



**ANALISIS PENGGUNAAN GADGET DALAM PEMBELAJARAN PAI BAGI  
SISWA KELAS IX DI MTs. AL-ARAFAH KLAMBIR V KEBUN**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi  
Syarat-Syarat Untuk Mencapai Gelar Sarjana (S.I)  
dalam Ilmu Pendidikan Islam

**OLEH:**

**ANAS NURYADI**

**NPM: 1610110058/ NIRM: 016.21.3.1.1.4553**

**Program Studi: Pendidikan Agama Islam**

**FAKULTAS AGAMA ISLAM DAN HUMANIORA  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI**

**MEDAN**

**2021**



**ANALISIS PENGGUNAAN GADGET DALAM PEMBELAJARAN PAI BAGI  
SISWA KELAS IX DI MTs. AL-ARAFAH KLAMBIR V KEBUN**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi  
Syarat-Syarat Untuk Mencapai Gelar Sarjana (S.I)  
dalam Ilmu Pendidikan Islam

**OLEH**

**ANAS NURYADI**

**NPM: 1610110058 / NIRM: 016.21.3.1.1.4553**

**Program-Studi: Pendidikan Agama Islam**

**Pembimbing I**

**Manshuruddin, M.A**

**Pembimbing II**

**Nurhalima Tambunan, M.Kom.I**

## SURAT PENGAJUAN MUNAQASAH

Lamp. : Satu Berkas

Medan, 09, februari, 2021

Hal : Skripsi

Kepada Yth,

A.n. ANAS NURYADI

Bapak Dekan

Fak. Agama Islam dan  
Humaniora UNPAB

di -

Tempat

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

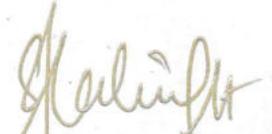
Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan terhadap skripsi mahasiswa atas nama ANAS NURYADI yang berjudul "Analisis Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran PAI Bagi Siswa Kelas IX di Sekolah Al-Arafah Klambir V Kebun", maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk dimunaqasahkan pada sidang Munaqasah Fakultas Agama Islam dan Humaniora UNPAB Medan.

Demikian kami sampaikan atas perhatian Bapak diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Pembimbing I  
  
Manshuruddin, M.A.

Pembimbing II

  
Nurhalima Tambunan, M. Kom. I.



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM & HUMANIORA**

Kampus I : Jl. Jend. Gatot Subroto Km 4,5 Telp. (061) 8455571 Fax. (061) 8458077

Kampus II : Jl. Timor No. 27 D, Medan (061) 8455571 Fax. (061) 8458077

Kampus III : Jl. Ayahanda No. 10 C Medan (061) 8455571 Fax. (061) 8458077

http://www.pancabudi.ac.id email: ilmufilsafat@pancabudi.ac.id pai@pancabudi.ac.id piaud@pancabudi.ac.id

**SURAT PENGESAHAN**

Skripsi yang berjudul "Analisis Penggunaan *Gedget* Dalam Pembelajaran PAI Siswa Kelas IX Di MTS. Al-Arafah KLAMBIR V KEBUN" atas nama Anas Nuryadi 1610110058 telah di Munaqosyahkan dalam Sidang Munaqosyahkan Sarjana S1 Fakultas Agama Islam & Humaniora Universitas Pembangunan Panca Budi Medan pada tanggal:

**09 Februari 2021 M**  
**27 Jumadil Akhir 1442 H**

Dan telah diterima sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Agama Islam & Humaniora Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.

Medan, 09 Februari 2021

Panitia  
Pelaksana

Ketua

  
Manshruddin, S.Pd.I., M.A

Sekretaris

  
Bahtiar Siregar, S.Pd.I., M.Pd

Anggota Penguji

Penguji I

  
Manshruddin, S.Pd.I., M.A

Penguji III

  
Dr. Fuji Rahmadi P, SHL, MA

Penguji II

  
Nurhalima Tambunan, M.Kom.I

Penguji IV

  
Dr. Rustam Ependi, S.Pd.I., M.Pd.I



Mengetahui,  
Dekan,

Manshruddin, S.Pd.I., M.A

## SURAT PERNYATAAN

NAMA : ANAS NURYADI  
NPM : 1610110058  
NIRM : 016.21.3.1.1.4553  
JENJANG : Strata Satu (S1)  
JUDUL SKRIPSI : ANALISIS PENGGUNAAN GADGET DALAM PEMBELAJARAN PAI BAGI SISWA KELAS IX DI SEKOLAH AL-ARAFAH KLAMBIR V KEBUN

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Saya tidak akan menuntut perbaikan nilai Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) setelah ujian meja hijau
2. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan hasil karya orang lain (plagiat)
3. Memberikan izin kepada fakultas/universitas untuk menyimpan, mengalih media/formatkan, mendistribusikan dan mempublikasikan karya skripsi saya melalui internet atau media lain bagi kepentingan akademis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya menerima konsekuensi apapun sesuai dengan aturan yang berlaku apabila dikemudian hari diketahui pernyataan ini tidak benar.

Medan, 09, Februari 2020

Yang Membuat Pernyataan

  
ADE25AJX481590635  
ANAS NURYADI

1610110058

## SURAT PERNYATAAN KEHILANGAN DOKUMEN/BERKAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

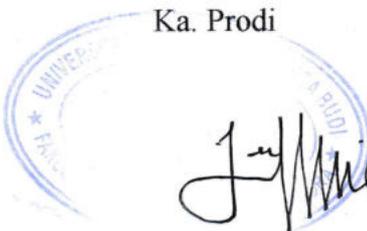
Nama : Anas Nuryadi  
NPM : 1610110058  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Agama Islam Dan Humaniora

Menerangkan bahwa benar saya telah kehilangan sebuah dokumen/berkas sebagai berikut:

NO	NAMA DOKUMEN/BERKAS	KETERANGAN
1	Permohonan Judul Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir*	Judul: "Analisis Penggunaan <i>Gadget</i> Dalam Pembelajaran PAI Bagi Siswa Kelas IX di MTs AL- Arafah Klambir V Kebun".

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Diketahui,  
Ka. Prodi



**Bahtiar Siregar, S.Pd.I., M.Pd**

Medan, 6 Juli 2021  
Yang menyatakan,



**Anas Nuryadi**



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM & HUMANIORA**

Jl. Jend. Gatot Subroto Km. 4,5 Telp (061) 8455571 website : www.pancabudi.ac.id  
 email: unpab@pancabudi.ac.id Medan - Indonesia

Universitas : Universitas Pembangunan Panca Budi  
 Fakultas : AGAMA ISLAM & HUMANIORA  
 Dosen Pembimbing I : Manshuruddin, S.Pd.I., MA  
 Dosen Pembimbing II : Nurhalima Kamburan, M.kom  
 Nama Mahasiswa : Anas Nuryadi  
 Jurusan/Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
 Nomor Pokok Mahasiswa : 1610110058  
 Jenjang Pendidikan : S1  
 Judul Tugas Akhir/Skripsi : Analisis Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran PAI bagi siswa kelas X di MTs. AL-ARAFAH KLAMBAR X KERUN

TANGGAL	PEMBAHASAN MATERI	PARAF	KETERANGAN
14 Desember 2019	Pengajuan Judul.	✓	
3 Mei 2020	Acc judul oleh pembimbing I.	✓	
24 Mei 2020	Perbaikan BAB I pendahuluan.	✓	
16 Juni 2020	Perbaikan BAB II Landasan Teori.	✓	
24 Juli 2020	Acc proposal oleh pembimbing I.	✓	
6 Agustus 2020	Perbaikan kesimpulan BAB V.	✓	
16 Desember 2020	Acc Skripsi Pembimbing I.	✓	
20 Maret 2021	Acc jilid Luk Pembimbing I.	✓	

Medan, 08 Juni 2020

Diketahui/Disetujui oleh :  
 Dekan



Manshuruddin, S.Pd.I., MA



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM & HUMANIORA**

Jl. Jend. Gatot Subroto Km. 4,5 Telp (061) 8455571 website : www.pancabudi.ac.id  
 email: unpab@pancabudi.ac.id Medan - Indonesia

Universitas : Universitas Pembangunan Panca Budi  
 Fakultas : AGAMA ISLAM & HUMANIORA  
 Dosen Pembimbing I : Manshuruddin, S.Pd.I., MA  
 Dosen Pembimbing II : Nurhalima Tambunan, M, Kom, I  
 Nama Mahasiswa : Anas Nuryadi  
 Jurusan/Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
 Nomor Pokok Mahasiswa : 1610110058  
 Jenjang Pendidikan : S1  
 Judul Tugas Akhir/Skripsi : Analisis Penggunaan Gadget dalam pembelajaran PAI bagi Siswa Kelas IX di MTS AL-ARAFAH KLAMPAR & KERUIN

TANGGAL	PEMBAHASAN MATERI	PARAF	KETERANGAN
14 Desember 2019	Pengajuan judul.		
21 Mei 2020	ACC judul oleh pembimbing II		
2 Juni 2020	Perbaiki penulisan halaman.		
15 Juni 2020	Perbaiki Paragraf.		
30 Nov. 2020	ACC proposal oleh Pembimbing II		
15 Des 2020	Perbaiki penulisan kesimpulan.		
5 Januari 2021	Perbaiki Daftar Pustaka.		
9 Februari 2021	ACC Skripsi oleh Pembimbing II		
28 Maret 2021	ACC Jilid LUX Pembimbing II		

Medan, 08 Juni 2020

Diketahui/Disetujui oleh :

Dekan,



Manshuruddin, S.Pd.I., MA



**YAYASAN PROF. DR. H. KADIRUN YAHYA**  
**PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI**  
Jl. Jend. Gatot Subroto KM. 4,5 Medan Sunggal, Kota Medan Kode Pos 20122

**SURAT BEBAS PUSTAKA**  
**NOMOR: 12836/PERP/BP/2020**

Perpustakaan Universitas Pembangunan Panca Budi menerangkan bahwa berdasarkan data pengguna perpustakaan  
ma saudara/i:

: ANAS NURYADI  
: 1610110058  
/Semester : Akhir  
as : AGAMA ISLAM & HUMANIORA  
n/Prodi : Pendidikan Agama Islam

sannya terhitung sejak tanggal 22 Agustus 2020, dinyatakan tidak memiliki tanggungan dan atau pinjaman buku  
us tidak lagi terdaftar sebagai anggota Perpustakaan Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.

Medan, 22 Agustus 2020  
Diketahui oleh,  
Kepala Perpustakaan,

  
Sugiarjo, S.Sos., S.Pd.I

## SURAT KETERANGAN PLAGIAT CHECKER

Dengan ini saya Ka.LPMU UNPAB menerangkan bahwa saurat ini adalah bukti pengesahan dari LPMU sebagai pengesah proses plagiat checker Tugas Akhir/ Skripsi/Tesis selama masa pandemi *Covid-19* sesuai dengan edaran rektor Nomor : 7594/13/R.2020 Tentang Pemberitahuan Perpanjangan PBM Online.

Demikian disampaikan.

NB: Segala penyalahgunaan/pelanggaran atas surat ini akan di proses sesuai ketentuan yang berlaku UNPAB.

