complement*), tambahan (*suplement*), dan pengganti (*substitute*).

1) Peran pelengkap (*Complement*)

Fungsi sebagai komplemen (pelengkap), yaitu materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran di dalam kelas. Materi pembelajaran elektronik dibuat untuk menjadi materi *reinforcement* (penguatan) yang bersifat *enrichment* (pengayaan) atau remedial (pengulangan

²¹ Muhammad Japar, et al., *Media dan Teknologi Pembelajaran PPKN* (Surabaya: Jakad Publishing, 2019), 52

pembelajaran) bagi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional.

Dalam hal ini peserta didik dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu: (1) *fast learners*, merupakan kelompok peserta didik yang memiliki kemampuan belajar yang cepat, (2) *average or moderate learners*, yaitu kelompok peserta didik yang mempunyai kemampuan rata-rata, dan (3) *slow learners*, yaitu kelompok peserta didik yang kemampuan belajarnya lambat.

Kelompok peserta didik yang sering mendapatkan perhatian atau yang membutuhkan penanganan khusus di dalam pengelolaan kelas adalah *slow learners* dan *fast learners*. Kedua kelompok ini memerlukan program *reinforcement*, baik yang sifatnya *enrichment* bagi pelajar *fast learners* maupun remedial bagi *slow learners*. Materi pembelajaran dikatakan *enrichment*, apabila peserta didik dapat dengan cepat memahami materi pembelajaran secara tatap muka. Kepada kelompok pembelajar ini diberi kesempatan untuk mengakses materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kualitas penguasaan para pembelajar terhadap materi pembelajaran yang disajikan pengajar di dalam kelas yang dinilai bermanfaat bagi pembelajar.

2) Peran tambahan (*Supplement*)

Dalam konteks ini peserta didik mempunyai kebebasan dalam memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran melalui teknologi atau tidak, tidak ada kewajiban atau keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran melalui teknologi. Walaupun bersifat opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan. Meskipun demikian, pembelajaran melalui media teknologi yang berperan sebagai *suplement*, para guru tentunya akan senantiasa mendorong atau menganjurkan para peserta didiknya untuk mengakses materi pembelajaran melalui teknologi yang disediakan.

3) Peran Pengganti (*Substitute*)

Beberapa lembaga pendidikan di negara-negara maju memberikan beberapa alternatif model pembelajaran kepada para peserta didiknya dengan tujuan untuk membantu mempermudah para peserta didik dalam mengelola kegiatan pembelajaran sehingga para peserta didik dapat menyesuaikan waktu dan aktivitas lainnya dengan kegiatan pembelajarannya. Sejalan dengan hal ini, terdapat tiga alternatif model kegiatan pembelajaran yang disajikan secara: (1) konvensional (tatap muka) saja, (2) sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet, atau bahkan (3) sepenuhnya melalui internet.²²

²² Munir, *Pembelajaran Digital* (Bandung: Alfabeta, 2017), 10

Dari ketiga hal tersebut peranan teknologi dalam kegiatan pembelajaran sudah sangat jelas. Hadirnya teknologi dengan semua variasinya dapat memfasilitasi perubahan pola pada pembelajaran. Teknologi *gadget* dapat digunakan untuk mengatasi keterbatasan antara guru dengan peserta didik terutama dalam hal waktu, ruang, kondisi, maupun keadaan.

3. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam dibangun dengan dua makna esensial, yaitu “pendidikan” dan “agama Islam”. Menurut Plato, pendidikan merupakan usaha dalam mengembangkan potensi yang dimiliki siswa, sehingga moral dan intelektual mereka berkembang serta pada akhirnya mereka dapat menemukan kebenaran sejati, dalam hal ini guru menempati posisi yang penting dalam memotivasi dan menciptakan lingkungannya. Dalam etikanya Aristoteles, pendidikan diartikan sebagai usaha untuk mendidik manusia agar memiliki sikap pantas dalam segala perbuatan.

Dalam pandangan Al-Ghazali, ia mengatakan bahwa pendidikan merupakan usaha pendidik untuk menghilangkan akhlak buruk dan menanamkan akhlak baik pada diri siswa sehingga dekat dengan Allah dan dapat mencapai kebahagiaan di dunia dan akhirat. Sedangkan tokoh lain, yakni Ibnu Khaldun mengartikan bahwa pendidikan memiliki makna yang luas, menurutnya pendidikan tidak hanya terbatas pada proses pembelajaran saja dengan ruang dan

waktu sebagai batasannya, namun juga bermakna sebagai proses kesadaran manusia untuk menangkap, menyerap, dan menghayati peristiwa alam sepanjang zaman.

Pendapat lain menurut John Dewey mendefinisikan pendidikan merupakan pertumbuhan, perkembangan, dan hidup itu sendiri. Ia memandang secara progresif dan berprinsip pada sikap optimis tentang kemajuan siswa dalam proses pendidikannya. Ki Hajar Dewantara juga mengemukakan pendidikan sebagai tuntunan untuk tumbuhnya potensi siswa agar dapat menjadi pribadi dan bagian masyarakat yang merdeka sehingga mencapai keselamatan dan kebahagiaan.

Dari beberapa pengertian beberapa tokoh di atas maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Pendidikan merupakan suatu proses yang terjadi secara timbal balik.
- 2) Siswa merupakan manusia merdeka yang memiliki potensi untuk ditumbuh kembangkan melalui pendidikan.
- 3) Pendidik adalah orang yang memiliki posisi penting dalam proses pendidikan, termasuk dalam hal memotivasi dan menciptakan lingkungan pendidikan yang kondusif.
- 4) Manusia dengan intelektual yang cerdas dan memiliki karakter serta kepribadian yang baik merupakan tujuan dari pendidikan.

Kemudian, Darajat menyatakan bahwa agama memainkan peran dan berproses dalam perjalanan pendidikan. Baginya, agama

bukan hanya menjadi motivasi hidup dan kehidupan, tetapi juga berfungsi sebagai instrumen penting untuk pengembangan dan pengendalian diri. Memahami dan mengamalkan agama merupakan hal penting dalam mencetak manusia yang utuh. Indonesia sebagai negara yang mengakui agama Islam, Pendidikan Agama Islam (PAI) tentu berkontribusi dalam mengisi dimensi keagamaan dalam proses pendidikan.

Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 Tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan Bab I Pasal 1 dan 2 ditegaskan bahwasanya:

Pendidikan agama dan keagamaan itu merupakan pendidikan yang dilaksanakan melalui mata pelajaran atau kuliah pada semua jenjang pendidikan yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan serta membentuk sikap, kepribadian manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, juga keterampilan dan kemampuan peserta didik dalam menyikapi nilai-nilai agama, serta untuk mempersiapkan peserta didik menjadi manusia yang dapat menjalankan dan mengamalkan ajaran agamanya.²³

Dalam pengertian lain, disebutkan bahwa PAI adalah upaya sadar dan terencana dalam mempersiapkan peserta didik agar dapat mengenal, memahami, meresapi, dan menginternalisasi ajaran agama Islam, serta membimbing mereka untuk bertakwa dan berakhlak mulia dalam mengenalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya yakni kitab suci Al-Qur'an dan hadits.

²³ Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 Tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan. (Jakarta: Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2007 Nomor 124), 2

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Berkaitan dengan tujuan Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah, Darajat mengemukakan bahwa terdapat tujuan PAI sebagai berikut: pertama, menumbuhkan dan mengembangkan serta membentk sikap siswa yang positif dan disiplin serta cinta terhadap agama dalam berbagai kehidupan sebagai esensi takwa, taat kepada perintah Allah dan Rasul-Nya. Kedua, ketaatan kepada Allah Swt dan Rasul-Nya dianggap sebagai motivasi intrinsik bagi siswa untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, menyadari hubungan antara iman dan ilmu, serta mengembangkan keduanya untuk mencapai keridhaan Allah Swt. Ketiga, tujuannya adalah membimbing siswa agar memahami agama dengan benar dan mampu mengamalkannya dalam berbagai aspek kehidupan.

Ahmad Tafsir juga menyampaikan tiga tujuan utama PAI, yakni 1) terwujudnya insan kamil sebagai wakil-wakil Tuhan di muka bumi, 2) terciptanya insan *kaffah* yang memiliki tiga dimensi, yaitu religius, budaya, dan ilmiah, dan 3) menciptakan kesadaran akan fungsi manusia sebagai hamba, khalifah Allah, pewaris para nabi, serta memberikan persiapan yang memadai untuk menjalankan fungsi-fungsi tersebut.

Berdasarkan pernyataan mengenai tujuan PAI dari tokoh-tokoh di atas, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1) PAI telah mewarnai proses pendidikan di Indonesia.

- 2) PAI merupakan proses pendidikan dengan ajaran Islam sebagai konten yang diajarkan.
- 3) PAI diajarkan di sekolah oleh guru PAI yang profesional.
- 4) PAI bertujuan untuk mendidik, membimbing, dan mengarahkan siswa menjadi pribadi yang Islami.
- 5) Insan kamil merupakan capaian utama PAI sehingga siswa mampu menjadi manusia yang menjadi rahmat sekalian alam (*rahmatan lil 'alamin*).²⁴

B. Telaah Penelitian Terdahulu

Tinjauan pustaka yaitu menggali informasi tentang penelitian yang sudah ada dengan topik-topik relevan yang berkaitan dengan penelitian yang akan kita teliti. Penelitian-penelitian tersebut di antaranya adalah:

1. Muhammad Sulprian Rais dalam penelitiannya yang berjudul “Peranan Teknologi Berbasis *Online* Dalam Mengefektifkan Pembelajaran Peserta Didik di SMK Negeri 1 Gowa Kabupaten Gowa”.

Penelitian ini disusun oleh Muhammad Sulprian Rais, mahasiswa Jurusan Manajemen Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Peranan teknologi berbasis *online* sangat dibutuhkan pada lembaga pendidikan, dalam usaha untuk menghadapi persaingan global lembaga pendidikan yang dituntut untuk memberikan pelayanan berkualitas kepada peserta didik dengan mengikuti perkembangan zaman, 2) SMK Negeri 1 Gowa telah

²⁴ Mokh. Iman, Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi, *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Ta'lim*, Vol. 17, No. 2 (2019), 3-5

menerapkan teknologi berbasis *online* dalam mendukung proses pembelajaran, seperti sarana prasarana yang telah disediakan SMK Negeri 1 Gowa yang meliputi 7 laboratorium yang sudah tersedia jaringan internet atau *wifi* pada masing-masing laboratorium tersebut,

3) Terdapat hambatan dalam penerapan teknologi berbasis online, yaitu keengganan guru untuk mengubah model pembelajaran, terbatasnya pelatihan pengembangan potensi diri melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran, dan terbatasnya sarana prasarana dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran.

Penelitian terdahulu dengan penelitian ini mempunyai kesamaan, yaitu sama-sama meneliti tentang peran teknologi. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada variabel kedua yang diamati, apabila penelitian tersebut meneliti tentang keefektifan pembelajaran, sedangkan dalam penelitian ini meneliti tentang motivasi belajar siswa.

2. Nurul Fauziah dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran SKI di MTs Muhammadiyah Kaluarrang Kab. Gowa”.

