

**PENGUNAAN TEKNOLOGI GADGET DALAM
PENGUATAN PEMBELAJARAN PAI UNTUK
MENGANTISIPASI KEMEROSOTAN
MORAL SISWA DI MAN PACITAN**

SKRIPSI



Oleh:

DYAH AYU SAKAWUNI

NIM. 201200273

**IAIN
PONOROGO**

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

2024

ABSTRAK

Sakawuni, Dyah Ayu. 2024. *Penggunaan Teknologi Gadget Dalam Penguatan Pembelajaran PAI Untuk Mengantisipasi Tu Moral Siswa Di Man Pacitan.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing: Ahmad Sulthon, M.Pd.I.

Kata Kunci: Penggunaan Teknologi Gadget, Penguatan Pembelajaran PAI, Mengantisipasi Kemerosotan Moral

Perkembangan teknologi dan informasi yang pesat membawa perubahan besar dalam pendidikan. Gadget menjadi kebutuhan primer dalam komunikasi dan pembelajaran. Pendidikan Agama Islam (PAI) berperan penting dalam memperbaiki moral dan etika siswa, mengajarkan nilai-nilai seperti kejujuran, kebaikan. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi moral siswa secara negatif. Penggunaan teknologi gadget membuat siswa mudah mengakses berbagai macam informasi dan membuat moral siswa menjadi hanya bergantung pada teknologi gadget. Siswa sekarang menganggap suatu hal itu mudah, seperti banyak siswa yang bolos atau telat dan menganggap mencari nilai itu mudah. Dengan adanya dampak tersebut gadget pembelajaran PAI diintegrasikan dengan teknologi gadget sebagai penguatan pembelajaran agar nantinya memberikan bimbingan moral yang baik bagi siswa.

Tujuan penelitian 1) Untuk mendeskripsikan pola penggunaan teknologi gadget di kalangan siswa dalam aktivitas pembelajaran PAI di MAN Pacitan. 2) Menjelaskan manfaat dan tantangan penggunaan teknologi gadget dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI di MAN Pacitan. 3) Memaparkan efektivitas penggunaan teknologi Gadget dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan moral siswa di MAN Pacitan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, jenis penelitian Studi Kasus dengan memperoleh data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Adapun subjek dalam penelitian ini meliputi, Guru PAI, Waka kesiswaan dan Siswa MAN Pacitan.

Berdasarkan hasil analisis data ditemukan bahwa (1) Pola penggunaan teknologi gadget di kalangan siswa dalam aktivitas pembelajaran PAI digunakan secara luas dalam proses belajar mengajar karena kemudahan dan aksesibilitasnya. Di MAN Pacitan, gadget dimanfaatkan untuk mencari informasi, mengakses materi pelajaran, dan sebagai media pembelajaran interaktif, seperti presentasi Power Point dan video animasi, khususnya dalam mata pelajaran PAI. (2) Manfaat dan tantangan penggunaan teknologi gadget yaitu penggunaan teknologi gadget yang terarah dapat membantu siswa memahami materi PAI dengan lebih baik, namun dengan pengawasan. (3) Efektivitas penggunaan teknologi Gadget dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan moral siswa yaitu siswa menjadi kreatif, inovatif dan mampu menunjukkan sikap moral yang baik dari memahami materi serta mampu menerapkan perilaku jujur. Kemudian secara negatif siswa mengalami penurunan daya konsentrasi, ketergantungan yang berlebihan, dan potensi paparan terhadap konten yang tidak sesuai.

LEMBAR PERSETUJUAN



LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Dyah Ayu Sakawuni
NIM : 201200273
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Penggunaan Teknologi Gadget dalam Penguatan Pembelajaran PAI
untuk Mengantisipasi Kemerosotan Moral Siswa di MAN Pacitan

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Pembimbing,

Ponorogo, 6 Agustus 2024

Dr. Ahmad Sulton, M.Pd.I
NIP. 198901182020121007

Mengetahui,

a.n. Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Sekretaris Jurusan



Siti Rohmaturosvidah R., M.Pd.I
NIP. 198911232023212039

LEMBAR PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA RI INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama:

Nama : Dyah Ayu Sakawuni
NIM : 201200273
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Penggunaan Teknologi Gadget dalam Penguatan Pembelajaran PAI untuk Mengantisipasi Kemerosotan Moral Siswa di MAN Pacitan

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

Hari : Senin
Tanggal : 14 Oktober 2024

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

Hari : Selasa
Tanggal : 12 November 2024

Ponorogo, 12 November 2024

Mengesahkan,
Dekan, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Moh. Munir, Lc., M.Ag.
NIP. 196807051999031001

Tim Penguji

1. Ketua Sidang : Dr. Ju`subaidi, M.Ag.
2. Penguji I : Dr. Sugiyar, M.Pd.I.
3. Penguji II : Dr. Ahmad Sulton, M.Pd.I.

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dyah Ayu Sakawuni
NIM : 201200273
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Penggunaan Teknologi Gadget dalam Penguatan Pembelajaran PAI untuk Mengantisipasi Kemerostan Moral Siswa di MAN Pacitan

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

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 25 November 2024

Penulis



Dyah Ayu Sakawuni
201200273



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dyah Ayu Sakawuni
NIM : 201200273
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Penggunaan Teknologi Gadget dalam Penguatan Pembelajaran
PAI untuk Mengantisipasi Kemerostan Moral Siswa di MAN
Pacitan

Dengan ini, menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan apapun tersebut.

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

Ponorogo, 14 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan



Dyah Ayu Sakawuni
NIM 201200273

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini, terjadi kemunduran dalam hal kejujuran, kebenaran, dan keadilan. Oleh karena itu, penting untuk menanamkan kembali nilai-nilai moral yang menjadi identitas bangsa. Kemerosotan moral di kalangan generasi muda membutuhkan penanganan yang lebih intensif melalui penanaman nilai-nilai moral sejak dini. Jika kemerosotan moral ini tidak segera diperhatikan, hal tersebut dapat berdampak buruk bagi generasi mendatang. Pendidikan akhlak perlu diutamakan, karena nilai-nilai, moral, dan norma yang ada dalam diri seseorang sangat menentukan jati diri, lingkungan sosial dan kehidupan individu. Oleh karena itu, pendidikan karakter yang menekankan pada pembentukan moral sesuai norma kebenaran menjadi sangat penting dalam mengembangkan manusia seutuhnya dalam konteks sosial.¹

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi. Salah satu teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang ini yang banyak diminati yaitu Gadget. Gadget ini merupakan dari objek teknologi seperti perangkat atau

¹ Siti Rukhayati, *Strategi Guru PAI Dalam Membina Karakter Peserta Didik SMK AL Falah Salatiga*, Cet-I (Salatiga: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) IAIN Salatiga, 2020), 64–65.

alat yang memiliki fungsi tertentu, atau dapat diartikan sebagai perangkat elektronik dengan fungsi praktis.²

Adanya peningkatan dalam penciptaan teknologi saat ini, seluruh pihak dalam dunia pendidikan harus mampu menyesuaikan diri dan mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Dapat diketahui bahwa teknologi sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, terutama dengan dukungan ketersediaan jaringan internet, yang memiliki dampak besar pada berbagai aspek, termasuk dunia pendidikan. Dalam konteks pendidikan, internet digunakan sebagai alat pendukung media pembelajaran. Oleh karena itu, dunia pendidikan perlu terus mendorong kemajuan melalui inovasi yang positif. Sekolah juga diharapkan dapat mengikuti perkembangan teknologi dengan menyediakan perangkat elektronik yang mendukung proses belajar mengajar. Sarana dan prasarana yang memadai dan lengkap akan membantu mewujudkan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.³

Kemajuan teknologi yang pesat saat ini menuntut kemampuan dalam mengelola media dan teknologi dengan baik dalam proses pembelajaran termasuk dalam Pendidikan Agama Islam (PAI). Integrasi media dan teknologi dalam pembelajaran PAI dapat memberikan dukungan

² Anggun Rahayu, Masrifa Hidayani, and Sukarno, "Analisis Dampak Penggunaan Gadget Pada Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas V DI SD Negeri 61 Lebong," *Insan Cendekia: Jurnal Studi Islam, Sosial Dan Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 32.

³ Ana Maritsa et al., "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan," *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 18, no. 2 (2021): 92.

kepada guru dalam menyampaikan pengetahuan, menanamkan nilai-nilai, serta mengasah keterampilan siswa.⁴

Pendidikan agama Islam memiliki kontribusi yang sangat besar terhadap fenomena perbaikan moral dan etika siswa. Isu terkait dengan semakin pudarnya moral dan etika baik yang dimiliki siswa semakin merebak. Fakta menunjukkan bahwa penggunaan narkoba atau obat-obatan terlarang, perzinaan, prostitusi, perjudian, aborsi, pembunuhan dan kegiatan kriminal lainnya telah menjadi masalah sosial yang semakin terlihat dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini harus dibenahi oleh orang tua, guru atau tokoh masyarakat lainnya agar penyimpangan moral dan etika yang dilakukan oleh siswa tidak semakin meningkat.⁵ Pengajaran Pendidikan agama islam ini akan mengajarkan siswa mengenai nilai-nilai etika moral dalam islam, seperti kejujuran, kebaikan, mana yang baik dan yang buruk dan kasih sayang. Hal ini dapat memberikan pemahaman bagi siswa akan pentingnya perilaku mana yang baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari.

Gadget merupakan teknologi yang sangat populer saat ini, orang dewasa maupun anak-anak akan menggunakan Gadget. Dimana banyak produk-produk yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka dan anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif penggunaan Gadget.⁶ Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa semakin berkembangnya zaman di

⁴ Adiyana Adam, "Integrasi Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam," *Amanah Ilmu: Jurnal Kependidikan Islam* 3, no. 1 (2023): 14.

⁵ Dian Ridho and Ahmed Ar, "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Perbaikan Moral Dan Etika Siswa," *Journal on Education* 3, no. 3 (2023): 9576.

⁶ Jenny Gabriela and Belinda Mau, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini," *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, Dan Pendidikan* 5, no. 1 (2021): 100.

era teknologi saat ini banyak siswa yang memiliki Gadget, yang dimana Gadget tidak menjadi kebutuhan tersier namun sudah menjadi kebutuhan primer. Selain itu, Gadget juga diperlukan untuk menunjang pembelajaran bahkan dalam berkomunikasi dengan mengirimkan informasi atau menerima informasi dari pihak lain yang letaknya berjauhan dimana saja dan kapan saja. Namun, banyak siswa yang menggunakan Gadget melebihi batas dalam penggunaannya. Kemudian dampak dari Gadget ini memiliki pengaruh yang sangat besar terutama pada moral mereka yang dimana semakin sering menggunakan Gadget ini banyak mereka terpengaruh dari apa yang mereka lihat dari Gadget tanpa memilih mana yang baik dan mana yang buruk.

Penggunaan teknologi Gadget ini dalam pembelajaran memberikan dampak positif yaitu meningkatkan pemahaman siswa, kemudian dampak negatifnya yaitu mempengaruhi konsentrasi siswa. Dari adanya dampak tersebut perlu adanya sebuah pemantauan pada kelas dan perlu adanya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran menggunakan Gadget sebagai alat bantu yang efektif.⁷

Moral siswa dalam konteks penggunaan Gadget merujuk pada nilai-nilai, sikap, dan perilaku yang ditunjukkan oleh siswa ketika mereka menggunakan Gadget. Penggunaan Gadget yang semakin marak di kalangan siswa membawa dampak yang kompleks. Dampak kemerosotan moral siswa yang terjadi yaitu siswa menjadi mudah meremehkan guru, atau

⁷ Pangestu Kuku, "Dampak Positif Dan Negatif Penggunaan Teknologi Gadget Pada Siswa Dalam Pembelajaran PAI Kelas IX SMP Negeri 1 Muntilan Magelang", (Skripsi, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2023).

tugas karena bergantungnya terhadap penggunaan Gadget. Menurut Wisaman, penggunaan Gadget yang berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan dan kecanduan pada anak-anak. Mereka mungkin mengalami kesulitan untuk membatasi waktu penggunaan Gadget, mengabaikan tugas sekolah, dan mengalami penurunan dalam keterlibatan sosial dan kegiatan di luar ruangan.⁸

Antisipasi kemerosotan moral merupakan sebuah langkah untuk mencegah terjadinya penurunan kualitas moral pada siswa yang dimana terjadi suatu penyimpangan dan menjadi hal yang perlu diperhatikan, sekolah perlu menyiapkan strategi agar nilai-nilai moral tidak menurun ditengah perkembangan teknologi. Penggunaan teknologi memberikan berbagai kemudahan dalam kehidupan namun dapat mempengaruhi moral siswa dalam penggunaan secara berlebihan, seperti sikap jujur, santun, menghargai sesama, dan tanggung jawab pada siswa. Namun penggunaan teknologi yang terarah dapat membangun moralitas yang baik bagi siswa dengan memanfaatkan aplikasi dari teknologi ini, seperti aplikasi yang terdapat fitur tidak bisa mencontek untuk ujian agar siswa bersikap jujur dan media video untuk memberikan contoh ilustrasi tentang moral agar siswa bisa mengambil pelajaran dari makna video yang ditampilkan.

Madrasah Ailyah Negeri Pacitan menciptakan siswa yang mampu menguasai IPTEK dan keterampilan agama. MAN Pacitan ini merupakan madrasah favorit karena didalamnya terdapat nilai yang berwawasan,

⁸ Michael Wiseman, *Menggenggam Gadget Dengan Bijak: Memahami Bahaya Media Sosial Bagi Anak-Anak Dan Cara Melindungi Mereka*, Cet-I (Yogyakarta: Cahaya Harapan, 2024), 4.

unggul dan berjiwa Islami. Selain itu MAN Pacitan juga termasuk madrasah yang banyak meraih keunggulan dalam beberapa olimpiade termasuk dalam bidang informatika, sains, karya ilmiah dan siswa teladan yang diraih dari tahun ke tahun.⁹

MAN Pacitan memanfaatkan teknologi Gadget dalam pembelajaran termasuk pelajaran PAI. Penggunaan teknologi Gadget membuat siswa mudah mengakses berbagai macam informasi dari kemudahan tersebut membuat moral siswa menjadi hanya bergantung pada teknologi Gadget. Seperti berdasarkan dari wawancara siswa sekarang menganggap suatu hal itu mudah, seperti banyak siswa yang bolos atau telat dan menganggap mencari nilai itu mudah, siswa menganggap bahwa guru pasti akan memberi nilai meskipun tidak masuk sekolah. Dengan adanya dampak tersebut Gadget dalam pembelajaran PAI ini diharapkan bisa memberikan arahan yang baik terkait moral siswa atau memberikan pemikiran baik bagi siswa untuk menghargai setiap proses yang ada. Sehingga pembelajaran PAI diintegrasikan dengan teknologi Gadget sebagai penguatan pembelajaran agar nantinya memberikan bimbingan moral yang baik bagi siswa.¹⁰

Penggunaan teknologi Gadget ini secara umum sudah banyak diteliti terkait dengan pembelajaran secara umum dan dampak perilaku namun efektifitas teknologi dalam pembelajaran PAI secara spesifik terkait nilai-nilai moral masih perlu dilakukan mengingat bahwa Pendidikan agama Islam adalah Pendidikan penting untuk memberikan bimbingan moral

⁹ Lihat Transkrip Dokumentasi Nomor: 01/O/03/05/2024 dalam lampiran hasil penelitian

¹⁰ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 03/W/15/05/2024 dalam lampiran hasil penelitian

akhlak siswa di era semakin majunya teknologi saat ini. Sehingga teknologi Gadget dapat digunakan secara optimal untuk mendukung pembelajaran nilai-nilai moral siswa dan agama dalam konteks PAI di MAN Pacitan.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, peneliti tertarik melaksanakan penelitian yang berjudul, “Penggunaan Teknologi Gadget Dalam Penguatan Pembelajaran PAI Untuk Mengantisipasi Kemerostan Moral Siswa Di Man Pacitan”.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian berguna untuk bagi membatasi mengenai objek penelitian yang diangkat manfaat lainnya adalah agar peneliti tidak terjebak pada banyaknya data yang diperoleh di lapangan. Penetapan focus penelitian ini lebih ditekankan pada aspek kebaruan informasi yang didapatkan yang akan diperoleh dari penggunaan teknologi Gadget dan Apakah pembelajaran PAI ini dimaksudkan untuk membatasi studi kualitatif sekaligus membatasi penelitian guna memilih mana data yang relevan dan mana data yang tidak relevan.

Pembatasan dalam penelitian kualitatif lebih didasarkan pada tingkat kepentingan, urgensi dan reliabilitas masalah yang akan dipecahkan. Penelitian ini difokuskan meliputi:

1. Pola penggunaan teknologi Gadget di kalangan siswa dalam aktivitas pembelajaran PAI di MAN Pacitan.
2. Manfaat dan tantangan penggunaan teknologi Gadget dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI di MAN Pacitan

3. Efektifitas penggunaan teknologi Gadget dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan moral siswa di MAN Pacitan

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pola penggunaan teknologi Gadget di kalangan siswa dalam aktivitas pembelajaran PAI di MAN Pacitan?
2. Apa saja manfaat dan tantangan penggunaan teknologi Gadget dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI di MAN Pacitan ?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan teknologi Gadget dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan moral siswa di MAN Pacitan ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang dirumuskan di atas, maka penulis mempunyai tujuan yang ingin dicapai yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan pola penggunaan teknologi Gadget di kalangan siswa dalam aktivitas pembelajaran PAI di MAN Pacitan.
2. Menjelaskan manfaat dan tantangan penggunaan teknologi Gadget dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI di MAN Pacitan.
3. Memaparkan efektivitas penggunaan teknologi Gadget dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan moral siswa di MAN Pacitan.

E. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, penulis berharap agar dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pendidikan moral, khususnya yang berbasis teknologi. Dengan memanfaatkan gadget dalam pembelajaran PAI, penelitian ini dapat memperkaya referensi tentang strategi dan metode efektif yang bisa diterapkan oleh guru dalam menguatkan pendidikan karakter dan moral siswa melalui teknologi.

2. Manfaat Praktis

a. Sebagai bahan informasi dan masukan bagi guru atau Lembaga Pendidikan agar siswa mendapatkan Pendidikan moral yang lebih. Sebagai sumber bacaan karya ilmiah pada perpustakaan dan bermanfaat bagi masyarakat luas pada umumnya serta bagi penulis pribadi khususnya.

b. Bagi Madrasah

Penelitian ini ini dapat memberikan dasar dalam menyusun kebijakan penggunaan teknologi Gadget di lingkungan sekolah, termasuk penyediaan sarana dan prasarana yang memadai.

c. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan wawasan dan strategi konkret bagi guru PAI dalam memanfaatkan teknologi Gadget sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

d. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan, sehingga siswa dapat lebih

memahami ajaran agama dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dapat membantu siswa memahami pentingnya teknologi dalam pembelajaran agama dan bagaimana memanfaatkannya secara bijak.

e. Penelitian selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan acuan ataupun bahan referensi bagi penelitian selanjutnya.

F. Sistematika Pembahasan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan studi penelitian terdahulu, metode penelitian, dan sistematika pembahasan. Dalam pembahasan latar belakang masalah diuraikan mengenai masalah yang melatarbelakangi penelitian ini, sehingga dari uraian latar belakang masalah tersebut dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti.