Ka.LPMU  
LEMBAGA PENJAMIN MUTU UNIVERSITAS  
UNPAB  
ERIKSON MUHARRAM KITONGA  
Pembangunan PBM



Eriksen Muharram Kitonga, BA., MSc

No. Dokumen : PM-UJMA-06-02	Revisi : 00	Tgl Eff : 23 Jan 2019
-----------------------------	-------------	-----------------------

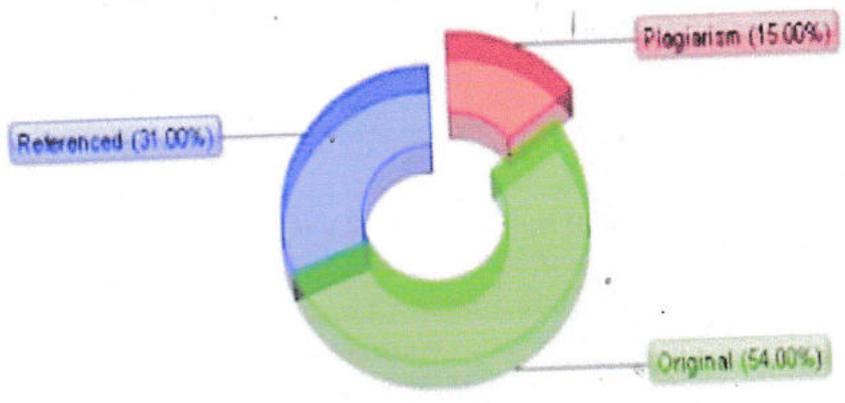
Plagiarism Detector v. 1740 - Originality Report 1/13/2021 8:42:16 AM

File: ANAS NURYADI\_1610110058\_PAI.docx Licensed to Universitas Pembangunan Panca Budi

Comparison Preset: Rewrite. Detected language: Indonesian



Relation chart



Distribution graph



Medan, 29 Januari 2021  
 Kepada Yth : Bapak/Ibu Dekan  
 Fakultas AGAMA ISLAM & HUMANIORA  
 UNPAB Medan  
 Di -  
 Tempat

al : Permohonan Meja Hijau

Engan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ANAS NURYADI  
 Tempat/Tgl. Lahir : REUNTANG / 1980-01-01  
 Nama Orang Tua : ALM. SUGINO  
 No. P. M : 1610110058  
 Fakultas : AGAMA ISLAM & HUMANIORA  
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
 No. HP : 085372223538  
 Alamat : Dusun2 Namo pinang desa namo tu alang kecamatan  
 biru-biru

Atang bermohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat diterima mengikuti Ujian Meja Hijau dengan judul Analisis Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran PAI bagi Siswa Kelas IX di MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun, Selanjutnya saya menyatakan :

1. Melampirkan KKM yang telah disahkan oleh Ka. Prodi dan Dekan
2. Tidak akan menuntut ujian perbaikan nilai mata kuliah untuk perbaikan indek prestasi (IP), dan mohon diterbitkan ijazahnya setelah lulus ujian meja hijau.
3. Telah tercap keterangan bebas pustaka
4. Terlampir surat keterangan bebas laboratorium
5. Terlampir pas photo untuk ijazah ukuran 4x6 = 5 lembar dan 3x4 = 5 lembar Hitam Putih
6. Terlampir foto copy STTB SLTA dilegalisir 1 (satu) lembar dan bagi mahasiswa yang lanjutan D3 ke S1 lampirkan ijazah dan transkripnya sebanyak 1 lembar.
7. Terlampir pelunasan kwintasi pembayaran uang kuliah berjalan dan wisuda sebanyak 1 lembar
8. Skripsi sudah dijilid lux 2 exemplar (1 untuk perpustakaan, 1 untuk mahasiswa) dan jilid kertas jeruk 5 exemplar untuk penguji (bentuk dan warna penjilidan diserahkan berdasarkan ketentuan fakultas yang berlaku) dan lembar persetujuan sudah di tandatangani dosen pembimbing, prodi dan dekan
9. Soft Copy Skripsi disimpan di CD sebanyak 2 disc (Sesuai dengan Judul Skripsinya)
10. Terlampir surat keterangan BKKOL (pada saat pengambilan ijazah)
11. Setelah menyelesaikan persyaratan point-point diatas berkas di masukan kedalam MAP
12. Bersedia melunaskan biaya-biaya uang dibebankan untuk memproses pelaksanaan ujian dimaksud, dengan perincian sbb :

1. [102] Ujian Meja Hijau	: Rp.	750,000
2. [170] Administrasi Wisuda	: Rp.	
3. [202] Bebas Pustaka	: Rp.	
4. [221] Bebas LAB	: Rp.	
<b>Total Biaya</b>	<b>: Rp.</b>	<b>750,000</b>

Ukuran Toga : L

Diketahui/Disetujui oleh :



Manshuruddin, M.A.  
 Dekan Fakultas AGAMA ISLAM & HUMANIORA

Hormat saya



ANAS NURYADI  
 1610110058

atatan :

- 1. Surat permohonan ini sah dan berlaku bila ;
  - a. Telah dicap Bukti Pelunasan dari UPT Perpustakaan UNPAB Medan.
  - b. Melampirkan Bukti Pembayaran Uang Kuliah aktif semester berjalan
- 2. Dibuat Rangkap 3 (tiga), untuk - Fakultas - untuk BPAA (asli) - Mhs.ybs.

## ABSTRAKSI

### ANALISIS PENGGUNAAN *GADGET* DALAM PEMBELAJARAN PAI BAGI SISWA KELAS IX DI MTs. AL-ARAFAH KLAMBIR V KEBUN

OLEH:  
ANAS NURYADI

NPM: 1610110058 / NIRM: 016.21.3.1.1.4553

Analisis Penggunaan *Gadget* dalam Pembelajaran PAI Bagi Siswa Kelas IX di MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun. Skripsi Prodi Pendidikan Agama Islam, Program Strata 1, Fakultas Agama Islam dan Humaniora Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran PAI di Kelas IX Sekolah Al-Arafah Klambir V Kebun, Apasaja nilai positif dan negatif dalam penggunaan *gadget* pada pembelajaran PAI di Kelas IX Sekolah Al-Arafah Klambir V Kebun, menggunakan metode kualitatif dengan metode observasi, wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dilakukan selama 4 bulan dari bulan Agustus-November 2020.

Pembelajaran *online* dengan *gadget* sangat membantu berlangsungnya PBM meski saat pandemi, MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun telah menerapkan pembelajaran *online* sejak Senin 02 Maret 2020 yaitu menggunakan *gadget*. Pada pembelajaran PAI dengan menggunakan *gadget* terlihat berjalan lancar sesuai dengan tuntunan pihak sekolah, yakni dengan arahan dari guru serta bantuan orang tua di rumah. Nilai positif penggunaan *Gadget* dalam Pembelajaran PAI Bagi Siswa Kelas IX di Sekolah MTs. Al-Arafah PBM tetap dapat berlangsung, wawasan siswa lebih luas, membentuk karakter tanggung jawab tinggi pada siswa dan siswa lebih mandiri untuk menyelesaikan tugas. Nilai negatif penggunaan *Gadget* dalam Pembelajaran PAI Bagi Siswa gangguan signal/jaringan yang mengakibatkan proses pembelajaran tidak kondusif, siswa dan orang tua mengeluh karena tidak ada paket data internet, siswa bermalas-malasan karena tidak diawasi guru dan kurangnya perhatian orangtua di rumah.

**Key Word: Penggunaan *Gadget*, Pembelajaran PAI**

Mengetahui

Medan, 20 November 2020

Dekan,

Penulis,

Manshuruddin, S.Pd.I, M.A.

Anas Nuryadi

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas berkat, rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan proposal skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Serta salawat dan salam dihaturkan kepada Nabi Besar junjungan kita Nabi Muhammad SAW dan keluarga serta sahabatnya, para Waratsatul Anbiya' sampai akhir zaman. Penulisan Proposal ini dilakukan sebagai salah satu syarat wajib untuk menempuh gelar Strata Satu (S-1) dalam Ilmu Pendidikan Islam yang harus diselesaikan setiap mahasiswa.

Penulis menyadari bahwa penulisan proposal ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. rasa syukur karena telah selesainya penulisan Proposal yang berjudul “Analisis Penggunaan *Gadget* dalam Pembelajaran PAI Bagi Siswa Kelas IX di MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun” dapat diselesaikan dengan baik.

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAKSI</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Manfaat penelitian.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Sistematika Penulisan.....	6
 <b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Kerangka Teori.....	8
1. Analisis Penggunaan <i>Gadget</i> .....	8
a. Pengertian Analisis.....	8
b. Pengertian <i>Gadget</i> .....	8
c. Jenis-jenis <i>Gadget</i> .....	11
d. Durasi Penggunaan <i>Gadget</i> .....	12

e. Pemanfaatan <i>Gadget</i> dalam Pembelajaran.....	15
f. Dampak Pengguna <i>Gadget</i> .....	19
2. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).....	20
B. Penelitian yang Relevan.....	27

### **BAB III METODELOGI PENELITIAN**

A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	30
B. Jenis Penelitian.....	30
C. Sumber Data.....	31
D. Prosedur Pengumpulan Data .....	32
E. Teknik Analisis Data .....	34
F. Pengecekan Keabsahan.....	35
G. Sistematika Pembahasan .....	36

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Temuan Umum.....	38
1. Identitas Sekolah.....	38
2. Sejarah Singkat Berdirinya Yayasan Al-Arafah Klambir V Kebun .....	38
3. Visi MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun .....	39
4. Misi MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun.....	39
5. Tujuan Sekolah MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun.....	40
6. Budaya kerja MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun.....	40
7. Budaya 5 R .....	41

8. Budaya 5 S.....	41
9. Sarana dan Prasarana MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun.....	42
10. Struktur Organisasi MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun.....	44
11. Data Pendidik dan Kependidikan.....	45
12. Data Siswa .....	46
<b>B. Temuan Khusus .....</b>	<b>46</b>
1. Penggunaan <i>Gadget</i> dalam Pembelajaran PAI Bagi Siswa Kelas IX di MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun .....	47
2. Nilai Positif dan Nilai Negatif <i>Gadget</i> dalam Pembelajaran PAI Bagi Siswa Kelas IX di MTs. Al- Arafah Klambir V Kebun.....	52
<b>C. Analisa Penulis .....</b>	<b>62</b>

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan.....	65
B. Saran .....	66

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pembahasan tentang pendidikan tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar. Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang bernilai edukatif karena dalam proses belajar mengajar akan menghasilkan pengetahuan dan perkembangan perilaku sesuai dengan tingkatan pembelajaran yang dilalui oleh peserta didik.

Jenjang pendidikan formal di Indonesia diawali dengan tingkat Sekolah Dasar (SD) sebagai sekolah pertama yang harus di tempuh siswa dalam jenjang pendidikan, Sekolah Menengah Pertama (SMP) setelah peserta didik lulus dari SD, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) setelah peserta didik lulus dari SMP yang membekali siswa dengan ilmu dan pengetahuan memiliki kecerdasan intelektual guna menghadapi persaingan global yang semakin maju dan pesat.

Proses pendidikan tidak hanya menjadikan manusia sebagai sumber pengetahuan tetapi juga dari berbagai sumber yang dapat meningkatkan pengetahuan seperti teknologi yang mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Salah satu teknologi yang banyak digemari saat ini yaitu *gadget*. Hal ini diungkap oleh penelitian yang dilakukan oleh *Strategy Analytics*. Terbukti, pengguna ponsel pintar (*gadget*) hingga akhir tahun 2014 lalu telah mencapai dua miliar orang. Dengan capaian itu, setidaknya satu dari tiga orang di dunia telah menjadi pengguna *gadget*.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Syafrina Maulana. *Gadget Baik Gak Sih?* dalam Syafrina Maulana, pada tanggal 29 September 2016 pukul 08.50 WIB

Penggunaan *gadget* dunia tumbuh 37% dari tahun 2013 menjadi 2,1 miliar orang di tahun 2014. Di Indonesia penggunaan *gadget* terus bertambah, dengan laju pertumbuhan majemuk tahunan, mencapai 33% dari 2013-2017. Pertumbuhan pesat itu didorong oleh pengguna usia muda dibawah 30 tahun, tepatnya usia 18-24 tahun, dengan porsi 61% dari seluruh pengguna *gadget*.<sup>2</sup>

*Gadget* dapat memberikan dampak besar terhadap pendidikan jika di gunakan dengan baik untuk mencari ilmu dan informasi dari berbagai sumber di seluruh penjuru dunia yang tertera di dalam genggamannya yaitu *gadget* pintar, jadi belajar tidak hanya berpatokan terhadap pembelajaran di dalam kelas saja tetapi belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, sehingga wawasan peserta didik lebih luas.