Penelitian ini disusun oleh Nurul Fauziah, mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Motivasi belajar peserta didik yang tidak diberikan pemanfaatan teknologi informasi pada mata pelajaran SKI

cenderung lebih rendah dengan nilai rata-rata 65,75 dengan presentase sebesar 60% dari 20 peserta didik, 2) Motivasi belajar peserta didik yang diberikan pemanfaatan teknologi informasi pada mata pelajaran SKI cenderung lebih tinggi dengan nilai rata-rata 71,75 dengan presentase sebesar 70% dari 20 peserta didik.

Penelitian terdahulu dengan penelitian ini mempunyai kesamaan, yaitu sama-sama meneliti tentang teknologi terhadap motivasi belajar siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada metode yang digunakan dan media yang diteliti, pada penelitian terdahulu tersebut menggunakan metode kuantitatif sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk menggali informasi lebih dalam tentang peran teknologi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Adapun perbedaan lainnya yaitu pada penelitian tersebut tidak menyebutkan media yang digunakan dalam pemanfaatan teknologi. Sedangkan pada penelitian ini meneliti *gadget* sebagai media teknologi dalam pembelajaran mata pelajaran PAI.

3. Mawarni dalam penelitiannya yang berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Kelas V SDN 169 Pekanbaru”

Penelitian ini disusun oleh Mawarni .P, mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Pemanfaatan media pembelajaran Teknolgi Informasi dan Komunikasi di SDN 169 Pekanbaru berjalan dengan cukup maksimal

dan berdampak pada hasil belajar siswa yang terwujud sesuai dengan tujuan, 2) TIK memiliki dampak positif terhadap siswa dalam proses pembelajaran, 3) Terdapat hambatan dalam pemanfaatan TIK yang disebabkan karena infrastruktur yang belum merata dan tidak semua guru mahir dalam memanfaatkan komputer sebagai media TIK dalam pembelajaran.

Penelitian terdahulu dengan penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama meneliti tentang peran teknologi. Adapun perbedaannya yaitu terletak pada media yang digunakan, penelitian terdahulu meneliti pemanfaatan media berupa komputer. Sedangkan pada penelitian ini meneliti pemanfaatan *gadget* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI.

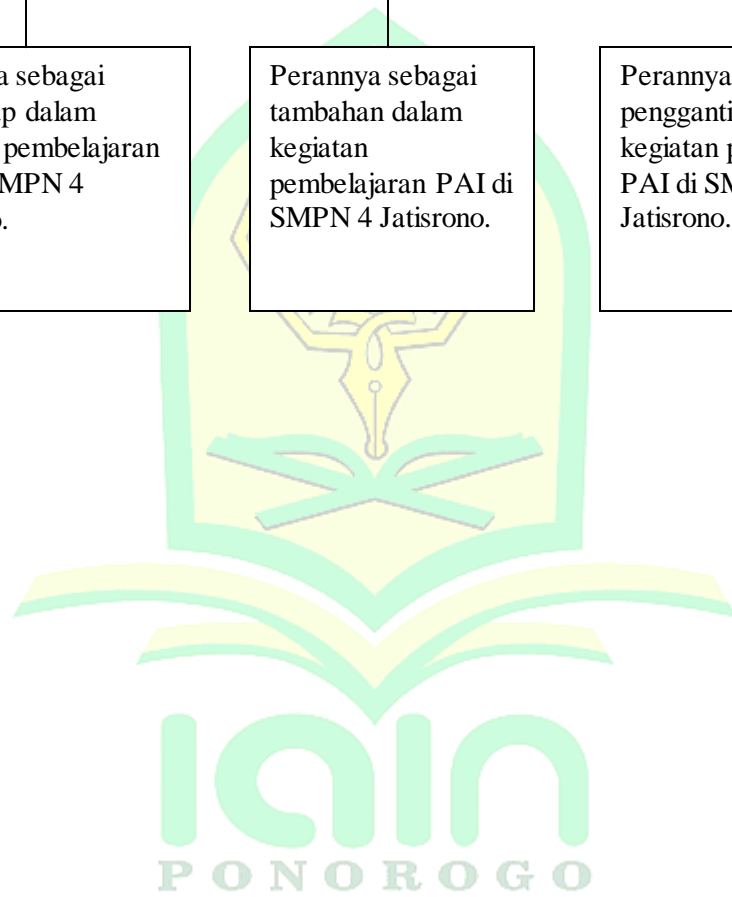
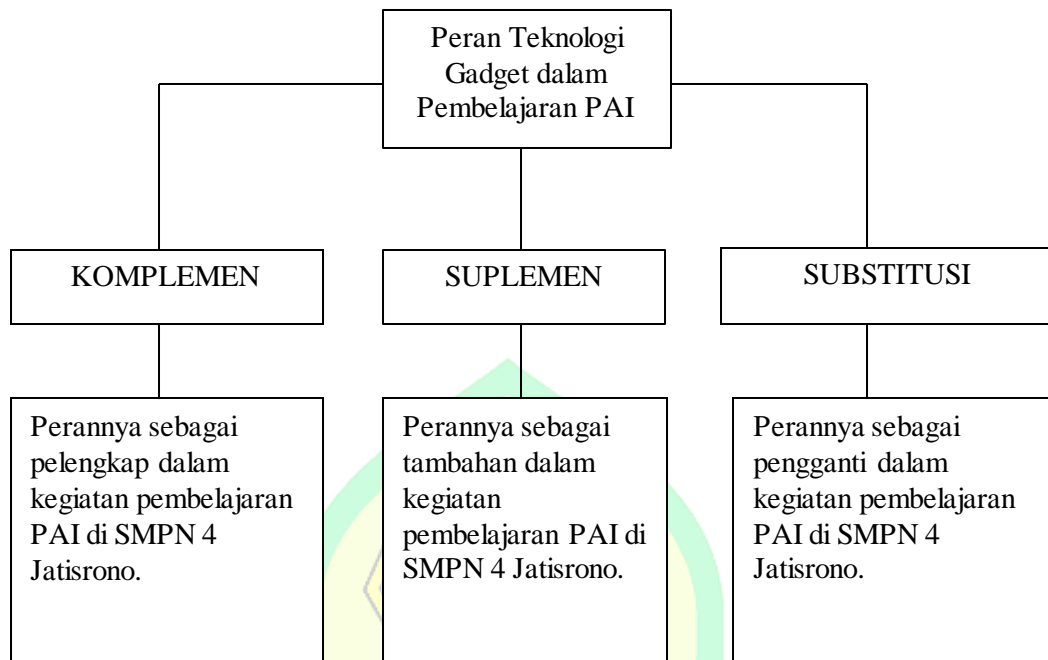
C. Kerangka Pikir

Menurut pendapat Servaes yang dikutip oleh Murdiyanto, kerangka berpikir merupakan *frame of meaning*.²⁵ Kerangka berpikir dijadikan sebagai acuan atau dasar dalam menyelesaikan masalah yang akan diteliti. Dalam konteks penelitian ini kerangka berpikir dapat membantu peneliti dalam memahami bagaimana penggunaan *gadget* dalam pembelajaran PAI yang dapat berperan sebagai komplemen, suplemen, dan substitusi pada mata pelajaran PAI di SMP N 4 Jatisrono. Peneliti menggunakan kerangka berpikir sebagai alat untuk menganalisis data dan menjelaskan pertautan antar variabel yang akan diteliti.

Gambar 2.1

²⁵ Murdiyanto, Eko, *Metode Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat UPN "Veteran" Yogyakarta Press, 2020), 12

Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu penelitian yang menekankan pada pemahaman mengenai masalah-masalah dalam hal yang diteliti. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Dengan kata lain, di dalam penelitian kualitatif peneliti menyelidiki kejadian, fenomena kehidupan individu atau kelompok dan meminta seorang atau sekelompok individu untuk menceritakan kehidupan mereka. Informasi yang telah didapat ini kemudian akan diceritakan kembali oleh peneliti dalam kronologi deskriptif.²⁶

Tujuan penelitian kualitatif dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui dan menggali informasi yang mendalam tentang bagaimana peran serta pemanfaatan teknologi yang digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI dengan menggunakan media *gadget*. Penggunaan metode kualitatif dalam penelitian ini juga dipilih karena dapat memberikan pemahaman yang mendalam dan kontekstual terhadap peran teknologi *gadget* dalam kegiatan pembelajaran PAI di SMPN 4 Jatisrono.

²⁶ Adhi, Kusumastuti, dan Ahmad, *Metode Penelitian Kualitatif* (Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP), 2019) 9

Adapun jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian studi kasus. Penelitian studi kasus merupakan jenis penelitian kualitatif yang dilakukan dengan merinci pemahaman dan perilaku manusia yang didasarkan pada pandangan manusia. Subjek penelitian studi kasus dapat mencakup individu, kelompok, lembaga, atau masyarakat.

Studi kasus dapat memberikan gambaran secara menyeluruh dan lebih rinci mengenai satu kasus spesifik.²⁷ Dalam hal ini jenis penelitian studi kasus akan memberikan gambaran menyeluruh dan rinci tentang bagaimana teknologi *gadget* dapat dimanfaatkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran, serta perannya sebagai komplemen, suplemen, dan substitusi dalam kegiatan pembelajaran PAI di SMPN 4 Jatisrono.

Berdasarkan hal tersebut, maka jenis penelitian ini dapat membantu peneliti untuk mendapatkan gambaran tentang pengalaman langsung dari siswa dan guru terkait dengan penggunaan *gadget* dan perannya dalam kegiatan pembelajaran PAI di SMPN 4 Jatisrono.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi yang dijadikan sebagai tempat untuk melakukan penelitian ini yaitu bertempat di SMPN 4 Jatisrono. Dalam penelitian ini, pemilihan SMPN 4 Jatisrono sebagai subjek penelitian dilakukan karena sekolah ini telah mengimplementasikan penggunaan teknologi, khususnya *gadget* sebagai salah satu media pembelajaran PAI. *Gadget* telah mengambil peran penting dalam kegiatan pembelajaran khususnya PAI sejak masa pandemi

²⁷ Feny Rita Riantika, et al., *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022), 114

Covid-19 hingga sampai saat ini di SMPN 4 Jatisrono. Keputusan untuk meneliti lokasi ini dibuat karena dari observasi awal telah menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI di sekolah tersebut memiliki dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Pemilihan lokasi juga didorong oleh tujuan peneliti untuk menggali sejauh mana teknologi *gadget* dapat dioptimalkan dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada mata pelajaran PAI di SMPN 4 Jatisrono. Adanya penggunaan *gadget* dalam proses belajar-mengajar di sekolah ini dapat memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mendalami peran teknologi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran tersebut yang dilihat dari tiga peran teknologi yaitu sebagai komplemen, suplemen, dan substitusi.

Adapun waktu untuk melaksanakan penelitian di lokasi tersebut yaitu pada semester genap tepatnya pada bulan Maret hingga April tahun 2024.

C. Data dan Sumber Data

1. Data

Data menunjukkan pada fakta, informasi atau keterangan.