BAB II : KAJIAN TEORI

Bab ini berisikan studi penelitian terdahulu sebagai acuan penulisan dan kajian terhadap beberapa teori yang digunakan untuk menganalisis permasalahan-permasalahan yang ada di lapangan serta menjadi landasan dalam mendukung studi penelitian ini.

Kajian ini menjelaskan tentang teori yang berkaitan dengan pembahasan masalah yang diteliti yaitu mengenai teori

Penggunaan Teknologi Gadget Dalam Penguatan Pembelajaran PAI Untuk Mengantisipasi Turunya Moral Siswa Di Man Pacitan.

BAB III : PAPARAN DATA

Bab ini berisikan bagian yang menyajikan secara lengkap penelitian yang dilakukan dalam penelitian meliputi: jenis dan pendekatan penelitian, lokasi atau daerah penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, teknik analisis data, dan teknik pengecekan keabsahan data.

BAB IV : PEMBAHASAN DAN ANALISIS

Pada bab ini diterapkan tentang temuan penelitian, yakni penyajian data dari hasil penelitian yang sesuai dengan rumusan masalah meliputi deskripsi lokasi penelitian yakni analisis yang meliputi Penggunaan Teknologi Gadget Dalam Penguatan Pembelajaran PAI Untuk Mengantisipasi Kemerostan Moral Siswa Di Man Pacitan.

BAB V : PENUTUP

Pada bab terakhir ini merupakan kesimpulan yang diperoleh dari keseluruhan penelitian dan juga saran-saran yang direkomendasikan oleh peneliti yang bersifat membangun

IAIN
PONOROGO

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Dalam penelitian ini, sebagai kerangka dasar penelitian penulis menggunakan konsep-konsep teori yang berhubungan dengan Penggunaan Teknologi Gadget Dalam Penguatan Pembelajaran PAI Untuk Mengantisipasi Kemerostan Moral Siswa Di Man Pacitan.

1. Penggunaan Teknologi Gadget

a. Teknologi Gadget

Kata teknologi bermakna 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.¹

Gadget merupakan sebuah perangkat kecil yang memiliki fungsi khusus yang berkaitan dengan perkembangan teknologi saat ini. Terdapat beberapa kategori Gadget, antara lain smartphone, laptop, tablet, kamera, dan komputer. Tetapi orang sering dan senang menggunakan smartphone, karena bentuknya yang simple dan dapat dibawa kemana-mana dan dapat membantu berkomunikasi dengan jarak yang jauh. *Gadget* memiliki banyak fitur dan aplikasi yang memudahkan kehidupan manusia. Pada zaman serba canggih ini

¹ Y Maryono and B Patmi, *Teknologi Informasi Dan Komunikasi 1 SMP Kelas VII* (Bogor: Quadra, 2008), 3.

banyak diluaran sana berlomba-lomba untuk menciptakan aplikasi yang diharap memudahkan dalam bekerja maupun belajar, terutama pada kalangan mahasiswa dan dosen yang dituntut harus mahir dalam memanfaatkan kemajuan teknologi yang dapat diakses oleh Gadget.²

Dalam penggunaan Gadget, perlu diperhatikan karena jika berlebihan dapat mengakibatkan dampak negatif bagi penggunanya, salah satunya yaitu pada segi interaksi sosial. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Gadget dalam sehari sekitar 2 sampai 3 jam lebih aktivitas yang paling sering dilakukan dengan Gadget adalah berkomunikasi, seperti berkirim pesan singkat, panggilan telepon, berkirim e-mail, mengakses internet, jejaring sosial, bermain game, dan download. Berdasarkan aktivitas dalam menggunakan Gadget, maka selain berdampak negatif dalam menggunakan Gadget, adapun dampak positif.

Dalam pembelajaran di sekolah pun saat ini penggunaan teknologi Gadget yaitu seperti smartphone, laptop, komputer dan proyektor ini digunakan sebagai media dalam pembelajaran. penggunaan media ini menjadikan sebuah pembelajaran menjadi menarik dan siswa menjadi semangat dalam pembelajaran. namun dengan adanya media tersebut juga terdapat membuat siswa bebas menggunakan media teknologi Gadget ini.

² Ai Farida, Unik Hanifah, and Dkk, "Optimasi Gadget Dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak," *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 8 (2021): 1702.

b. Penggunaan Teknologi *Gadget* dalam Pendidikan

Gadget dalam konteks pembelajaran berbasis ICT sering terhubung dengan internet, mendukung berbagai cara penggunaannya. Gadget dapat berperan sebagai tambahan dalam pembelajaran konvensional, di mana siswa dapat mengakses materi tambahan dari internet. Model pembelajaran ini tidak bersifat wajib, namun siswa dianjurkan untuk mencari informasi jika dirasa perlu.

Sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran, Gadget membantu siswa mencari tugas atau materi di internet, seperti dalam pelajaran sejarah yang mengharuskan siswa mencari informasi tentang kerajaan Islam di Indonesia. Hal ini menjadi salah satu penunjang pembelajaran, menjadikan siswa aktif mencari tugas di internet.³

c. Penggunaan Teknologi *Gadget* dalam Pembelajaran PAI

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI ini perlu diperhatikan agar dapat digunakan secara efektif untuk memperkuat pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Sehingga yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaannya yaitu sebagai berikut.

1) Aksesibilitas Informasi

Sebagai akses sumber pembelajaran Guru dapat melacak materi atau informasi terkait Pendidikan Agama Islam yang disajikan dalam bentuk web melalui teknologi informasi, seperti internet, bersama dengan semua komponennya. Dengan melacaknya terlebih dahulu, guru dapat memastikan bahwa materi

³ Candra Anugrah, "Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran," *Binet : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 2, no. 2 (2017): 5.

yang disajikan relevan dengan tujuan kurikuler Pendidikan Agama Islam. Selanjutnya, materi tersebut dapat langsung dipraktikkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.⁴

Dalam penggunaan teknologi Gadget ini diharapkan akan memberikan kemudahan akses informasi yang relevan terkait pembelajaran PAI sehingga banyak pengetahuan wawasan yang luas bagi siswa. selain itu juga memberikan tingkat efisiensi yang tinggi dalam pembelajaran serta memfasilitasi eksplorasi mandiri terhadap materi-materi PAI.

2) Pengembangan Keterampilan Digital

Pemanfaatan media pendidikan memiliki potensi untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, mempromosikan interaksi yang bermakna antara siswa, guru, teman sebaya, dan ahli materi pelajaran, serta merangsang keingintahuan siswa dan memenuhi minat masing-masing. Guru berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan merangsang, sambil secara aktif mencari cara untuk mengubah perilaku siswa. Istilah "seperti dalam kata" mengacu pada penggunaan kata atau frasa tertentu sebagai contoh atau ilustrasi dalam konteks pembelajaran yang spesifik.⁵

⁴ Iroh Suhiroh and Saefuddin Zuhdin, "Pendayagunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" 8, no. 02 (2021): 392.

⁵ Yunara Maufiroh, Mohammad Afifulloh, and Imam Safi'i, "Pembelajaran PAI Berbasis Media Digital Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di SMA AN-NUR Bululawang," *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 4 (2023): 306.

Melalui penggunaan Gadget dalam pembelajaran PAI, siswa juga dapat mengembangkan keterampilan digital yang penting dalam era digital saat ini. Pengembangan keterampilan digital adalah proses untuk memperoleh dan meningkatkan kemampuan dalam menggunakan teknologi digital secara efektif dan produktif. Dalam pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan teknologi Gadget dapat memberikan pengembangan keterampilan digital bagi siswa dengan kemampuan yang diperlukan dalam mengoperasikan perangkat lunak, mengakses informasi secara online, mengevaluasi sumber daya digital, serta berkolaborasi dan berkomunikasi secara digital.

3) Media Pembelajaran Interaktif

Interaktivitas, mengacu pada tingkat di mana pengguna dapat berpartisipasi dalam modifikasi bentuk dan konten lingkungan yang dimediasi secara real-time. Dalam media digital, interaktivitas bisa berupa klik pada tautan, memberikan komentar, berbagi konten, atau menggunakan aplikasi interaktif. Tingkat interaktivitas yang tinggi dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dan pengalaman pengguna yang lebih memuaskan.⁶

Menurut Edgar Dale, media pembelajaran merupakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkrit ke yang paling abstrak, dimana partisipasi, observasi, dan pengalaman langsung memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap

⁶ Feri Noperman, *Pendidikan Sains Dan Teknologi: Transformasi Sepanjang Masa Untuk Kemajuan Pradaban*, Cet-I (Bengkulu: Universitas Bengkulu Press, 2020), 51.

pengalaman belajar yang diterima siswa. Penyampaian suatu konsep pada siswa akan tersampaikan dengan baik jika konsep tersebut mengharuskan siswa terlibat langsung didalamnya bila dibandingkan dengan konsep yang hanya melibatkan siswa untuk mengamati saja. Sedangkan menurut Newby, media pembelajaran adalah media yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran atau mengandung muatan untuk membelajarkan seseorang. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media kreatif yang digunakan dalam memberikan materi pelajaran kepada anak didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien dan menyenangkan.⁷

1. Pembelajaran PAI

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.⁸

Dari penjelasan diatas dapat diketahui pembelajaran adalah proses interaksi siswa dan guru serta sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. dalam pelaksanaanya terlibat bimbingan yang

⁷ Wandah Wibawanto, *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, Cet-I (Jember: Cerdas Ulet Kreatif, 2017), 5.

⁸ Ubabuddin, "Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Journal Edukatif* 5, no. 1 (2019): 21.

diberikan oleh guru untuk memfasilitasi perolehan pengetahuan, ketrampilan, sikap, dan keyakinan di kalangan peserta didik.

b. Pengertian PAI (Pendidikan Agama Islam)

Pendidikan agama islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertaqwa, berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci al-quran dan al-hadis, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran latihan, serta penggunaan pengalaman. Adapun tujuan pendidikan islam adalah meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan peserta didik tentang agama islam sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.⁹

Pembelajaran PAI di sekolah berarti peserta didik memiliki keimanan, ketaqwaan kepada Allah, dan memelihara kepribadian yang berilmu dan berakhlak mulia. Akhlak mulia sebagai manifestasi pendidikan agama Islam meliputi etika, akhlak, dan kepribadian. Namun, umat Islam menyadari bahwa pendidikan agama sebenarnya hanya tentang memberi pengetahuan, bukan tentang mengajarkan perilaku Islami.¹⁰

⁹ Ismail, "Kompetensi Guru Mata Pelajaran Pai," *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan* 1, no. 1 (2019): 2.

¹⁰ Herman Anas, "Pengajaran PAI Dan Problematikanya Di Sekolah Umum Tingkat SMP," *RJS :Rechtenstudent Journal* 1, no. 1 (2020): 1–9.

Pendidikan agama Islam adalah proses penyampaian dan pembelajaran nilai-nilai, ajaran, dan prinsip-prinsip Islam kepada individu, dengan tujuan membentuk pemahaman, keyakinan, dan praktik kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan ajaran agama Islam. Ini mencakup pengajaran tentang aqidah (keyakinan), syariah (hukum Islam), akhlak (moralitas), dan aspek-aspek lain dari kehidupan beragama dalam Islam.

c. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Islam bertujuan mencapai akhlak yang sempurna dengan menekankan bahwa pendidikan budi pekerti adalah inti dari pendidikan Islam. Meskipun demikian, hal ini tidak mengabaikan pentingnya pendidikan jasmani, akal, ilmu, dan aspek praktis lainnya. Pendidikan Islam mengakui kebutuhan anak-anak dalam kekuatan jasmani, akal, ilmu, serta pendidikan budi pekerti, cita rasa, dan kepribadian. Selain itu, pendidikan Islam mengajarkan keseimbangan antara agama dan dunia. Rasulullah SAW mendorong umat Islam untuk bekerja dan beramal untuk kesejahteraan dunia dan akhirat. Dengan demikian, tujuan pendidikan Islam bukan hanya untuk mencapai kebahagiaan di dunia, tetapi juga untuk mencapai kebahagiaan di akhirat.¹¹

d. Landasan pendidikan agama islam

Landasan atau dasar pendidikan Islam yang pokok adalah Al-Qur'an dan Sunnah/Al-Hadits, selain itu sifat dan perbuatan

¹¹ Muhammad Rusmin B., "Konsep Dan Tujuan Pendidikan Islam," *Inspiratif Pendidikan* 6, no. 1 (2017): 79.

para sahabat dan Ijtihad. Sedangkan dasar pelaksanaan pendidikan Islam di Indonesia disesuaikan dengan dasar filsafat negaranya dan perundang-undangan yang dijadikan pegangan dalam melaksanakan pendidikan agama di sekolah-sekolah atau di lembaga formal lainnya. Dasar pelaksanaan pendidikan Islam di Indonesia ada tiga jenis yaitu dasar hukum yuridis, dasar hukum agama dan dasar hukum sosial psikologis.¹²

Landasan pendidikan agama Islam mencakup Al-Qur'an dan Hadis sebagai sumber utama ajaran, prinsip tauhid (keesaan Allah), akhlaq (moralitas tinggi), ibadah, sejarah Islam, dan penghormatan terhadap keragaman. Pendidikan ini bertujuan untuk membentuk pemahaman yang mendalam terkait ajaran Islam dan mengembangkan aspek kognitif, moral, dan spiritual siswa.

e. Ruang lingkup pembelajaran PAI

Pada hakikatnya ruang lingkup pendidikan agama Islam selaras dengan tiga dimensi Islam: Pertama, hubungan antara manusia dengan Penciptanya, Allah Subhanahu wa Ta'ala, sebagaimana dijelaskan ayat Al-Qur'an sebagai berikut:

- 1) Hubungan antar manusia, Q.S Az.Zariyat 56 : Tujuan Allah menciptakan jin dan manusia adalah untuk beribadah kepada-Nya. Ibadah ini harus dilakukan dengan penuh ketaatan dan ketundukan kepada-Nya. Segala sesuatu yang bernilai baik menurut pandangan Allah disebut ibadah.

¹² Masdudi, *Landasan Pendidikan Islam Kajian Konsep Pembelajaran*, ed. Dr.Sumanta, Cet. I (Sumatra: CV. Elsi Pro, 2014), 8.

Allah telah mengutus para Rasul-Nya, untuk mengajarkan melalui kitab-kitab yang diturunkan-Nya, tentang tata cara ibadah yang baik dan benar. Sementara ibadah artinya taat, patuh, tunduk, dan menurut kepada Allah dengan menjauhi segala larangan-Nya serta bertanggung jawab dengan tujuan penciptaan itu.¹³

- 2) Q.S Al-Maidah 2 : Manusia adalah makhluk sosial. Mereka tidak bisa hidup tanpa orang lain, maka manusia harus hidup sosial dan tidak mementingkan pribadi masing-masing. Rasulullah Saw mendidik umatnya agar memiliki sifat sosialis yang tinggi. Pendidikan sosial yang dimaksud dalam poin ini adalah proses pembinaan dan pembelajaran kesadaran sosial, sikap sosial, dan keterampilan sosial agar anak hidup dengan baik serta wajar ditengah-tengah lingkungan dimana hidup/ tinggal.¹⁴

Ruang lingkup materi pendidikan agama Islam dapat digolongkan menjadi lima topik utama:

- 1) Aspek Alquran dan Hadits

Menggali ayat-ayat Alquran pilihan, disertai penjelasan hukum tajwidnya, serta mendalami ajaran Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam.

- 2) Aspek Iman dan Akidah Islam

¹³ Dkk Ridhoul Wahidi, *Tafsir Ayat-Ayat Tarbawi*, Cet-I (Yogyakarta: Trussmedia Grafika, 2016), 15.

¹⁴ Ridhoul Wahidi, *Tafsir Ayat-Ayat Tarbawi*.

Meliputi berbagai konsep keimanan, termasuk enam rukun iman dalam Islam.

3) Aspek Etis

Menguraikan sifat-sifat terpuji (akhlakul karimah) yang harus dianut dan sifat-sifat yang tidak diinginkan yang harus dihindari.

4) Hukum Islam atau Aspek Syariah

Memperjelas berbagai konsep agama yang berkaitan dengan ibadah dan transaksi (muamalah).

5) Aspek Sejarah Islam

Menyajikan sejarah perkembangan atau peradaban Islam, menawarkan wawasan yang dapat diterapkan pada masa kini.¹⁵

f. Peran Pendidikan Agama Islam PAI

Pendidikan agama Islam merupakan pondasi penting dalam penanganan dan pembentukan karakter peserta didik di sekolah, oleh karena itu pelaksanaan strategi pembentukan karakter religius peserta didik melalui pembelajaran pendidikan agama Islam menjadikan hal yang relevan. Dalam hal ini, menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang efisien dan efektif serta penerapan lingkungan luar kelas adalah salah satu strategi suatu pendidikan

¹⁵ Rianawati, *Implementasi Nilai -Nilai Karakter Pada Mata Pelajaran, IAIN Pontianak Pres, Cet, I* (Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2014), 74.

dalam mencapai tujuan pendidikan dan output yang berwatak serta berkepribadian baik.¹⁶

Peran Pendidikan agama islam dalam Pembentukan Karakter dan Etika Digital yaitu membimbing siswa dalam menggunakan teknologi secara etis, menelaraskan perilaku digital dengan nilai-nilai Islam, dan memahami dampaknya terhadap kehidupan pribadi dan sosial.

2. Etika Moral

Moral adalah karakter atau nilai yang ada atau melekat pada pribadi seseorang atau pada setiap individu. karena moral melekat pada diri setiap manusia dan dalam kapasitas manusia. Manusia sebagai makhluk ciptaan tuhan yang memiliki keunggulan tersendiri dari cipta, rasa, dan krasa. Oleh karenanya nilai moral melekat dalam pribadi setiap individu.¹⁷

Dari pengertian di atas moral adalah sistem atau kode etika yang mengatur perilaku manusia berdasarkan nilai-nilai, kebaikan, dan keadilan. Ini melibatkan penilaian tentang apa yang dianggap benar atau salah, baik dalam konteks individu maupun dalam masyarakat. Prinsip-prinsip moral dapat berasal dari agama, budaya, filosofi, atau pengalaman pribadi, dan mereka membimbing individu dalam pengambilan keputusan yang memengaruhi diri mereka sendiri dan orang lain di sekitar mereka.

Definisi etika mencakup memperhatikan tingkah laku manusia dalam pengambilan keputusan yang berkaitan dengan moral. Etika

¹⁶ Novi Puspitasari, Linda Relitian, and Dkk, "Peran Pendidikan Agama Islam Terhadap Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik," *Atta`dib :Jurnal Pendidikan Agama Islam* 03, no. 01 (2022): 66.