*Gadget* memiliki seluruh informasi yang dibutuhkan sehingga dalam pemanfaatan *gadget* harus dapat membedakan yang positif dan negatifnya, karena penyalahgunaan *gadget* berpengaruh besar terhadap pembelajaran peserta didik, dimana peserta didik tidak dapat mengontrol diri dari kecanduan bermain *gadget* seperti bermain *game* atau informasi yang tidak mendidik. Hal ini akan berdampak buruk pada kehidupan anak dapat menyebabkan menurunnya kemampuan motorik, sosial, sikap kritis dan ambisius anak dan adapun dampak pada kesehatan fisik seperti merusak retina mata, jadi peserta didik harus tetap dibatasi dan diawasi dalam menggunakan *gadget*.

Proses pembelajaran merupakan wadah siswa memperoleh ilmu pengetahuan dalam kehidupan terutama pembelajaran Agama Islam dan Budi Pekerti, sehingga dalam pembelajaran guru harus totalitas dalam menyampaikan materi pembelajaran

---

<sup>2</sup> Ningrum, D.W, *Pengguna smartphone di Indonesia Rakus Konsumsi Data*, 2015, hal 14

dengan menggunakan berbagai metode menarik untuk di aplikasikan saat pembelajaran berlangsung sehingga peserta didik tidak monoton hanya sekedar mendengarkan ceramah guru saja, seiring perkembangan teknologi guru juga harus memanfaatkannya sebaik mungkin dalam proses pembelajaran seperti *gadget*, karena teknologi juga berpengaruh penting dalam pendidikan.

Pengguna *gadget* lebih banyak dari kalangan remaja dan dewasa, artinya peserta didik ikut serta dalam menggunakan smartphone pintar tersebut yang bahkan pada akhir-akhir ini dianggap sebagai kebutuhan, karena dengan adanya smartphone menjadikan komunikasi dan untuk memperoleh informasi lebih mudah, oleh karenanya, seiring perkembangan zaman yang serba teknologi ini sebagai orang tua ataupun guru tidak bisa membatasi anak dengan melarang menggunakan teknologi *gadget*, hanya saja harus tetap dalam pengawasan dan bimbingan untuk menggunakan dalam ranah positif yang berbentuk mendidik.

Undang- undang tujuan pemakain *gadget* terdapat pada undang-undang Republik Indonesia no 11 tahun 2008 BAB II Asas dan Tujuan. pasal 4 pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik di laksanakan dengan tujuan untuk:

- a. Mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia.<sup>3</sup>

Menarik perhatian peserta didik agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan seharusnya setiap sekolah sudah menerapkan pembelajaran yang berbasis teknologi meskipun hanya dengan menggunakan *gadget* sebagai media

---

<sup>3</sup> Biro Teknologi Informatika, dalam Depertemen Agama. *Undang-Undang ITE No. 11 tahun 2008*, Universitas Katolik Parahyangan, Bandung 2016, Hal. 3

untuk mencari informasi lebih banyak berkaitan dengan tema yang dibahas saat pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun bulan Juli diperoleh beberapa permasalahan, saat proses pembelajaran berlangsung masih ada beberapa peserta didik kelas IX bermain *gadget* yang tidak berhubungan dengan teori pembelajaran tanpa seizin guru. Diawal pembelajaran siswa terlihat khidmat dan tekun mendengarkan pembelajaran yang di jelaskan guru dengan berbagai metode, baik ceramah, diskusi, serta tanya jawab, hanya saja ditengah pembelajaran siswa mulai bosan dan bermain *gatget* ataupun bercerita dengan teman.

Saat guru memberi penugasan melalui diskusi, siswa lebih banyak menggunakan waktu yang diberikan untuk bercerita dengan teman kelompoknya di luar tema diskusi. Ketika guru menanyakan hasil diskusi pada siswa, siswa justru meminta perpanjangan waktu karena belum selesai. Pada saat pembahasan diskusi, guru sering kali meminta siswa untuk mengemukakan pendapatnya namun hanya satu atau dua saja yang berpartisipasi memberikan pendapat.

Semakin luas pengetahuan siswa akan menyebabkan semakin meningkatnya kompetensi yang dikuasai oleh siswa. Perkembangan teknologi seharusnya bisa dimanfaatkan sebaik mungkin terutama *gadget*, dengan demikian siswa tidak hanya bisa belajar terbatas pada buku pegangan saja, namun mereka bisa belajar dengan

memanfaatkan jaringan internet untuk mendapatkan *e-book* secara gratis guna mendukung proses pembelajaran.<sup>4</sup>

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai, “**Analisis Penggunaan *Gadget* dalam Pembelajaran PAI Bagi Siswa Kelas IX di MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun**”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun pokok permasalahan yang akan ditelaah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penggunaan *gadget* dalam pembelajaran PAI di Kelas IX MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun?
2. Apasaja Nilai positif dan nilai negatif dalam penggunaan *gadget* pada pembelajaran PAI di Kelas IX MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun?

### **C. Batasan Masalah**

Untuk memfokuskan penelitian, penulis membatasi permasalahan penelitian ini pada penggunaan *gadget* dapat meningkatkan minat belajar siswa di di Kelas IX MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun.

### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pemanfaatan *gadget* dalam pembelajaran PAI di Kelas IX MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun

---

<sup>4</sup>Arifin, Syamsul, *The Effect of Gadget Smartphone Utility and Learning Facility on Economics Learning Achievment*. 2015, hal 13.

2. Untuk mengetahui kendala dalam pemanfaatan *gadget* pada pembelajaran PAI di Kelas IX MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun

### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun

Sebagai sarana promosi dan referensi untuk meningkatkan manajemen sekolah terutama dalam proses belajar mengajar di kelas khususnya di kelas IX.

2. Bagi Universitas

Sebagai referensi untuk menambah wawasan bagi pengguna perpustakaan dan juga sebagai sumber informasi bagi peneliti yang akan melaksanakan penelitian.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai referensi dan sumber informasi dalam penelitian selanjutnya.

### **F. Sistematika Penulisan**

Untuk memudahkan penulisan penelitian ini, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I, pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II, tinjauan teoritis berisi media pembelajaran: pengertian media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran dan fungsi media pembelajaran. selain itu pemanfaatan *gadget* dan pembelajaran PAI : pembelajaran PAI dan pemanfaatan *gadget* dan pembelajaran PAI.

BAB III, metode penelitian berisi tempat/lokasi penelitian, subjek penelitian, analisis data dan keabsahan data.

BAB IV, pembahasan dan hasil penelitian berisi sejarah sekolah, fasilitas sekolah dan hasil penelitian.

BAB V, kesimpulan dan saran.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kerangka Teori**

##### **1. Analisis Pemanfaatan *Gadget***

###### **a. Pengertian Analisis**

Analisis menurut Effrey Liker adalah waktu untuk mengumpulkan bukti untuk menemukan sumber suatu masalah, yakni akarnya. Sedangkan menurut Hanif Al Fatta analisis adalah tahap awal dalam pengembangan sistem tahap fundamental yang sangat menentukan kualitas sistem informasi yang dikembangkan.

Dapat disimpulkan Analisis adalah tahap awal yang dilakukan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang diperlukan untuk mengetahui hasil dan tujuan penelitian dalam menentukan kualitas sistem informasi yang dikembangkan.

###### **b. Pengertian *Gadget***

*Gadget* merupakan perangkat elektronik khusus yang memiliki keunikan dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya. Keunikan *gadget* adalah selalu memunculkan teknologi dan informasi baru yang dinilai memudahkan penggunanya. Keunikan tersebut membuat pengguna merasa senang dan tertarik untuk memiliki dan menggunakan *gadget*. dari waktu ke waktu *gadget* selalu menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup semakin praktis.

*Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Menurut Osa Kurniawan Ilham *gadget* adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau

Sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunanya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya.<sup>1</sup>

Menurut Muhammad Risal “*gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus”. *Gadget* memiliki perbedaan dengan perangkat elektronik lainnya. Perbedaan yang dimaksud adalah adanya unsur kebaruan pada *gadget*. Artinya, dari waktu ke waktu *gadget* selalu menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup semakin praktis.

Berdasarkan definisi-definisi di atas *gadget* merupakan perangkat elektronik khusus yang memiliki keunikan dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya. Keunikan *gadget* adalah selalu memunculkan teknologi dan informasi baru yang dinilai memudahkan penggunanya. Keunikan tersebut membuat pengguna merasa senang dan tertarik untuk memiliki dan menggunakan *gadget*.

Menurut Muhammad Risal *gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus”. *Gadget* memiliki perbedaan dengan perangkat elektronik lainnya. Perbedaan yang dimaksud adalah adanya unsur kebaruan pada *gadget*. Artinya, dari waktu ke waktu *gadget* selalu menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup semakin praktis.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Osa Kurniawan Ilham, “*Gadget, makanan apa itu?*” *Kompasiana*, 11 Juni 2015 pukul 04:08 WIB.

<sup>2</sup> Wikipedia, *Apa Itu Gadget dan Pengertian Gadget*. pada tanggal 01 April 2020 pukul 15.35 WIB

Tujuan diciptakannya teknologi yakni untuk membantu mempermudah segala pekerjaan manusia dengan berbagai jenis dengan fungsi-fungsi khusus bagi masing-masing teknologi seperti rice cooker untuk membantu manusia memasak nasi, televisi untuk menyajikan informasi-informasi seperti berita, sinetron dan lainnya, mobil untuk membantu mempermudah manusia untuk menempuh jarak dengan lebih mudah dan cepat, *gadget* untuk memberikan manfaat khusus bagi penggunanya seperti untuk berkomunikasi jarak jauh, memperoleh informasi penting berupa berita, hiburan, ilmu, pembelajaran dan bahkan ide bisnis yang menjanjikan tergantung bagaimana penggunanya dalam menggunakan *smartphone* miliknya. Bahkan di masa Yunani orang tua dan anak dapat mengasah kreativitas anak dengan *gadget* (Elisa Santosa) psikolog anak dan pendidikan.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih *smartphone* sudah menjadi kebutuhan bagi manusia karena dengan benda kecil yang dapat di bawa kemanapun pergi ini, sangat banyak membantu bagi penggunanya baik itu bisnis, belanja *online*, petunjuk arah dengan menggunakan aplikasi *google maps* dan bahkan untuk belajar *online* seperti sekarang disaat pandemi kebanyakan instansi-instansi sekolah melakukan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan *gadget* sehingga siswa tetap dapat mengikuti pembelajaran kapanpun dan dimanapun dia berada.

Ketergantungan dengan menggunakan *gadget* juga kurang baik bagi kehidupan harus tetap di batasi agar hidup bersosial tetap terjalankan dengan kerabat dan tetanga. Terlebih lagi bagi siswa, jika siswa ketergantungan dengan menggunakan *gadget* siswa akan jarang berfikir kreatif serta minim dalam mengingat pembelajaran

siswa akan lebih dominan mau yang instan yakni dengan membuka *google* yang serba bisa menjawab soal-soal pembelajaran anak sehingga anak malas belajar.

### **c. Jenis-jenis *gadget***

Adapun jenis-jenis *gadget* dapat dilihat di bawah ini:

#### 1) Laptop

Laptop atau computer jinjing adalah computer bergerak yang berukuran relatif kecil dan ringan, beratnya dari 1-6 kg, tergantung ukuran, bahan, dan spesifikasi laptop tersebut

#### 2) Kamera Digital

Kamera digital adalah alat untuk membuat gambar dari objek untuk selanjutnya dibiarkan melalui lensa kepada sensor CCD (ada juga yang menggunakan sensor CMOS) yang hasilnya kemudian direkam dalam format digital ke dalam media simpan digital berupa memory card.

#### 3) Pemutar Media Player

Pemutar media player atau biasa kita kenal dengan mp3 player yang merupakan alat pemutar musik yang bentuknya kecil, mini dan dapat disimpan disaku tanpa memerlukan ruang yang besar.

#### 4) Handphone

Telepon seluler (ponsel) atau telepon genggam atau Hand Phone (HP). Merupakan perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, serta memiliki fungsi yang

lebih luas yang tak hanya sebagai alat komunikasi melainkan sebagai sarana dan prasarana entertainment.