Keterangan tersebut merupakan bahan baku dalam penelitian yang akan dijadikan peneliti sebagai bahan pemecahan masalah atau bahan untuk mengungkap suatu gejala.²⁸ Data kualitatif adalah data yang terdiri dari kata-kata, bukan angka, dan diperoleh melalui berbagai teknik

²⁸ Andi Prastowo, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 204

pengumpulan data. Teknik-teknik tersebut termasuk observasi, analisis dokumen, dan wawancara.²⁹

Pada penelitian ini peneliti akan menyajikan data yang akurat berdasarkan informasi yang didapat tentang peran teknologi *gadget* sebagai komplemen, suplemen, dan substitusi dalam kegiatan pembelajaran PAI di SMP N 4 Jatisrono melalui teknik pengumpulan data yang meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi.

2. Sumber Data

Sumber data merupakan suatu subyek dari mana data penelitian diperoleh. Sumber data diperlukan untuk menunjang dan menjamin keberhasilan terlaksananya penelitian.³⁰ Sumber data dalam penelitian ini meliputi sumber data primer dan sumber data sekunder.

a. Data Primer

Data primer adalah informasi yang diperoleh secara langsung dari sumbernya oleh pengumpul data. Data primer didapatkan melalui kegiatan wawancara dengan subyek penelitian dan dengan observasi atau pengamatan langsung di lapangan. Pada penelitian ini peneliti dapat memperoleh data primer melalui kegiatan observasi langsung di lapangan dan wawancara dengan pihak yang terkait seperti kepala sekolah dan guru PAI di SMP N 4 Jatisrono untuk mendapatkan informasi mengenai judul skripsi yang dibuat.

b. Data Sekunder

²⁹ Fathor Rosyid, *Metodologi Penelitian Sosial Teori & Praktik* (Kediri: STAIN Kediri Press, 2015), 96-97

³⁰ Nufian dan Wayan Weda, *Teori dan Praktis: Riset Komunikasi Pemasaran Terpadu*, (Malang: UB Press, 2018), 49

Data sekunder adalah informasi yang tidak dihasilkan atau dikumpulkan oleh peneliti, melainkan diperoleh dalam bentuk yang telah diolah sebelumnya dan dapat diperoleh peneliti dengan membaca, melihat, atau mendengarkan.³¹ Dalam penelitian ini peneliti memperoleh data sekunder dari beberapa sumber seperti catatan sekolah dan kebijakan sekolah mengenai penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran di SMPN 4 Jatisrono.

D. Teknik Pengumpulan Data

Keshahihan data pada penelitian kualitatif sangat bergantung dari sumber informasi dan cara mendapatkan informasi tersebut. Untuk mendapatkan data yang sah, maka diperlukan teknik pengumpulan data yang tepat sesuai dengan kebutuhan penelitian. Beberapa teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif, yaitu: observasi, wawancara, dan dokumen.

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses secara sistematis dengan melihat, mengamati, dan mencermati perilaku untuk tujuan tertentu. Tujuan observasi adalah untuk mendeskripsikan perilaku objek untuk dipahami atau bisa juga untuk mengetahui frekuensi suatu kejadian yang diteliti. Perilaku yang tampak dapat berupa perilaku yang dapat dilihat langsung oleh mata, dapat didengar, dapat dihitung, dan dapat diukur.

³¹ Adhi Kusumastuti dan Ahmad Mustamil, *Metode Penelitian Kualitatif*(Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo,2019), 34

Adanya observasi ini akan diperoleh pemahaman yang mendalam mengenai penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran di SMPN 4 Jatisrono, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Dengan demikian, observasi ini dapat digunakan sebagai landasan untuk menjawab pertanyaan penelitian mengenai peran teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 4 Jatisrono yang dilihat dari tiga aspek teknologi yaitu sebagai komplemen, suplemen, dan substitusi.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara komunikasi, yaitu melalui percakapan oleh dua pihak salah satunya sebagai pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan satu orang lagi sebagai terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan peneliti. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur, tidak terstruktur, langsung ataupun tidak langsung. Tujuan dari wawancara adalah untuk memperoleh informasi yang tidak dapat diamati atau tidak dapat diperoleh dengan alat lain.

Wawancara dalam penelitian ini akan melibatkan kepala sekolah SMPN 4 Jatisrono, guru Pendidikan Agama Islam, dan beberapa siswa SMPN 4 Jatisrono. Dari hasil wawancara ini akan diperoleh informasi langsung dari beberapa informan tersebut akan didapati mengenai pengalaman dan pandangan mereka terhadap penggunaan teknologi, khususnya *gadget* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mendapatkan

informasi yang lebih mendalam mengenai peran teknologi *gadget* pada kegiatan pembelajaran PAI di SMPN 4 Jatisrono.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, dokumen tersebut dapat berupa sumber tertulis, film, gambar (foto), dan karya-karya monumental, yang mana dengan dokumen tersebut memberikan informasi dalam proses penelitian. Sebagian besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi, kemudian sebagian lainnya tersedia dalam bentuk surat-surat, catatan harian, cenderamata, laporan, artefak, foto, dan sebagainya.³²

Dokumentasi yang dapat berupa laporan kegiatan pembelajaran, atau foto-foto kegiatan kelas dapat menjadi sumber informasi yang penting bagi peneliti. Dokumentasi tersebut dapat memberikan gambaran tentang implementasi dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PAI, serta memberikan dukungan terhadap analisis mengenai dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Dengan memanfaatkan dokumentasi tersebut, penelitian ini akan dapat menggambarkan secara lebih jelas mengenai peran teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 4 Jatisrono.

E. Teknik Analisis Data

³² Murdiyanto, Eko, *Metode Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat UPN "Veteran" Yogyakarta Press, 2020) , 62-64

Dalam penelitian kualitatif analisis data dapat dimulai sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Teknik analisis data dapat meliputi: kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

1. Kondensasi Data

Kondensasi data merujuk pada proses memilih, menyederhanakan, mengabstrakkan, dan mentransformasikan data yang mendekati keseluruhan bagian dari catatan-catatan lapangan secara tertulis, transkrip wawancara, dokumen-dokumen, dan materi-materi empiris lainnya.³³

2. Penyajian Data

Penyajian data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart, dan sejenisnya. Dengan menyajikan data maka dapat mempermudah peneliti memahami apa yang terjadi dan merencanakan apa yang harus dikerjakan selanjutnya. Untuk mengetahui apakah peneliti telah memahami apa yang telah disajikan, maka perlu dijawab pertanyaan berikut. Apakah anda tahu apa yang disajikan?

3. Penarikan Kesimpulan

Langkah ketiga dalam teknik analisis data yaitu penarikan kesimpulan. Kesimpulan awal yang masih bersifat sementara akan berubah bila mana tidak ditemukan bukti yang kuat dan mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Namun apabila sebaliknya,

³³ Miles, Huberman, dan Johnny, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, (Amerika: Sage Publications, Inc, 2014), 114

maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.³⁴

F. Pengecekan Keabsahan Data Penelitian

Teknik pengecekan keabsahan data merupakan tahapan yang tidak dapat dipisahkan dari tubuh pengetahuan pada penelitian kualitatif. Uji keabsahan data digunakan untuk menyanggah balik yang dituduhkan kepada penelitian kualitatif yang mengatakan tidak ilmiah. Pada penelitian kualitatif, data dapat dinyatakan kredibel apabila terdapat persamaan antara apa yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada subjek yang diteliti. Teknik pemeriksaan keabsahan data pada penelitian kualitatif diantaranya yaitu uji kredibilitas, uji transferabilitas, uji dependabilitas, dan uji konfirmasi.³⁵

Adapun teknik pengecekan keabsahan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Perpanjangan pengamatan

Adanya perpanjangan pengamatan pada penelitian ini akan dapat meningkatkan kredibilitas data, karena memberikan waktu kepada peneliti untuk kembali ke lapangan melakukan pengamatan dan wawancara terhadap informan, baik informan lama maupun informan baru sehingga informasi yang didapat kan menjadi lebih akurat.

2. Meningkatkan ketekunan dan ketelitian

³⁴ Abdussamad, Zuchri, *Metode Penelitian Kualitatif* (Makassar: Syakir Media Press, 2021), 161-162

³⁵ Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), 320.

Dikarenakan keterbatasan peneliti baik dari waktu dan sumber daya dalam proses analisis data terkadang terdapat beberapa hal penting yang terlewatkan. Oleh karena itu, untuk menghindari adanya kesalahan dalam mengambil kesimpulan akibat adanya data yang terlewatkan maka peneliti dalam hal ini perlu meningkatkan ketekunan dan ketelitian dengan melakukan pemeriksaan kembali data-data yang dianalisis.

3. Triangulasi

William Wiersma dalam bukunya yang berjudul *Research Methods in Education: an introduction, triangulation is qualitative cross-validation. It assesses the sufficiency of the data source of multiple data collection procedures*. Berdasar pada pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa triangulasi merupakan pengujian kredibilitas informasi melalui pengecekan informasi dengan membandingkan dari berbagai sumber, cara, dan waktu sehingga dapat mengurangi kemungkinan terjadinya bias.

Triangulasi dapat meliputi empat hal, yaitu triangulasi metode, triangulasi antar peneliti, triangulasi sumber data, dan triangulasi teori. Adapun metode triangulasi yang digunakan dalam konteks penelitian ini yaitu menggunakan triangulasi metode dan triangulasi sumber data.

a) Triangulasi metode

Triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan informasi atau data yang diperoleh dengan cara yang berbeda. Melalui berbagai perspektif atau pandangan tersebut maka

diharapkan akan diperoleh hasil yang mendekati kebenaran. Triangulasi metode dilakukan apabila data atau informasi yang diperoleh dari subjek penelitian diragukan kebenarannya.

b) Triangulasi sumber data

Triangulasi sumber data dilakukan dengan cara menggali kebenaran dari informasi yang didapat peneliti melalui berbagai metode dan sumber perolehan data. Dari masing-masing metode dan sumber tersebut maka akan menghasilkan pandangan yang berbeda, sehingga akan melahirkan keluasan pengetahuan untuk memperoleh kebenaran informasi tersebut.³⁶

G. Tahapan Penelitian

Langkah-langkah dalam melaksanakan penelitian kualitatif diantaranya yaitu:

1. Mengidentifikasi masalah, masalah merupakan sesuatu yang membuat orang bertanya-tanya, berpikir, dan berupaya untuk menemukan kebenaran yang ada. Dari pertanyaan-pertanyaan yang muncul maka peneliti akan mendapat gambaran mengenai substansi masalah yang terkait dengan pendekatan dan jenis penelitian.
2. Pembatasan masalah yang biasa disebut fokus penelitian dalam penelitian kualitatif. Fokus penelitian merupakan inti yang didapatkan dari pengalaman peneliti atau dalam pengertian lain fokus penelitian

³⁶ Abdussamad, Zuchri, *Metode Penelitian Kualitatif* (Makassar: Syakir Media Press, 2021), 104-105

merupakan bagian yang berisi mengenai topik-topik inti yang akan digali dalam proses penelitian.