¹⁷ Ni Komang, "Pendapat Tentang Moral Di Zaman Now" 1, no. 2 (2015): 55.

menekankan penggunaan akal budi dengan objektivitas untuk menentukan benar atau salahnya suatu tindakan serta bagaimana seseorang berinteraksi dengan orang lain.¹⁸

3. Etika Moral dalam pendidikan agama islam

Dalam penyempurnaan sistem pendidikan, perhatian terhadap pendidikan akhlak lebih nampak. Fungsi pendidikan sebagai pembentuk watak dan karakter peserta didik. Ini sesuai dengan jiwa masyarakat Indonesia. Masyarakat Indonesia merupakan masyarakat yang memiliki moral dan sopan santun. Penyempurnaan undang-undang sistem pendidikan ini juga sesuai karakter bangsa yang mengakui adanya moral agama. Implikasi dari perkembangan peraturan ini, pendidikan agama, termasuk di dalamnya pendidikan agama Islam, ditambah pembahasannya menjadi pendidikan agama dan budi pekerti.¹⁹

Etika moral dalam pendidikan Agama Islam melibatkan pembentukan karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Islam. Ini melibatkan aspek seperti kejujuran, keadilan, kesabaran, dan kasih sayang. Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk membimbing individu agar dapat mengembangkan moralitas yang kuat dan perilaku yang sesuai dengan ajaran agama Islam.

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi Moral

Faktor internal pada seorang anak menjadi elemen kunci yang membentuk arah perkembangan moralitasnya, sedangkan faktor eksternal

¹⁸ M Pujanarko, "Etika Komunikasi Verbal Dalam Penulisan Berita Di Media Online," *Jurnal Citra* 6, no. 1 (2018): 3.

¹⁹ Akhmad Shunhaji, "Agama Dalam Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar," *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam* (2019), 13.

mencakup pengaruh dari lingkungan luar yang turut mempengaruhi perkembangan moralnya. Kedua faktor ini saling terhubung, karena sejak lahir, seorang anak membawa karakteristik pribadi yang akan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya melalui proses sosialisasi.²⁰

Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa moral seorang siswa akan dipengaruhi oleh dalam diri mereka yaitu kepribadian seseorang yang tentunya akan menuju pada arah yang lebih baik apabila terarah dengan baik, kemudian dipengaruhi oleh faktor eksternal yaitu seperti kebiasaan lingkungan baik keluarga, sekolah maupun masyarakat.

5. Keterkaitan Gadget dengan Moral Siswa

Menurut Rajan dunia digital saat ini sudah menjadi tempat dalam membangun komunikasi dan berinteraksi dalam konteks kehidupan masyarakat. Kemudian menurut Dewantara dkk, moral atau sikap dalam ruang digital kemudian menjadi perhatian penting bagi masyarakat di mana segala aktivitas masyarakat sekarang bergantung pada perangkat digital. Dengan adanya digital diruang masyarakat kini keberadaannya menjadi sangat penting sehingga telah mendapatkan perhatian dan pengawasan dalam setiap aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Dengan berkembangnya teknologi dan informasi dalam digital saat ini mampu memunculkan kenyataan moral yang kompleks, yaitu kenyataan berbagai peristiwa, nilai, dan kejadian terkait moral disampaikan dengan digital.²¹

²⁰ Mardi Fitri and Na'imah Na'imah, "Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Moral Pada Anak Usia Dini," *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2020): 9.

²¹ Tutuk Ningsih, *Transformasi Moral Digital Dalam Pembelajaran*, ed. Dian Wahyu Sri Lestar, 1st ed. (Banyumas: SIP Publishing, 2012), 43.

Melihat kondisi dari penjelasan diatas maka perlu penjelasan mengenai beberapa aspek moral yang perlu diketahui dan untuk melihat standar moral siswa dan alat ukur untuk melihat peningkatan moral pada siswa setelah menggunakan teknologi Gadget dalam pembelajaran. Berikut adalah penjelasan pemahaman moral, standar moral siswa dan alat ukur untuk peningkatan moral siswa setelah menggunakan teknologi Gadget.

a) Pemahaman moral

Pemahaman moral secara menyeluruh merupakan suatu landasan dalam melakukan suatu tindakan. Seseorang akan mempunyai tindakan baik, karena memahami benar tentang nilai-nilai kebaikan sebagai landasan dalam melakukan tindakan.²²

Dalam penerapannya pemahaman moral ini dapat dilakukan dengan suatu pendekatan. Menurut Sudrajat pendekatan komprehensif dan holistik. Pendekatan ini adalah salah satu pendekatan yan terbaik dalam mengimplementasikan pendidikan karakter. Pendekatan ini meliputi aspek kognitif, emosional, dan perilaku yang dapat diintegrasikan ke dalam pelajaran yang diajarkan di lembaga pendidikan.²³

Perangkat digital untuk mengembangkan kompetensi anak dan peserta didik (kognitif, psikomotorik, dan afektif). Dengan cara ini maka, peserta didik akan mampu mengemban amanah sebagai individu yang bertanggung jawab atas kehidupan sosialnya. Sikap moral anak dan peserta didik akan terlihat melalui tanggung jawab orang tua dan

²² Asep Safa`at, “(Bunga Rampai) Problematika Dan Tantangan Pendidikan Kita” (Bogor: Guepedia, 2019), 147.

²³ Dkk Kristian Burhan, *Konsep Dan Implementasi Pendidikan*, Cet-I (Makasar: Cendikia Publisher, 2023), 54.

guru dalam memanfaatkan perangkat digital untuk membangun kesempatan terbaik dalam meningkatkan kompetensinya anak dan peserta didik melalui pendidikan terbaik yang berbasis pada perangkat digital di rumah dan sekolah. Dari sinilah, nilai moral dalam digital dapat mendukung proses belajar dalam ruang sekolah dan keluarga.²⁴

b) Standar moral setelah menggunakan teknologi Gadget

Standar moral dalam menggunakan teknologi Gadget yaitu mengacu Menurut Lickona, terdapat tiga komponen karakter (component of good character) yaitu *moral knowing* atau pengetahuan tentang moral, *moral feeling* atau perasaan tentang moral dan *moral action* atau perbuatan moral. Ketiganya tidak serta merta terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam banyak kasus ketiga tahapan tidak terjadi secara utuh, mungkin sekali ada yang hanya sampai moral knowing dan sebatas memahami. Orang lain sampai pada tahap *moral feeling* dan yang lain mengalami *moral knowing* sampai *moral action*. Oleh sebab itu pendidikan moral tidak banyak artinya jika materi tahap-tahap pendewasaan moral disampaikan hanya dengan ceramah, tanpa mengajak peserta mengalami sendiri tingkatan kedewasaan tiap tahap dan perkembangan satu tingkatan di atasnya.²⁵

²⁴ Ningsih, *Transformasi Moral Digital Dalam Pembelajaran*.

²⁵ Dkk Raharjo, *Pendidikan Karakter (Membangun Generasi Unggul Berintegritas)*, Cet-I (Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), 26–27.

c) Alat ukur untuk mengetahui peningkatan moral siswa setelah menggunakan Gadget

Peningkatan moral siswa disini mengacu pada teori menurut Kolberg moral seseorang kepada tiga tingkatan; prakonvensional, konvensional dan pascakonvensional.²⁶

a) Level pra-konvensional: Moralitas didasarkan pada hukuman dan imbalan.

Indikatornya: Orang menunjukkan rasa takut akan hukuman dan menghindari tindakan yang dapat mengakibatkan hukuman.

b) Level konvensional: Moralitas didasarkan pada aturan sosial dan harapan orang lain.

Indikatornya: Orang menghargai adanya kesesuaian dan mencari persetujuan dari orang lain. Di tahap ini, orang sudah menunjukkan kepedulian untuk menjaga hubungan yang baik.

c) Level pasca-konvensional: Moralitas didasarkan pada prinsip-prinsip etika universal.

Indikatornya: Orang mengakui pentingnya kontrak sosial dan demokrasi, mempromosikan keadilan, hak-hak, dan kebaikan yang lebih besar.

Teori Kohlberg adalah teori yang komprehensif dan kompleks. Teori Kohlberg terkait erat dengan tradisi normatif tertentu dalam etika, yaitu deontologi. Teori deontologis didominasi oleh prinsip, aturan, dan kewajiban, untuk diterapkan secara tidak memihak dan

²⁶ Haryamoko, *Prinsip-Prinsip Etika*, Cet-I (Jakarta: PT Gramedia, 2024), 31.

dipatuhi secara universal. Karena itu, tujuan pengembangan moral adalah untuk memperoleh pengetahuan dan kemampuan untuk melakukan apa yang benar sebagaimana didefinisikan oleh prinsip-prinsip moral tertentu. Pendidikan moral menurut Kohlberg, oleh karena itu, harus fokus baik pada pemahaman prinsip-prinsip moral apa yang dituntut dan bagaimana menerapkannya. Mengikuti Piaget, Kohlberg berpendapat bahwa guru harus berusaha menciptakan disonansi kognitif menggunakan debat, dilema dan pertanyaan. Akibatnya, anak-anak akan mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif dan canggih tentang aturan, prinsip, dan kewajiban yang menjadi ciri gambaran moralitas khusus ini. Catatan moralitas Kohlberg menarik secara pedagogis karena alasan berikut. Pertama, mudah untuk menilai pengetahuan dan pemahaman seseorang tentang aturan, prinsip, dan tugas moral dengan mendengarkan penilaian moral mereka. Teori tersebut menetapkan tujuan untuk pengembangan moral yang dengannya kemajuan dapat diukur. Teori ini menganjurkan metode pengajaran yang sesuai untuk mendorong peningkatan pemahaman moral.²⁷

6. Dampak penggunaan teknologi Gadget dalam pembelajaran

Menurut Mahmud problematika moral lain yang muncul dan menimpa generasi masyarakat saat ini yang hidup di era digital yaitu mulai lunturnya rasa cinta tanah air dan budayanya sendiri. Hal ini disebabkan adanya pengaruh masuknya budaya asing yang begitu mudah dijumpai dan

²⁷ Edi Supriyadi Tatang Muhtar, *Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Penjas* (Bandung: Salam Insan Mulia, 2019), 8–9.

diakses melalui media digital. Nilai budaya akan berkurang dari ikatan moral dalam hubungan sosial yang kurang kuat. Hal ini tercipta karena dunia digital menciptakan ruang-ruang tersendiri bagi penggunanya. Orang-orang akan lebih sibuk dengan perangkat digital di tangannya meskipun berada dalam ruang sosial yang sama. Sebagai contoh, misalnya, dalam satu ruang kelas yang sama, siswa akan lebih suka bermain digital dan media sosialnya dibandingkan harus berdiskusi atau membicarakan hal-hal bersama temannya. Interaksi dengan teknologi digital dapat mengalahkan interaksi sosial dalam lingkup nyata. Problematika moral lain yakni penggunaan media digital sebagai media kejahatan, saat ini sering kita jumpai kasus-kasus seperti *cybercrime*, *cyber-tresspass*, *pornografi*, dan *cyber-talking* yang dipertontonkan melalui televisi atau media social lainnya..²⁸

Penggunaan teknologi Gadget ini memudahkan akses dalam berbagai informasi dari seluruh dunia sehingga terdapat dampak positif dan negatif dalam penggunaanya, berikut dampak positif dan negatif dari penggunaan teknologi Gadget:

a. Dampak Positif

Dampak positif dari keberadaan digital dalam konteks kehidupan manusia ini adalah sebagai berikut:

- 1) Informasi yang didapat lebih mudah dan cepat untuk bisa diakses.

²⁸ Ningsih, *Transformasi Moral Digital Dalam Pembelajaran*.

- 2) Adanya inovasi di berbagai aspek yang berorientasi kepada kemajuan teknologi digital yang mampu memudahkan seluruh proses pekerjaan.
- 3) Mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan pengembangan serta pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi.²⁹

Dalam pembelajaran kehadiran seorang pendidik memiliki potensi tinggi dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh murid dan kreativitas, namun peran penting teknologi Pendidikan yang ada saat ini sangat berguna untuk pembelajaran dari tingkat bawah sampai tingkat atas seperti media pembelajaran yang dapat difungsikan sebagai media untuk belajar yang mengasyikan, media juga membantu untuk mencari wawasan yang lebih lengkap.³⁰

Menurut Panjaitan dkk, dalam pembelajaran digital, siswa juga dikondisikan untuk memahami moral dan mengamalkan nilai-nilai pelajaran yang disampaikan. Disini, nilai-nilai moral dalam suatu pelajaran disampaikan melalui perangkat digital, baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga peserta didik pun memahami suatu nilai moral terkait dengan mata pelajaran yang diajarkan.³¹

Menurut Sugiyarti, dimana lemahnya kejujuran menjadi hal yang paling mudah terlihat ketika pelaksanaan tes berlangsung.

²⁹ Ningsih.

³⁰ Maritsa et al., "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan."

³¹ Ningsih, *Transformasi Moral Digital Dalam Pembelajaran*.

Berbagai fenomena yang menunjukkan siswa yang tidak jujur ketika tes berlangsung.³²

b. Dampak Negatif

Penggunaan teknologi pada suatu pembelajaran tentunya akan memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengakses informasi. Generasi Alpha sangat bergantung pada teknologi informasi dan jarang menggunakan buku sebagai sumber pengetahuan. Mereka bisa dengan mudah mengakses materi bacaan melalui internet, seperti menggunakan mesin pencari Google. Kemudahan mengunduh buku elektronik atau *e-book* sangat membantu dalam proses pembelajaran, meskipun tidak semua *e-book* tersebut benar-benar dibaca. Sebagian besar anak-anak Generasi Alpha sangat mahir dalam menggunakan perangkat digital atau Gadget, karena mereka sudah terbiasa dengan teknologi ini sejak usia dini. Bagi mereka, teknologi digital merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Selain itu, kecenderungan ini juga dipengaruhi oleh penggunaan teknologi oleh orang tua mereka. Namun, perilaku ini memiliki dampak negatif pada kehidupan sosial mereka. Mereka cenderung menjadi anti sosial karena kurangnya interaksi dengan orang-orang di sekitar mereka.³³

Menurut Ningsih, dari sinilah, keberadaan perangkat digital saat ini mengharuskan peran guru di sekolah dan orang tua di rumah untuk bisa mengembangkan dan menginternalisasikan nilai moral pada

³² Eggy Fajar Sugiyarti, *Membangun Optimisme Meretas Kehidupan Baru Dalam Dunia Pendidikan*, Cet-I (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2020). 133.

³³ Idam Ragil et al., *Assessment Kognitif Pada Kelas Digital Dalam Pembelajaran Abad 21*, Cet-1 (Surakarta: CV. Pajang Putra Wijaya, 2023), 54.

anak dan peserta didik dalam konteks Pendidikan di sekolah dan rumah dengan baik melalui kegiatan pembelajaran. Guru dan orang tua harus mampu menjadi seseorang yang cerdas serta mampu menjadi smart learning and parenting dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pendidikan bagi anak-anaknya.³⁴

Dalam konteks pendidikan agama islam, pengaruh Gadget terhadap perkembangan moral siswa sangatlah perlu perhatian yang serius. Gadget akan menjadi penyebab distraksi karena banyak konten-konten yang kurang baik sehingga memberikan contoh kurang baik bahkan banyak yang meniru dan banyak game yang membuat kecanduan sehingga ingin melakukan lagi dan lagi. Hal tersebut dapat mempengaruhi kehidupan terutama ketika mereka belajar dan memahami nilai-nilai agama islam. Dalam hal ini perlu pentingnya peran guru akidah akhlak untuk mendorong perkembangan moral siswa dalam menghadapi pengaruh penggunaan Gadget.³⁵

Menurut Baharun dan Finori, di era digital seorang guru dan orang tua harus bisa memberikan perhatian dan pengawasan dalam sekolah dan keluarga dan lingkungan sekitar. Hal ini dikarenakan penguatan sikap moral yang diberikan orang tua di rumah dan guru di sekolah tidaklah cukup melalui pembelajaran saja. Peserta didik dan anak harus diberikan dasar fondasi yang berkaitan dengan keagamaan

³⁴ Ningsih, *Transformasi Moral Digital Dalam Pembelajaran*.

³⁵ Rima Erviana et al., "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Moral Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Ma Asy-Syari'ah The Influence Of Use Of Gadgets On Students' Moral Development In The Subject Of Aqidah Akhlak Ma Asy-Syari'ah," *Jurnal Pendidikan Indonesia (JOUPI)* 1, no. 3 (2023):107.

yang berbasis pada digital. Selain itu, keluarga dan sekolah juga harus terlibat aktif untuk memfasilitasi anak pada pengembangan nilai moral yang baik dengan perangkat digital. Hal ini penting karena anak dan peserta didik pada zaman sekarang ini akan sangat mudah sekali akrab dengan media digital yang mana di dalamnya memuat banyak hal, baik berupa hal yang positif maupun negatif. Maka, tidak heran jika moral anak-anak dan peserta didik pada zaman sekarang sangat dipengaruhi oleh berbagai informasi digital yang dipaparkan dengan media digital.³⁶

Penggunaan Gadget yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam gadget yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Penggunaan gadget dapat mempengaruhi pola perilaku anak dikarenakan adanya ketertarikan terhadap sesuatu seperti mengikuti gaya hidup artis yang dilihat dari media sosial sehingga kepribadian anak pun mengikuti kepribadian artis yang ia sukai tersebut.³⁷

Teknologi yang berkembang pada saat ini pastinya memiliki banyak manfaat seperti Gadget. Akan tetapi, Gadget ternyata

³⁶ Ningsih, *Transformasi Moral Digital Dalam Pembelajaran*.

³⁷ Abidah, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Degradasi Moral Pelajar," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 5, no. 1 (2023): 2721.

memiliki dampak yang sangat besar terhadap perkembangan moral anak di sekolah. Dampak tersebut juga bisa menjadi positif ataupun negatif tergantung orang tua yang menyikapinya. Dampak dari teknologi khususnya gadget terhadap pembentukan dari perkembangan terhadap moral anak di sekolah akan terjadi seperti kurangnya kepedulian terhadap lingkungan sekitar bahkan rasa sosial dari anak tersebut pun kurang. Selain itu, dampak negatif yang paling berbahaya bagi si anak tersebut adalah dapat mengakses situs-situs dewasa di internet yang dapat merusak moral anak.³⁸

Perilaku remaja terus berkembang sesuai dengan zaman mereka, dan dengan kemudahan akses internet, para siswa semakin mudah mengadopsi perilaku yang mereka lihat di internet dan media sosial. Rata-rata siswa menghabiskan sekitar 8-10 jam dalam sehari untuk bermain game. Penelitian menunjukkan bahwa kebiasaan bermain game yang berlebihan dapat menurunkan prestasi akademik anak di sekolah. Selain itu, remaja juga sering tergoda untuk menggunakan media sosial seperti Instagram dan TikTok. Mereka sering meniru gaya berpakaian dan perilaku yang mereka mere lihat di media sosial tersebut. Kemudian, mereka mengunggah konten yang serupa ke akun mereka dengan tujuan mendapatkan viewers dan likes, agar merasa diakui oleh orang lain, terutama teman sebaya.³⁹

³⁸ Wan Putri et al., "Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Moral Anak Sekolah," *SUBLIM: Jurnal Pendidikan* 02, no. 02 (2023): 222.