#### 5) Tablet PC

Tablet adalah suatu computer portable lengkap yang cara pengoperasiannya menggunakan teknologi layar sentuh, serta dapat dimanfaatkan dalam bidang apapun

#### 6) Proyektor LCD

Proyektor LCD merupakan salah satu jenis proyektor yang digunakan untuk menampilkan video, gambar, atau data dari komputer pada sebuah layar atau sesuatu dengan permukaan datar seperti tembok, dsb.<sup>3</sup>

#### **d. Durasi Penggunaan *Gadget***

Penggunaan *gadget* dewasa ini perlu diperhatikan secara khusus. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian bagi penggunanya. Kerugian tidak hanya pada kesehatan saja, melainkan kerugian dalam segi ekonomi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Christiany Judhita dengan sedikit penyesuaian, durasi penggunaan *gadget* dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

- 1) Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari.
- 2) Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari.

---

<sup>3</sup> Rohmah, C. O. 2017. “*Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta*”. Skripsi. Fakultas Ekonomi UNY.

- 3) Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.<sup>4</sup>

Penelitian tentang penggunaan *gadget* juga dilakukan oleh Nielsen. Nielsen merupakan sebuah badan yang bergerak dalam bidang informasi global serta media dan berfokus pada suatu penelitian dan melakukan suatu riset dalam memberikan suatu informasi tentang pemasaran dan konsumen, televisi serta media lainnya. Dalam riset Indonesia *Consumer Insight* Mei 2013 yang dilakukan oleh lembaga Nielsen tersebut menunjukkan per hari rata-rata orang Indonesia memanfaatkan *gadget* selama 189 menit (setara 3 jam 15 menit) dengan data sebagai berikut:

- 1) 62 menit dihabiskan untuk berkomunikasi, seperti menerima atau melakukan panggilan telepon, berkirim pesan melalui SMS atau *Instant Message*, dan mengirim *e-mail*.
- 2) Sekitar 45 menit dihabiskan untuk hiburan misalnya memainkan *game* tertentu dan melihat video atau audio.
- 3) 38 menit digunakan untuk menjelajahi aplikasi yang baru di *download*.
- 4) 37 menit dipergunakan untuk mengakses internet.<sup>5</sup>

Aktivitas yang paling sering dilakukan dengan *Gadget* adalah *chatting* dengan persentase 90%, pencarian 71%, jejaring sosial 64%, *blogging* atau forum 41%, *App store* 32%, video 27%, *sharing konten* 26%, hiburan 25%, berita 24% dan *webmail* 17%. Sementara itu dari riset yang dilakukan Nielsen diketahui pula

---

<sup>4</sup> Christiany Juditha. (2011). Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Remaja di Kota Makasar. *Jurnal Penelitian IPTEK- KOM*. Nomor 1, Volume 13 hal.14

<sup>5</sup> Arfi Bambang Amri, *Hasil Survey Kebiasaan Pengguna Smartphone di Indonesia*. *Viva News*, 31 Maret 2013

aktivitas *chatting* populer. Riset menunjukkan aplikasi *WhatsApp* menduduki aplikasi *chatting* terpopuler dengan capaian 58%, diikuti *BBM* 41%, *Line* 35%, *Kakao Talk* 30%, *WeChat* 27%, *Hangouts Google* 20%, *Yahoo Messenger* 18%, *Skype* 7% dan *ChatON* 6%.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sharen Gifary dan Iis Kunira N (2015) mengemukakan bahwa, pengguna *gadget* didominasi oleh wanita. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian *Nielsen On Device Meter (ODM)* pada Februari 2014 tentang wanita yang cenderung lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan *gadget* dibandingkan dengan pria. Wanita bisa menghabiskan waktu 140 menit per hari, sedangkan pria hanya menghabiskan waktu 43 menit per hari. Dari segi usia pengguna *gadget* didominasi pada rentang usia 20-22 tahun. Usia 20-22 tahun disebut sebagai *Digital Natives*, artinya generasi yang lahir di era internet dan serba digital dan terkoneksi. Selain itu mayoritas pengguna menggunakan *gadget* pada pukul 17.00-19.59 WIB. Hal tersebut diperkuat oleh riset yang ditemukan oleh Locker pada Mei 2013 yang menyebutkan bahwa pengguna menggunakan *gadget*-nya pada pukul 17.00 sampai 20.00.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dalam sehari sekitar 2 sampai 3 jam lebih. Pengguna didominasi oleh wanita. Aktivitas yang paling sering dilakukan dengan *gadget* adalah berkomunikasi, seperti berkirim pesan singkat (SMS atau *chatting*), melakukan panggilan telepon, berkirim *e-mail*. Aktivitas selanjutnya adalah mengakses internet, jejaring sosial, bermain *game*, dan *download*.

#### e. Pemanfaatan *Gadget* dalam pembelajaran

Diantara peran *gadget* bagi dunia pendidikan adalah *m-Learning* yang merupakan paradigma yang baru-baru ini muncul dalam dunia pendidikan. Model pembelajaran ini muncul untuk merespon perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi bergerak, yang sangat pesat belakangan ini. Selain itu tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini, divais komunikasi bergerak adalah salah satu perangkat yang lekat dengan kehidupan sehari-hari aktor pembelajaran seperti pengajar dan siswa.

*Mobile learning* didefinisikan oleh Clark Quinn sebagai: *The intersection of mobile computing and e-learning: accessible resources wherever you are, strong search capabilities, rich interaction, powerful support for effective learning, and performance-based assessment. ELearning independent of location in time or space.* Berdasarkan definisi tersebut maka *mobile learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pada konsep pembelajaran tersebut *mobile learning* membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat di akses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik.

Undang-undang 11 tahun 2019 pasal 3 tentang tujuan sistem nasional ilmu pengetahuan dan teknologi a) memajukan dan meningkatkan kualitas pendidikan, penelitian, penguasaan, pengkajian, dan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menghasilkan inovasi dan inovasi; b) meningkatkan intensitas dan kualitas interaksi, kemitraan, sinergi antar unsur pemangku kepentingan ilmu pengetahuan dan teknologi; c) meningkatkan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk pembangunan nasional berkelanjutan, kualitas hidup, dan

kesejahteraan ummat, dan; d) meningkatkan kemandirian, daya saing bangsa, dan daya tarik bangsa dalam rangka memajukan peradaban bangsa melalui pergaulan internasional.<sup>6</sup>

Berapa kemampuan penting yang harus disediakan oleh perangkat pembelajaran *m-Learning* adalah adanya kemampuan untuk terkoneksi ke peralatan lain terutama komputer, kemampuan menyajikan informasi pembelajaran dan kemampuan untuk merealisasikan komunikasi bilateral antara pengajar dan pembelajar.

*E-Learning* adalah pembelajaran yang unik karena pembelajar dapat mengakses materi pembelajaran, arahan dan aplikasi yang berkaitan dengan pembelajaran, kapan-pun dan dimana-pun. Hal ini akan meningkatkan perhatian pada materi pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi pervasif, dan dapat mendorong motivasi pembelajar kepada pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*).<sup>7</sup>

Penerapan *mobile learning* memang sangat cocok untuk pembelajaran, namun ada juga Materi ajar yang tidak cocok mengadopsi konsep *mobile learning* antara lain : materi yang bersifat "hands on", keterampilan sebagai mana dokter gigi, seni musik khususnya mencipta lagu, *interview skills*, *team work* seperti marketing maupun materi yang membutuhkan pengungkapan ekspresi seperti tari.

Konteks penerapan *mobile learning* kesiapan dalam menggunakan teknologi *Gadget* maupun komputer sangat diperlukan, dan kesiapan ini dapat dipahami sebagai

---

<sup>6</sup> Jogloabang, *Undang-undang 11 tahun 2019 sistem nasional ilmu pengetahuan dan teknologi*, 20 Agustus 2019

<sup>7</sup> Ahmad Arifuddin, *M-learning di Sekolah*, 31 Januari 2016

kemauan dan kemampuan untuk menyelenggarakan dan berpartisipasi dalam *mobile learning*.

Meski begitu, *Mobile learning* juga memiliki keunggulan dan kekurangan, di antaranya:

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

Meski memiliki beberapa kelebihan, *M-Learning* tidak akan sepenuhnya menggantikan *E-learning* tradisional. Hal ini dikarenakan *M-Learning* memiliki keterbatasan-keterbatasan terutama dari sisi perangkat/media belajarnya. Keterbatasan perangkat bergerak antara lain sebagai berikut.

- a) Kemampuan prosesor, b) Kapasitas memori, c) Layar tampilan, d) Perangkat I/O.<sup>8</sup>

Lebih praktisnya, *M-Learning* bisa diakses dengan *gadget*. Dengan adanya *gadget* yang dapat mengakses kerja komputer, mahasiswa atau peserta didik dapat dengan mudah mencari informasi yang dibutuhkan dengan cepat.

---

<sup>8</sup> Ali Sadikin Wear, *Mobile learning solusi cerdas pembelajaran terkini*, 07 Juli 2012 diakses pada 01 April 2020

Dengan adanya *gadget* menjadikan alternatif tambahan bagi seorang guru maupun peserta didik saat keterbatasan bahan ajar atau materi ajar. Berikut merupakan pemanfaatan *gadget* sebagai media pembelajaran:

- a) *E-learning*, pembelajaran menyenangkan. Tanpa kenal ruang dan waktu para siswa dapat belajar meskipun berada di luar kelas dengan menjelajahi website *e-learning*, pembelajaran akan lebih menyenangkan karena disertai video-video tentang materi pelajaran
- b) E-book, mudahnya membaca buku. Para siswa dapat membaca buku dengan mudahnya menggunakan *gadget*, tanpa buku berbentuk fisik. Membaca buku akan lebih menyenangkan karena bisa dilakukan dimana dan kapan saja.
- c) Situs pencarian. Mesin pencarian di internet sangat membantu para siswa dalam mencari sebuah informasi atau materi tentang pembelajaran. Wawasan pengetahuan para siswa akan lebih berkembang dengan memanfaatkan *gadget* dengan baik.
- d) Media sosial untuk pembelajaran. Banyak sekali media sosial yang dimanfaatkan oleh guru dan siswa. Misalnya edmodo, aplikasi ini didesain seperti metode di kelas. Disini guru akan lebih aktif berkomunikasi dengan siswa. Emodo adalah *platform* media sosial yang sering digambarkan sebagai *Facebook* untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai kebutuhan. Dengan Emodo guru akan lebih mudah melakukan interaksi pembelajaran dengan siswa ataupun dengan orangtua siswa. Interaksi

pembelajaran dengan siswa melalui Emodo meliputi pemberian materi ajar, penugasan, kuis, poling maupun penilaian.<sup>9</sup>

#### **f. Dampak Penggunaan *Gadget***

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* pun semakin beragam mulai dari aspek kesehatan sampai sosial. Menurut Derry Iswidharmanjaya dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak sebagai berikut:

##### 1) Menjadi pribadi yang tertutup

Seseorang yang kecanduan *gadget* akan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *gadget*. Kecanduan yang diakibatkan oleh *gadget* dapat mengganggu kedekatan orang lain, lingkungan dan teman sebayanya. Akibat faktor-faktor tersebut menyebabkan anak menjadi pribadi yang tertutup.

##### 2) Kesehatan terganggu

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan pemakainya terutama kesehatan mata. Akibat dari terlalu lama menatap layar *gadget*, mata dapat mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.

##### 3) Gangguan tidur

Anak yang bermain *gadget* tanpa pengawasan orang tua dapat terganggu jam tidurnya. Ketika anak sudah berada di kamarnya, terkadang orang tua berpikir anak sudah tidur padahal masih bermain dengan *gadget-nya*. Bahkan tanpa disadari anak dapat bermain-main dengan *gadget-nya* sampai larut malam sehingga paginya susah bangun

##### 4) Suka menyendiri

---

<sup>9</sup> Sang Pengajar, *Peran smartphone dalam pembelajaran*, Juni 2015 diakses pada 01 April 2020

Anak yang senang bermain *gadget*-nya akan merasa bahwa itu adalah teman yang mengasyikkan sehingga anak cenderung menghabiskan waktu di rumah untuk bermain. Intensitas bermain dengan teman sebayanya secara perlahan akan semakin berkurang. Hal seperti ini jika dibiarkan akan membuat anak lebih suka menyendiri bermain dengan *gadget* daripada bermain dengan teman sebayanya sehingga sosialisasi dengan lingkungan sekitar pun semakin berkurang.