3. Penetapan fokus penelitian, menetapkan fokus berarti menetapkan kriteria data penelitian. Dengan berpedoman fokus masalah akan memudahkan peneliti dalam menetapkan data yang harus dicari.
4. Pengumpulan data, pada tahap ini pengumpulan data dilakukan dengan menemui sumber data. Sumber data penelitian kualitatif dapat didapatkan melalui observasi, wawancara atau pengamatan.
5. Pengolahan dan pemaknaan data, pada tahap ini dapat dimulai sejak peneliti memasuki lapangan, hal yang sama dilakukan secara berkelanjutan, saat pengumpulan sampai akhir kegiatan pengumpulan data yang dilakukan secara berulang sampai data jenuh (tidak diperoleh informasi baru). Dalam hal ini, hasil analisis dan pemaknaan data akan berkembang sesuai perkembangan dan perubahan data yang ditemukan di lapangan.
6. Pemunculan teori, dalam penelitian kualitatif teori merupakan alat, artinya teori yang ada dapat menjadi pelengkap dan penyedia keterangan terhadap fenomena yang ditemui.
7. Pelaporan hasil penelitian, laporan hasil penelitian merupakan bentuk pertanggungjawaban peneliti setelah melakukan kegiatan pengumpulan data penelitian dinyatakan selesai.³⁷

³⁷ Abdussamad, Zuchri, *Metode Penelitian Kualitatif* (Makassar: Syakir Media Press, 2021), 104-105

BAB IV

PAPARAN DATA DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Latar Penelitian

1. Profil SMP N 4 Jatisrono



Nama Sekolah	: SMPN 4 Jatisrono
NPSN	: 20311092
Jenjang Pendidikan	: SMP
Status Sekolah	: Negeri
Alamat Sekolah	: Sambirejo
RT/RW	: 01/04
Kode Pos	: 57691
Kelurahan	: Sambirejo
Kecamatan	: Jatisrono
Kabupaten/Kota	: Wonogiri
Provinsi	: Jawa Tengah
Negara	: Indonesia
Status Kepemilikan	: Pemerintah Daerah
NPWP	: 006240923532000
Nomor Telepon	: (0273) 411775
Email	: jfour_com@gmail.com

2. Sejarah SMPN 4 Jatisrono

SMP Negeri 4 Jatisrono adalah Sekolah Menengah Pertama yang beralamat di Dusun Sambijajar, Desa Sambirejo, Kecamatan Jatisrono,

Kabupaten Wonogiri, Provinsi Jawa Tengah. Sekolah menengah ini telah dibangun sekitar 22 tahun yang lalu tepatnya pada tahun 2002 dan diresmikan pada tanggal 15 September 2003.

SMPN 4 Jatisrono sendiri mempunyai sebutan atau nama panggilan yang unik bagi siswa yang bersekolah di sana, nama panggilan tersebut yaitu *J-Four* Mania. Adapun nama *J-Four* Mania tersebut merupakan pemikiran dari guru di sana, yaitu Bapak Triwiyono Budi Santoso, S.Pd dan Bapak Diyat Handy Purwosunu Hasan, S.Pd.

3. Visi, Misi, dan Tujuan SMPN 4 Jatisrono

a. VISI

Sesuai dengan Surat Keputusan Kepala Sekolah tentang Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah No 423.5/ 306 tahun 2023 visi SMP N 4 Jatisrono Adalah: *“Terwujudnya Peserta Didik yang Cerdas dan berkarakter Pancasila”*

b. MISI

Untuk mewujudkan visi sekolah tersebut di atas, maka dirumuskan misi sekolah sebagai berikut:

- 1) Mewujudkan peserta didik yang memiliki kecerdasan intelektual, sosial, emosional dan spiritual
- 2) Mewujudkan peserta didik yang memiliki budaya beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari
- 3) Mewujudkan peserta didik yang memiliki budaya berkebhinekaan global dan bergotong royong dalam kehidupan sehari-hari

- 4) Mewujudkan peserta didik yang memiliki budaya bernalar kritis, kreatif, inovatif, dan mandiri dalam kehidupan sehari-hari

c. TUJUAN

Untuk tujuan jangka menengah adalah sebagai berikut:

- 1) Mampu mewujudkan peserta didik yang memiliki kecerdasan intelektual melalui kegiatan pembelajaran kurikuler, intrakurikuler, dan ekstrakurikuler sehingga dapat berprestasi secara akademik dan nonakademik di tingkat lokal, regional, maupun nasional.
- 2) Mampu mewujudkan peserta didik yang memiliki kecerdasan sosial sehingga dapat terbebas dari perundungan dan perilaku menyimpang dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mampu mewujudkan peserta didik yang memiliki kecerdasan emosional sehingga dapat menerima, menilai, mengelola serta mengontrol emosi dirinya dan orang lain di sekitarnya dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Mampu mewujudkan peserta didik yang memiliki kecerdasan spiritual sehingga dapat mendengarkan kebenaran dari Tuhan Yang Maha Esa dalam mengambil keputusan atau melakukan pilihan, berempati dan beradaptasi.
- 5) Mampu mewujudkan peserta didik yang memiliki budaya beriman sehingga dapat menyakini ajaran agama yang dianutnya secara penuh tanpa ada ragu dalam kehidupan sehari-hari

- 6) Mampu mewujudkan peserta didik yang memiliki budaya bertakwa sehingga dapat menjalankan ajaran agama yang dianutnya dalam kehidupan sehari-hari
- 7) Mampu mewujudkan peserta didik yang memiliki budaya berakhlak mulia pada Tuhan Yang Maha Esa sehingga dapat memahami kehadiran Tuhan Yang Maha Esa dalam kehidupan sehari-hari.
- 8) Mampu mewujudkan peserta didik yang memiliki budaya berakhlak mulia pada alam semesta sehingga dapat berinisiatif untuk menyelesaikan permasalahan lingkungan alam sekitarnya dalam kehidupan sehari-hari
- 9) Mampu mewujudkan peserta didik yang memiliki budaya berakhlak mulia pada diri sendiri sehingga dapat menjaga keseimbangan kesehatan jasmani, mental, dan rohani dalam kehidupan sehari-hari
- 10) Mampu mewujudkan peserta didik yang memiliki budaya berakhlak mulia pada sesama manusia sehingga dapat menghargai perbedaan dan berempati kepada orang lain dalam kehidupan sehari-hari
- 11) Mampu mewujudkan peserta didik yang memiliki budaya berakhlak mulia pada kehidupan bernegara sehingga dapat memahami perlunya mengutamakan kepentingan umum di atas kepentingan pribadi dalam kehidupan sehari-hari

- 12) Mampu mewujudkan peserta didik yang memiliki budaya berkebhinekaan global sehingga dapat menghormati terhadap keanekaragaman budaya dalam kehidupan sehari-hari
- 13) Mampu Mewujudkan peserta didik yang memiliki budaya bergotong royong sehingga dapat berbagi peran dan menyelaraskan tindakan dalam kelompok serta menjaga tindakan agar selaras untuk mencapai tujuan bersama dalam kehidupan sehari-hari
- 14) Mampu mewujudkan peserta didik yang memiliki budaya bernalar kritis sehingga dapat mengidentifikasi, mengklarifikasi dan menganalisis informasi yang relevan serta memprioritaskan beberapa gagasan tertentu dalam kehidupan sehari-hari
- 15) Mampu mewujudkan peserta didik yang memiliki budaya kreatif sehingga dapat menghasilkan gagasan dan karya yang orisinal dalam kehidupan sehari-hari
- 16) Mampu mewujudkan peserta didik yang memiliki budaya inovatif sehingga dapat memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari
- 17) Mampu mewujudkan peserta didik yang memiliki budaya mandiri sehingga dapat mengenali kualitas dan minat diri serta merefleksi kemajuan belajar dalam kehidupan sehari-hari

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada tahap ini peneliti akan menguraikan dan menjelaskan informasi berdasarkan data yang diperoleh dari data lapangan yang telah dianalisis sesuai dengan kebutuhan penelitian kualitatif. Hal ini bertujuan dalam memudahkan peneliti untuk menganalisis isu yang relevan dengan fokus penelitian. Data ini diperoleh dari proses observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Oleh karena itu, pada bab ini peneliti akan menggambarkan kondisi nyata di lapangan terkait dengan peran teknologi *gadget* dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 4 Jatisrono.

1. Peran Teknologi *Gadget* Sebagai Komplemen dalam Kegiatan Pembelajaran PAI di SMPN 4 Jatisrono

Gadget merupakan sebuah bentuk dari kemajuan teknologi saat ini. *Gadget* memiliki peranan penting terhadap segala bidang di kehidupan manusia, tak terkecuali dalam bidang pendidikan. *Gadget* sebagai alat yang canggih dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, hal ini terbukti bahwa telah banyak sekolah yang telah memanfaatkannya menjadi alat bantu bagi para guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Salah satu dari banyaknya sekolah tersebut adalah SMPN 4 Jatisrono.

Sebagaimana data yang telah didapat peneliti melalui observasi dan wawancara, didapati bahwa SMPN 4 Jatisrono telah memanfaatkan *gadget* sebagai media pembelajaran sejak adanya pandemi Covid-19 hingga sekarang.

Di zaman yang serba canggih ini kami tidak menutup diri akan adanya kemajuan teknologi, salah satunya penggunaan *gadget* seperti *smarthpone* atau hp. Katakanlah, apabila kita off (tidak memanfaatkan teknologi yang ada) itu artinya kita tidak mengikuti perkembangan zaman, akan tetapi kalau kita on kita harus pandai-pandai memberikan pemahaman agar *gadget* atau hp dapat dimanfaatkan sebagaimana mestinya dalam kegiatan pembelajaran. Untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan kebijakan penggunaan *gadget* di sini tidak sepenuhnya off dan tidak juga 100% on. Artinya selama ada kaitannya dalam kegiatan pembelajaran itu artinya diharapkan anak-anak bisa menggunakannya.³⁸

Dari penjelasan kepala sekolah di atas dapat diketahui bahwa kebijakan penggunaan *gadget* telah di atur agar dapat dimanfaatkan sebagaimana mestinya dan tidak disalahgunakan oleh peserta didik. Menurutny, di era teknologi yang serba maju ini, mengabaikan penggunaan *gadget* seperti HP dapat dikatakan tertinggal atau tidak mengikuti perkembangan zaman. Akan tetapi, penggunaan *gadget* ini harus diatur dengan bijak agar alat tersebut dapat memberikan manfaat yang maksimal dalam kegiatan pembelajaran.

Kebijakan di sekolah ini tidak sepenuhnya melarang (off) dan tidak juga mengizinkan penggunaan *gadget* secara bebas (100% on). Penggunaan ini diatur agar relevan dengan kebutuhan pendidikan atau dalam kegiatan pembelajaran. Kebijakan di atas bertujuan untuk mencegah adanya dampak negatif yang timbul serta memastikan bahwa penggunaan *gadget* dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif bagi guru dan siswa.

³⁸ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/14-03/2024

Berdasarkan hasil observasi, peneliti melihat bahwa kebanyakan siswa telah memiliki *gadget* berupa HP atau *smartphone*. Hal ini juga didasarkan dari hasil wawancara dengan kepala sekolah, bahwasanya ketersediaan *gadget* yang dimiliki oleh peserta didik sudah mendekati 100%.