³⁹ Ragil et al., *Assessment Kognitif Pada Kelas Digital Dalam Pembelajaran Abad 21*.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Pembahasan tentang penggunaan teknologi Gadget telah dibahas dalam berbagai karya baik berupa tugas akhir, tesis, skripsi, jurnal, dan buku-buku, baik sebagai judul khusus maupun sebagai sub judul. Dan untuk mendukung permasalahan yang lebih relevan dan mendalam terhadap bahasan diatas, Peneliti berusaha mencari literatur dan penelitian terdahulu yang masih relevan terhadap masalah yang menjadi objek penelitian. Dalam penelitian ini penulis mengkaji beberapa penelitian terdahulu Penggunaan Teknologi Gadget Dalam Penguatan Pembelajaran PAI Untuk Mengantisipasi Turunya Moral Siswa Di Man Pacitan sebagai perbandingan dan pembelajaran, penelitian-penelitian tersebut sebagai berikut:

Pertama, Skripsi yang ditulis oleh Arysa Bagas Pramudya dengan judul Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Sekolah. Dalam penelitian ini membahas tentang penggunaan Gadget yang semakin berkembang di kalangan anak menimbulkan berbagai macam perubahan sikap dan perilaku. Tujuan dari literature review ini untuk mengetahui dampak penggunaan Gadget terhadap perilaku anak usia sekolah. Penelitian ini merupakan literature review. Hasil penelusuran peneliti menemukan 8262 jurnal sesuai dengan kata kunci pencarian tersebut. Selanjutnya, dilakukan pemilahan jurnal yang sesuai sehingga hanya 7 jurnal yang sesuai kriteria. Hasil review artikel menunjukkan penggunaan Gadget pada anak usia sekolah rata-rata anak menggunakan Gadget lebih dari 2 jam perhari, aplikasi yang digunakan adalah youtube, tiktok dan game. Perilaku pada anak usia sekolah rata-rata anak yang menggunakan Gadget berdampak

buruk pada perilaku sosialnya seperti anak akan kurang aktif dalam bersosialisasi, lupa dengan lingkungan sekitarnya, dan kurangnya waktu bermain bersama teman-temannya. Analisis dampak penggunaan Gadget terhadap perilaku anak usia sekolah mayoritas menuliskan berdampak negatif pada perilaku anak.⁴⁰

Persamaan penelitian ini adalah membahas terkait penggunaan Gadget dan dampak pada perilaku. Perbedaan penelitian ini adalah penelitian sebelumnya membahas Dampak penggunaan Gadget terhadap perilaku anak usia sekolah, Sedangkan penelitian ini membahas Penggunaan Teknologi Gadget Dalam Penguatan Pembelajaran PAI Untuk Mengantisipasi Turunya Moral Siswa Di Man Pacitan.

Kedua, Skripsi yang ditulis oleh Nelli dengan judul Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Tingkah Laku Siswa Kelas VI Sdn 1 Lalebbata Kota Palopo. Dalam penelitian ini membahas tentang perkembangan akademik siswa yang terpengaruh dari penggunaan gadget yang dimana gadget ini digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini dalam penggunaan gadget ini siswa dapat menggunakan gadget untuk mencari referensi dengan benar dan membuat siswa dapat meningkatkan hasil belajar mereka.⁴¹

Persamaan penelitian ini adalah sama-sama membahas bagaimana penggunaan Gadget dalam pembelajaran. Perbedaan penelitian ini adalah penelitian sebelumnya membahas Dampak penggunaan gadget terhadap

⁴⁰ Arsyia Pramudya Bagas, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Sekolah" (Universitas dr. Soebandi Jember, 2023).

⁴¹ Nelli, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Tingkah Laku Siswa Kelas VI SDN Lalebrata Kota Palopo" (IAIN Palopo, 2019).

perilaku siswa Kelas VI Sdn 1 Lalebbata Kota Palopo, Sedangkan penelitian ini membahas Penggunaan Teknologi Gadget Dalam Penguatan Pembelajaran PAI Untuk Mengantisipasi Turunya Moral Siswa Di Man Pacitan.

Ketiga, Skripsi yang ditulis oleh Putri Pratiwi Indraswari dengan judul Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Siswa SMA Rama Sejahtera, Kecamatan Pannakukang, Kota Makasar. Dalam penelitian ini membahas dampak penggunaan Gadget dalam pembelajaran dan untuk mengetahui adanya dampak positif atau negatif pada perilaku belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) penggunaan gadget di kalangan siswa SMA Rama Sejahtera bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi terdapat beberapa siswa yang sering bermain Gadget daripada belajar. Mereka juga menggunakan tugas sekolah, kebanyakan siswa menggunakan Gadgetnya untuk bermain game online bahkan ketika proses belajar sedang berlangsung. 2) dampak positif dari penggunaan gadget, siswa mampu mendapatkan informasi dan komunikasi dengan mudah sedangkan dampak negatif dari penggunaan gadget pada saat jam pelajaran dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa sehingga dapat berpengaruh terhadap perilaku belajar siswa. Kebanyakan siswa sering membuka internet serta berkomunikasi untuk hal-hal kurang bermanfaat yang dapat mengganggu proses pembelajaran.⁴²

⁴² Eka Rahmawati, "Dampak Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Belajar Siswa (Studi Kasus Siswa Kelas XI Di SMPN 9 Tangerang Selatan)" (Universiat Negeri Islam Syarif Hidayatulla, 2023).

Persamaan penelitian ini adalah sama-sama membahas penggunaan Gadget serta dampaknya terhadap perilaku belajar siswa saat belajar. Perbedaan penelitian adalah penelitian sebelumnya membahas Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Siswa SMA Rama Sejahtera, Kecamatan Pannakukang, Kota Makasar. Sedangkan, penelitian ini membahas Penggunaan Teknologi Gadget Dalam Penguatan Pembelajaran PAI Untuk Mengantisipasi Turunya Moral Siswa Di Man Pacitan.

Keempat, Skripsi yang ditulis oleh Rodiatillah tahun 2021 dengan judul Upaya Guru Dalam Menghadapi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Negeri 148 Gandus Palembang. Dalam Penelitian ini membahas mengenai bagaimana upaya guru dalam menghadapi dampak penggunaan Gadget terhadap perilaku siswa melalui pembelajaran pendidikan agama Islam, dan apa saja dampak positif maupun negatif dari penggunaan Gadget pada perilaku siswa, kemudian solusi dalam menghadapi dampak dari penggunaan Gadget terhadap perilaku siswa di sekolah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pertama, Upaya yang dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam yaitu melarang siswa membawa Gadget ke sekolah dan memberi sanksi ketika ada yang melanggarnya serta memberikan pendampingan, teguran terhadap siswa, memberi nasehat mengenai dampak penggunaan Gadget diselah pembelajaran, menceritakan kisah atau cerita yang bisa dijadikan tauladan bagi siswa agar bisa membentuk perilaku siswa yang baik, menanamkan

nilai-nilai ajaran islam kepada anak atau siswa agar tidak terpengaruh dari dampak negatif penggunaan Gadget. kedua, dampak positif dari penggunaan Gadget dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menumbuhkan perilaku siswa dalam belajar lebih aktif, inovatif dan menyenangkan bagi siswa, dan lainnya. Sedangkan dampak negatif bagi perilaku siswa yaitu Menumbuhkan perilaku siswa malas dalam belajar, Penyalahgunaan Gadget dapat membentuk perilaku buruk bagi siswa, Konsentrasi belajar siswa menurun dan perilaku konsumtif, Perilaku kekerasan dan bullying antar siswa. Ketiga, Solusinya orang tua dan guru harus saling kerja sama dalam menghadapi dampak dari penggunaan Gadget terhadap perilaku siswa, Pemberian tanggung jawab kepada siswa dengan cara memberikan tugas atau PR di rumah, dan Pemberian sanksi atau hukuman yang bersifat mendidik apabila siswa masih melanggar di peraturan.⁴³

Persamaan penelitian ini adalah sama-sama membahas penggunaan Gadget dan bagaimana solusi dari dampak Gadget terhadap perilaku siswa melalui pembelajaran pendidikan agama Islam. Perbedaan penelitian ini adalah penelitian sebelumnya membahas Upaya Guru Dalam Menghadapi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Negeri 148 Gandus Palembang yang dimana lebih menekankan pada upaya guru. Sedangkan penelitian ini membahas Penggunaan Teknologi Gadget Dalam Penguatan

⁴³ Rodiatillah, "Upaya Guru Dalam Menghadapi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Negeri 148 Gandus Palembang" (Universitas Muhammadiyah Palembang, 2021).

Pembelajaran PAI Untuk Mengantisipasi Turunya Moral Siswa Di Man Pacitan yang lebih menekankan pada analisis penggunaan Gadget dan bagaimana pengajaran PAI in memberikan solusi dalam mengatasi etika moral dari dampak penggunaan teknologi Gadget.

Kelima, Skripsi yang ditulis oleh Mahni dengan judul Dampak Gadget Terhadap Perilaku Sosial. Dalam penelitian ini membahas mengenai dampak Gadget terhadap Perilaku sosial di Kelurahan Kekalik Jaya. Penelitian ini bertujuan mengetahui adanya dampak positif maupun negatif dari penggunaan Gadget terhadap interaksi sosial di kalangan remaja, penggunaan Gadget yang lama berakibat ketergantungan dan berdampak pada interaksi sosial yang kurang, dari hasil penelitian ini ditemukan bahwasannya dampak penggunaan Gadget dapat mempengaruhi remaja pada umumnya.⁴⁴

Persamaan penelitian ini adalah sama-sama membahas penggunaan Gadget. Perbedaan penelitian ini adalah penelitian sebelumnya membahas tentang Dampak Gadget Terhadap Perilaku Sosial. Sedangkan Penelitian ini membahas Penggunaan Teknologi Gadget Dalam Penguatan Pembelajaran PAI Untuk Mengantisipasi Turunya Moral Siswa Di Man Pacitan.

Dari beberapa penelitian terdahulu yang mengangkat judul yang sama mengenai analisis penggunaan teknologi Gadget, maka memperjelas lagi bahwa analisis penggunaan teknologi Gadget ini memberikan pengetahuan akan penggunaan Gadget ini yang memiliki dampak yang baik maupun buruk dapat mempengaruhi etika moral seseorang terutama siswa

⁴⁴ Mahni, "Dampak Gadget Terhadap Perilaku Sosial" (Universitas Islam Negeri Mataram, 2020).

yang dimana mereka masih perlu belajar untuk mengetahui baik buruk sedangkan informasi yang keluar dari Gadget ini juga banyak dan tidak ada batasan sehingga hanya diri sendiri yang bisa mengontrol hal tersebut. Adapun perbedaan penelitian yang terdahulu dengan penelitian yang saya lakukan yaitu terdapat pada tujuan penelitiannya. Berdasarkan penelitian di atas bahwa penelitian sebelumnya memiliki tinjauan yang sama di antaranya yaitu sama-sama membahas mengenai Penggunaan Teknologi Gadget. Akan tetapi, pada penelitian ini lebih ditekankan pada Penggunaan Teknologi Gadget Dalam Penguatan Pembelajaran PAI Untuk Mengantisipasi Turunya Moral Siswa Di Man Pacitan.

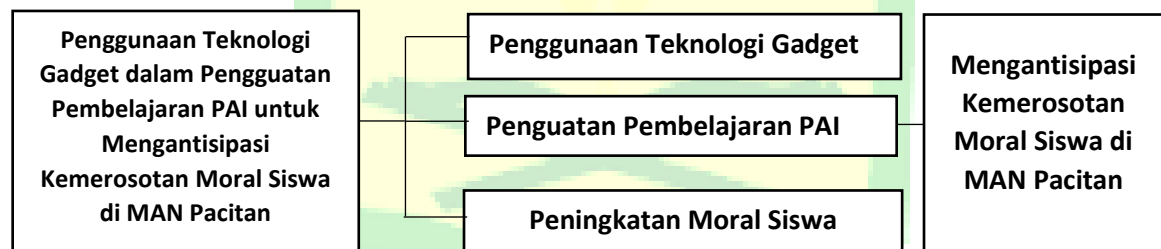
C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah penjelasan sementara terhadap gejala yang menjadi fokus permasalahan, disusun berdasarkan tinjauan pustaka dan hasil penelitian relevan. pemahaman. Pemahaman dalam suatu kerangka pemikiran dapat menjadi landasan kuat untuk memahami konsep-konsep lainnya. Dengan memiliki dasar pemikiran yang kokoh, seseorang dapat lebih mudah memahami dan mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah ada.⁴⁵

Kerangka pikir penggunaan Gadget dalam penguatan pembelajaran PAI dapat mencakup dimana perkembangan teknologi yang pesat telah mengubah gaya hidup masyarakat, termasuk siswa. Penggunaan Gadget menjadi bagian tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari mereka.

⁴⁵ Abd. Rahman Rahim, *Cara Praktis Penulisan Karya Ilmiah*, ed. Thamrin Paelori Wardiman, Cet, I (Yogyakarta: zahir publishing, 2020), 44.

Namun, seringkali Gadget dikaitkan dengan penurunan moral. Gadget sebagai alat pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan motivasi siswa. Dengan adanya teknologi Gadget akses terhadap berbagai sumber belajar agama menjadi luas serta pengembangan konten digital yang relevan dan menarik bagi siswa. Namun penggunaan teknologi Gadget ini penting untuk memberikan pendampingan dalam pemanfaatannya. Melihat bahwa potensi dampak negatif penggunaan Gadget jika tidak dikelola dengan baik. Sehingga pemanfaatan Gadget secara terarah dengan baik, Gadget dapat menjadi alat yang efektif dalam memperkuat pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan membentuk karakter siswa.



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Studi kasus. Penelitian studi kasus adalah sebuah penyelidikan empiris yang meneliti satu kasus secara mendalam dan menyeluruh. Menurut Stake penelitian studi kasus ditekankan pada beberapa poin penting dalam definisi ini: pertama, studi kasus didasarkan pada data empiris, yang berarti data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan sumber lain yang berkaitan dengan kasus yang diteliti. Kedua studi kasus fokus pada satu unit analisis, baik itu individu, organisasi, program, atau peristiwa. Ketiga, studi kasus berusaha untuk memahami kasus secara menyeluruh dengan meneliti berbagai aspek dan faktor yang terkait. Pendekatan studi kasus sangat tepat karena studi kasus memungkinkan siswa untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi nyata yang sering mereka hadapi terutama terkait penggunaan teknologi.¹

Penelitian ini mengambil pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci.² Dalam penelitian ini peneliti berusaha memaparkan atau menguraikan fakta yang terjadi berdasarkan kata-kata, data-data, dan gambar yang diperoleh untuk menggambarkan Penggunaan Gadget dalam penguatan pembelajaran PAI untuk Mengantisipasi Turunya

¹ Nasrudin and Dkk, *Studi Kasus Dan Multi Situs Dalam Pendekatan Kualitatif*, ed. Alpino Susanto, Cet-I (Padang: CV. Gita Lentera, 2024), 59.

² Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, R&D* (Bandung: Bandung : Alfabeta, 2016), 9.

Moral Siswa di MAN Pacitan agar bisa dipahami oleh pembaca atau orang lain.

B. Lokasi/Tempat Penelitian (Penelitian Lapangan)

Penelitian ini bersifat lapangan (*Field research*) yaitu di Sekolah MAN Pacitan. Adapun alasan peneliti memilih lokasi tersebut sebagai objek penelitian yaitu karena lokasi tersebut merupakan lembaga Pendidikan yang menggunakan teknologi Gadget dalam pembelajaran. Selain itu, penulis melihat adanya fenomena adanya penggunaan teknologi Gadget dalam penguatan pembelajaran PAI untuk mengantisipasi turunnya moral pada siswa di MAN Pacitan.

C. Data dan Sumber Data

Data merupakan segala informasi yang diolah dalam rangka kegiatan penelitian, yang kemudian dapat dijadikan landasan dalam pengambilan keputusan. Sehingga informasi yang digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan disebut data. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Data kualitatif merupakan data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan pihak-pihak yang berkepentingan berupa data lisan dengan penjelasan mengenai pembahasan. Dalam penelitian ini, peneliti terfokus pada data-data mengenai penggunaan teknologi Gadget pada pembelajaran PAI untuk mengantisipasi turunnya moral pada siswa di MAN Pacitan.

Sumber data dalam penelitian kualitatif ialah selalu berbentuk kata-kata dan tindakan.³ Untuk menunjang kelengkapan pembahasan dalam penulisan ini, Peneliti memperoleh data yang bersumber dari:

a. Data Primer

Sumber data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data.⁴ Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari tempat kegiatan yang dilaksanakan berupa hasil pengamatan setempat dan perolehan dokumen terkait sekolah serta wawancara langsung pada pihak guru PAI pada mata pelajaran Akidah Akhlak, Fiqih, siswa X, XI Agama dan Waka Kesiswaan. Sumber data dalam penelitian ini berupa data yang diperoleh dari Peneliti dengan Narasumber yaitu guru PAI pada mata pelajaran Akidah Akhlak, Fiqih, siswa kelas X, XI Agama dan Waka Kesiswaan di MAN Pacitan.

b. Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang tidak diperoleh secara langsung oleh pengumpul data, misalnya didapatkan melalui orang lain atau melalui dokumen.⁵ Data ini didapatkan dari berbagai dokumen seperti buku atau hasil penelitian yang relevan dengan topik penelitian. Data sekunder yang didapat oleh peneliti berasal dari literatur ilmiah dan jurnal yang berkaitan dengan penelitian.

³ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), 157.

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, R&D*.

⁵ Sugiyono.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Teknik pengumpulan data adalah langkah penting dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi.

a. Observasi

Metode Observasi adalah suatu kegiatan mendapatkan informasi yang diperlukan untuk menyajikan gambaran pasti suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian, membantu memahami perilaku manusia, dan melakukan evaluasi melalui pengukuran aspek-aspek tertentu serta memberikan umpan balik terhadap hasil pengukuran tersebut, penelitian ini menggunakan dua jenis observasi, yaitu observasi partisipan dan nonpartisipan. Pemilihan antara observasi partisipan atau nonpartisipan bergantung pada keputusan peneliti mengenai apakah mereka ingin terlibat langsung dalam situasi yang sedang diteliti.⁶ Dalam observasi partisipan, peneliti secara aktif terlibat pada kegiatan yang berlangsung dari subjek penelitian, dalam hal ini, proses pembelajaran PAI dengan penggunaan Gadget. Ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan wawasan langsung tentang pengalaman siswa dengan Gadget dan dampaknya pada pembelajaran dan moral mereka. Observasi partisipan

⁶ Hengki Wijaya Helaluddin, *Analisis Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori & Praktik*, ed. Fayer, Cet, I (Makasar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2019).

memungkinkan pengumpulan data yang mendalam dan pemahaman kontekstual. Hasil dari observasi dapat berbentuk aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi atau suasana tertentu. Dalam Penelitian ini, Peneliti melakukan pengamatan langsung pada kegiatan pembelajaran PAI pada mata pelajaran Akidah Akhlak yang ada di Kelas X dan XI Agama di MAN Pacitan.

b. Wawancara

Metode wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua belah pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai yang memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan. Metode ini digunakan peneliti untuk menggali data dari informan. Dalam penelitian ini menggunakan wawancara dengan jenis wawancara semi terstruktur (semi-structured interview). Wawancara jenis ini menggabungkan elemen terstruktur dan tidak terstruktur. Pewawancara memiliki daftar pertanyaan sebagai pedoman, namun juga dapat mengajukan pertanyaan tambahan atau mendalami jawaban dari narasumber sesuai kebutuhan. Wawancara semi-terstruktur menciptakan keseimbangan antara paduan yang tetap dan fleksibilitas dalam memperoleh informasi.⁷ Wawancara dalam penelitian ini adalah melakukan tanya jawab dengan Guru PAI mata pelajaran Akidah Akhlak, Waka Kesiswaan, serta siswa Kelas X dan XI Agama di MAN Pacitan.

c. Dokumentasi

⁷ Andi Asari, Relly Anjar Vinata Wisnu Saputra, and Dkk, *Jurnalistik*, ed. SIP Andi Asari, Cet. I (Solok: PT Mafy Media Literasi Indonesia, 2023), 42–43.