#### 5) Ancaman *cyberbullying*

*Cyberbullying* merupakan segala bentuk kekerasan yang dialami anak atau remaja dan dilakukan teman seusia mereka melalui dunia internet. *Cyberbullying* adalah kejadian ketika seseorang diejek, dihina atau dipermalukan oleh anak atau remaja lain melalui media internet atau telepon seluler. Ketika seseorang menggunakan *gadget* untuk mengakses media sosial memungkinkan terjadinya *cyberbullying* lebih tinggi.

Pemaparan lain tentang dampak negatif penggunaan *gadget* dikemukakan oleh Dokter anak asal Amerika Serikat bernama Cris Rowan. Dampak negatif penggunaan *gadget* tersebut adalah pertumbuhan otak yang terlalu cepat, hambatan perkembangan, obesitas, gangguan tidur, penyakit mental, agresif, pikun digital, adikasi, radiasi, dan tidak berkelanjutan.<sup>10</sup>

## 2. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pendidikan agama Islam adalah disiplin ilmu pendidikan yang berlandaskan ajaran Islam, teori dan konsep digali dan dikembangkan melalui pemikiran dan

---

<sup>10</sup> Unoviana Kartika. 2014. *10 Alasan Anak Perlu Lepas dari Gadget*. Diakses dari health.kompas.com/read/2014/05/12/1640161/10.Alasan.Anak.Perlu.Lepas.dari.Gadget pada tanggal 14 Maret 2020 pukul 12.30 WIB.

penelitian ilmiah berdasarkan tuntutan dan petunjuk Al-Quran dan As-Sunnah. Al- Syaibani memperluas lagi dasar tersebut mencakup ijtihad, pendapat, peninggalan, keputusan-keputusan dan amalan-amalan para ulama terdahulu (as-Shalaf al-Shaleh) di kalangan umat Islam. Jadi semua perangkat pendidikan Islam harus ditegakkan di atas ajaran Islam.<sup>11</sup>

Sebagaimana hadits nabi yang menjelaskan perlunya mendidik anak untuk mengenal agama

كُلُّ مَوْلُودٍ يُلَدُّ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوْهُ يَهُودًا أَوْ نَصْرَانِيَةً أَوْ يَمَجَسَانِيَةً

*Setiap anak dilahirkan dalam keadaan suci, maka kedua orangtuanyalah yang menjadikannya Yahudi, Nasrani atau Majusi.*

Tujuan utama pendidikan Islam adalah untuk membentuk insan kamil atau manusia sempurna yakni dapat berperan sebagai hamba Allah yang benar dan juga sebagai khalifah Allah di bumi yang mampu memakmurkan bumi bagi kehidupan manusia dan rahmat bagi alam semesta, sebagaimana firman Allah dalam al-Quran surat Al-Baqoroh ayat 30

وَإِذْ قَالَ رَبُّكَ لِلْمَلَائِكَةِ إِنِّي جَاعِلٌ فِي الْأَرْضِ خَلِيفَةً قَالُوا أَتَجْعَلُ فِيهَا مَنْ يُفْسِدُ فِيهَا وَيَسْفِكُ الدِّمَاءَ  
وَنَحْنُ نُسَبِّحُ بِحَمْدِكَ وَنُقَدِّسُ لَكَ قُلْ إِنِّي أَعْلَمُ مَا لَا تَعْلَمُونَ (٣٠)

*Dan (ingatlah) ketika Tuhanmu berfirman kepada para Malaikat, Aku hendak menjadikan khalifah di bumi. Mereka berkata apakah engkau hendak menjadikan orang yang merusak dan menumpahkan darah di sana, sedangkan kami bertasbih*

<sup>11</sup> Dka'far Siddiq, *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan Islam*, Cet. I, Bandung: Citapustaka Media, 2006, hal. 1.

*memujimu dan mensucikan nama-Mu?, Dia berfirman, sesungguhnya aku mengetahui apa yang tidak kamu ketahui.*

Ayat tersebut menjelaskan bahwa manusia diciptakan Allah untuk menjadi khalifah/pemimpin di muka bumi, oleh sebab itu sebagai hamba Allah manusia harus banyak belajar dan memantaskan diri untuk menjadi pemimpin setidaknya untuk memimpin dirinya sendiri.

Karena menuntut ilmu itu sangat penting bagi manusia tanpa mengenal waktu, ruang, maupun usia, manusia tetap diharuskan untuk menuntut ilmu, terlebih ilmu agama Islam untuk mengetahui arah tujuan hidup yang sesuai dengan syari'at Islam dan untuk mengetahui fardhu 'ain yang wajib dilaksanakan oleh setiap individu orang muslim sebagai bentuk penghambaan diri kepada sang pencipta.

Manusia harus tetap memantaskan diri untuk menjadi pemimpin dengan harus menuntut ilmu tanpa ada batasan waktu, usia, tempat dan ruang karena dengan didukung oleh banyaknya perkembangan teknologi yang semakin canggih manusia harus lebih pandai memanfaatkan segala fasilitas yang tersedia, terlebih sebagai seorang siswa harus tetap memiliki semangat yang tinggi untuk mengejar cita-citanya dengan terus menuntut ilmu sebanyak-banyaknya, jika tidak bisa dengan bertatap muka langsung bisa dengan menggunakan teknologi canggih berupa *gadget* dengan pembelajaran berbasis *online/daring*.

Pendidikan Islam berorientasi kepada duniawi dan ukhrawi, berbeda dengan konsep pendidikan barat yang hanya untuk kepentingan dunia semata. Islam sebagai

agama yang universal berisi ajaran-ajaran yang dapat membimbing manusia kepada kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat. Karena itu ayat pertama turun surat al-Alaq/96 ayat 1-5: memerintahkan manusia untuk mencari ilmu pengetahuan.

Pendidikan Islam tidak mengenal pemisahan antara sains dengan agama, dan juga prinsipnya seimbang antara dunia dan akhirat. Pendidikan seperti inilah yang perlu diwariskan kepada generasi Islam, sehingga umat Islam mendapat tempat terhormat di dunia dengan ilmunya, dan juga di akhirat juga dengan ilmunya.

Adapun secara khusus tujuan pendidikan Islam menurut Imam Al-Ghazali menjelaskan bahwa ada dua tujuan pokok pendidikan Islam yaitu; (1) untuk mencapai kesempurnaan manusia dalam mendekati diri kepada Tuhan; dan (2) untuk mencapai kesempurnaan hidup manusia dalam menjalin hidup dan penghidupan guna mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat.<sup>12</sup>

Sesuai dengan firman Allah dalam Al-Qur'an surat Al-Luqman ayat 13

وَاذْ قُلْ لِقَمْنُ لَأَعْبِنِهٖ ۚ وَهُوَ يَعِظُهُ يَبْنِي لَأَتَشْرِكُ بِاللَّهِ ۚ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ (١٣)

*Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, diwaktu ia memberi pelajaran kepadanya, wahai anakku janganlah kamu mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah kedzaliman yang besar*

Ibnu Khaldun Menyatakan bahwa tujuan pendidikan Islam memiliki dua tujuan pokok , 1) tujuan keagamaan yaitu beramal sesuai dengan tuntutan agama, 2) tujuan ilmiah sebagai bekal hidup untuk mengharungi penghidupannya di dunia ini.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Darwin Syah, *Perencanaan Sistem Pengajaran Pendidikan Agama Islam* Jakarta: Gaung Persada Press, 2007, hal. 5.

<sup>13</sup> Siddiq, *Konsep Dasar*, hal. 42.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan utama pendidikan Islam adalah untuk membentuk insan kamil atau manusia sempurna yakni dapat berperan sebagai hamba Allah yang benar dan juga sebagai khalifah Allah di bumi yang mampu memakmurkan bumi bagi kehidupan manusia dan rahmat bagi alam semesta.

Pendidikan Agama Islam memiliki sejumlah karakteristik, antara lain sebagai berikut: <sup>7</sup>

- a) Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang dikembangkan dari ajaran-ajaran pokok yang terdapat dalam agama Islam, sehingga Pendidikan Agama Islam merupakan bahagian yang tidak dapat dipisahkan dari ajaran Islam.
- b) Ditinjau dari muatannya, Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran pokok yang menjadi komponen penting sehingga tidak mungkin dapat dipisahkan dari mata pelajaran lain karena Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk mengembangkan moral dan kepribadian peserta didik. Semua mata pelajaran memiliki tujuan tersebut, oleh karena itu harus sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai.
- c) Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk terbentuknya peserta didik yang berbudi pekerti luhur, berakhlak mulia dan memiliki pengetahuan yang cukup tentang beriman dan bertaqwa kepada Allah, agama Islam, terutama sumber ajaran dan sendi-sendi Islam lainnya, sehingga dapat dijadikan bekal untuk mempelajari bidang ilmu atau mata

pelajaran tanpa terbawa oleh pengaruh negatif yang mungkin ditimbulkan oleh ilmu atau mata pelajaran lain tersebut

- d) Prinsip dasar dari mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam tertuang dalam tiga aspek kerangka dasar ajaran Islam yaitu aqidah, syari'ah dan akhlak. Aqidah berisikan penjabaran dari konsep iman, sementara syari'ah berisikan penjabaran dari konsep ibadah dan mu'amalah dan akhlak berisikan penjabaran dari konsep ihsan atau sifat-sifat terpuji.
- e) Tujuan akhir dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah terbentuknya peserta didik yang berakhlak mulia yang merupakan misi utama diutusny Nabi Muhammad SAW di dunia ini, sebagaimana telah diungkapkan dalam hadis terdahulu, bahwa beliau diutus oleh Allah SWT untuk menyempurnakan kemuliaan akhlak.

Dengan demikian, pendidikan akhlak adalah jiwa Pendidikan Agama Islam yang juga merupakan tujuan sebenarnya dari pendidikan secara umum. Ini bukan berarti Pendidikan Agama Islam mengabaikan pendidikan jasmani atau pendidikan praktis lainnya, tetapi maksudnya adalah Pendidikan Agama Islam itu menjadi penyeimbangan dari kebutuhan peserta didik itu sendiri, disamping ia membutuhkan pendidikan jasmani, akal dan ilmu, tetapi mereka juga memerlukan pendidikan mental, budi pekerti, perasaan, kemauan, cita rasa dan kepribadian. Sejalan dengan konsep ini maka mata pelajaran lain juga harus bermuatan pendidikan akhlak dan setiap guru haruslah memperhatikan perkembangan akhlak atau tingkah laku peserta didiknya.

f) Pendidikan Agama Islam adalah mata pelajaran wajib yang harus diikuti oleh seluruh peserta didik yang beragama Islam.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam bertujuan mengembangkan potensi individu warga negara yang berorientasi akhlak. Guru dalam bidang studi Pendidikan Agama Islam haruslah menjadi guru yang berkualitas dan profesional, karena dia bukan saja bertugas sebagai penyampai ilmu atau pengajaran semata, lebih dari itu para guru Pendidikan Agama Islam berkewajiban menginternalisasikan nilai-nilai yang terkandung dalam pengajaran agama Islam ke dalam diri peserta didik, kemudian dapat diaktualisasikan dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Untuk menunjang pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang efektif dan efisien, maka perlu sarana pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran tersebut. Dalam penelitian ini penulis memilih media berupa gadget yang banyak sekali digunakan para siswa di Kelas IX MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun.

Dalam media ini akan memperlihatkan kepada siswa bagaimana cara atau prosedur tahapan pelaksanaan pembelajaran PAI yang meliputi cara mencari materi, berdiskusi sehingga siswa akan lebih mudah memahami dan memperagakan kembali dengan baik dan benar. Bila materi ini hanya disampaikan dengan metode ceramah maka kemungkinan besar siswa sangat kurang memahami apalagi memperagakannya.