Kalau dipresentase sudah mendekati 100% ya saat ini, tetapi ada beberapa siswa yang menggunakan piranti tersebut secara berjamaah atau bersama-sama, maksudnya *gadget* atau hp yang dimiliki siswa tersebut juga dipakai oleh orang tuanya atau berbagi dengan saudaranya, namun prosentase tersebut sangatlah kecil.³⁹

Dari wawancara di atas terungkap bahwa hampir seluruh siswa di SMPN 4 Jatisrono telah memiliki *gadget* yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran, dengan tingkat ketersediaan mendekati 100%. Meskipun demikian, masih terdapat sejumlah kecil siswa yang tidak memiliki *gadget* pribadi. Kondisi ini menunjukkan bahwa terdapat beberapa tantangan dalam ketersediaan akses pribadi siswa dengan *gadget* yang menjadi bagian penting dalam mendukung pembelajaran.

Teknologi *gadget* mempunyai banyak peran dalam pendidikan. Salah satunya yaitu sebagai komplemen atau pelengkap dalam proses pembelajaran. Dalam konteks mata pelajaran PAI, *gadget* sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

Guru bukan satu-satunya sebagai sumber belajar atau sumber informasi sehingga dengan adanya *gadget* ini bisa membantu dalam kegiatan pembelajaran, tapi bukan berarti kita ketergantungan dengan adanya HP, jika tidak ada HP tidak jalan, bukan seperti itu. Guru tetaplah menjadi sosok utama yang mampu mengantarkan siswa untuk

³⁹ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/14-03/2024

meraih cita-citanya. Jadi pada intinya HP digunakan sebagai alat untuk membantu dan sebagai pelengkap media pembelajaran.⁴⁰

Pernyataan dari Bapak Suliyanto selaku kepala sekolah di atas menyatakan bahwa penggunaan *gadget* dalam kegiatan pembelajaran merupakan suatu hal yang bermanfaat. Menurutnya *gadget* dapat diakui sebagai alat bantu yang efektif untuk memperkaya sumber belajar dan sumber informasi serta sebagai pelengkap dalam kegiatan pembelajaran. Adapun menurut Bapak Suparno yang mengatakan bahwasanya: “Sebagai pelengkap *gadget* atau *smarthphone* ini saya gunakan untuk mencari materi-materi terbaru atau yang biasanya itu kurang lengkap penjelasannya kalau di buku paket siswa.”⁴¹

Dalam wawancara dengan Bapak Suparno di atas mengindikasikan bahwa *gadget* membawa peran penting sebagai pelengkap dalam kegiatan pembelajaran PAI. Adanya teknologi *gadget* dapat dimanfaatkan untuk mendapatkan materi pembelajaran yang lebih lengkap dan mendalam yang mana seringkali tidak sepenuhnya terdapat dalam buku paket. Penggunaan *gadget* memungkinkan guru untuk mengakses berbagai sumber belajar tambahan yang dapat membantu menjelaskan konsep-konsep yang mungkin kurang dijelaskan secara rinci pada buku paket yang disediakan sekolah.

Contoh daripada perannya sebagai pelengkap ini ya, biasanya kan ada beberapa materi yang membutuhkan gambaran secara nyata untuk dilihat, seperti materi tentang qurban, nah itu nanti saya mencarikan siswa video pembelajaran di youtube yang berkaitan dengan qurban,

⁴⁰ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/14-03/2024

⁴¹ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 02/W/09-03/2024

bagaimana tata cara penyembelihannya misalnya, kemudian haji dan umroh, kan itu juga ada videonya.⁴²

Dari hasil wawancara tersebut, menurut Bapak Suparno, dengan mencari video pembelajaran agama Islam di *youtube* seperti praktik qurban, haji, dan umroh, guru dapat memberikan pemahaman yang lebih jelas dan mendalam kepada siswa. Hal ini dapat memberikan gambaran secara nyata untuk melihat tata cara penyembelihan hewan qurban dan prosesi haji dan umroh. Dengan demikian, hal ini juga dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa.

Adapun beberapa jenis *platform* atau fitur yang pernah digunakan oleh bapak/ibu guru dalam kegiatan pembelajaran, utamanya pada mata pelajaran PAI, sebagaimana yang dikatakan oleh Bapak Suparno:

Dulu waktu masa pandemi Covid-19 itu banyak *platform* yang saya gunakan mbak, seperti *google classroom*, *google form*, *quiziz*, *kahoot* dan lain-lain. Namun, karena sekarang ini sudah mulai tatap muka dan pelajaran seperti biasa, saya jadi jarang menggunakan itu. Untuk saat ini dalam memanfaatkan gadget saya biasa menggunakan *google* untuk mencari materi yang relevan, video pembelajaran di *youtube*, *game* edukasi, seperti itu.⁴³

Pada jawaban wawancara di atas, Bapak Suparno menjelaskan bagaimana penggunaan *gadget* dalam kegiatan pembelajaran beradaptasi seiring berubahnya situasi dari masa pandemi Covid-19 yang dilakukan pembelajaran jarak jauh hingga ke pembelajaran yang sudah dilaksanakan tatap muka saat ini. Selama pandemi, beliau menggunakan *gadget* sebagai media utama dalam kegiatan

⁴² Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 02/W/09-03/2024

⁴³ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 02/W/09-03/2024

pembelajaran dengan memanfaatkan beberapa *platform* digital seperti *Google Classroom*, *Google Form*, *Quizizz*, *Kahoot*, dan lain-lain untuk mendukung pembelajaran jarak jauh.

Meskipun demikian, beliau masih terus memanfaatkan *gadget* untuk mengakses sumber-sumber materi pembelajaran PAI seperti dengan memanfaatkan *google* untuk mencari materi yang relevan, konten video pembelajaran di *youtube* dan game edukasi. Hal ini menunjukkan bahwasanya walaupun sudah tidak terdapat pembelajaran jarak jauh, *gadget* dapat diadaptasikan dalam kegiatan pembelajaran tatap muka, di mana piranti ini tetap menjadi alat penting dalam mengakses sumber belajar yang beragam dan relevan.

2. Peran Teknologi *Gadget* Sebagai Suplemen dalam Kegiatan Pembelajaran PAI di SMPN 4 Jatisrono

Peran teknologi *gadget* dalam pendidikan tidak hanya sebagai pelengkap saja, namun juga sebagai suplemen atau penambah. Peran *gadget* sebagai suplemen ini telah dirasakan oleh guru PAI yang telah memanfaatkan *gadget* menjadi salah satu media pembelajarannya. Dalam hal ini, *gadget* digunakan untuk mengakses informasi dan sumber belajar secara lebih luas. Sebagaimana observasi yang telah dilakukan, peneliti melihat bahwa *gadget* benar-benar dimanfaatkan siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran PAI untuk mengakses sumber belajar tambahan.

Untuk mengakses sumber belajar tambahan kemendikbudristek sudah mengaktifkan buku elektronik (*e-book*) yang banyak sekali, adanya *e-book* ini juga menjadikan media pembelajaran lebih praktis dan bisa dibawa kemana-mana. Selain itu, anak-anak juga dapat mengakses atau

mencari banyak informasi di internet atau google, di sanalah anak-anak dapat memanfaatkannya untuk mencari sumber belajar tambahan, seperti itu.⁴⁴

Berdasarkan wawancara di atas, Bapak Suliyanto mengatakan betapa pentingnya gadget sebagai sarana untuk mengakses sumber belajar tambahan. Beliau merasa cukup terbantu karena Kemendikbudristek yang telah menyediakan berbagai buku elektronik yang dapat diakses oleh guru dan siswa. *E-book* yang disediakan ini membuat media pembelajaran menjadi lebih praktis, karena siswa hanya tinggal membukanya dari gadget saja.

Dalam wawancara dengan Bapak Suparno, ia mengatakan bahwasanya: “Kalau untuk tambahan, akses internet sekarang inikan sudah sangatlah mudah, saya dapat memberikan materi tambahan yang saya dapat melalui internet atau google mbak agar dapat dipelajari oleh siswa dimanapun dan kapanpun.”⁴⁵ Guru PAI tersebut menyoroti kemudahan akses internet yang memungkinkan siswa untuk menjelajahi berbagai situs web yang kaya akan informasi pembelajaran. Menurutnya, internet dan *gadget* merupakan alat yang penting untuk membantu siswa dalam memudahkan mereka dalam mencari sumber-sumber belajar tambahan.

Di samping untuk mencari tambahan sumber belajar, *gadget* juga berperan dalam mempermudah komunikasi antara guru dengan siswa. “Saya biasa membagikan link yang berisikan materi pembelajaran lewat grup *whatsapp*. Jadi setiap kelas saya buat grup *whatsapp* dengan

⁴⁴ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/14-03/2024

⁴⁵ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 02/W/09-03/2024

tujuan agar mempermudah komunikasi dengan para siswa dan dalam membagikan materi pelajaran.”⁴⁶ Seperti halnya dari hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwasanya guru PAI telah menggunakan grup *whatsapp* untuk membagikan materi pembelajaran dan menjalin komunikasi yang efektif dengan siswa. Penggunaan *gadget* ini menunjukkan bahwa teknologi dapat diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran yang tidak hanya berfungsi sebagai media penyampai informasi tetapi juga sebagai sarana interaksi yang mendukung proses pendidikan.

Dengan adanya internet ini memudahkan saya untuk memberikan informasi tambahan kepada para siswa terkait materi pembelajaran yang bisa didapatkan di google, materi tambahan tersebut saya cari dengan tujuan agar dapat memperluas pemahaman siswa mbak, contohnya ya seperti ini saya mencari materi yang relevan di google kemudian saya share link tersebut ke kelas agar dapat dibaca siswa baik di kelas atau di rumah, jadi bisa dikatakan dengan adanya internet ini membantu saya untuk memberikan pengetahuan tambahan yang belum tercantum di buku.⁴⁷

Wawancara dengan Bapak Suparno di atas menjelaskan bahwa keberadaan internet melalui penggunaan *gadget* dapat memudahkannya untuk menyediakan materi tambahan kepada siswa. Dengan mengakses materi yang relevan dengan pelajaran PAI di internet, Bapak Suparno dapat memperoleh berbagai sumber belajar yang dapat disampaikan di kelas, yang mana materi tambahan tersebut tidak tersedia di buku teks atau buku paket milik siswa. Dari hasil wawancara tersebut juga menunjukkan bahwa *gadget* dapat berperan sebagai suplemen atau

⁴⁶ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 02/W/09-03/2024

⁴⁷ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 02/W/09-03/2024

tambahan dalam kegiatan pembelajaran PAI dalam meningkatkan pemahaman siswa melalui sumber belajar tambahan yang beragam dan dapat diakses kapan saja.