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data melalui peninggalan tertulis. Teknik pengumpulan data melalui dokumentasi merupakan pelengkap dalam penelitian kualitatif setelah teknik observasi dan wawancara. Dokumentasi dalam penelitian ini adalah dengan cara memperoleh data dengan mempelajari dan mencatat buku-buku, arsip atau dokumen, foto, dan hal-hal yang terkait dengan objek penelitian.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan sebuah cara yang dilakukan untuk menyusun, mengorganisasikan dan menjabarkan data yang diperoleh secara sistematis agar mudah dipahami diri sendiri dan orang lain. Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif yang mengacu pada proses analisis yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman. Terdapat tiga komponen yang merupakan model yang saling terjalin atau model interaktif, yaitu:⁸

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data (data collection), yaitu mengumpulkan data dari sumber sebanyak mungkin untuk dapat diproses menjadi bahasan dalam penelitian tentunya hal-hal yang berhubungan dengan. Penelitian ini dibatasi pada kajian tentang Penggunaan Teknologi Gadget dalam Memperkuat Pembelajaran PAI sebagai upaya mengantisipasi penurunan moral siswa di MAN Pacitan. Pembatasan ini dimaksudkan untuk

⁸ Dkk Eko Hryono, *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*, Cet-I (Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang, Indonesia, 2024), 139.

mempermudah proses wawancara dan pengumpulan dokumen. Proses reduksi data ini terus berlangsung hingga penyusunan laporan akhir penelitian.

b. Kondensasi Data

Kondensasi merupakan proses analisis untuk menajamkan, menggolongkan, menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, dan mengubah catatan lapangan, transkrip wawancara, dokumen, dan materi (temuan) empirik lainnya dan mengorganisasikan data sedemikian rupa sehingga diperoleh kesimpulan akhir dan verifikasi. Laporan di kondensasi, dirangkum, dan dipilih hal-hal pokok, difokuskan mana yang penting dicari tema dan polanya dan disusun secara sistematis.

c. Penyajian Data (Data Display)

Langkah selanjutnya setelah kondensasi data adalah penyajian data yang dimaknai sebagai sekumpulan informasi terstruktur yang memberikan kemungkinan untuk menarik kesimpulan dan mengambil tindakan. Dengan melihat penyajian data, peneliti akan lebih mudah memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan. Artinya, apakah peneliti melanjutkan analisisnya atau mencoba mengambil tindakan dengan memperdalam temuan.⁹

d. Penarikan Kesimpulan

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah menarik kesimpulan dan memverifikasinya. Pada tahap

⁹ Andri Wicaksono, *Metdologi Penelitian Pendidikan Pengantar Ringkas*, Cet-I (Yogyakarta: Garudhawca, 2022), 115.

ini, peneliti mulai membuat interpretasi awal dari data yang dianalisis. Namun, kesimpulan tersebut masih bersifat sementara dan dapat berubah jika tidak ada cukup bukti yang mendukung pada proses pengumpulan data berikutnya. Jika kesimpulan awal ini mendapat dukungan dari bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali di lapangan untuk mengumpulkan data, maka kesimpulan tersebut akan dianggap kredibel dan dapat dipertahankan. Verifikasi ini penting untuk memastikan bahwa kesimpulan diambil berdasarkan data yang kuat, bukan dari dugaan atau bias.¹⁰

F. Teknik Pengecekan Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan kriteria *kredibilitas* (derajat kepercayaan). Untuk memastikan bahwa hasil penelitian memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi dan sesuai dengan fakta di lapangan, diperlukan beberapa langkah penting. Langkah-langkah tersebut meliputi memperpanjang keterlibatan peneliti di lapangan, melakukan observasi secara terus-menerus dengan dedikasi yang tinggi, mendalami fenomena yang diamati, melakukan triangulasi (melalui metode, isi, dan proses), berdiskusi dengan rekan sejawat, melakukan kajian terhadap kasus negatif, serta memastikan kesesuaian dan kelengkapan dalam hasil analisis.¹¹ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga macam triangulasi yaitu:

¹⁰ Abdussamad Zuchri, *Metode Penelitian Kualitatif*, Syakir Media Press, Cet-I (Makasar: syakir Media Press, 2019), 162.

¹¹ Harahap Nursapia, *Penelitian Kualitatif*, Cet-I (Medan: Wal ashri Publishing, 2020), 88.

- a. Triangulasi sumber, untuk mengkaji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh dari berbagai sumber. Triangulasi sumber dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan data yang telah diperoleh melalui berbagai sumber.¹² Data tersebut bisa diperoleh dari pihak yang terjun langsung dalam proses pembelajaran dengan Gadget atau guru yang bersangkutan dengan bidang teknologi tersebut dan siswa yang mengalami langsung proses pembelajaran dengan penggunaan Gadget dan belajar mata pelajaran PAI.
- b. Triangulasi teknik, triangulasi ini melibatkan penggunaan berbagai metode penelitian untuk mengumpulkan dan menganalisis data. Misalnya, peneliti dapat menggunakan wawancara, observasi partisipatif, dan analisis konten sebagai metode yang berbeda untuk mendapatkan sudut pandang yang beragam tentang fenomena yang diteliti.¹³ untuk mengkaji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya, data yang diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi dan dokumentasi.
- c. Triangulasi waktu, triangulasi waktu memperoleh data dari informan yang sama dengan waktu yang berbeda misalnya pagi hari dan sore hari

¹² Arnild Augina Mekarisce, "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif Di Bidang Kesehatan Masyarakat," *JURNAL ILMIAH KESEHATAN MASYARAKAT: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat* 12, no. 3 (2020): 145–51.

¹³ Faustyna, *Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi (Teori Dan Praktek)*, ed. Rudianti and Puji Santoso, Cet, I (Medan: Umsupress, 2023).

hasilnya sama, berarti valid dan reliabel.¹⁴ waktu juga sering mempengaruhi kredibilitas data. Data yang dikumpulkan dengan cara wawancara saat pagi hari karena pada saat ini Narasumber masih dalam kondisi segar dan tidak terdapat tekanan pikiran yang lain, hal tersebut akan memberikan data yang valid sehingga lebih kredibel. Dalam penelitian ini penerapan konkretnya pada informan yaitu dengan memilih tingkat kelas yang berbeda seperti siswa kelas x dan xi dan pada guru melibatkan guru yang menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Kemudian untuk penetapan konkret pada waktunya adalah dengan melihat siswa yang menggunakan teknologi Gadget selama berapa lama dalam pembelajaran atau semester.

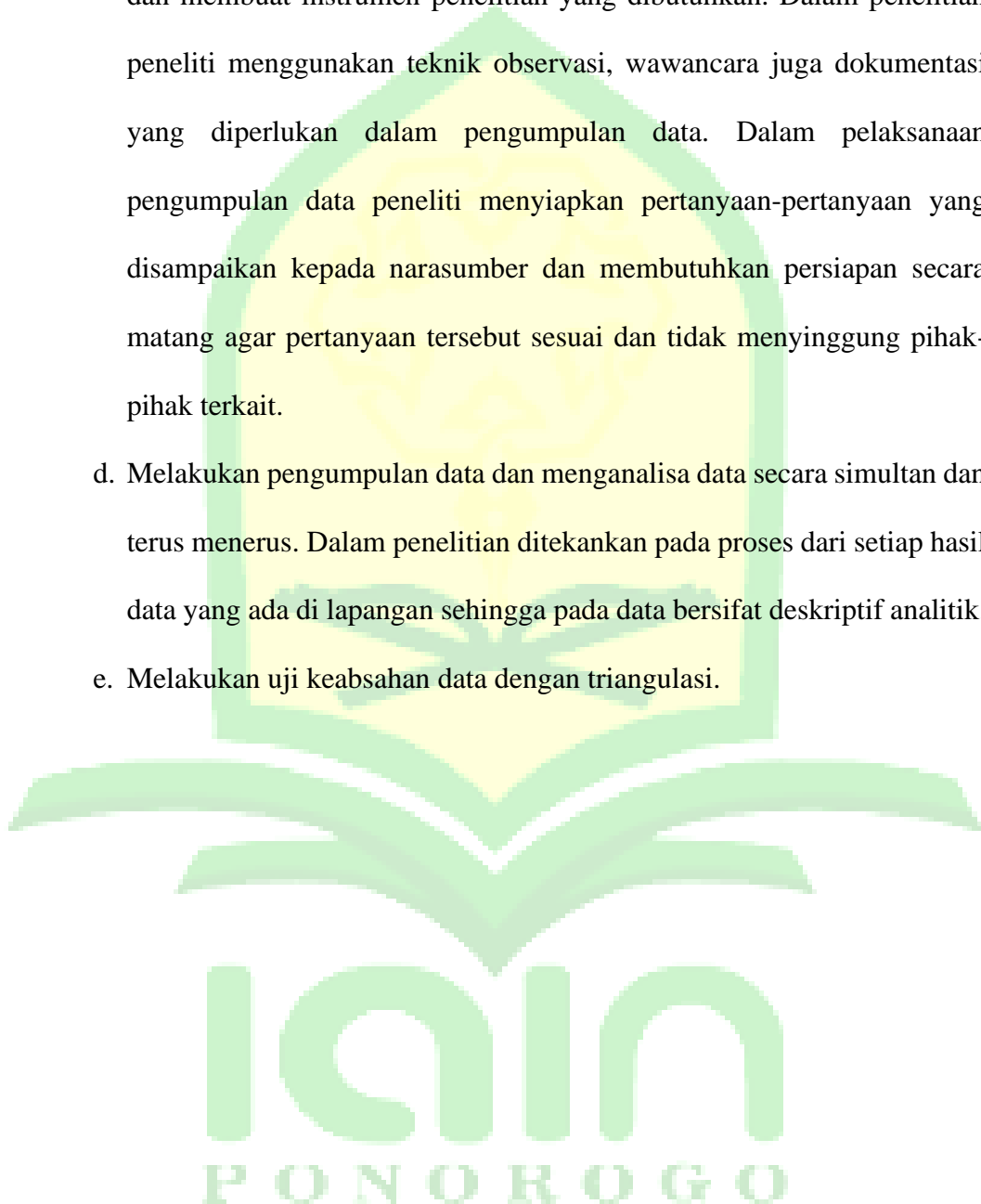
G. Tahapan Penelitian

- a. Mengidentifikasi dan menentukan lingkup peristiwa dan permasalahan yang akan diteliti, dengan mempertimbangkan pemahaman dan pengamalan dalam kehidupan sehari-hari di tempat penelitian. Dalam konteks penelitian ini, komunitas yang menjadi subjek penelitian adalah lembaga sekolah di MAN para Pacitan dan guru yang ada di sekolah tersebut.
- b. Memilih informan yang sesuai atau dipandang oleh peneliti memahami persoalan yang dijadikan sebagai fokus dalam kajian/ penelitian. Peneliti memilih guru PAI sebagai informan yang sesuai terkait persoalan yaitu

¹⁴ Sarmanu, *Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Statistika*, Cet, I (Surabaya: Pusat Penerbitan dan Percetakan Universitas Airlangga, 2017).

Penggunaan Teknologi Gadget Dalam Penguatan Pembelajaran PAI Untuk Mengantisipasi Turunya Moral Siswa Di Man Pacitan.

- c. Memilih teknik pengumpulan data yang sesuai dengan fokus penelitian dan membuat instrumen penelitian yang dibutuhkan. Dalam penelitian peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara juga dokumentasi yang diperlukan dalam pengumpulan data. Dalam pelaksanaan pengumpulan data peneliti menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan kepada narasumber dan membutuhkan persiapan secara matang agar pertanyaan tersebut sesuai dan tidak menyinggung pihak-pihak terkait.
- d. Melakukan pengumpulan data dan menganalisa data secara simultan dan terus menerus. Dalam penelitian ditekankan pada proses dari setiap hasil data yang ada di lapangan sehingga pada data bersifat deskriptif analitik.
- e. Melakukan uji keabsahan data dengan triangulasi.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Latar Penelitian

1. Sejarah berdirinya MAN Pacitan

Terdapat empat pendiri MAN Pacitan. Empat tokoh yang memiliki kesadaran akan pentingnya pendidikan berbasis Islam, beberapa tokoh tersebut yaitu Drs Basri, Kusyairi, BA, Suparman BA, dan Imam Bonasir, dari keempat tokoh tersebut kemudian membuat mereka dikenal sebagai pendiri Madrasah Aliyah Pacitan. Pada tanggal 5 Juli 1979, mereka mengadakan musyawarah di rumah Drs. Basri dengan tiga agenda utama yang disepakati: pertama, komitmen untuk mendirikan Madrasah Aliyah di Pacitan; kedua, menyusun komposisi pengurus dengan Drs. Basri sebagai ketua, Suparman sebagai sekretaris, Kusyairi sebagai bendahara, dan Imam Bonasir, Aries Mashudi, Hurmus, serta Abdullah Mawardi sebagai anggota; ketiga, merumuskan tujuan pendirian MA, yaitu menyediakan pendidikan bagi lulusan SLTP/MTs yang tidak bisa melanjutkan pendidikan di luar kota, mencetak kader muslim, dan mempersiapkan berdirinya MA di Pacitan. Pada 27 Juli 1979, langkah pertama berhasil diwujudkan dengan mendirikan sekolah umum bercirikan Islam, yaitu Madrasah Aliyah Pacitan, yang menggunakan gedung MTsN Pacitan untuk belajar di sore hari. Pada tahun kedua, jumlah siswa baru meningkat, menunjukkan respon positif dari masyarakat terhadap keberadaan MA Pacitan. Meskipun demikian, beberapa kendala muncul, salah satunya adalah keterbatasan gedung yang

digunakan untuk kegiatan belajar mengajar berada dalam lingkup MTsN Pacitan akan digunakan sendiri, hal ini yang akhirnya MA Pacitan pindah gedung di Yayasan Pendidikan MTs al-Islam yang berlokasi di Bleber, MA Pacitan bisa tertampung masuk pagi dan melaksanakan PBM (istilah waktu itu) dengan tertib sampai dengan tahun ke tahun.¹

2. Profil Madrasah

NPSN	20584336
Nama	MAN PACITAN
Status Sekolah	NEGERI
Alamat Jalan	JL.GATOT SUBROTO 100 PACITAN
Desa/Kelurahan	Ploso
Kecamatan	Kec. Pacitan
Kabupaten/Kota	Kab. Pacitan
Provinsi	Prov. Jawa Timur
Kode Pos	
Bentuk Pendidikan	MA
Kepala Sekolah	MOHAMMAD BADARUDIN
Akreditasi	A ²

3. Visi Misi dan Tujuan Pendidikan

Berangkat dari kecemasan masyarakat terhadap pola pikir dan sikap hidup generasi muda yang mengarah pada pergeseran nilai dan lepas kendali dari kontrol kebenaran dan norma agama, maka Lembaga

¹ Wahyu Suminar, "Manajemen Peserta Didik Upaya Peningkatan Prestasi Siswa MAN Pacitan" (2017), 64.

² Lihat Transkrip Dokumentasi Nomor: 01/O/03/05/2024 dalam lampiran hasil penelitian

Pendidikan MAN PACITAN mencoba menjawab tantangan zaman dengan menerapkan sistem pembinaan terpadu. Disatu sisi berusaha mempersiapkan generasi muda yang memiliki dasar iman dan taqwa, pada sisi yang lain menyiapkan alumni dengan bekal ilmu pengetahuan dan teknologi yang siap menghadapi dan menjawab tuntutan kebutuhan dalam era persaingan global.

A. VISI³

Terwujudnya Civitas Akademika Madrasah Yang Pandai, Akademis, Santun, Tangkas, Islami, Disiplin, Dan Berkarakter Serta Berwawasan Lingkungan Anti Narkoba (Pasti Pinter Berlian)

Indikator Visi :

1. Memiliki kualitas akademis yang berorientasi pada mutu lulusan yang baik dengan penguasaan IPTEK dan IMTAQ serta kompetitif dalam melanjutkan ke jenjang pendidikan tinggi;
2. Memiliki ketangguhan, keterampilan, dan keshalehan dalam menjunjung tinggi nilai-nilai keislaman;
3. Terwujudnya Pelajar Pancasila Rahmatan lil Alamiin serta kompetensi lulusan yang diterima dan dibutuhkan oleh semua lapisan masyarakat;
4. Terwujudnya lingkungan madrasah bersih, rindang, dan asri yang dapat dijadikan sebagai media dan sumber belajar;
5. Terwujudnya civitas academica yang bersih dan bebas dari penyalahgunaan narkoba, psikotropika dan zat adiktif lainnya.

³ Lihat Transkrip Dokumentasi Nomor: 01/O/03/05/2024 dalam lampiran hasil penelitian

6. Terwujudnya lingkungan madrasah yang ramah anak.

B. Misi

Menyelenggarakan pendidikan yang berorientasi pada kualitas, baik secara keilmuan (knowledge), keterampilan (skill) maupun attitude (sikap, moral) dan juga sosial, sehingga mampu menyiapkan dan mengembangkan sumber daya insani yang unggul di bidang IPTEK dan IMTAQ. Sedangkan misi dari penyelenggaraan pembelajaran dan pendidikan di MAN Pacitan adalah :

1. Menyelenggarakan proses kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien;
2. Meningkatkan penerapan manajemen partisipatif berdasarkan *school based management*;
3. Menumbuhkembangkan semangat keunggulan dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, keterampilan, agama, dan budaya pada seluruh civitas academica;
4. Meningkatkan kedisiplinan dan tanggung jawab kepada seluruh warga madrasah;
5. Meningkatkan kesejahteraan dan profesionalisme sumber daya manusia di lingkungan madrasah;
6. Membina dan menjalin hubungan dengan berbagai pihak untuk mendukung dan mengembangkan serta mencapai tujuan madrasah;
7. Menanamkan dan membudayakan karakter Pelajar Pancasila Rahmatan lil Alamin pada seluruh warga madrasah;

8. Mewujudkan suasana belajar di madrasah yang bersih, rindang, asri, serta ramah anak sebagai media dan sumber belajar;
9. Senantiasa berupaya untuk melindungi warga madrasah dari penyalahgunaan narkoba, psikotropika dan zat adiktif lainnya.