## **B. Penelitian yang Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fadilah (2013) dalam skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi *Handphone* (HP) Terhadap

Aktivitas Belajar Siswa SMP Negeri 66 Jakarta Selatan”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan diketahui terdapat pengaruh positif dengan memperhatikan besarnya  $r_{xy}$  sebesar 0,808. Kemudian pada taraf signifikan 5% diperoleh  $r_{tabel}$  sebesar 0,297 dan pada taraf signifikan 1% diperoleh nilai sebesar 0,361. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat korelasi positif yang kuat atau tinggi antara penggunaan alat komunikasi *handphone* (HP) terhadap aktivitas belajar siswa di SMP negeri 66 Jakarta. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan variabel Penggunaan Alat Komunikasi (Handphone) atau *Gadget*. Adapun perbedaannya terletak pada variabel dalam penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fadilah yaitu menggunakan penelitian kuantitatif, sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian kualitatif yaitu Analisis Penggunaan Gadget Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IX Di MTs. Al-Arafah Kelambir V Kebun.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Chusna Oktia Rohmah dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Lingkungan Belajar terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh positif dan signifikan lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa sebesar 0,386 dan sebesar

0,149 sehingga dikatakan korelasinya positif. Nilai signifikansi sebesar  $0,013 <$  dari  $0,05$  maka dapat pengaruh signifikan lingkungan belajar terhadap minat belajar. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan variabel Penggunaan *Gadget*. Adapun perbedaannya terletak pada variabel dalam penelitian yang dilakukan oleh Chusna Oktia Rohmah yaitu menggunakan penelitian kuantitatif, sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian kualitatif yaitu Analisis Penggunaan Gadget Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IX Di MTs. Al-Arafah Kelambir V Kebun.

3. Penelitian yang dilakukan oleh *Atik Dwi Susanti* dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan *Gadget* dalam Aktivitas Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Siswa di Kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh positif dan signifikan lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa sebesar  $0,386$  dan sebesar  $0,149$  sehingga dikatakan korelasinya positif. Nilai signifikansi sebesar  $0,013 <$  dari  $0,05$  maka dapat pengaruh signifikan lingkungan belajar terhadap minat belajar. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan variabel Penggunaan *Gadget*. Adapun perbedaannya terletak pada variabel dalam penelitian yang dilakukan oleh Chusna Oktia Rohmah yaitu menggunakan penelitian kuantitatif, sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian kualitatif yaitu Analisis

Penggunaan *Gadget* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IX Di  
MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Dalam melaksanakan penelitian ini, penulis akan melaksanakannya di Kelas IX Sekolah Al-Arafah Klambir V Kebun pada bulan 12 Juni 2019 – 26 Mei 2020.

#### **B. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif menggunakan desain penelitian deskriptif studi kasus. Desain penelitian studi kasus dapat diartikan penelitian ini difokuskan pada satu fenomena saja yang dipilih dan ingin dipahami secara mendalam, dengan mengabaikan fenomena-fenomena yang lainnya. Menurut Prof. Dr. Nana Syaodih Sukmadinata dalam bukunya yang berjudul “Metode Penelitian Pendidikan” penelitian jenis studi kasus difokuskan pada satu fenomena, fenomena tersebut bisa berupa seorang pemimpin sekolah atau pimpinan pendidikan, sekelompok siswa suatu program, suatu proses, satu penerapan kebijakan, atau satu konsep.<sup>1</sup>

Dalam penelitian yang saya lakukan yaitu Analisis Pemanfaatan *Gadget* dalam Pembelajaran PAI Bagi Siswa Kelas IX di MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun

---

<sup>1</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT RemajaRosdakarya, 2013) hal 99

### C. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Adapun sumber data yang digali dalam penelitian ini terdiri dari sumber data utama yang berupa kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan yang berupa dokumen-dokumen. Sumber dan jenis data terdiri dari data dan tindakan, sumber data tertulis, photo atau dokumen.

1. Sumber data utama (*primer*), yaitu sumber data yang diambil peneliti melalui wawancara, catatan lapangan dan observasi. Sumber data tersebut meliputi:
  - a. Kepala Sekolah MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun
  - b. Bidang Kurikulum MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun
  - c. Bidang Kesiswaan MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun
  - d. Guru PAI MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun
  - e. Siswa MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun
2. Sumber data tambahan (*skunder*), yaitu sumber data di luar kata-kata dan tindakan yakni sumber data tertulis. Sumber tertulis dapat dibagi atas sumber dari buku dan majalah ilmiah, sumber data arsip, dokumen yang digunakan penulis dalam penelitian ini, terdiri atas dokumen-dokumen yang meliputi:
  - a. Profile Umum MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun
  - b. Pelaksanaan tata tertib sekolah

c. Pelaksanaan pembelajaran PAI di MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun

d. Pemanfaatan *gadget* dalam pembelajaran PAI bagi siswa kelas IX di sekolah Al-Arafah Klambir V Kebun.

#### **D. Prosedur Pengumpulan Data**

##### a. Metode Observasi

Observasi adalah Pengamatan yang dilakukan secara cermat dan sistematis sesuai fakta-fakta dan fenomena yang dijumpai ketika observasi. Pelaksanaan observasi ini merupakan cara dan langkah awal untuk menemukan dan mendapatkan data-data sesuai apa yang dibutuhkan yang berkaitan langsung ditemukan di lapangan.

“Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan observasi partisipatif, yaitu peneliti terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai data sumber penelitian”<sup>2</sup> teknik pengumpulan data ini untuk melihat secara langsung obyek penelitian yang berfokus pada Analisis Pemanfaatan *Gadget* dalam Pembelajaran PAI Bagi Siswa Kelas IX di Sekolah Al-Arafah Klambir V Kebun.

##### b. Metode Wawancara

Wawancara ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan dengan cara bercakap-cakap dan bertatap muka langsung dengan pihak yang ingin dimintai pendapat atau keterangan terkait apa yang mau diteliti.

---

<sup>2</sup> Sugiono, *Metode Penelitian*, hal. 309-310

Nazir mendefinisikan wawancara sebagai proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide* (panduan wawancara).

#### c. Metode Catatan Lapangan

Metode ini berupa “catatan dan coretan-coretan yang diperoleh langsung dari lapangan yang sangat di persingkat berisi kata-kata kunci, frasa, pokok-pokok isi pembicaraan atau pengamatan, mungkin gambar, sketsa, sosiogram, diagram, dan lain-lain”.<sup>3</sup> Catatan ini berguna sebagai alat perantara melalui apa yang dilihat, diraba, dicium, dirasakan, didengar dan ditemukan dengan catatan sebenarnya dalam bentuk catatan lapangan.

#### d. Metode Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian digunakan untuk mengumpulkan data dari berbagai jenis informasi, dan dapat juga diperoleh melalui dokumentasi, seperti surat-surat resmi, media, artikel, catatan-catatan rapat, proposal, kliping, agenda, dan laporan perkembangan yang dianggap relevan dengan penelitian yang dilakukan, dokumen ini berguna sebagai bukti untuk suatu penelitian.

---

<sup>3</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2006, hal.208

## E. Teknik Analisis Data

Setelah memperoleh berbagai data dengan berbagai metode yang dikumpulkan, maka untuk menganalisisnya digunakan teknik analisis deskriptif, artinya peneliti menggambarkan kembali secara sistematis data-data yang telah terkumpul mengenai apa yang dilakukan pihak sekolah dalam Analisis Pemanfaatan *Gadget* dalam Pembelajaran PAI Bagi Siswa Kelas IX di MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun.

Proses analisis data yang dilakukan peneliti melalui tahap-tahap sebagai berikut: 1) pengumpulan data, dimulai dari berbagai sumber yaitu dari beberapa informan dan pengamatan langsung yang akan dituliskan dalam catatan lapangan, transkrip wawancara dan dokumentasi. Setelah dibaca dan dipelajari dan ditelaah langkah berikutnya mengadakan reduksi data yang dilakukan dengan jalan membuat abstraksi. Abstraksi yang akan membuat rangkuman inti. 2) proses pemilihan, yang dilanjutkan dengan menyusun dalam satuan-satuan yang kemudian diintegrasikan pada langkah berikutnya dengan membuat koding. Koding merupakan simbol atau singkatan yang diterapkan pada sekelompok kata-kata yang bisa berupa kalimat atau paragraf dari catatan lapangan. Setelah selesai tahap ini mulailah pada tahap pembahasan hasil penelitian.<sup>4</sup>

Setelah memperoleh berbagai data maka harus dianalisis kembali kevalidan data tersebut agar penelitian tersebut lebih akurat.

---

<sup>4</sup> Miles, Matthew B, *Analisis Data Kualitatif*, Terjemah R.R, Jakarta: UI Press, 1992, hal. 87.

## F. Pengecekan Keabsahan

Keabsahan dan kesahihan data mutlak diperlukan dalam studi kualitatif. Oleh karena itu dilakukan pengecekan keabsahan data. Adapun perincian dari teknik di atas adalah sebagai berikut:

### a) Keterpercayaan (*Credibility*)

Kriteria ini dipergunakan untuk membuktikan, bahwa data seputar pembelajaran PAI dengan menggunakan gadget, yang diperoleh dari beberapa sumber di lapangan benar-benar mengandung nilai kebenaran (*truth value*).

### b) Keteralihan (*Transferability*)

Teknik ini digunakan untuk membuktikan bahwa hasil penelitian pembelajaran PAI dengan menggunakan gadget untuk meningkatkan pembelajaran PAI dapat ditransformasikan/dialihkan ke latar dan subyek lain. Pada dasarnya penerapan keteralihan merupakan suatu upaya berupa uraian rinci, penggambaran konteks tempat penelitian, hasil yang ditemukan sehingga dapat dipahami oleh orang lain.

### c) Kebergantungan (*Dependability*)

Teknik ini dimaksudkan untuk membuktikan hasil penelitian ini mencerminkan kemantapan dan konsistensi dalam keseluruhan proses penelitian, baik dalam kegiatan pengumpulan data, interpretasi temuan maupun dalam melaporkan hasil penelitian. Salah satu upaya untuk menilai dependabilitas adalah melakukan audit dependabilitas itu sendiri. Ini dapat dilakukan oleh auditor, dengan melakukan review terhadap seluruh hasil penelitian

Dalam teknik ini peneliti meminta beberapa ekspert untuk mereview atau mengkritisi hasil penelitian ini. Kepada dosen pembimbing, peneliti melakukan konsultasi, diskusi, dan meminta bimbingan sejak mulai menentukan masalah /fokus sampai menyusun proposal

d) Kepastian (Confirmability)

Standar konfirmabilitas terfokus pada audit kualitas dan kepastian hasil penelitian. Audit ini dilakukan bersamaan dengan audit dependabilitas. Pengujian konfirmabilitas disebut dengan uji obyektifitas penelitian. Penelitian dikatakan obyektif bila hasil penelitian telah disepakati oleh banyak orang kepastian mengenai tingkat obyektifitas hasil penelitian tergantung persetujuan terhadap pandangan, pendapat dan temuan penelitian.

Dalam penelitian ini dibuktikan melalui pembenaran Kepala SMP Sekolah Al-Arafah Klambir V Kebun melalui surat izin penelitian yang diberikan dari Univesitas Panca Budi Medan kepada Kepala SMP Sekolah Al-Arafah Klambir V Kebun serta bukti fisik berupa dokumentasi hasil penelitian.<sup>5</sup>

## G. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah memahami Proposal ini, penulis akan merincikan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I, yaitu pendahuluan yang didalamnya latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan Penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan

---

<sup>5</sup> Sugiono, *Metode Penelitian*, hal. 277

BAB II, berisikan tentang landasan teori dan penelitian yang relevan.

BAB III, merupakan metodologi penelitian yang berisi lokasi dan waktu penelitian, jenis penelitian, sumber data, prosedur pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan dan sistematika pembahasan.