3. Peran Teknologi *Gadget* Sebagai Substitusi dalam Kegiatan Pembelajaran PAI di SMPN 4 Jatisrono

Peran teknologi *gadget* selain menjadi pelengkap dan tambahan dalam kegiatan pembelajaran, *gadget* juga berperan sebagai substitusi atau pengganti. Pengganti yang dimaksud dalam konteks ini yaitu dapat menggantikan media pembelajaran konvensional seperti media cetak berupa buku yang disediakan oleh sekolah. Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti didapati bahwa penggunaan media pembelajaran digital seperti *gadget* atau *smartphone* tidak sepenuhnya menggantikan media cetak seperti buku dalam kegiatan pembelajaran. Seperti halnya yang telah dikatakan oleh Bapak Sulyanto bahwa:

Jadi seperti yang sudah saya katakan sebelumnya bahwa peran guru tetaplah yang paling utama dalam kegiatan pembelajaran, jadi ya tetap menggunakan buku sebagai media utama dalam proses mengajar, selama *gadget* itu tidak diperlukan untuk mencari sumber belajar maka siswa tidak diperkenankan menggunakannya. Lalu kalau memakainya secara sering ditakutkan akan kecanduan mbak, nanti bisa mengganggu psikis siswa. Dan kita ini adalah salah satu makhluk Tuhan yang istimewa jadi jangan sampai, istilahnya terlena oleh teknologi yang makin canggih.⁴⁸

Pernyataan dari Bapak Sulyanto tersebut juga diperkuat oleh hasil wawancara dengan Bapak Suparno bahwasanya:

⁴⁸ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/14-03/2024

Jadi begini mbak, *gadget* ini tidak sepenuhnya sebagai pengganti guru atau media konvensional seperti buku paket atau LKS, jadi bisa dikatakan tidak sesering itu dalam pelajaran saya menggunakan *gadget*, kalau masa pandemi covid-19 kemarin itu baru semua kegiatan pembelajaran ini menggunakan media *gadget* sebagai media utama dalam kegiatan pembelajaran saya. Dan *gadget* ini tidak melulu membawa dampak positif tapi dampak negatifnya juga banyak, waktu itu ada banyak siswa yang menyalahgunakannya buat main medsos ataupun game.⁴⁹

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital seperti *gadget* atau *smartphone* tidak sepenuhnya dapat menggantikan peran guru dan media cetak seperti buku dalam kegiatan pembelajaran. Bapak Suliyanto menekankan bahwa peran guru masih sangat penting dalam proses pembelajaran dan buku teks tetap menjadi media utama. Penggunaan *gadget* hanya terjadi apabila diperlukan untuk mengakses sumber belajar lain saja.

Selanjutnya, Bapak Suparno juga mengatakan bahwa selama pandemi Covid-19, penggunaan *gadget* meningkat karena kebutuhan pembelajaran yang dilakukan secara daring atau jarak jauh. Namun, setelah masa pandemi telah usai dan kegiatan pembelajaran telah berjalan normal seperti biasa, *gadget* tidak rutin digunakan sebagai media utama dalam kegiatan pembelajaran sebelumnya seperti pada masa pandemi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat beradaptasi sesuai keadaan, namun hal ini bukan merupakan perubahan yang permanen. Oleh sebab itu, walaupun teknologi digital seperti *gadget* memberikan kemudahan akses ke sumber belajar, peran serta

⁴⁹ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 02/W/09-03/2024

keberadaan buku teks dan bimbingan guru tetap menjadi dominan dalam kegiatan pembelajaran.

Bapak Suparno selaku guru PAI juga menambahkan sebab bahwa *gadget* tidak bisa sepenuhnya menjadi peran pengganti guru dan media cetak pada mata pelajaran yang diampunya, beliau mengatakan bahwasanya:

Karakter setiap siswa itu kan juga beda-beda ya mbak, kadang kalau menggunakan video pembelajaran yang ada di youtube, siswa itu ada yang langsung paham tetapi ada juga yang kurang bisa mencerna penjelasan dari video tersebut. Jadi tetap harus dijelaskan secara verbal oleh saya juga, sehabis siswa melihat dan menyimak video tersebut saya akan menjelaskannya.⁵⁰

Dari paparan Bapak Suparno di atas beliau mengungkapkan bahwa karakteristik siswa dalam belajar berbeda-beda, beberapa siswa di kelas yang beliau ampu dapat memahami materi dengan cepat melalui video pembelajaran yang dibagikan, namun ada beberapa siswa yang kurang dapat memahami video tersebut secara langsung, sehingga siswa tersebut tetap membutuhkan penjelasan lebih lanjut untuk dapat mencerna materi pembelajaran yang disampaikan melalui video pembelajaran tersebut.

Seperti yang dijelaskan oleh Bapak Suparno, penggunaan video pembelajaran dan media digital lainnya dalam pembelajaran PAI tidak selalu efektif untuk semua siswa. Hal ini menggambarkan tentang pentingnya peran guru dalam memberikan penafsiran dan penjelasan dari konten video pembelajaran yang ditayangkan. Penelitian ini juga

⁵⁰ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 02/W/09-03/2024

memberikan gambaran secara nyata tentang bagaimana teknologi seperti *gadget* dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu. Namun, tidak dapat dikatakan sebagai pengganti total terhadap metode konvensional dan penggunaan media cetak seperti buku.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, meskipun *gadget* tidak lagi dijadikan sebagai media utama seperti masa pandemi Covid-19 kemarin dan tidak dapat dijadikan sebagai pengganti media dan metode konvensional, para siswa tetap mampu beradaptasi dengan perubahan metode dan media pembelajaran tersebut.⁵¹

Dalam perannya sebagai pengganti, *gadget* dengan berbagai fitur atau platform yang tersedia di dalamnya dapat menggantikan metode evaluasi atau penilaian yang biasanya dilakukan secara lisan atau tertulis. Pada mata pelajaran PAI, biasanya guru menggunakan *platform Quiziz, Kahoot, atau Wordwall* untuk dijadikan sebagai alat evaluasi hasil belajar siswa. sebagaimana yang dikatakan Bapak Suparno dalam wawancara, yaitu: “Untuk game edukasi itu sebagai alat untuk mengevaluasi dan menilai hasil belajar siswa, biasanya kan tertulis agar siswa tidak bosan saya beri game edukasi tersebut, seperti *Kahoot, Quiziz, dan Wordwall*, ya selain itu agar siswa semakin semangat belajarnya mbak.”⁵²

⁵¹ Lihat Transkrip Observasi Nomor: 02/O/28-03/2024

⁵² Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 02/W/19-03/2024

Bapak Suparno dalam menjawab wawancara di atas mengatakan bahwa terdapat *platform game* edukasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Selain digunakan sebagai alat untuk menilai, *platform* seperti *Kahoot*, *Quiziz*, dan *Wordwall* tersebut juga dapat mengatasi kejenuhan siswa dalam kegiatan pembelajaran, karena dengan adanya *game* dapat membuat mereka merasakan suasana pembelajaran yang berbeda dan tentunya lebih menyenangkan.



Gambar 4.1

Dokumentasi di atas merupakan gambaran nyata dari adanya penggunaan *gadget* untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran PAI.⁵³ Gambar di atas menunjukkan siswa yang sedang memainkan game edukasi pada *platform wordwall*. *Platform* tersebut digunakan guru PAI untuk menilai hasil belajar siswa, yang mana dengan *game* tersebut tidak hanya menjadi alat untuk mengukur pemahaman siswa, namun juga

⁵³ Lihat Transkrip Dokumentasi Nomor: 03/D/28-03/2024

dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, karena kegiatan penilaian pada mata pelajaran PAI menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Adapun respon dan tanggapan siswa terhadap penggunaan teknologi *gadget* sebagai pengganti buku teks dalam kegiatan pembelajaran PAI, siswa tersebut mengatakan bahwa: “Bagi saya walaupun tidak digunakan setiap saat, penggunaan *gadget* ini membuat kami lebih bersemangat kak dan waktu pelajaran itu tidak terasa mudah bosan dan jenuh.”⁵⁴

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa tersebut, meskipun penggunaan *gadget* tidak digunakan sesering dahulu, *gadget* masih berperan penting dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Siswa tersebut merasa bahwa penggunaan *gadget* membuat kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PAI menjadi lebih menarik dan dapat mengurangi rasa jenuh mereka. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun teknologi *gadget* tidak sepenuhnya dapat menggantikan peran guru dan media konvensional, penggunaannya tetap memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran PAI terutama dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa pada proses pembelajaran.

⁵⁴ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 03/W/23-03/2024

C. Pembahasan

1. Peran Teknologi *Gadget* Sebagai Komplemen Dalam Kegiatan Pembelajaran PAI di SMPN 4 Jatisrono

Dalam mendukung proses pembelajaran peserta didik seorang pendidik hendaknya dapat inovatif dalam menggunakan berbagai media pembelajaran agar dapat mempermudah dalam menyampaikan materi. Seiring berkembangnya zaman dan teknologi yang berkembang pesat, cara mengajar dan media pembelajaran yang digunakan juga semakin meningkat dan mengalami perubahan serta perkembangan. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk selalu mengikuti perkembangan teknologi dan memanfaatkannya secara optimal dalam proses pembelajaran. Dengan demikian proses pembelajaran dapat terlaksana menjadi lebih interaktif, menarik, dan inovatif bagi peserta didik.

SMPN 4 Jatisrono merupakan salah satu lembaga pendidikan menengah yang tidak menutup diri akan berkembangnya teknologi yang kian maju. Sekolah ini telah menyadari bahwa mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran menjadi suatu keharusan. Oleh karena itu, sekolah ini telah mengadopsi beberapa teknologi yang dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran, seperti perangkat lunak, berbagai *platform* daring, dan media digital lainnya seperti *gadget* sebagai sarana berbagi informasi dan juga komunikasi antar guru dan siswa.

Dalam konteks penelitian ini, *gadget* merupakan salah satu media pembelajaran yang diteliti pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

di SMPN 4 Jatisrono. *Gadget* dianggap sebagai media yang mempunyai peran penting karena berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI di sekolah tersebut mengatakan bahwa penggunaan gadget dalam kegiatan pembelajaran PAI banyak membawa manfaat. *Gadget* seperti *smartphone* dapat diakuinya sebagai alat bantu yang efektif untuk memperkaya sumber belajar serta sumber informasi yang berguna bagi guru dan peserta didik.

Hal ini selaras dengan pendapat Ramli yang mengatakan bahwa media pembelajaran difungsikan sebagai alat yang berguna dalam menyampaikan informasi secara efektif dan efisien.⁵⁵ Dalam hal ini *gadget* telah memenuhi salah satu fungsi dari media pembelajaran, yang mana *gadget* dimanfaatkan oleh guru PAI sebagai penyedia berbagai sumber belajar dan informasi agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh peneliti, guru PAI di SMPN 4 Jatisrono menggunakan media digital *gadget* untuk dimanfaatkan sebagai alat untuk membantu materi dan sumber belajar yang dirasa penjelasannya kurang lengkap pada buku yang disediakan sekolah untuk peserta didik. Selain itu, implementasi penggunaan *gadget* pada mata pelajaran PAI ini adalah dengan memanfaatkan berbagai *platform* atau aplikasi yang tersedia pada *gadget* atau *smartphone*.

