

Analisis Penggunaan Gadget Sebagai Media Pembelajaran Efektif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 1 Sumberrejo

Cahyani Nur Afifah Fitriani¹, Dwi Ayu Cahyaningrum², Jovan Aunu Robby³

Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan

cahyani.2022@mhs.unisda.ac.id, dwiayu.2022@mhs.unisda.ac.id, jovan.2022@mhs.unisda.ac.id

Abstrac : The purpose of this research is to determine the effectiveness of gadget use, identify inhibiting and supporting factors, and find solutions to overcome the inhibiting factors in PAI learning for students at SMP Negeri 1 Sumberrejo. This research uses a qualitative approach with a case study research design. The subjects of this research are the vice principal in charge of the curriculum, PAI teachers, and students of SMPN 1 Sumberrejo. The data collection methods used were interviews, observations, and documentation. The research results show that 1) the policy of using gadgets in classroom learning is effective according to the vice principal, PAI teachers, and students, as evidenced by the students' PAI subject scores exceeding the Minimum Completeness Criteria (KKM) set after the End-of-Semester Examination. The use of gadgets helps students to supplement the material delivered by the teacher and to complete their assignments. 2) Factors hindering the effectiveness of gadget use include some students not having gadgets, wifi signal errors, insufficient data packages, students accessing social media during lessons, and notifications appearing on gadgets. Additionally, supporting factors include providing one wifi for each cohort. 3) Solutions to address the emerging obstacles such as providing mobile phones from the school to underprivileged students, expanding areas with wifi access, providing data vouchers, incorporating entertainment activities during lessons, and increasing students' awareness not to open less important gadget notifications during learning activities.

Keywords : Effective, Gadget, PAI Learning, SMPN 1 Sumberrejo

Abstrak : Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas penggunaan gadget, mengidentifikasi faktor-faktor penghambat dan pendukung, serta solusi mengatasi faktor-faktor penghambat pembelajaran PAI siswa SMP Negeri 1 Sumberrejo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian studi kasus. Subjek penelitian ini adalah wakil kepala sekolah bagian kurikulum, guru PAI, dan peserta didik SMPN 1 Sumberrejo. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Kebijakan penggunaan gadget dalam pembelajaran di kelas berjalan efektif menurut wakil kepala sekolah, guru PAI, dan peserta didik, hal ini dapat dilihat melalui nilai mata pelajaran PAI peserta didik yang melampaui batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan setelah Ujian Akhir Semester berlangsung. Penggunaan gadget membantu peserta didik untuk dapat melengkapi kekurangan materi yang disampaikan guru dan pengerjaan tugas-tugas peserta didik. 2) Faktor-faktor penghambat efektivitas penggunaan gadget seperti ada peserta didik yang tidak memiliki gadget, signal wifi error, paket data tidak cukup, peserta didik membuka media sosial saat pembelajaran, dan munculnya notifikasi di gadget, selain itu faktor pendukung yaitu disediakannya berupa satu wifi untuk satu angkatan, 3) Solusi untuk menghadapi hambatan yang muncul seperti pemberian bantuan handphone dari pihak sekolah pada peserta didik yang kurang mampu, memperluas tempat yang terjangkau wifi, pemberian voucher kuota, perlunya sisipan kegiatan hiburan saat pelaksanaan pembelajaran, peningkatan kesadaran peserta didik untuk tidak membuka notifikasi gadget yang kurang penting saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Kata kunci : Efektif, Gadget, Pembelajaran PAI, SMPN 1 Sumberrejo

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting untuk pembangunan bangsa. Bangsa yang maju dapat dilihat dari kualitas pendidikan yang tinggi. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang (UU) Republik Indonesia (RI) Nomor 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan nasional, pasal 1 yang menyebutkan: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Perkembangan era digital saat ini, dapat kita katakan telah berkembang dengan pesat. Hampir seluruh aspek kehidupan mengalami perubahan dengan kemajuan yang pesat. Dapat kita lihat bahwasanya semua kegiatan yang kita lakukan sehari-hari lebih banyak menggunakan media sosial. Gadget adalah sebuah benda alat atau barang elektronik teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. (Hindriani dan Hasyim, 2020)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa gadget merupakan sebuah benda elektronik dari perkembangan teknologi yang memiliki fungsi khusus dalam pendidikan anak SMP seperti memiliki peran yang sangat penting yakni memberikan akses yang lebih luas efektivitas dan fleksibel kepada siswa untuk memperoleh informasi, mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan, dan mengasah keterampilan teknologi yang sangat dibutuhkan di dunia modern. (Wulandari et al., 2021)

Dengan berbagai aplikasi pembelajaran dan sumber daya online, siswa dapat belajar secara lebih efektif interaktif dan menyenangkan, yang tentunya dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar. Dengan demikian jika gadget digunakan dengan bijak, dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk mendukung pendidikan anak SMA. Namun, penting untuk menciptakan keseimbangan agar gadget tidak mengurangi kualitas interaksi sosial dan kesehatan mental siswa.