BAB IV, merupakan jawaban dari poin-poin pertanyaan yang ada pada rumusan masalah berupa temuan umum dan temuan husus

BAB V, berisi tentang kesimpulan dan saran

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Temuan Umum**

##### **1. Identitas Sekolah**

Identitas merupakan hal yang sangat penting dalam penelitian, karena dengan adanya identitas sekolah yang lengkap akan mempermudah mengenal obyek yang akan diteliti, adapun obyek yang penulis teliti adalah salah satu unit sekolah swasta yang terletak di Klambir V Kebun, identitas sekolah yang penulis teliti sebagai berikut:

Nama sekolah Mts. Al-Arafah Klambir V Kebun, sekolah ini merupakan Madrasah Tsanawiyah swasta yang terletak di Jl. Hampan Perak Gg. Kapas kelurahan Kapas III, kecamatan Hampan Perak, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Tahun izin operasional sekolah 2012 hingga sekarang.

##### **2. Sejarah Singkat Berdirinya Yayasan Al-Arafah Klambir V Kebun**

Sejarah singkat berdirinya Yayasan Pendidikan Al-Arafah klambir lima kebun berawal dari keinginan membangun properti perumahan di daerah tersebut hanya saja hasil survei menyatakan bahwa di daerah Kelambir Lima Kebun ini terkhusus di Gg. Kapas masih minim ilmu pengetahuan agama, sehingga masyarakat memang benar-benar haus akan ilmu agama dan mendukung sepenuhnya agar didirikan pendidikan yang berbasis Islami di daerah tersebut, oleh sebab itu dengan rasa kasihan serta harapan akan perubahan yang besar dengan senang hati pemilik yayasan akhirnya

membatalkan niat untuk membangun properti perumahan dan di ganti dengan membangun sekolah yang berbasis Islami yakni Yayasan Al-Arafah, diawal operational sekolah seluruh siswa di gratiskan uang sekolah sehingga sekolah tersebut disambut hangat oleh masyarakat dan langsung menerima siswa baru yang cukup pesat.

Seiring berjalannya operasional sekolah sarana prasarana terus diperlengkap dan dapat bantuan dari berbagai pihak seperti dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS) yakni program pemerintah untuk penyediaan biaya operasional bagi satuan pendidikan sebagai pelaksana program wajib belajar.

Dalam waktu lima tahun berdirinya sekolah Al-Arafah Klambir V kebun sudah langsung dapat nilai akreditasi B, yang menandakan sekolah tersebut memiliki pendidikan bermutu yang akan menumbuhkan rasa percaya diri untuk pendidik, kependidikan dan peserta didik, sehingga sekolah Al-Arafah Klambir V kebun berkembang hingga sekarang.

### **3. Visi MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun**

” Unggul dalam prestasi berlandaskan iman, taqwa dan akhlak mulia “

### **4. Misi MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun**

1. Mewujudkan pembelajaran PAIKEM demi mengembangkan siswa secara maksimal.
2. Mewujudkan penghayatan, keterampilan dan pengalaman terhadap ajaran agama

### **5. Tujuan Sekolah MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun**

1. Menghasilkan siswa yang unggul di Ujian Nasional (UN) dan dapat bersaing dalam melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi.
2. Menghasilkan siswa yang berprestasi dalam setiap perlombaan didalam maupun diluar sekolah.
3. Menumbuhkan penghayatan siswa terhadap keimanan dan ketaqwaan serta melaksanakannya dalam kehidupan sehari-hari.
4. Menghasilkan siswa/i yang berbudi pekerti baik dalam kehidupan sehari-hari.
5. Memberdayakan siswa dengan keterampilan yang dimiliki dalam lingkungan masyarakat.
6. Menghasilkan siswa/i yang terampil dan dapat di aplikasikan di era globalisasi.
7. Menghasilkan siswa/i yang bisa menguasai IPTEK dan IMTAQ di era globalisasi.
8. Menghasilkan siswa/i yang bisa menggunakan fungsi IPTEK dalam kehidupan.

### **6. Budaya Kerja MTs. Al-Arafah Kelambir V Kebun**

- a. Berkewajiban datang dan pulang tepat waktu sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan
- b. Berbakti membimbing anak didik seutuhnya untuk membentuk manusia pembangunan yang pancasila.
- c. Memiliki kejujuran profesional dalam menerapkan kurikulum sesuai dengan kebutuhan anak didik masing-masing.
- d. Mengadakan komunikasi terutama dalam memperoleh informasi tentang anak didik, tetapi menghindari diri dari segala bentuk penyalahgunaan.

- e. Menciptakan suasana kehidupan sekolah dan memelihara hubungan dengan orang tua murid sebaik-baiknya bagi kepentingan anak didik.
- f. Memelihara hubungan baik dengan masyarakat disekitar sekolahnya maupun masyarakat yang lebih luas untuk kepentingan pendidikan.
- g. Secara sendiri-sendiri dan atau bersama-sama berusaha mengembangkan dan meningkatkan mutu profesinya.
- h. Menciptakan dan memelihara hubungan antara sesama guru, baik berdasarkan lingkungan kerja, maupun dalam hubungan keseluruhan.
- i. Secara bersama-sama memelihara, membina dan meningkatkan mutu organisasi guru profesional sebagai sarana pengabdian.
- j. Melaksanakan segala ketentuan yang merupakan kebijakan pemerintah dalam bidang pendidikan.
- k. Memberikan teladan dan menjaga nama baik lembaga dan profesi.

### **7. Budaya 5 R**

- 1. Ringkas
- 2. Rapi
- 3. Resik
- 4. Rawat
- 5. Rajin

### **8. Budaya 5 S**

- 1. Senyum
- 2. Salam
- 3. Sapa

4. Sopan

5. Santun

## **9. Sarana dan Prasaran MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun**

### **a. Keadaan Fisik Sekolah**

Yayasan Pendidikan Al-Arafah Klambir Lima gedung yang permanen berbentuk seperti persegi panjang. Letak gedungnya tidak terlalu jauh dari jalan raya, dan kelasnya bergabung. Untuk ruang kelas, terdapat beberapa perlengkapan yang tersedia dapat menunjang lancarnya proses belajar mengajar, seperti meja dan kursi, kipas angin, papan tulis, penghapus, spidol dan map berisi daftar kehadiran siswa, serta mading kelas. Penunjang lainnya yaitu chart struktur kelas (ketua kelas, sekretaris, bendahara dan seterusnya), daftar piket harian siswa, dan jadwal mata pelajaran harian serta jam dinding.

#### - Sumber Daya Sarana/Prasarana Sekolah

- |                            |   |                     |
|----------------------------|---|---------------------|
| a. Luas Tanah              | : | 1475 M <sup>2</sup> |
| b. Luas Bangunan Sekolah   | : | 141 M <sup>2</sup>  |
| c. Luas Pekarangan Sekolah | : | 50 x 20 m           |

#### - Pemanfaatan Pekarangan Sekolah

- |                     |   |     |
|---------------------|---|-----|
| - Taman             | : | Ada |
| - Lapangan Olahraga | : | Ada |
| - Parkir            | : | Ada |
| - Kantin            | : | Ada |

#### - Pemanfaatan Gedung Sekolah (Banyaknya dan Luasnya)

- Ruang Kepala Sekolah	:	1	buah	3 x3 M
- Ruang Guru	:	1	buah	3 x 3 M
- Ruang Wkl. Kepala Sekolah	:	1	buah	3 x 3 M
- Ruang Tata Usaha	:	1	buah	3 x 5 M
- Ruang Belajar	:	9	buah	7 x 8 M
- Ruang Laboratorium	:	-		
- Ruang Perpustakaan	:	1	buah	3 x 5 M
- Ruang Komputer	:	-		
- Ruang UKS	:	1	buah	3 x 3 M
- Ruang Ibadah	:	1	buah	5 x 6 M
- Koperasi	:	1	buah	3 x 4 M
- Toilet	:	1	buah	6 x 3 M

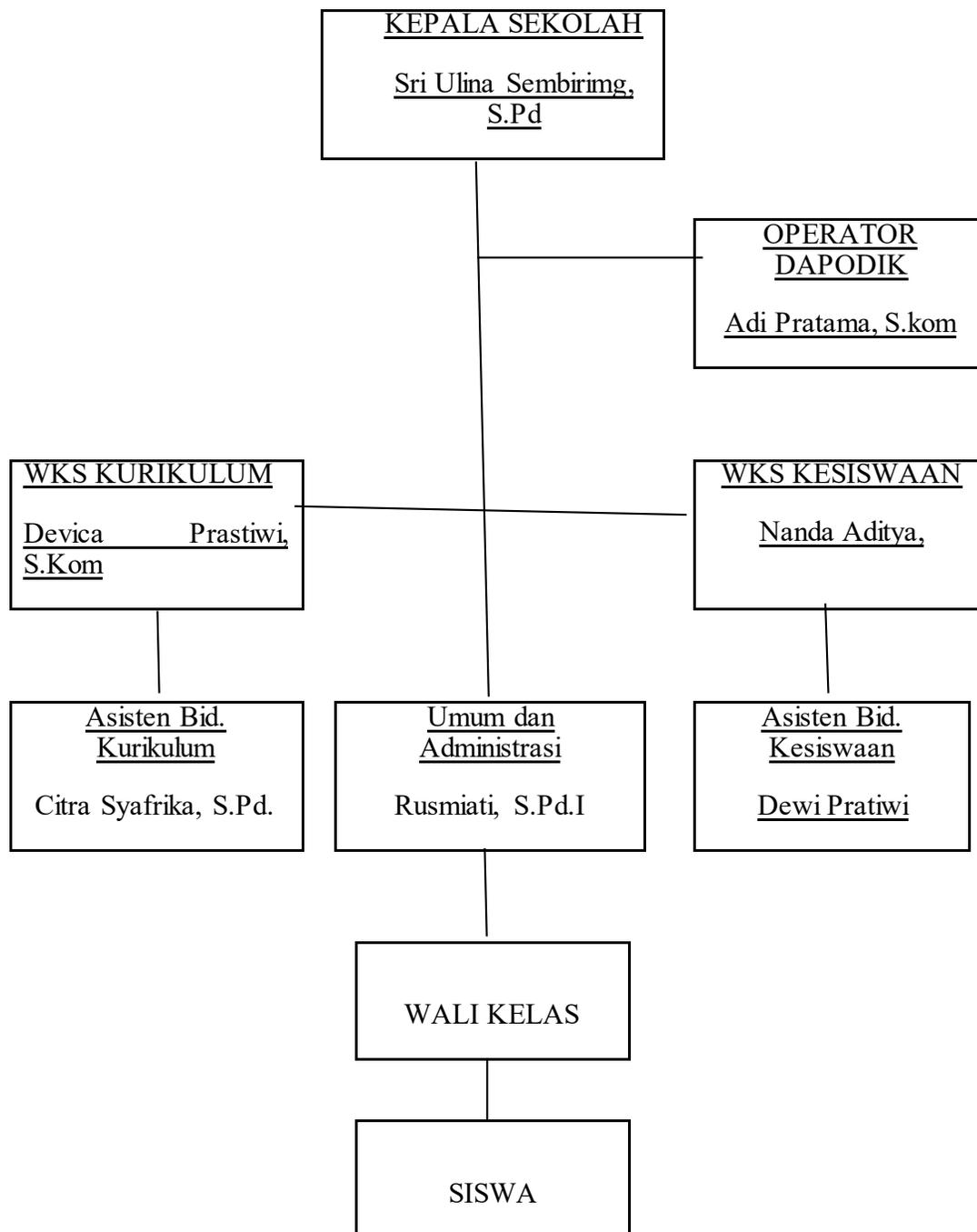
**b. Keadaan Lingkungan Sekolah :**

1. Jenis bangunan yang mengelilingi sekolah :
  - a. Musholah
  - b. Perpustakaan
  - c. Toilet
  - d. Gedung Ibtidaiyah
  - e. Gedung MTS
2. Kondisi lingkungan sekolah : Baik