C. Tujuan Madrasah

1. Tujuan penyelenggaraan pembelajaran di MAN Pacitan ialah sebagai berikut:
2. Menciptakan agen perubahan yang cakap dalam bidang IPTEK dan IMTAQ, yang mampu melanjutkan pendidikan pada jenjang perguruan tinggi yang berkualitas maupun langsung terjun di dunia kerja;
3. Meningkatkan keterampilan (life skill) peserta didik, sebagai anggota masyarakat dalam mengadakan hubungan sosial budaya dan alam sekitarnya yang dijiwai oleh nilai-nilai keislaman;
4. Menjadikan MAN Pacitan sebagai uswatun hasanah dalam pendidikan bagi instansi pendidikan yang lain;
5. Terciptanya peserta didik yang menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila Rahmatan lil Alamin sehingga menghasilkan lulusan yang bermanfaat untuk masyarakat, bangsa, negara, dan agama;
6. Terciptanya generasi muda yang senantiasa peduli dalam menjaga kenyamanan, kebersihan, dan kelestarian lingkungan di manapun berada;

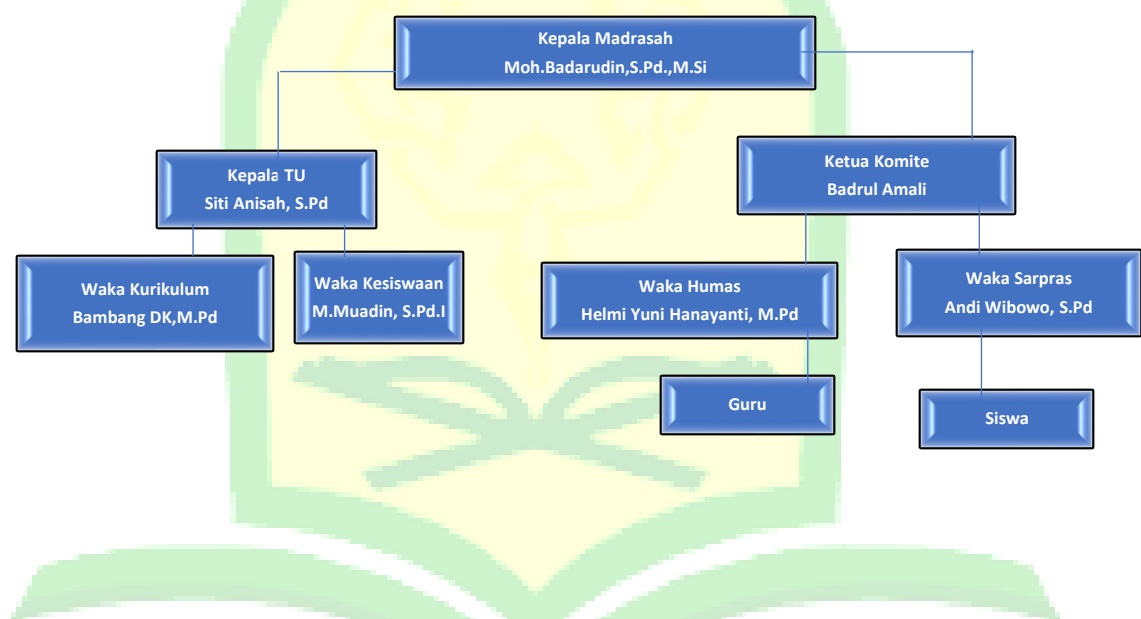
7. Terciptanya generasi muda yang bersih dan bebas dari penyalahgunaan narkoba dan obat-obatan terlarang lainnya.⁴

4. Sumber Daya Manusia MAN Pacitan

Jumlah Guru MAN Pacitan adalah 80 dan tenaga kependidikan 2 orang.

Jumlah guru laki-laki 37 dan jumlah perempuan adalah 43 orang.

5. Struktur Organisasi MAN Pacitan



Gambar 4. 1 Struktur Organisasi MAN Pacitan

⁴ Lihat Transkrip Dokumentasi Nomor: 01/O/03/05/2024 dalam lampiran hasil penelitian

6. Keadaan Siswa MAN Pacitan

Tabel 4. 1 Peserta didik MAN Pacitan

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
X	147	208	355
XI	119	198	317
XII	94	184	278
Jumlah	360	590	950

7. Sarana dan Prasarana MAN Pacitan

Madrasah Aliyah Negeri Pacitan memiliki prasarana berupa 29 ruang kelas dalam kondisi baik, satu ruang perpustakaan, empat laboratorium (biologi, fisika, kimia, dan bahasa), dua ruang laboratorium komputer, satu ruang pimpinan, satu ruang tata usaha, dua ruang guru, satu tempat ibadah/mushola yang rusak ringan, satu ruang konseling, satu ruang UKS, satu ruang OSIS, 20 jamban, 30 wastafel, dua mahad, satu ruang koperasi, satu gudang, lima kantin, satu ruang pertemuan (aula), satu taman, satu indoor olahraga, satu ruang satpam, satu tempat parkir siswa, dan dua tempat parkir guru, semua dalam kondisi baik.

Sarana yang tersedia meliputi 735 meja, 890 kursi, 25 lemari, 29 papan tulis, 29 kipas angin, 29 gambar kenegaraan di ruang kelas; 12 rak buku, empat meja belajar, satu kipas angin, 12.100 buku pelajaran, 3.500 buku pegangan guru, dan 2.700 buku referensi di ruang perpustakaan. Laboratorium biologi dilengkapi dengan berbagai peralatan seperti 30 kursi, meja kerja, meja demonstrasi, lemari alat, lemari bahan, model

tubuh manusia, preparat mikroskop, gambar kromosom, mikroskop monokuler, mikroskop stereo binokuler, gelas ukur, pipet, tabung reaksi, thermometer, dan peralatan lainnya dalam kondisi baik.

8. Prestasi MAN Pacitan

MAN Pacitan merupakan sekolah yang unggul dalam mengikuti perlombaan dan MAN Pacitan meraih beberapa prestasi berikut prestasi dari siswa di MAN Pacitan⁵.

Tabel 4. 2 Prestasi peserta didik MAN Pacitan

Prestasi	Tingkat	Deskripsi
JUARA 1 catur putri tingkat SLTA	Kabupaten-Kota	dalam rangka piala bupati kab pacitan catur tingkat SLTA
FUTSAL TINGKAT KAB	Kabupaten-Kota	TURNAMEN FUTSAL ANTAR SLTA SE KAB.PACITAN
JUARA UMUM CATUR	Kabupaten-Kota	JUARA UMUM CATUR TINGKAT KAB.
Ksm	Kabupaten-Kota	juara 1 ksm tingkat kab.
osn tingkat kab.	Kabupaten-Kota	juara 1 osn tingkat kab.

⁵ Lihat Transkrip Dokumentasi Nomor: 01/O/03/05/2024 dalam lampiran hasil penelitian

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Pola penggunaan teknologi Gadget di kalangan siswa dalam aktivitas pembelajaran PAI di MAN Pacitan

Dalam pembelajaran di era saat ini sebuah Lembaga Pendidikan banyak yang sudah menggunakan Gadget salah satunya adalah sekolah MAN Pacitan. Sekolah ini sudah mulai menggunakan Teknologi Gadget dalam aktivitas pembelajaran namun dalam pelaksanaannya tetap ada sebuah kontrol dan aturan yang harus dilakukan oleh guru maupun siswa. Penggunaan teknologi Gadget saat ini sudah menjadi sebuah kebutuhan yang penting baik untuk komunikasi ataupun sebagai media untuk pembelajaran dalam dunia Pendidikan. Namun penggunaan Gadget ini dalam pembelajaran harus tetap menyesuaikan kebutuhan yang ada pada materi pembelajaran. Pada sekolah MAN Pacitan sekolah menggunakan Teknologi Gadget ini sebagai sebuah media pembelajaran. Hal ini dikatakan oleh Guru PAI Mata Pelajaran Fiqih yaitu Bu Liza:

Iya ada beberapa materi yang menggunakan Gadget itu biasanya juga pakai Gadget jadi tergantung materinya tetapi materi itu sekiranya pas pakai Gadget yang digunakan tetapi kalau tidak ya tidak begitu ya, misalnya ya materi haji umroh itu kan kalau pakai Gadget menampilkan video lebih asik daripada kita hanya berbicara saja kan biasanya ga terlalu efektif terus anak hanya membayangkan gini-gini tapi kalau melihat video konkrit dan jelas, dan harapanya saya bisa dipahami ketika melihat gambarnya secara langsung.⁶

Kemudian penggunaan Gadget ini di MAN Pacitan sudah digunakan dengan sebaik mungkin seperti digunakan pada saat ujian ataupun penilaian harian seperti yang dikatakan Bu Liza:

⁶ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 02/W/15/05/2024 dalam lampiran hasil penelitian

Di MAN setiap assessment atau UAS, PAT, ulangan semesteran sekarang sudah menggunakan Gadget atau HP semua, dan apabila HPnya kurang mendukung maka pakai lab computer. Dan semuanya mayoritas menggunakan Gadget 98% pakai Gadget dan selain PAS, PAT itu bapak ibu guru itu sudah dihimbau untuk menggunakan Gadget aplikasi yang Namanya *G-School* itu yang terbaru di MAN jadi untuk ulangan harian untuk PAS, PAT menggunakan aplikasi.⁷

Teknologi Gadget ini dalam Pendidikan juga memberikan akses informasi yang cepat dan dapat membantu menambahkan informasi secara luas selain dari buku pelajaran, namun juga dapat mengakses informasi seperti saat ini aplikasi tiktok juga dapat digunakan untuk menuangkan kreasi siswa di sekolah seperti membagikan video terkait praktek-praktek pembelajaran. selain aplikasi Tiktok ada Youtube dan aplikasi lainnya yang dapat digunakan untuk memanfaatkan program pembelajaran. Hal ini juga dirasakan oleh siswa kelas X Agama yaitu Syifa :

Menggunakan Gadget dalam pembelajaran itu perlu karena menurut saya untuk membandingkan jawaban atau menambahkan wawasan pengetahuan dan untuk menjadi media untuk membuka e-Book dalam pdf. selain itu Teknologi Gadget ini juga digunakan media pembelajaran yang efektif seperti dengan memanfaatkan fitur yang ada misalnya membuat PPT dari aplikasi Canva.⁸

Semakin pesatnya perkembangan teknologi banyak anak-anak zaman sekarang yang sudah bisa memanfaatkan teknologi dengan lebih canggih sehingga sebagai seorang guru harus bisa mengikuti perkembangan teknologi ini. Pada sekolah MAN Pacitan ini agar guru

⁷ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 02/W/15/05/2024 dalam lampiran hasil penelitian

⁸ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 04/W/15/05/2024 dalam lampiran hasil penelitian

tidak tertinggal dengan penggunaan teknologi ini maka terdapat pelatihan untuk guru, seperti yang dikatakan oleh Pak Muadzin :

Di MAN ini karena sudah memakai Teknologi, apalagi semenjak sekolah bekerjasama dengan aplikasi *G-School*, nah pada saat bekerja sama dengan *G-School* itu guru tidak langsung paham jadi guru masih diberi pelatihan bagaimana penggunaan aplikasi dan pelatihan cara mengoperasikan *G-School* jadi biar guru tidak tertinggal teknologi, guru tetap tidak kalah dengan murid zaman sekarang dan mengikuti perkembangan zaman. Jadi melalui pelatihan dan penyuluhan itu agar guru lebih paham akan penggunaan *G-School*.⁹

Penggunaan teknologi Gadget ini memberikan sebuah kepraktisan dalam mengajar yang mana dalam proses pembelajaran ketika terkendala untuk tidak bisa hadir guru di MAN Pacitan ini memanfaatkan teknologi Gadget dalam bentuk aplikasi, seperti aplikasi E-Learning yang dimana guru memberikan tugas atau materi melalui aplikasi tersebut sehingga materi tetap tersampaikan dan guru juga dapat memantau siapa yang mengerjakan tugas atau tidak melalui aplikasi tersebut hal tersebut dikemukakan oleh bu Liza:

E-Learning kita masih menggunakan ketika mungkin bapak ibu guru tidak bisa bertatap langsung pakai E-Learning, *G-School*, Google Classroom jadi membantu dalam pembelajaran meskipun tidak bisa datang, jadi materi tetap tersampaikan biasanya nanti di review di pertemuan berikutnya dan di aplikasi E-Learning juga bisa dilihat siapa yang hadir, siapa yang mengerjakan itu terpantau disitu.¹⁰

Ketergantungan penggunaan teknologi Gadget dalam kehidupan sehari-hari bagi siswa ini mencakup berbagai aktivitas seperti misalnya sebagai media untuk mengerjakan tugas sekolah, komunikasi dengan

⁹ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/16/05/2024 dalam lampiran hasil penelitian

¹⁰ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 02/W/15/05/2024 dalam lampiran hasil penelitian

teman atau keluarga dan sebagai hiburan. Menurut salah siswa MAN Pacitan yaitu Syifa mengatakan :

Ketergantungan saya pada Gadget, seperti untuk mengerjakan tugas, membuka whatsapp, tiktok google. hal tersebut sudah menjadi kebutuhan karena di whatsapp kita akan menerima pesan yang mungkin penting, kemudian tiktok untuk melihat hiburan, dan google untuk mencari informasi terkait pembelajaran.¹¹

Meskipun perkembangan Teknologi Gadget ini memberikan suatu kemudahan dalam mengakses informasi atau sebagai media pembelajaran namun dalam penggunaan yang secara terus-menerus akan memberikan tantangan resiko seperti kecanduan dan mengganggu fokus siswa. Sehingga pada sekolah MAN Pacitan untuk mengatasi ketergantungan tersebut kebijakan diberikan kepada guru mata pelajaran untuk mengatur penggunaan Gadget seperti disebutkan oleh Pak Muadzin :

Untuk mengatasi ketergantungan itu dalam pembelajaran tidak selalu menggunakan Gadget tidak selalu menggunakan teknologi, jadi guru itu mengatur kelasnya, proses pembelajaran diserahkan pada guru bagaimana guru mengatur atau memanajemen kelas, mengelola kelas dan juga guru itu membagi waktu antara dalam penggunaan Gadget dan juga pada saat pembelajaran, jadi kalau diperlukan ya menggunakan tetapi jika sudah selesai ya murid dilarang menggunakan Gadget.¹²

2. Manfaat dan tantangan penggunaan teknologi Gadget dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI di MAN Pacitan

Pengajaran PAI memberikan penguatan moral dimana di era saat banyak terjadinya turunya etika moral yang banyak disebabkan oleh

¹¹ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 04/W/15/05/2024 dalam lampiran hasil penelitian

¹² Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/16/05/2024 dalam lampiran hasil penelitian

berbagai faktor, salah satunya yaitu yaitu penggunaan Teknologi Gadget. Teknologi Gadget ini tidak dapat dipisahkan dalam sebuah kebutuhan dimana saat ini akses informasi juga didapatkan dari Gadget tersebut sehingga dalam dunia Pendidikan teknologi Gadget ini juga digunakan sebagai penunjang media pembelajaran. Di sekolah MAN Pacitan ini dalam mengatasi turunnya moral dari adanya penggunaan Gadget ini maka guru memberikan bimbingan dalam pembelajaran PAI yaitu seperti guru memberikan pengawasan dan memberikan materi yang dapat diterima dengan baik oleh siswa terkait moral. Sesuai dengan yang dikatakan oleh bu Uul yaitu:

Dengan memberikan pengawasan, kemudian diberi materi, temanya apa, jadi anak-anak tidak melenceng dari apa yang sudah di digaris bawahi. Dalam penerapannya terdapat kolaborasi antara guru PAI dengan guru PKN dimana siswa diberikan tugas siswa membuat desain poster melalui aplikasi canva. dari tugas tersebut siswa dapat mengembangkan kreativitasnya dan siswa juga akan lebih sadar bahwa bagaimana bully itu tidak benar dan cara menghindarinya adalah melalui etika yang baik saling menghargai dan menghormati.¹³

Pembelajaran PAI menggunakan teknologi Gadget siswa memberikan kemudahan dalam mengakses materi dari sumber internet melalui Gadget. Siswa dapat mengakses lebih banyak sumber belajar yang bervariasi, seperti video, artikel dan aplikasi pembelajaran. Namun penggunaan teknologi Gadget meskipun memberikan manfaat secara positif bagi siswa harus tetap pemantauan bagi guru karena siswa nanti akan terpengaruh diluar materi pembelajaran seperti yang dikatakan oleh Bu Liza:

¹³ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 03/W/15/05/2024 dalam lampiran hasil penelitian

Efektif sebenarnya tetapi tetap harus dipantau tadi, dan anak itukan melihat, membaca, monoton dengan melihat itukan beda daya tangkapnya dan mereka akan lebih mudah mengingat ketika melihat gambar visual seperti itu. Efektif tapi harus dipantau, karena anak-anak zaman sekarang kan kadang buka materi namun kadang membuka yang lain tetap harus dipantau agar efektif.¹⁴

Pada sekolah MAN Pacitan ini sudah memperbarui sistem pada pembelajaran dengan sebuah aplikasi seperti E-Learning dan aplikasi *G-School*. Dimana dengan adanya penggunaan teknologi Gadget ini sekolah memanfaatkan teknologi untuk memberikan pembaruan dalam proses pembelajaran. Aplikasi-aplikasi tersebut tentunya sudah dilengkapi fitur untuk mengontrol siswa dalam prose pembelajaran sehingga memberikan kemudahan bagi guru tentunya. Dan seperti aplikasi *G-School* yang digunakan sekolah MAN Pacitan untuk mengerjakan soal ujian bagi siswa ini terdapat fitur agar siswa bisa mengerjakan soal lebih jujur karena aplikasi tersebut terkunci untuk tidak bisa keluar dari website sehingga siswa tidak bisa mencontek dan saat ini siswa menjadi lebih jujur dalam mengerjakan ujian. Sesuai pada penjelasan Pak Muadin sebagai berikut:

Sekolah sudah mulai upgrade menggunakan aplikasi seperti e-learning dan *G-School* sekolah sudah mulai menggunakan Gadget, seperti aplikasi *G-School* ini merupakan media untuk mengerjakan soal ujian dimana siswa akan mengerjakan ujian sekolah dengan aplikasi ini. Dalam aplikasi ini sudah terdapat fitur dimana siswa tidak bisa keluar dari website ujian untuk keluar aplikasi mencari jawaban dari aplikasi lain, kemudian soal juga disajikan secara acak sehingga kemungkinan siswa untuk mencontek sangat minim, sehingga siswa akan menjawab dengan sendirinya dan terbiasa jujur dalam mengerjakan soal ujian. Siswa juga dapat belajar lebih giat untuk mempersiapkan ujian. Kemudian untuk aplikasi E-learning ini untuk

¹⁴ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 02/W/15/05/2024 dalam lampiran hasil penelitian

pengontrolan dalam pembelajaran seperti untuk melihat tugas-tugas yang dikerjakan oleh siswa.¹⁵

Dengan adanya penggunaan aplikasi *G-School* tersebut siswa akan menjadi lebih jujur dalam mengerjakan soal-soal ujian selain dari kesadaran diri namun juga fitur aplikasi yang tidak bisa untuk mencontek dari jawaban di internet ataupun teman lainnya. Penggunaan teknologi Gadget pada pembelajaran apabila dimanfaatkan sebaik mungkin maka dampak negatif nya juga akan sedikit berkurang bagi siswa baik dalam pembelajaran dan bahkan kehidupan sehari-hari.