⁵⁵ Muhammad Hasan, et al., *Media Pembelajaran*. (Klaten: Tahta Media Grup, Mei 2021), hal. 31

Adapun aplikasi *youtube* yang digunakan oleh guru PAI untuk melengkapi materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa. Aplikasi *youtube* digunakan sebagai pelengkap karena dari aplikasi tersebut guru PAI dapat memperoleh sumber belajar lain seperti video pembelajaran yang berkaitan dan relevan dengan materi pelajaran PAI yang diampunya. Dari video pembelajaran tersebut guru dapat meberikan gambaran nyata dari materi yang memerlukan praktik, seperti halnya materi qurban, haji, dan umroh. Diharapkan dari tayangan video pembelajaran tersebut siswa dapat memahami konsep materi yang disampaikan secara lebih mendalam dan mengetahui praktik dari materi tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa *gadget* memiliki peran sebagai komplemen atau pelengkap dalam kegiatan pembelajaran PAI yang berdampak positif pada tingkat keterlibatan siswa, memperkaya dan melengkapi materi pembelajaran, dan mendukung metode pembelajaran yang variatif. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan teori yang telah disampaikan oleh Munir, bahwa peran teknologi sebagai pelengkap yaitu alat pembelajaran elektronik yang diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran di dalam kelas.⁵⁶ Dalam hal ini teknologi *gadget* telah memenuhi peran tersebut, karena *gadget* telah membantu guru PAI dalam mencari berbagai sumber informasi lain untuk melengkapi penjelasan daripada materi yang disampaikan. Dengan perannya sebagai pelengkap media

⁵⁶ Munir, *Pembelajaran Digital* (Bandung: Alfabeta, 2017), 10

pembelajaran konvensional, maka dalam hal ini melalui media *gadget* siswa dapat menemukan banyak sumber belajar lain yang kurang atau tidak ada dalam buku teks mereka, sehingga pemahaman mereka juga bertambah luas.

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Munir, para siswa pada sekolah tersebut dapat dikelompokkan ke dalam golongan *fast learners* dan *slow learners*. Dikatakan demikian karena terdapat beberapa siswa yang mempunyai daya tangkap cepat dan sebagian ada yang lamban dalam menerima pembelajaran. Sesuai teorinya, kedua kelompok ini akan diberi kesempatan untuk mengakses materi elektronik yang secara khusus dikembangkan untuk mereka dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas penguasaan pembelajar terhadap materi yang disampaikan, misalnya dengan penggunaan materi yang dapat diambil dari video pembelajaran yang bersumber dari *youtube* seperti yang telah dipaparkan oleh guru PAI di atas. Dengan demikian, penggunaan *gadget* dalam konteks pembelajaran PAI dapat dianggap sebagai upaya untuk menjadi pelengkap dan mendukung kualitas pembelajaran di dalam kelas.

2. Peran Teknologi *Gadget* Sebagai Suplemen dalam Kegiatan Pembelajaran PAI di SMPN 4 Jatisrono

Dalam konteks pembelajaran PAI, *gadget* dipilih sebagai salah satu media pembelajaran karena manfaat dan fungsinya yang begitu banyak. Banyak guru yang telah merasakan manfaat dari media digital tersebut, tak terkecuali guru PAI. Dari hasil observasi dan wawancara

dengan guru PAI di sekolah tersebut, didapati bahwa guru PAI telah memanfaatkan *gadget* di dalam kegiatan pembelajarannya untuk mencari materi atau sumber belajar tambahan.⁵⁷

Terdapat beberapa aplikasi yang menurutnya dapat memudahkan dalam menyampaikan dan mencari sumber belajar PAI tambahan, seperti halnya aplikasi *whatsapp*, *google*, *youtube*, dan lain sebagainya. Guru tersebut memanfaatkan akses internet dan *google* untuk mencari sumber belajar lain pada mata pelajaran yang diampunya. Hal itu dilakukan karena tujuannya yang ingin menambah wawasan peserta didik terkait materi yang disampaikan.

Whatsapp, misalnya, *whatsapp* adalah aplikasi yang berbasis internet dan merupakan salah satu bentuk dari adanya perkembangan teknologi yang paling populer pada masa kini. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai media komunikasi yang ramah, penggunaanya dapat berkomunikasi dan berinteraksi tanpa memerlukan banyak biaya.⁵⁸ Menurut guru PAI di SMPN 4 Jatisrono, aplikasi ini dapat membantunya dalam menjalin komunikasi yang efektif dengan siswanya serta menjadi media dalam menyampaikan materi pembelajaran tambahan.

Selain itu, terdapat juga fitur *google* yang juga memudahkannya untuk mencari materi atau sumber belajar tambahan yang relevan. *Google* merupakan sebuah perusahaan di Amerika yang memiliki tujuan untuk menggabungkan seluruh informasi dari seluruh dunia serta

⁵⁷ Lihat Transkrip Observasi Nomor: 02/O/28-03/2024

⁵⁸ Sischa, Pemanfaatan Aplikasi *Whatsapp* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Jaringan Kepada Peserta Didik Paket B UPTD SPNP SKB Kota Cimahi, *Jurnal Comm-Edu*, Vol. 4, No. 3 (2022), 134

membuat informasi tersebut mudah diakses dan dapat berguna sehingga menjadi populer dalam dunia internet. Dengan adanya fitur ini guru merasa begitu terbantu, karena dengan fitur tersebut guru dapat mencari berbagai informasi yang dapat bersumber dari mana saja yang relevan dengan materi pembelajaran PAI.

Adapun bentuk pengimplementasian dari penggunaan aplikasi dan fitur di atas sebagai media penunjang dalam kegiatan pembelajaran. guru PAI telah membuat beberapa grup kelas pada aplikasi *whatsapp* sesuai jumlah kelas yang diampunya. Dalam aplikasi tersebut, biasanya guru memberikan informasi kepada siswa terkait kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan esok hari. Selain itu, dengan aplikasi ini guru dapat mengirim link berisi materi tambahan yang telah disalinnya dari *google search engine*. Menurutnya dengan adanya kedua fitur ini dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, karena dengan membagikan link berisi materi tersebut di aplikasi *whatsapp* dapat memudahkan siswa untuk membacanya dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan hal tersebut, *gadget* telah memenuhi manfaatnya sebagai media pembelajaran, sebagaimana teori yang menyatakan bahwa media pembelajaran hendaknya mempunyai manfaat untuk mengatasi keterbatasan mengenai ruang waktu dan daya indera.⁵⁹ Penggunaan teknologi ini memungkinkan proses belajar mengajar yang lebih fleksibel dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Siswa dapat mengakses informasi dan materi pembelajaran kapan saja, mengerjakan

⁵⁹ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya, 2016), 14

tugas dari rumah, dan tetap terhubung dengan guru dan teman-temannya.

Terkait peran teknologi sebagai suplemen, Munir mengatakan bahwa peran sebagai suplemen (tambahan) yaitu pembelajar mempunyai kebebasan memilih untuk memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Meskipun demikian, akan ada nilai tersendiri apabila guru memanfaatkannya karena tentu saja siswa akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan. Peran guru adalah selalu mendorong, menggugah, atau menganjurkan para siswanya mengakses materi pembelajaran elektronik yang disediakan.⁶⁰

Berdasarkan teori di atas, guru PAI di SMPN 4 Jatisrono telah menjalankan peran *gadget* sebagai suplemen atau tambahan dalam kegiatan pembelajaran PAI yang berdampak pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi PAI melalui penyediaan materi tambahan yang didapatkan dari internet, *google*, ataupun *youtube*. Ia telah memilih untuk memanfaatkan media elektronik seperti *gadget* dalam kegiatan pembelajarannya. Dengan memanfaatkan piranti elektronik tersebut guru merasa terbantu dengan adanya berbagai aplikasi dan fitur yang memudahkannya mencari sumber belajar tambahan. Dalam perannya menjadi guru, ia telah mendorong siswanya untuk memanfaatkan materi pembelajaran elektronik yang ada.

⁶⁰ Munir, *Pembelajaran Digital* (Bandung: Alfabeta, 2017), 10

3. Peran Teknologi *Gadget* Sebagai Substitusi Dalam Kegiatan Pembelajaran PAI di SMPN 4 Jatisrono

Dari kedua pembahasan di atas telah diketahui banyaknya peran dan manfaat *gadget* dalam kegiatan pembelajaran. Selain manfaat dan peran di atas masih terdapat beberapa manfaat dan peran lainnya yang akan disampaikan peneliti pada pembahasan ini. Manfaat dan peran selanjutnya, *gadget* dapat berperan sebagai substitusi atau pengganti. Peran ini memiliki tujuan untuk membantu peserta didik mempermudah mengelola kegiatan pembelajarannya sehingga mereka dapat menyesuaikan waktu dan aktivitas lainnya dengan kegiatan pembelajarannya.⁶¹

Namun, berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwasanya media digital seperti *gadget* tidak dapat digunakan untuk menggantikan metode dan media konvensional secara total. SMPN 4 Jatisrono telah membuat kebijakan akan penggunaan *gadget* kepada peserta didik di sana, di mana mereka tidak diperkenankan untuk membawa atau menggunakan *gadget* apabila tidak ada arahan untuk membawa pada hari sebelumnya. Begitupun pada mata pelajaran PAI, biasanya guru akan memberikan pemberitahuan melalui grup *whatsapp* untuk membawa *gadget* pada kegiatan pembelajaran esok hari.

Kepala Sekolah SMPN 4 Jatisrono dan guru PAI di sana mengemukakan bahwa *gadget* tidak sepenuhnya dapat menjadi pengganti metode dan media konvensional. Menurutnya peran guru

⁶¹ Umar, Teknologi Informasi Dan Komunikasi: Kedudukan Dan Peranannya Dalam Pendidikan, *Ri'ayah*, Vol. 01, No. 02, (2016), 225

masih menjadi bagian penting dan utama pada kegiatan pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan tidak boleh terlena akan adanya perkembangan teknologi yang kian maju. Ditakutkan apabila terlalu sering menggunakan teknologi digital seperti *gadget* akan menyebabkan ketergantungan pada guru maupun peserta didik.

Kepala sekolah, para guru, termasuk guru PAI dalam hal ini juga menyoroti akan adanya kemungkinan dampak negatif lainnya yang datang apabila terlalu sering menggunakan *gadget*. Ditakutkan apabila terdapat penyalahgunaan *gadget* tersebut oleh siswa. Seperti halnya terdapat penyalahgunaan oleh siswa yang menggunakan *gadget* namun bukan untuk kepentingan mencari atau mengakses materi pembelajaran, namun digunakan untuk berselancar di sosial media atau bermain game. Oleh karena itu, pihak sekolah memberikan kebijakan untuk membatasi dan mengawasi penggunaan *gadget* pada proses pembelajaran agar dapat digunakan oleh guru dan siswa sebagaimana mestinya.

Berdasarkan teori yang ada, dampak dari adanya teknologi *gadget* ini cukup banyak, diantaranya yaitu:

- a. Gangguan tidur. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan tidur pada seseorang. Hal ini disebabkan karena cahaya yang dipancarkan oleh gadget dapat mengganggu sirkadian manusia. Akibatnya, hal ini dapat mengganggu kualitas tidur dan menyebabkan kelelahan dan kantuk di pagi hari.