Kegiatan pembelajaran di SMP Negeri (SMPN) 1 Sumberrejo dalam mata Pelajaran PAI kelas IX menggunakan metode diskusi dimana melibatkan peserta didik untuk melakukan presentasi secara bergantian dan memberikan pertanyaan antar kelompok. Dalam menjawab pertanyaan yang diberikan tentunya membutuhkan jawaban yang tepat, untuk menunjang dalam menjawab pertanyaan dengan tepat tersebut digunakan buku mata pelajaran terkait dan penggunaan gadget untuk mencari jawaban jika dalam buku tidak ditemukan jawaban yang tepat. Berdasarkan hasil wawancara awal pada tanggal 29 Oktober 2024 yang telah dilakukan dengan guru PAI SMPN 1 Sumberrejo bahwa penggunaan gadget tersebut tidak terlepas dari masalah yang timbul seperti peserta didik yang tidak menggunakan gadget untuk kepentingan pelajaran namun digunakan untuk membuka sosial media dan memainkan game.

Selain wawancara awal yang dilakukan dengan guru, peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu peserta didik yang mengatakan bahwa proses pembelajaran PAI di SMPN 1 Sumberrejo sudah diperbolehkan dalam menggunakan gadget untuk mempermudah memahami materi pelajaran yang diberikan serta lebih cepat menyelesaikan tugas yang diberikan kepada peserta didik.

Kegiatan penelitian ini focus penelitian pada penggunaan teknik analisis data kualitatif untuk mengungkap efektivitas penggunaan gadget untuk membantu peserta didik dalam memenuhi materi tambahan yang belum disampaikan oleh guru yang bersangkutan serta mengidentifikasi faktor-faktor penghambat penggunaan gadget dalam pembelajaran mata pelajaran PAI.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian studi kasus dengan pendekatan kualitatif dengan analisis data menggunakan metode observasi, wawancara dan studi kasus. Studi kasus (case study) adalah sebuah model yang memfokuskan eksplorasi "sistem terbatas" (bounded system) atas satu kasus khusus ataupun pada sebagian kasus secara terperinci dengan penggalan data secara mendalam (Creswell dalam Surahman et al., 2021). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri (SMPN) 1 Sumberrejo. Alasan peneliti memilih SMPN 1 Sumberrejo karena sekolah tersebut termasuk sekolah yang favorit, banyak diminati oleh peserta didik baru dan memiliki kualitas yang baik. Selain itu juga terdapat kebijakan untuk beberapa mata pelajaran yang memperbolehkan menggunakan gadget sebagai sarana menunjang pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Penelitian dilaksanakan dari bulan Oktober sampai Desember 2024.

Subjek penelitian ini adalah wakil kepala sekolah bagian kurikulum, guru PAI, dan peserta didik kelas IX SMPN 1 Sumberrejo. Alasan memilih wakil kepala sekolah bagian kurikulum karena wakil kepala sekolah bagian kurikulum termasuk sebagai pembuat kebijakan pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang berbantu gadget. Selain itu guru PAI sebagai informan karena merupakan pelaksana, penanggungjawab, dan evaluator kegiatan pembelajaran mata pelajaran PAI dengan berbantu gadget di setiap kelas. Alasan memilih peserta didik karena peserta didik sebagai subjek yang mengalami secara langsung pembelajaran mata pelajaran PAI dengan menggunakan bantuan gadget. Jumlah siswa yang akan diwawancarai sebanyak 100 siswa dari perwakilan empat kelas IX yang ada di SMPN 1 Sumberrejo.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data wawancara dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk menggali informasi mengenai efektivitas penggunaan gadget peserta didik pada mata pelajaran PAI, faktor pendukung dan penghambat pembelajaran dengan menggunakan gadget, dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan dokumen-dokumen yang berupa hasil observasi pembelajaran PAI pada keempat kelas IX SMPN 1 Sumberrejo.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Peneliti melakukan wawancara kepada peserta didik kelas IX, guru mata pelajaran PAI, dan wakil kepala sekolah bagian kurikulum SMPN 1 Sumberrejo. “Pada dasarnya SMPN 1 Sumberrejo memperbolehkan peserta didik untuk membawa gadget serta menggunakan gadget saat pembelajaran PAI sedang berlangsung. Bahkan pihak sekolah telah memberikan fasilitas satu wifi setiap empat kelas demi mendukung para peserta didik untuk mengakses internet melalui gadget. Ditambah dengan instruksi dari guru yang memperbolehkan mencari referensi materi melalui internet peserta didik merasa lebih mudah memahami materi yang diajarkan.” Hasil wawancara dengan para peserta didik menyatakan bahwa “pembelajaran dengan menggunakan gadget menjadi lebih mudah untuk dipahami”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wakil kepala sekolah bagian kurikulum dan guru mata pelajaran PAI di SMPN 1 Sumberrejo diketahui “faktor pendukung penggunaan gadget dalam pembelajaran PAI yaitu tersedianya fasilitas satu wifi untuk empat kelas sehingga memudahkan peserta didik untuk mengakses materi yang berkaitan dengan mata pelajaran PAI.” Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa ada dua faktor pendukung dalam penggunaan gadget dalam pembelajaran PAI di SMPN 1 Sumberrejo, diantaranya pertama, tersedianya fasilitas satu wifi untuk empat kelas. Kedua, kegiatan pembelajaran mata pelajaran PAI yang memang memberikan kesempatan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran melalui gadget yang terkoneksi internet.