3. Efektivitas penggunaan teknologi Gadget dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan moral siswa di MAN Pacitan

Setelah menggunakan Gadget dalam pembelajaran moral siswa MAN Pacitan yaitu yang sebelumnya merasa bosan dan menganggap pembelajaran itu remeh namun setelah ada Gadget mereka menjadi semangat dan menghargai guru dalam pembelajaran karena siswa suka dengan hal-hal yang baru. hal ini seperti yang dikatakan oleh Bu Uul:

Kadang senang, kadang bosan, karena anak-anak itukan merasa itu sudah saya lakukan bab tentang urusan jenazah anak-anak merasa bahwa dia sudah tahu dan terkadang disepelekan tapi anak-anak tetap semangat ketika ada hal yang baru, ketika penyampaianya itu lebih menarik itu anak lebih suka.¹⁶

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam ini mengajarkan bagaimana moral dalam keseharian, seperti pada sekolah MAN Pacitan

¹⁵ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/16/05/2024 dalam lampiran hasil penelitian

¹⁶ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 03/W/15/05/2024 dalam lampiran hasil penelitian

ini guru memberikan dampingan dan juga motivasi agar dapat berperilaku yang baik bagi siswa seperti yang dikatakan Bu Uul:

Dengan memberikan contoh, jadi seorang guru memberikan contoh akhlak guru yang baik seperti apa? yaitu ketika kita ingin dihormati kita juga harus menghormati anak-anak tersebut, ketika bertemu mengucapkan salam, menyapa, nah nanti itu kan akan dicontoh oleh anak-anak seperti ini caranya. Jadi dengan cara memberikan contoh yang baik untuk anak-anak.¹⁷

Pendidikan Agama Islam ini mengajarkan nilai-nilai etika moral yang dijunjung dalam Islam, ini termasuk nilai-nilai jujur, amanah dan kasih sayang. Dimana di era saat ini dari adanya teknologi Gadget semua informasi dapat diakses dengan mudah tanpa adanya suatu penyaringan mana yang baik dan mana yang buruk sehingga siswa dapat terpengaruh. Sehingga perlu adanya penanaman nilai-nilai agama tersebut sebagai bentuk bimbingan untuk membantu mereka memahami pentingnya perilaku yang baik dalam penggunaan teknologi. Di sekolah MAN Pacitan moral siswa setelah menggunakan Gadget menjadi lebih jujur karena adanya ujian online pada aplikasi yang membuat tidak bisa mencontek, seperti yang dikatakan oleh Bu Uul:

Dikatakan bisa meningkat bisa, karena sekarang di MAN ujian menggunakan media HP online jadi anak bisa lebih maju tidak hanya dengan kertas saja kemudian dengan Gadget ini dalam aplikasi terdapat pengontrolan yang ada di fitur aplikasi ujian tersebut sehingga siswa tidak bisa mencontek dan dapat membiasakan perilaku jujur.¹⁸

¹⁷ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 03/W/15/05/2024 dalam lampiran hasil penelitian

¹⁸ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 03/W/15/05/2024 dalam lampiran hasil penelitian

Kolaborasi dengan orang tua adalah salah cara untuk membantu memberikan bimbingan dimana tentunya orang tua memiliki peran aktif dalam mengawasi dan membimbing anak-anak mereka dalam menggunakan Gadget. Pendidikan PAI di sekolah dapat diintegrasikan dengan Pendidikan di rumah untuk menciptakan lingkungan yang konsisten dalam penanaman nilai moral. Seperti yang dijelaskan oleh Pak Muadin;

Sekolah hanya memantau siswa dari pagi sampai sore jadi sekolah itu memantau siswa dalam penggunaan Gadget itu harus kolaborasi dan bekerjasama dengan orang tua untuk memantau anak dalam menggunakan Gadget, karena sebagai guru hanya memantau ketika di sekolah dan waktu yang banyak di rumah tentunya hanya bisa dipantau oleh orang tua siswa, sehingga sekolah meminta kerjasama guru dan orang tua untuk saling memantau anak dalam menggunakan Gadget agar tidak terus menerus menggunakan Gadget.¹⁹

Penerapan nilai dalam praktek, guru dapat memberikan bimbingan siswa secara langsung, dimana guru dapat menjadi teladan bagi siswa dalam penggunaan teknologi yang bijak dan bertanggungjawab, melalui contoh nyata, siswa dapat melihat bagaimana menerapkan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari termasuk dalam penggunaan Gadget yang baik.

Penggunaan teknologi Gadget ini meskipun memberikan suatu kemudahan namun, secara terus menerus membuat siswa menjadi terlalu bergantung pada Gadget menganggap sesuatu yang penting dianggap seperti mencari nilai itu mudah. Hal tersebut disebabkan semakin mudahnya mencari informasi dari Gadget. Dengan dampak tersebut

¹⁹ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/16/05/2024 dalam lampiran hasil penelitian

pembelajaran PAI diharapkan mampu memberikan bimbingan kepada moral yang baik setelah menggunakan Gadget. Seperti yang dikatakan oleh Bu Uul :

Kemudian siswa sekarang menganggap suatu hal itu mudah, seperti banyak siswa yang bolos atau telat dan menganggap mencari nilai itu mudah siswa menganggap bahwa guru pasti akan memberi nilai meskipun tidak masuk sekolah. Dengan adanya dampak tersebut Gadget dalam pembelajaran PAI ini diharapkan bisa memberikan arahan yang baik terkait moral siswa atau memberikan pemikiran baik bagi siswa untuk menghargai setiap proses yang ada. Dalam pembelajaran PAI di MAN Pacitan ini meskipun menggunakan Gadget dalam pembelajaran namun harus tetap diimbangi yaitu dengan kegiatan keagamaan yang memberikan penanaman moral seperti mengadakan khataman quran dan sholawatan.²⁰



Gambar 4. 2 Dokumentasi Tadarus Al-Qur`an dalam pembelajaran PAI di MAN Pacitan

Dengan adanya penanaman moral pada kegiatan membaca al-Qur`an siswa akan memperkuat spiritualitas mereka. Dalam kegiatan tersebut juga melibatkan kebersamaan kelompok yang dapat mengembangkan rasa empati, kebersamaan dan persatuan Bersama.

²⁰ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 03/W/15/05/2024 dalam lampiran hasil penelitian

Selain itu pengalaman spiritual ini membantu membangun karakter siswa dengan lebih baik.



C. Pembahasan

1. Pola penggunaan teknologi Gadget di kalangan siswa dalam aktivitas pembelajaran PAI di MAN Pacitan

Gadget adalah perangkat kecil yang memiliki fungsi khusus dan berkaitan erat dengan perkembangan teknologi saat ini. Gadget terbagi dalam beberapa jenis, seperti smartphone, laptop, tablet, kamera, dan komputer. Namun, orang lebih sering menggunakan smartphone karena ukurannya yang praktis, mudah dibawa, dan memudahkan komunikasi jarak jauh. Gadget dilengkapi dengan berbagai fitur dan aplikasi yang membuat hidup manusia lebih mudah. Di era teknologi yang maju ini, banyak pihak berlomba-lomba menciptakan aplikasi yang diharapkan dapat membantu dalam pekerjaan maupun proses belajar.²¹

Penggunaan teknologi Gadget sudah digunakan dalam pembelajaran seperti untuk membuka internet, untuk mencari referensi atau sebagai media pengganti buku yaitu pdf. Siswa MAN Pacitan juga menggunakan teknologi Gadget ini sebagai media pembelajaran seperti power point, video animasi. Teknologi Gadget ini memberikan kemudahan dan juga kepraktisan dalam pembelajaran, seperti yang dijelaskan diatas pada sekolah MAN Pacitan guru yang berhalangan hadir masih bisa mengajar melalui Gadget ini hal tersebut karena Gadget memudahkan komunikasi jarak jauh.

²¹ Farida, Hanifah, and Dkk, "Optimasi Gadget Dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak."

Menurut Candra bahwa penggunaan Gadget ini sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran, Gadget membantu siswa mencari tugas atau materi di internet, seperti dalam pelajaran sejarah yang mengharuskan siswa mencari informasi tentang kerajaan Islam di Indonesia. Hal ini menjadi salah satu penunjang pembelajaran, menjadikan siswa aktif mencari tugas di internet.²²

Penggunaan teknologi Gadget ini dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu siswa untuk mencari tugas atau materi di internet, seperti dalam pelajaran sejarah yang mengharuskan siswa mencari informasi tentang kerajaan islam di Indonesia. hal ini menjadi salah satu penunjang seperti yang ada pada sekolah MAN Pacitan yang mana siswa diberikan waktu untuk menggunakan Gadget sebagai media mencari sumber informasi terkait dengan pelajaran.

Sebagai akses sumber pembelajaran guru dapat melacak materi atau informasi terkait Pendidikan Agama Islam yang disajikan dalam bentuk web melalui teknologi informasi, seperti internet, bersama dengan semua komponennya. Dengan melacaknya terlebih dahulu, guru dapat memastikan bahwa materi yang disajikan relevan dengan tujuan kurikuler Pendidikan Agama Islam. Selanjutnya, materi tersebut dapat langsung dipraktekkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.²³

Pada pembelajaran PAI guru menggunakan Gadget untuk mencari materi yang relevan dan dapat dipahami siswa. Guru juga dapat mencari

²² Anugrah, "Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran."

²³ Suhiroh and Zuhdin, "Pendayagunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam."

referensi bentuk menyampaikan materi dalam bentuk video ilustrasi animasi terkait praktik yang mungkin siswa perlu melihat langsung agar mengetahui bagaimana cara peragaan yang dapat dilakukan secara benar, sehingga mereka tidak hanya membayangkan namun dapat melihat langsung peragaanya.

2. Manfaat dan tantangan penggunaan teknologi Gadget dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI di MAN Pacitan

a. Pemanfaatan teknologi gadget dalam pembelajaran PAI

Penggunaan teknologi Gadget merupakan media penyampaian informasi yang dimana dapat digunakan dalam pembelajaran. Teknologi Gadget ini dapat membantu menyampaikan berbagai pesan dari materi pembelajaran yang mungkin perlu adanya peragaan yang dapat diterima oleh indera dengan baik dan mampu diterima dan dipahami dengan baik. Menurut Newby, media pembelajaran adalah media yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran atau mengandung muatan untuk membelajarkan seseorang.²⁴

Pada pembelajaran PAI di MAN guru melibatkan siswa menggunakan teknologi pada aplikasi canva untuk membuat hasil tugas menjadi menarik dan dapat dipahami. Menurut Edgar Dale, media pembelajaran merupakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkrit ke yang paling abstrak, dimana partisipasi,

²⁴ Noperman, *Pendidikan Sains Dan Teknologi: Transformasi Sepanjang Masa Untuk Kemajuan Pradaban*.

observasi, dan pengalaman langsung memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap pengalaman belajar yang diterima siswa. Penyampaian suatu konsep pada siswa akan tersampaikan dengan baik jika konsep tersebut mengharuskan siswa terlibat langsung didalamnya bila dibandingkan dengan konsep yang hanya melibatkan siswa untuk mengamati saja.²⁵

Pembelajaran PAI pada sekolah MAN Pacitan ini sudah memanfaatkan media untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan mempromosikan interaksi yang bermakna antara guru, siswa dan teman sebaya. Guru di MAN ikut berperan aktif untuk menciptakan pembelajaran PAI yang menarik serta mencari cara untuk mengubah perilaku siswa yaitu dengan cara memberikan materi PAI yang dituangkan pada media youtube, power point. Dimana dengan media pembelajaran teknologi siswa menjadi tertarik dan dapat menerapkan dari contoh atau ilustrasi dalam konteks pembelajaran yang spesifik.

Seperti yang dikemukakan Yunara bahwa pemanfaatan media pendidikan memiliki potensi untuk menciptakan Lingkungan belajar yang dinamis mendorong interaksi yang bermakna antara siswa, guru, teman sebaya, dan para ahli materi pelajaran, serta merangsang rasa ingin tahu siswa dan memenuhi minat mereka. Guru memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan inspiratif, sambil secara aktif mencari cara untuk memodifikasi perilaku siswa.

²⁵ Wibawanto, *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*.

Istilah "seperti dalam kata" mengacu pada penggunaan kata atau frasa tertentu sebagai contoh atau ilustrasi dalam konteks pembelajaran yang spesifik.²⁶

Dalam pembelajaran menggunakan teknologi Gadget ini dapat mengkondisikan siswa untuk bisa memahami moral dan mengamalkan nilai-nilai pelajaran yang disampaikan termasuk juga pada materi PAI. Materi PAI ini dapat disampaikan secara langsung maupun tidak langsung di MAN Pacitan guru menyampaikan materi secara langsung dengan menunjukkan tindakan secara nyata dan secara tidak langsung menggunakan teknologi Gadget sebagai media dalam menyampaikan materi sehingga siswa akan mudah memahami materi terkait moral.

Demikian pula menurut Panjaitan, dalam pembelajaran digital, bahwa siswa perlu dikondisikan dengan baik agar memahami moral dan mengamalkan nilai-nilai pelajaran yang disampaikan. Nilai-nilai moral disampaikan melalui perangkat digital yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung sehingga peserta didik pun memahami suatu nilai moral terkait dengan mata pelajaran yang diajarkan.²⁷

Pendidikan Agama Islam sangat penting dalam memberikan penanaman moral melihat saat perkembangan teknologi ini memberikan banyak pengaruh terkait moral, maka Pendidikan agama islam ini memberikan bimbingan dalam membentuk karakter religius siswa. Pada penerapannya sekolah MAN pembelajaran PAI ini dikembangkan

²⁶ Maufiroh, Afifulloh, and Safi'i, "Pembelajaran PAI Berbasis Media Digital Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di SMA AN-NUR Bululawang."

²⁷ Ningsih, *Transformasi Moral Digital Dalam Pembelajaran*.

dengan memanfaatkan teknologi Gadget dalam pembelajaran secara inovatif. Sehingga teknologi Gadget ini dalam pembelajaran diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan efisien.

Menurut Novi Pendidikan Agama Islam adalah fondasi utama dalam membentuk dan menangani karakter peserta didik di sekolah. Oleh karena itu, penerapan strategi pembentukan karakter religius melalui pembelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi sangat relevan. Salah satu strategi yang digunakan dalam mencapai tujuan pendidikan dan menghasilkan siswa yang berkarakter serta berkepribadian baik adalah dengan menciptakan suasana pembelajaran yang efisien dan efektif, serta memanfaatkan lingkungan luar kelas.²⁸

b. Tantangan teknologi gadget dalam pembelajaran PAI

Pada Sekolah MAN Pacitan ini guru melakukan kerjasama dengan para orang tua untuk memberikan pengawasan, mengingat bahwa di era kemajuan teknologi ini banyak informasi yang diterima dan didalamnya tentunya terdapat penyebaran informasi secara positif maupun negatif. Karena mudahnya akses informasi tersebut tidak heran jika moral siswa dapat terpengaruh dari berbagai informasi tersebut sehingga kerjasama ini dapat memberikan pencegahan agar moral siswa tidak terpengaruhi dari berbagai macam informasi yang ada di teknologi Gadget.

Demikian pula menurut Baharun dan Finori, di era digital, guru dan orang tua perlu memberikan perhatian serta pengawasan yang baik baik

²⁸ Puspitasari, Relitian, and Dkk, "Peran Pendidikan Agama Islam Terhadap Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik."

di sekolah, di rumah, maupun di lingkungan sekitar. Hal ini disebabkan karena penguatan sikap moral yang diberikan oleh orang tua dan guru tidak hanya cukup melalui pembelajaran di kelas. Anak-anak dan peserta didik memerlukan fondasi keagamaan yang berbasis digital. Selain itu, keluarga dan sekolah juga harus aktif terlibat dalam mendukung pengembangan nilai moral yang baik dengan memanfaatkan perangkat digital. Ini penting karena anak-anak saat ini sangat akrab dengan media digital, yang menyajikan berbagai informasi, baik positif maupun negatif. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika moral anak-anak dan peserta didik saat ini sangat dipengaruhi oleh informasi digital yang mereka akses melalui media tersebut.²⁹

Dalam penggunaan gadget ini terdapat distraksi seperti siswa membuka aplikasi lain saat pembelajaran dan menunda tugas sehingga membuat siswa tidak menyelesaikan tugas dengan tepat waktu. Mengetahui hal ini Guru PAI terus memberikan bimbingan bagi para siswa agar tertanamkan nilai-nilai tanggungjawab dan disiplin.

Hal ini juga dikemukakan oleh Erviana bahwa dalam konteks pendidikan agama islam, pengaruh Gadget terhadap perkembangan moral siswa sangatlah perlu perhatian yang serius. Gadget akan menjadi penyebab distraksi karena banyak konten-konten yang kurang baik sehingga memberikan contoh kurang baik bahkan banyak yang meniru dan banyak game yang membuat kecanduan sehingga ingin melakukan lagi dan lagi. Hal tersebut dapat mempengaruhi kehidupan

²⁹ Ningsih, *Transformasi Moral Digital Dalam Pembelajaran*.

terutama ketika mereka belajar dan memahami nilai-nilai agama islam. Dalam hal ini perlu pentingnya peran guru akidah akhlak untuk mendorong perkembangan moral siswa dalam menghadapi pengaruh penggunaan Gadget.³⁰

3. Efektivitas penggunaan teknologi Gadget dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan moral siswa di MAN Pacitan

Ditengah kemajuan teknologi banyak siswa yang bergantung pada teknologi Gadget. Moral siswa menjadi perhatian penting di tengah segala aktivitas yang bergantung pada digital dan masuknya banyak informasi dari adanya digital tersebut menjadi kesadaran penting bagi para orang tua. Pada sekolah MAN Pacitan guru bekerjasama dengan orang tua untuk saling memberikan pengawasan.

Penggunaan Teknologi Gadget dalam pembelajaran memiliki dampak positif dan negatif terhadap moral siswa. Berikut adalah dampak positif dan negatif yang terjadi.

a. Dampak positif

Di MAN Pacitan para guru mulai memanfaatkan teknologi Gadget pada pembelajaran kreatif dan inovatif. Dimana penggunaan teknologi Gadget secara positif ini dapat menunjukkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, seperti membuat poster, yang dimana siswa secara kreatif

³⁰ Rima Erviana et al., "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Moral Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Ma Asy-Syari'ah The Influence Of Use Of Gadgets On Students' Moral Development In The Subject Of Aqidah Akhlak Ma Asy-Syari'ah," *Jurnal Pendidikan Indonesia (JOUPI)* 1, no. 3 (2023):107.

memanfaatkan aplikasi pada teknologi Gadget dan isi poster tersebut juga berisi tentang materi etika moral seperti pembulian, anti narkoba. Dari materi tersebut membuat siswa menjadi kreatif, inovatif dan kritis, yang dimana di era saat ini mudahnya akses dan masuknya informasi serta isu-isu terkini dapat mempengaruhi moral siswa.

Seperti yang dijelaskan oleh Ana bahwa dalam pembelajaran kehadiran seorang pendidik memiliki potensi tinggi dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh murid dan kreativitas, namun peran penting teknologi pendidikan yang ada saat ini sangat berguna untuk pembelajaran dari tingkat bawah sampai tingkat atas seperti media pembelajaran yang dapat difungsikan sebagai media untuk belajar yang mengasyikan, media juga membantu untuk mencari wawasan yang lebih lengkap.³¹

Penggunaan teknologi Gadget ini memberikan sebuah fitur yang dapat dibuat dengan sebaik mungkin dalam penggunaannya seperti pada sekolah MAN Pacitan ini menggunakan aplikasi ujian yang terkunci untuk tidak bisa membuka *website* lain untuk mencontek sehingga siswa akan bersikap jujur dalam mengerjakan soal ujian.

Menurut Sugiyarti, dimana lemahnya kejujuran menjadi hal yang paling mudah terlihat ketika pelaksanaan tes berlangsung. Berbagai fenomena yang menunjukkan siswa yang tidak jujur ketika tes berlangsung.³²

³¹ Maritsa et al., "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan."