- b. Kecanduan *gadget*. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan menyebabkan kecanduan atau *nomophobia* (*no-mobile-phone-phobia*) yang dapat mengakibatkan terganggunya keseimbangan psikologis dan sosial pada diri seseorang.
- c. Dampak pada kesehatan mental. Penggunaan *gadget* yang berlebihan *gadget* yang tidak dapat dikontrol akan menyebabkan beberapa dampak kesehatan mental pada diri seseorang, seperti stress, kecemasan, dan depresi.
- d. Dampak pada kesehatan fisik. Penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat menyebabkan masalah kesehatan fisik, seperti sakit kepala, gangguan penglihatan, dan sakit leher.⁶²

Dari hasil penelitian dan teori tersebut dapat dilihat bahwa penggunaan *gadget* akan berdampak negatif pada diri siswa apabila berlebihan dalam penggunaannya. Siswa akan menjadi kecanduan yang nantinya apabila semakin lama dibiarkan dapat menimbulkan dampak psikologis pada diri siswa.

Selain itu, guru PAI tidak menggunakan *gadget* sebagai media yang dapat menggantikan media konvensional secara menyeluruh dikarenakan terdapat beberapa siswa yang memiliki karakteristik yang berbeda. Guru PAI tersebut mengatakan bahwa terdapat beberapa siswa yang memiliki pemahaman yang tinggi apabila diberi sumber belajar yang didapat dari *gadget* melalui fitur di dalamnya. Namun, di sisi itu

⁶² Ilham, Ferdinand, dkk, Dampak Penggunaan Gadget Pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar di Sekolah, *Jurnal on Education*, Vol. 06, No. 01 (2022), 310

terdapat beberapa siswa yang mungkin kurang paham apabila hanya diberi instruksi untuk membaca atau melihat tayangan dari sumber belajar dari *gadget*, mereka tetap membutuhkan penjelasan secara verbal dari guru mengenai materi pembelajaran yang disampaikan melalui *gadget*.

Meskipun *gadget* tidak dapat menggantikan peran guru, metode, dan media konvensional secara total, akan tetapi piranti ini masih dapat dikatakan berperan sebagai substitusi. Dikatakan demikian karena pada dasarnya peran media digital sebagai substitusi dapat meliputi tiga alternatif model kegiatan pembelajaran, yaitu mengikuti kegiatan pembelajaran secara konvensional (tatap muka) saja, sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui pembelajaran digital, dan sepenuhnya melalui pembelajaran digital.⁶³

Pemanfaatan *gadget* oleh guru PAI di atas telah memenuhi peran teknologi sebagai substitusi atau pengganti meskipun tidak sepenuhnya dapat menggantikan metode dan media konvensional pada pembelajaran PAI. Guru PAI tersebut melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan cara sebagian tatap muka dan sebagian lagi melalui pembelajaran digital dengan memanfaatkan *gadget* sebagai salah satu media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran PAI. Hal ini memungkinkan guru untuk melengkapi metode dan media konvensional, sehingga dapat menghasilkan pengalaman belajar terbaru dan efektif bagi guru dan siswa.

⁶³ Munir, *Pembelajaran Digital*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 10

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan oleh peneliti dan keterkaitan dengan beberapa teori yang relevan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. *Gadget* dalam pemanfaatannya pada kegiatan pembelajaran PAI digunakan sebagai alat bantu yang melengkapi materi pembelajaran yang mungkin kurang dijelaskan secara lengkap dalam buku teks siswa. dengan fitur atau platform di dalamnya seperti *google* dan *youtube* dapat membantu siswa dan guru untuk mencari materi pelengkap yang tidak tercantum di buku paket. Penggunaan *gadget* ini sejalan dengan teori Munir yang menyatakan bahwa teknologi berperan sebagai pelengkap dalam proses pembelajaran, membantu guru dan siswa dalam mencari informasi tambahan untuk meningkatkan pemahaman materi.
2. Berdasarkan teori dan hasil penelitian, teknologi *gadget* dapat berperan sebagai suplemen dalam kegiatan pembelajaran. *Gadget* sebagai media digital dapat digunakan oleh guru PAI untuk mencari materi tambahan di fitur yang tersedia di dalam *gadget* untuk selanjutnya dibagikan kepada siswa agar menambah wawasan yang lebih luas terkait materi yang disampaikan. Berdasarkan teori yang ada, teknologi *gadget* telah memenuhi perannya sebagai suplemen. Guru PAI telah memilih untuk memanfaatkan media elektronik seperti *gadget* dalam kegiatan pembelajarannya. Dengan memanfaatkan piranti elektronik tersebut guru

merasa terbantu dengan adanya berbagai aplikasi dan fitur yang memudahkannya mencari sumber belajar tambahan.

3. Berdasarkan hasil penelitian, teknologi gadget tidak sepenuhnya dapat menjadi pengganti dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena sekolah telah mempertimbangkan dampak dari penggunaan teknologi *gadget* apabila digunakan terus menerus. Akan tetapi, teknologi *gadget* pada mata pelajaran PAI di sekolah tersebut telah memenuhi perannya sebagai pengganti atau substitusi, karena pada dasarnya sebagai pengganti terdapat tiga alternatif mengenai cara penggunaan media digital tersebut, salah satunya yaitu dengan cara sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui pembelajaran digital. Dalam hal ini guru telah menerapkan alternatif tersebut. Selain itu, dengan *game* edukasi yang dijadikan guru sebagai pengganti alat evaluasi tertulis dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan berdampak pada peningkatan motivasi serta minat belajar siswa.

B. Saran

1. Bagi Kepala Sekolah

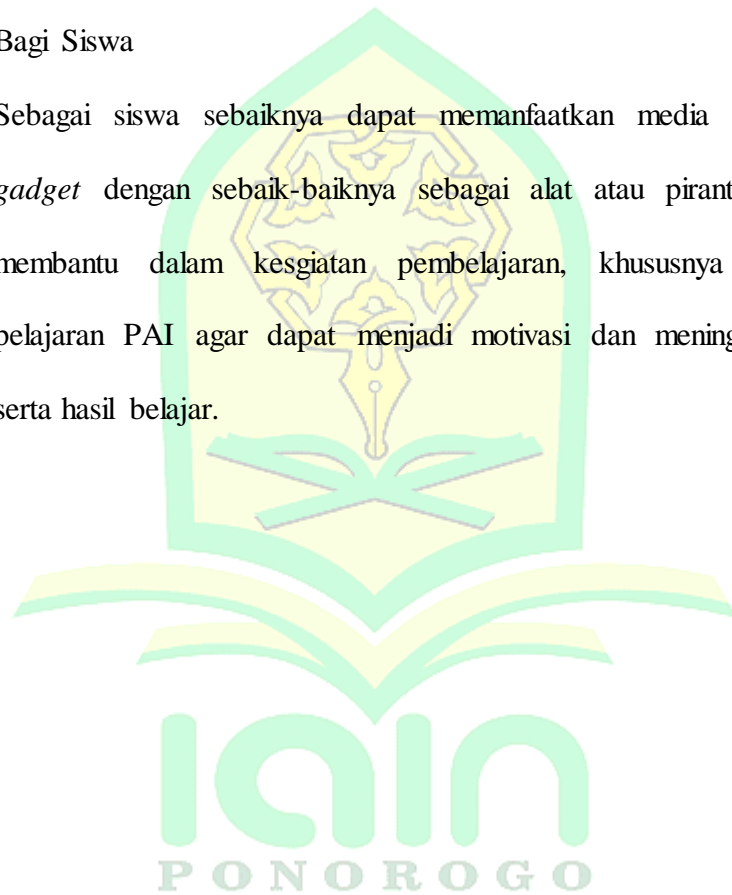
Sebagai pemegang tertinggi dalam struktur lembaga sekolah, maka sebaiknya kepala sekolah dapat mempertahankan kebijakan yang mendukung penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, yaitu menyediakan fasilitas yang memadai untuk mendukung penggunaan *gadget* di kelas dan mengadakan pelatihan serta *workshop* bagi guru untuk meningkatkan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi.

2. Bagi Guru PAI

Sebagai pendidik sebaiknya dapat lebih intens mendampingi peserta didiknya dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran yang lebih efektif, yaitu dengan meningkatkan literasi digital kepada siswa agar mereka dapat memanfaatkan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab.

3. Bagi Siswa

Sebagai siswa sebaiknya dapat memanfaatkan media digital seperti *gadget* dengan sebaik-baiknya sebagai alat atau piranti yang dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PAI agar dapat menjadi motivasi dan meningkatkan minat serta hasil belajar.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuchri. *Metode Penelitian Kualitatif* (Makassar: Syakir Media Press, 2021)
- Ainurrahman. *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2012)
- Azikawe. U. *Language Teaching and Learning* (Onitsha: Africana-First Pubs Ltd, 2007)
- Ali, Romadhoni. *Al-Quran dan Literasi: Sejarah Rancang - Bangun Ilmu - ilmu Keislaman* (Depok: Literatur Nusantara, 2013)
- Azikawe, U. *Language Teaching and Learning* (Onitsha: Africana-First Pubs Ltd, 2007)
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/gadget>, diakses pada 20 Maret 2024
- Farida, Ai., et al. Optimasi Gadget dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 1, No. 8 (2021)
- Fauziyah, Eli. Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Kesulitan Belajar Siswa Kelas XI SMA BU NU Bumiayu, *Jurnal Guiding World* Vol. 05 No. 02 (2022)
- Hasan, Muhammad., et al. *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Grup, Mei 2021)
- Iman, Mokhammad., Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi, *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Ta'lim*, Vol. 17, No. 2 (2019)
- Ilham, Ferdinand, et al., Dampak Penggunaan Gadget Pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar di Sekolah. *Jurnal on Education*, Vol. 06, No. 01, 2022
- Japar, Muhammad., et al., *Media dan Teknologi Pembelajaran PPKN* (Surabaya: Jakad Publishing, 2019),
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran* (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016)
- Kusumastuti, Adhi., Mustamil, Ahmad. *Metode Penelitian Kualitatif* (Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo, 2019)
- Latuheru, John D. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini* (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1985)
- Miles, Huberman, dan Johnny. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (Amerika: Sage Publications, Inc)
- Martono, Nanang. *Sosiologi Perubahan Sosial, Perspektif Klasik, Modern, Posmodern, dan Poskolonial*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012)
- Mohammad, Surya. *Bungan Rampai Guru dan Pendidikan* (Jakarta: Balai Pustaka, 2004)

- Munir. *Pembelajaran Digital* (Bandung: Alfabeta, 2017)
- Murdiyanto, Eko. *Metode Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat UPN "Veteran" Yogyakarta Press, 2020)
- Prastowo, Andi. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012)
- Priansa, Doni J. *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2015)
- Rahmawati, Z. D. Penggunaan Media Gadget dalam Aktivitas Belajar dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, Vol. 3, No. 1 (2020)
- Rita Riantika, Feny., et al., *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022), 114
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014)
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono, A. A. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011)
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta : Prenada Media Group, 2010)
- Sawitri, Endang. *Teknologi dan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran* (Pasuruan: Qiara Media, 2019)
- Sischa. Pemanfaatan Aplikasi *Whatsapp* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Jaringan Kepada Peserta Didik Paket B UPTD SPNP SKB Kota Cimahi. *Jurnal Comm-Edu*, Volume 4, No. 3 (2022)
- Syarif. *Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: TareBooks, 2021)
- Unik, Niar. Peran Teknologi Dalam Pembelajaran. *Islamika : Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* Volume 3, Nomor 1, (2021)
- Yuniarti, Anisyah., et al. Media Konvensional dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *Journal Education and Technology*, Vol. 4, No. 2, (2023)