Wawancara bersama siswa siswi SMPN 1 SUMBERREJO

KESIMPULAN

Kegiatan pembelajaran PAI dengan menggunakan gadget di SMPN 1 Sumberrejo berjalan dengan efektif sesuai dengan wawancara yang dilakukan dengan wakil kepala sekolah bagian kurikulum, guru PAI, dan peserta didik di SMP Negeri 1 Sumberrejo. peserta didik juga mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran PAI menjadi efektif dengan adanya gadget sebagai penunjang kegiatan belajar ekonomi mereka untuk membantu mengerjakan tugas baik individu maupun kelompok. Untuk mengukur kegiatan pembelajaran berjalan efektif melalui nilai ulangan harian mata Pelajaran PAI peserta didik yang melebihi batas minimal KKM yang telah ditetapkan.

Faktor penghambat penggunaan gadget pada pembelajaran PAI yaitu beberapa peserta didik tidak memiliki gadget untuk menunjang kegiatan pembelajaran PAI, hilangnya signal wifi sehingga menghambat proses pembelajaran PAI yang sedang berlangsung, sebagian besar peserta didik tidak memiliki paket data

yang cukup untuk mengakses materi pembelajaran, saat pembelajaran PAI berlangsung beberapa peserta didik membuka media sosial dikarenakan bosan dengan pelajaran yang disampaikan, munculnya notifikasi di layar gadget yang dimiliki oleh peserta didik sehingga keinginan untuk membukanya menjadi besar. Adapun faktor pendukung dari penggunaan gadget yaitu pemberian dukungan penuh oleh sekolah yang berwujud diberikannya satu wifi untuk dua kelas.

Adapun solusi yang diterapkan untuk mengatasi faktor penghambat efektivitas penggunaan gadget pada pembelajaran PAI seperti pemberian bantuan oleh sekolah dengan perluasan jaringan wifi agar dapat terjangkau oleh seluruh guru dan peserta didik, pemberian voucher kepada peserta didik kurang mampu untuk membeli paket data, pemberian sedikit hiburan dari guru PAI dan apabila dilakukan berulang kali dapat ditegur agar tidak membuka media sosial saat pembelajaran PAI berlangsung, meningkatkan kesadaran peserta didik agar tidak membuka notifikasi yang kurang penting saat pembelajaran berlangsung pada layar gadget.

DAFTAR PUSTAKA

- Dwistia, H., Sajdah, M., Awaliah, O., & Elfina, N. (2022). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 81–99. <https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.33>
- Hindriani, S., & Hasyim. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET SEBAGAI MEDIA BELAJAR DAN KREATIVITAS BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KORESPONDENSI KELAS X SMK SWASTA PRAYATNA 1 MEDAN T.P 2018/2019. *Jurnal Administrasi Dan Perkantoran Modern*, 9(1), 1–11.
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15–32.
- Surahman, F., Oktaviana, R., & Dewi, T. M. (2021). Analisis Proses Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 di SDS 018 Plus Avicena Tahun Ajaran 2020 / 2021. *Jurnal Pendidikan MINDA*, 2(2), 76–80.
- Wulandari, F., Marhayani, D. A., Setyowati, R., Anitra, R., Sulistri, E., & Mursidi, A. (2021). The Effectiveness of Study Online in Higher Education. Education. In 2021 The 6th International Conference on Information and Education Innovations (ICIEI 2021), April 16–18, 2021, Belgrade, Serbia., 41–45. <https://doi.org/10.4108/eai.20-6-2020.2300722>