³² Eggy Fajar Sugiyarti, *Membangun Optimisme Meretas Kehidupan Baru Dalam Dunia Pendidikan*, Cet-I (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2020).

b. Dampak Negatif

Penggunaan Gadget dalam pembelajaran memberikan manfaat dalam kemudahan akses berbagai informasi namun secara terus menerus akan memberikan dampak yaitu, membuat siswa tidak perlu berusaha keras dalam melakukan suatu hal sehingga membuat siswa menjadi hanya mengandalkan suatu yang cepat atau mencari melalui Gadget tersebut semua sudah tersedia tanpa perlu memikir keras.

Penggunaan teknologi pada suatu pembelajaran tentunya akan memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengakses informasi. Generasi Alpha sangat bergantung pada teknologi informasi dan jarang menggunakan buku sebagai sumber pengetahuan. Mereka bisa dengan mudah mengakses materi bacaan melalui internet, seperti menggunakan mesin pencari Google. Kemudahan mengunduh buku elektronik atau *e-book* sangat membantu dalam proses pembelajaran, meskipun tidak semua *e-book* tersebut benar-benar dibaca. Sebagian besar anak-anak Generasi Alpha sangat mahir dalam menggunakan perangkat digital atau Gadget, karena mereka sudah terbiasa dengan teknologi ini sejak usia dini. Bagi mereka, teknologi digital merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Selain itu, kecenderungan ini juga dipengaruhi oleh penggunaan teknologi oleh orang tua mereka. Namun, perilaku ini memiliki dampak negatif pada kehidupan sosial mereka. Mereka cenderung menjadi anti sosial karena kurangnya interaksi dengan orang-orang di sekitar mereka.³³

³³ Ragil et al., *Assessment Kognitif Pada Kelas Digital Dalam Pembelajaran Abad 21*.

Seperti yang dikemukakan oleh Abidah terkait dengan kondisi moralitas siswa di MAN Pacitan setelah menggunakan Gadget menunjukkan pengaruh Gadget secara berlebihan membuat daya konsentrasi siswa menurun. Penggunaan teknologi Gadget dalam pembelajaran yang terlalu sering membuat mereka tidak fokus pada materi yang ada, sehingga perlu adanya pengawasan agar siswa tetap fokus pada materi. Beberapa siswa yang sering menggunakan Gadget mereka biasa melihat sosial media kemudian dan melihat beberapa tokoh atau konten kreator yang mereka sukai hingga biasanya mereka akan menirukan berbagai gaya dari tokoh di media sosial tersebut. Siswa saat melihat sosial media di Gadget mereka dan mereka akan mengikuti trend zaman sekarang dan mengikuti kepribadian artis yang disukai.

Penggunaan Gadget yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang seharusnya dapat mereka lakukan sendiri. Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses informasi yang menampilkan berbagai hal yang seharusnya belum boleh dilihat oleh anak-anak. Penggunaan Gadget dapat mempengaruhi pola perilaku anak dikarenakan adanya ketertarikan terhadap sesuatu seperti mengikuti gaya hidup artis yang dilihat dari media sosial sehingga kepribadian anak pun mengikuti kepribadian artis yang ia sukai tersebut.³⁴

³⁴ Abidah, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Degradasi Moral Pelajar."

Dengan melihat isi konten dari seorang tokoh di sosial media tersebut siswa akan mencontoh suatu perilaku atau kebiasaan dari apa yang mereka lihat. Banyak siswa yang aktif di media sosial secara umum mereka mengunggah foto gaya hidup mereka dari melihat kebiasaan gaya hidup yang ada di media sosial. Namun terdapat kebiasaan yang baik maupun buruk sehingga perilaku siswa ini dapat berubah mengikuti gaya yang sedang banyak digemari di media sosial.

Hal ini juga dikatakan oleh Putri, Dhian dan Ariyanto bahwa perilaku remaja terus berkembang sesuai dengan zaman mereka, dan dengan kemudahan akses internet, para siswa semakin mudah mengadopsi perilaku yang mereka lihat di internet dan media sosial. Rata-rata siswa menghabiskan sekitar 8-10 jam dalam sehari untuk bermain game. Penelitian menunjukkan bahwa kebiasaan bermain game yang berlebihan dapat menurunkan prestasi akademik anak di sekolah. Selain itu, remaja juga sering tergoda untuk menggunakan media sosial seperti Instagram dan TikTok. Mereka sering meniru gaya berpakaian dan perilaku yang mereka mere lihat di media sosial tersebut. Kemudian, mereka mengunggah konten yang serupa ke akun mereka dengan tujuan mendapatkan *viewers* dan *likes*, agar merasa diakui oleh orang lain, terutama teman sebaya.³⁵

Setelah menggunakan teknologi dalam pembelajaran peningkatan moral siswa dapat diukur dengan beberapa tingkatan, dimana siswa di

³⁵ Ragil et al., *Assessment Kognitif Pada Kelas Digital Dalam Pembelajaran Abad 21*.

MAN Pacitan mengalami peningkatan moral yang mengacu pada teori Kohlberg yaitu sebagai berikut:

- 1) Level pra-konvensional pada tatanan hukuman dan imbalan, dalam pelaksanaannya siswa mentaati aturan pada setiap mematuhi peraturan untuk menggunakan Gadget sesuai dengan materi sesuai aturan intruksi dari guru.
- 2) Konvensional didasarkan pada aturan sosial dan harapan orang lain, siswa mematuhi aturan dengan tidak menggunakan Gadget untuk mencontek karena mereka akan dianggap jujur dan patuh oleh guru.
- 3) Pasca-Konvensional, Siswa menggunakan teknologi Gadget pada tujuan yang positif, seperti mencari informasi, belajar, atau berkomunikasi dengan orang lain. Mereka akan menghindari penggunaan Gadget untuk tujuan yang merugikan orang lain, seperti menyebarkan berita bohong atau melakukan cyberbullying.

Peningkatan diatas mengacu penalaran menurut Kohlberg moral seseorang kepada tiga tingkatan; prakonvensional, konvensional dan pascakonvensional.³⁶

- 1) Level pra-konvensional: Moralitas didasarkan pada hukuman dan imbalan.

Indikatornya: Orang menunjukkan rasa takut akan hukuman dan menghindari tindakan yang dapat mengakibatkan hukuman.

- 2) Level konvensional: Moralitas didasarkan pada aturan sosial dan harapan orang lain.

³⁶ Haryamoko, *Prinsip-Prinsip Etika*.

Indikatornya: Orang menghargai adanya kesesuaian dan mencari persetujuan dari orang lain. Di tahap ini, orang sudah menunjukkan kepedulian untuk menjaga hubungan yang baik.

- 3) Level pasca-konvensional: Moralitas didasarkan pada prinsip-prinsip etika universal.

Indikatornya: Orang mengakui pentingnya kontrak sosial dan demokrasi, mempromosikan keadilan, hak-hak, dan kebaikan yang lebih besar.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan mengenai Penggunaan Teknologi Gadget dalam Penguatan Pembelajaran PAI untuk Mengantisipasi Turunya Moral Siswa di MAN Pacitan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pola penggunaan teknologi gadget di kalangan siswa dalam aktivitas pembelajaran di MAN Pacitan yaitu teknologi Gadget ini digunakan pembelajaran seperti untuk membuka internet, untuk mencari referensi atau sebagai media pengganti buku yaitu pdf. Siswa MAN Pacitan juga menggunakan teknologi Gadget ini sebagai media pembelajaran seperti power point, video animasi.
2. Manfaat dan tantangan penggunaan teknologi gadget dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI di MAN Pacitan yaitu menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan membuat siswa mampu memahami materi dengan baik. Tantangan penggunaan gadget ini guru dan orang tua harus memberikan pengawasan dalam penggunaannya.
3. Efektivitas penggunaan teknologi Gadget dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan moral siswa yaitu terdapat dampak positif dan negatif, dampak positifnya yaitu siswa menjadi dapat mengikuti perkembangan teknologi. Siswa MAN Pacitan diajarkan bahaya narkoba dan pembullyan lewat pembuatan poster dari aplikasi canva. Kemudian siswa juga terbiasa jujur dalam mengerjakan ujian karena sekolah MAN Pacitan menggunakan sebuah aplikasi ujian yaitu *G-School*. Dampak negatifnya

yaitu banyak siswa yang bergantung pada Gadget dan kurangnya interaksi antar sesama disekitar. Siswa yang aktif di sosial media mereka cepat sekali mengikuti kebiasaan yang ada di sosial media seperti mengikuti gaya artis atau tokoh yang disukai. Kebiasaan tersebut terdapat yang pantas dan yang tidak pantas ditiru.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka saran yang dapat diajukan sebagai berikut:

1. Bagi Guru PAI

Guru harus tetap mengawasi siswa dalam penggunaan teknologi Gadget ini selama masih di sekolah karena dengan memberikan perhatian siswa tidak terpengaruh pada hal negatif dari penggunaan teknologi Gadget. Dan guru dapat mengoptimalkan penggunaan Gadget dalam mengajarkan nilai-nilai moral siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan untuk selalu terus belajar dengan jujur dan menggunakan Gadget ini kearah yang positif dan mematuhi aturan yang ada dalam sekolah.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti mengakui keterbatasannya dalam penelitian ini dan masih banyak kekurangan. Bahwa hasil penelitian ini belum luas dan detail mengenai Penggunaan Teknologi Gadget Dalam Penguatan Pembelajaran Pai Untuk Mengantisipasi Turunnya Moral Siswa Di Man Pacitan. Diharapkan hasil penelitian ini dapat dikembangkan dengan pembahasan yang lebih detail

tentang penggunaan teknologi Gadget dalam penguatan pembelajaran Pai
Untuk mengantisipasi turunnya moral siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Abidah. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Degradasi Moral Pelajar." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 5, no. 1, 2023.
- Adam, Adiyana. "Integrasi Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam." *Amanah Ilmu: Jurnal Kependidikan Islam* 3, no. 1, 2023.
- Anas, Herman. "Pengajaran PAI Dan Problematikanya Di Sekolah Umum Tingkat SMP." *RJS :Rechtenstudent Journal* 1, no. 1, 2020.
- Anugrah, Candra. "Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran." *Binet : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 2, no. 2, 2017.
- Asari, Andi, Relly Anjar Vinata Wisnu Saputra, and Dkk. *Jurnalistik*. Edited by SIP Andi Asari. Cet. I. Solok: PT Mafy Media Literasi Indonesia, 2023.
- Auni, Nuruzzakiyah, and Indriati Isna. "AL-QUDWAH Eksistensi Ilmu Sebagai Pembentuk Akhlak : Studi Analisis Tafsir Khuluqun ' Azhim Terhadap Q . S . Al-Qalam : 1-6." *Analisis Qs Al Qalam Ayat 1-6* 1, no. 2, 2023.
- B., Muhammad Rusmin. "Konsep Dan Tujuan Pendidikan Islam." *Inspiratif Pendidikan* 6, no. 1, 2017.
- Bagas, Arsyia Pramudya. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Sekolah." Universitas dr. Soebandi Jember, 2023.
- Eko Hryono, Dkk. *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*. Cet-I. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang, Indonesia, 2024.
- Erviana, Rima, Mulyawan Safwandy, Nugraha Uin, Sunan Gunung, and Djati Bandung. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Moral Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Ma Asy-Syari'ah The Influence Of Use Of Gadgets On Students' Moral Development In The Subject Of Aqidah Akhlak Ma Asy-Syari'ah." *Jurnal Pendidikan Indonesia (JOUPI)* 1,

no. 3, 2023.

Farida, Ai, Unik Hanifah, and Dkk. "Optimasi Gadget Dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 8, 2021.

Faustyna. *Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi (Teori Dan Praktek)*. Edited by Rudianti and Puji Santoso. Cet, I. Medan: Umsupress, 2023.

Fitri, Mardi, and Na'imah Na'imah. "Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Moral Pada Anak Usia Dini." *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1, 2020.

Gabriela, Jenny, and Belinda Mau. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini." *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, Dan Pendidikan* 5, no. 1 (2021): 99–110.

Haryamoko. *Prinsip-Prinsip Etika*. Cet-I. Jakarta: PT Gramedia, 2024.

Helaluddin, Hengki Wijaya. *Analisis Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori & Praktik*. Edited by Fayer. Cet, I. Makasar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2019.

Ismail. "Kompetensi Guru Mata Pelajaran Pai." *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan* 1, no. 1, 2019.

J. Moleong, Lexy. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012.

Komang, Ni. "Pendapat Tentang Moral Di Zaman Now" 1, no. 2, 2015.

Kristian Burhan, Dkk. *Konsep Dan Implementasi Pendidikan*. Cet-I. Makasar: Cendikia Publisher, 2023.

Kukuh, Pangestu. "Dampak Positif Dan Negatif Penggunaan Teknologi Gadget Pada Siswa Dalam Pembelajaran PAI Kelas IX SMP Negeri 1 Muntilan

- Magelang.” UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2023.
- Mahni. “Dampak Gadget Terhadap Perilaku Sosial.” Universitas Islam Negeri Mataram, 2020.
- Maritsa, Ana, Unik Hanifah Salsabila, Muhammad Wafiq, Putri Rahma Anindya, and Muhammad Azhar Ma’shum. “Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan.” *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 18, no. 2, 2021.
- Maryono, Y, and B Patmi. *Teknologi Informasi Dan Komunikasi 1 SMP Kelas VII*. Bogor: Quadra, 2008.
- Masdudi. *Landasan Pendidikan Islam Kajian Konsep Pembelajaran*. Edited by Dr.Sumanta. Cet. I. Sumatra: CV. Elsi Pro, 2014.
- Maufiroh, Yunara, Mohammad Afifulloh, and Imam Safi’i. “Pembelajaran PAI Berbasis Media Digital Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di SMA AN-NUR Bululawang.” *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 4 (2023): 53–61.
- Mekarisce, Arnild Augina. “Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif Di Bidang Kesehatan Masyarakat.” *JURNAL ILMIAH Kesehatan Masyarakat : Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat* 12, no. 3, 2020.
- Nasrudin, and Dkk. *Studi Kasus Dan Multi Situs Dalam Pendekatan Kualitatif*. Edited by Alpino Susanto. Cet-I. Padang: CV. Gita Lentera, 2024.
- Nelli. “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Tingkah Laku Siswa Kelas VI SDN Lalebrata Kota Palopo.” IAIN Palopo, 2019.
- Ningsih, Tutuk. *Transformasi Moral Digital Dalam Pembelajaran*. Edited by Dian

- Wahyu Sri Lestar. 1st ed. Banyumas: SIP Publishing, 2012.
- Noperman, Feri. *Pendidikan Sains Dan Teknologi: Transformasi Sepanjang Masa Untuk Kemajuan Pradaban*. Cet-I. Bengkulu: Universitas Bengkulu Press, 2020.
- Nursapia, Harahap. *Penelitian Kualitatif*. Cet-I. Medan: Wal ashri Publishing, 2020.
- Pujanarko, M. "Etika Komunikasi Verbal Dalam Penulisan Berita Di Media Online." *Jurnal Citra* 6, no. 1, 2018.
- Puspitasari, Novi, Linda Relitian, and Dkk. "Peran Pendidikan Agama Islam Terhadap Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik." *Atta`dib :Jurnal Pendidikan Agama Islam* 03, no. 01, 2022.
- Putri, Wan, Azizah Harahap, Masitah Khairani, Yusri Yanti Pohan, and Dkk. "Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Moral Anak Sekolah." *SUBLIM: Jurnal Pendidikan* 02, no. 02, 2023.
- Ragil, Idam, Chumdari, Matsuri, and Dkk. *Assessment Kognitif Pada Kelas Digital Dalam Pembelajaran Abad 21*. Cet-1. Surakarta: CV. Pajang Putra Wijaya, 2023.
- Raharjo, Dkk. *Pendidikan Karakter (Membangun Generasi Unggul Berintegritas)*. Cet-I. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Rahayu, Anggun, Masrifa Hidayani, and Sukarno. "Analisis Dampak Penggunaan Gadget Pada Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas V DI SD Negeri 61 Lebong." *Insan Cendekia:Jurnal Studi Islam, Sosial Dan Pendidikan* 1, no. 1, 2022.
- Rahim, Abd. Rahman. *Cara Praktis Penulisan Karya Ilmiah*. Edited by Thamrin

- Paelori Wardiman. Cet, I. Yogyakarta: zahir publishing, 2020.
- Rahmawati, Eka. "Dampak Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Belajar Siswa (Studi Kasus Siswa Kelas XI Di SMPN 9 Tangerang Selatan." Universiat Negeri Islam Syarif Hidayatulla, 2023.
- Rianawati. *Implementasi Nilai -Nilai Karakter Pada Mata Pelajaran*. IAIN Pontianak Pres. Cet, I. Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2014.
- Ridho, Dian, and Ahmed Ar. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Perbaikan Moral Dan Etika Siswa." *Journal on Education* 3, no. 3, 2023.
- Ridhoul Wahidi, Dkk. *Tafsir Ayat-Ayat Tarbawi*. Cet-I. Yogyakarta: Trussmedia Grafika, 2016.
- Rodiatillah. "Upaya Guru Dalam Menghadapi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Negeri 148 Gandus Palembang." Universitas Muhamadiyah Palembang, 2021.
- Safa`at, Asep. "(Bunga Rampai) Problematika Dan Tantangan Pendidikan Kita," 1–151. Bogor: Guepedia, 2019.
- Sarmanu. *Dasar Metodologi Penelitin Kuantitatif, Kualitatif Dan Statistika*. Cet, I. Surabaya: Pusat Penerbitan dan Percetakan Universitas Airlangga, 2017.
- Shunhaji, Akhmad. "Agama Dalam Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar." *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam*, 2019.
- Siti Rukhayati. *Strategi Guru PAI Dalam Membina Karakter Peserta Didik SMK AL Falah Salatiga*. Cet-I. Salatiga: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) IAIN Salatiga, 2020.
- Sugiyarti, Eggy Fajar. *Membangun Optimisme Meretas Kehidupan Baru Dalam*

- Dunia Pendidikan*. Cet-I. Malang: Universitas Muhamadiyah Malang, 2020.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, R&D*. Bandung: Bandung : Alfabeta, 2016.
- Suhroh, Iroh, and Saefuddin Zuhdin. "Pendayagunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" 8, no. 02 (2021): 385–94.
- Suminar, Wahyu. "Manajemen Peserta Didik Upaya Peningkatan Prestasi Siswa MAN Pacitan," 2017.
- Tatang Muhtar, edi Supriyadi. *Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Penjas*. Bandung: Salam Insan Mulia, 2019.
- Ubabuddin. "Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Journal Edukatif* 5, no. 1 (2019): 18–27.
- Wibawanto, Wandah. *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Cet-I. Jember: Cerdas Ulet Kreatif, 2017.
- Wicaksono, Andri. *Metdologi Penelitian Pendidikan Pengantar Ringkas*. Cet-I. Yogyakarta: Garudhawca, 2022.
- Wiseman, Michael. *Menggenggam Gadget Dengan Bijak: Memahami Bahaya Media Sosial Bagi Anak-Anak Dan Cara Melindungi Mereka*. Cet-I. Yogyakarta: Cahaya Harapan, 2024.
- Zuchri, Abdussamad. *Metode Penelitian Kualitatif*. Syakir Media Press. Cet-I. Makasar: syakir Media Press, 2019.