**c. Penggunaan Sekolah :**

1. Jumlah sekolah yang menggunakan bangunan ini : 2 (dua sekolah)
2. Jumlah sift tiap hari : 1 (satu kali)

### 10. Struktur Organisasi MTs. Al-Arafah Kelambir V Kebun



Gambar 1

Struktur Organisasi MTs. Al-Arafah Kelamibr V Kebun

## 11. Data Pendidik dan Kependidikan

Tabel 1. Data pendidik MTs. Al-Arafah

<b>NO</b>	<b>NAMA GURU</b>	<b>BIDANG STUDI</b>
1	MELATI, SH	IPS & PRAKARYA
2	WINARNI,S.Pd.I	FIQIH & SKI
3	ANDRI ARIZA FUADI, S.Pd.I	SBK
4	YULI FAUZIAH, S.Pd	B.INGGRIS
5	AISYAH,S.Pd	PKN
6	ADDINA SABRINA, S.Pd	MATEMATIKA
7	SRI ULINA SEMBIRING S.Pd	B.INGGRIS
8	AYU SUBANDI, S.Pd	IPS
9	CITRA SAFRIKA, S.Pd	B. INDONESIA
10	DEWIPERTIWI	SENI DAN BUDAYA
11	SRI WAHYUNI S.Pd	IPA

## 12. Data Siswa

### DATA PESERTA DIDIK MTs. AL-ARAFAH KLAMBIR V KEBUN

Tabel 2. Jumlah Seluruh Peserta Didik Berdasarkan Jenis Kelamin

<b>Jumlah Peserta Didik</b>		
Laki- Laki	Perempuan	Total
42	38	80

Tabel 3. Data siswa kelas IX MTs. AL-Arafah

<b>Jumlah Peserta Didik</b>		
Laki- Laki	Perempuan	Total
14	11	25

### B. Temuan Khusus

Penelitian dengan judul “Analisis Penggunaan *Gadget* dalam Pembelajaran PAI Bagi Siswa Kelas IX di Sekolah Al-Arafah Klambir V Kebun”, dilaksanakan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi. Hal ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah yang ada di BAB 1, maka hasil penelitian yang diperoleh adalah sebagai berikut:

## **1. Penggunaan *Gadget* dalam Pembelajaran PAI Bagi Siswa Kelas IX di MTs.Al-Arafah Klambir V Kebun**

Penggunaan *gadget* bagi siswa kelas IX MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun pada pembelajaran berbasis *online* sangat membantu agar tetap berlangsungnya proses belajar mengajar (PBM), karena Proses pembelajaran tidak harus monoton berhadapan muka langsung antara guru dan murid terlebih saat pandemi seperti ini, jadi untuk tetap berlangsungnya pembelajaran tanpa harus hadir kesekolah pihak pemerintah membuat kebijakan untuk pembelajaran *online* atau daring dari rumah.

Sesuai dengan pemberlakuan pembelajaran *daring* yang dianjurkan pemerintah maka kebijakan yang diambil oleh kepala sekolah, tenaga pendidik dan kependidikan MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun untuk melangsungkan proses belajar mengajar berbasis *online* dengan menggunakan *gadget* yang di bantu oleh arahan guru dan dikontrol oleh orang tua di rumah, sehingga proses pembelajaran tetap berlangsung dan tujuan pembelajaran tetap tercapai.

Kelas IX MTs.AL-Arafah Klambir V Kebun sudah dapat menerapkan proses pembelajaran menggunakan *gadget* dengan tepat meskipun ada beberapa siswa yang menemukan kendala-kendala tak terduga saat pembelajaran *online* berlangsung di karenakan berbagai faktor seperti gangguan jaringan/signal yang terputus dan atau kuota paket internet habis.

Prioritas utama pemerintah adalah untuk mengutamakan kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga dan masyarakat

secara umum, serta mempertimbangkan tumbuh kembang peserta didik dan kondisi psikososial dalam upaya pemenuhan layanan pendidikan selama pandemi.<sup>1</sup>

Mendikbud mengatakan kondisi pandemi tidak memungkinkan kegiatan belajar mengajar berlangsung secara normal. Terdapat ratusan ribu sekolah ditutup untuk mencegah penyebaran, sekitar enam puluh delapan juta siswa melakukan kegiatan belajar dari rumah, dan sekitar empat juta guru melakukan kegiatan mengajar dari jarak jauh.<sup>2</sup>

Masyarakat sekolah mengindahkan dan mematuhi kebijakan pemerintah dengan membuat keputusan yang tepat untuk keberlangsungan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran online yakni dengan teknologi *gadget* yang memudahkan siswa maupun guru dalam mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran PAI yang berbasis *daring* atau menggunakan *gadget* bagi siswa kelas IX di MTs. Al-Arafah terlihat berjalan lancar sesuai dengan tuntunan dan panduan dari pihak sekolah, yakni dengan kontrol dan arahan dari guru serta bantuan orang tua di rumah sehingga proses pembelajaran tetap berlangsung dengan efektif.

Hak siswa harus tetap kita berikan meskipun saat pandemi seperti ini, Selaku kepala sekolah saya memutuskan untuk membuat kebijakan dengan mengikuti arahan dan peraturan pemerintah dengan melaksanakan pembelajaran *online* sehingga meskipun tidak hadir ke sekolah siswa tetap dapat belajar sebagaimana mestinya,

---

<sup>1</sup> Nadiem Anwar Makarim dalam *Taklimt Media Penyesuaian Kebijakan Pembelajaran Di Masa Pandemi COVID-19*, Jakarta, Jumat 07 Agustus 2020

<sup>2</sup> Kementerian Pendidikan, *Penyesuaian Keputusan Bersama Empat Menteri Tentang Panduan Pembelajaran Di Masa Pandemi COVID-19*, 07 Agustus 2020

hanya saja kami tetap memberikan arahan dan tuntunan dalam pembelajaran *online* ini agar siswa tetap kondusif dalam mengikuti pembelajaran yaitu dengan kerjasama dengan orang tua agar anak tetap dikontrol dalam pembelajaran *online* dari rumah.<sup>3</sup>

Meskipun siswa tidak datang ke sekolah namun siswa mengikuti proses pembelajaran sebagaimana biasanya hanya saja berbeda tempat saja antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran jarak jauh yang dihubungkan oleh *gadget*, namun pembelajaran tetap berlangsung pada pukul 17.30 WIB siswa sudah harus mengabsenkan diri masing-masing di grup kelas yang di pandu oleh guru wali kelas atau guru mata pelajaran sesuai dengan jadwal pembelajaran biasanya. Guru tetap memberikan pembelajaran dan tetap membuka sesi tanya jawab bagi siswa yang belum paham.

Meskipun dengan pembelajaran *online* tidak sepenuhnya sama hasilnya dengan pembelajaran tatap muka langsung namun pembelajaran *online* ini sangat membantu dan menjadi solusi terbaik agar siswa tetap mendapatkan hak belajar mereka sehingga proses belajar mengajar tetap dapat berlangsung seperti biasa, hanya saja butuh ketekunan dan kemauan belajar yang tinggi dalam diri siswa agar tetap semangat mengikuti pembelajaran meskipun tidak diawasi oleh guru.

Terciptanya proses pembelajaran *online* yang efektif dan menyenangkan harus terjalin kerjasama yang baik antara guru, siswa, dan orang tua, dengan harapan tujuan pembelajaran tetap terwujud meski melalui pembelajaran *online*, karena untuk

---

<sup>3</sup> . wawancara dengan Bu Sri Ulina Sembiring, kepala sekolah MTs. Al-Arafah, Senin 14 September 2020, pukul 10.00 WIB

membangkitkan semangat belajar dan ketekunan siswa. Adapun guru MTs. AL-Arafah Klambir V Kebun juga kreatif dalam menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan berbagai aplikasi yang mendukung serta video-video atau gambar yang menarik agar dapat merangsang kemauan belajar siswa.

Guru menyajikan materi pembelajaran dengan mengirim video-video dan materi pembelajaran sesuai dengan tema pembahasan pembelajaran yang mudah dipahami dan dimengerti sehingga siswa tidak merasa terbebani dan tertekan dengan proses pembelajaran yang menggunakan *gadget*.

Menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien guru juga aktif menanyai dan menelfon setiap masing-masing siswa untuk mengetahui tingkat keahaman siswa tentang pembelajaran seperti hafalan surat pendek dan atau praktek sholat duha di rumah dengan video call, dan juga guru tetap membuka sesi pertanyaan terhadap setiap masalah atau pembelajaran yang kurang dipahami siswa sehingga antar siswa dan guru tetap terjalin komunikasi pembelajaran dengan baik tanpa terhalang jarak.

Dalam setiap sesi pembelajaran kami selaku guru tetap membuka pertanyaan-pertanyaan bagi siswa yang belum mengerti terkait materi pembelajaran yang sedang dibahas, sehingga siswa dan guru tetap berkomunikasi dengan baik agar tidak ada kesalah pahaman dalam memahami dan megartikan pembelajaran yang dipelajari dan siswa juga tetap menyenangi pembelajaran yang kita bawakan.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Wawancara dengan Bu Winarni S.Pd, Guru Fiqh dan Sejarah Kebudayaan Islam, Ruang guru, Sabtu 19 September 2020, Pukul 12.15 WIB

Pembelajaran dengan menggunakan *gadget* merupakan metode atau cara pembelajaran yang baru di terapkan di MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun disaat pandemi melanda seperti ini, sehingga siswa tetap mendapatkan pembelajaran sebagai seorang peserta didik, dan siswa juga mendapatkan ilmu baru dalam menggunakan teknologi serta memperluas wawasan dengan dunia luar tanpa harus monoton belajar di dalam ruangan saja dengan aktivitas yang sama setiap harinya yakni datang, duduk, mendengarkan penjelasan guru dan pulang, yang bahkan terkadang tidak sedikit siswa yang bermain ataupun tidur saat prosesi pembelajaran berlangsung di dalam kelas.

Pembelajaran PAI dengan menggunakan *Gadget* sangat membantu untuk berkembangnya potensi dan mengeksplorasi kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran, siswa akan lebih mandiri mencari tahu pembelajaran yang kurang dipahaminya, baik itu dengan berdiskusi bersama teman, bertanya kepada guru, orang sekitar, ataupun mencari tahu di internet sehingga siswa yang benar-benar ingin belajar secara tidak langsung akan terbentuk rasa ingin tahu yang tinggi, melatih kemandirian siswa untuk memecahkan masalah yang dihadapinya, memiliki wawasan yang luas, dan memiliki rasa tanggung jawab atas tugas-tugas yang di berikan guru, serta melatih *skill* siswa dalam mengatur waktu.

Belajar dengan jarak jauh yang dihubungkan dengan teknologi yakni *gadget* mempermudah guru untuk menilai siapa saja siswa yang memiliki kemauan belajar yang tinggi. dan guru juga akan terlihat jelas mana yang kreatif dan mampu mengarahkan seluruh peserta didiknya meski dengan jarak jauh.

Kelas IX MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun secara keseluruhan aktif dalam mengikuti pembelajaran jarak jauh yang berbasis *online*, siswa dapat menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, terlihat ketika pengumpulan tugas sebagian besar siswa mengumpulkan tugas sesuai dengan perintah guru, hanya saja masih ada beberapa siswa yang tidak mengumpulkan tugas dengan tepat waktu dan atau bahkan tidak mengumpulkan tugasnya sama sekali yang disebabkan oleh berbagai faktor, diantaranya: tidak dapat informasi karena kuota internet habis, tidak adanya jaringan/signal, dan bahkan ada siswa yang memang tidak mau mengerjakan tugas.

## **2. Nilai Positif dan Nilai Negatif Penggunaan *Gadget* dalam Pembelajaran PAI Bagi Siswa Kelas IX di MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun**

Penggunaan *gadget* saat pembelajaran berlangsung dapat memberikan dampak positif maupun negatif, hanya saja saat terjadi pandemi global di seluruh Indonesia bahkan seluruh dunia, maka seiring perkembangan teknologi yang semakin canggih tak terkendali dapat memberikan dampak positif kepada semua orang dengan menggunakan *gadget* tanpa harus bertatap muka langsung, sehingga memberikan solusi terbaik agar siswa tetap dapat mengikuti proses pembelajaran meskipun tidak hadir kesekolah cukup dengan mengikuti arahan guru terkait tema pembelajaran yang sedang dipelajari dengan menggunakan *gadget*.

Sebagai guru pembelajaran *daring* atau *online* dengan menggunakan *gadget* ini memang sangat membantu, banyak nilai positif yang dapat diambil, seperti saat pandemi ini proses pembelajaran tetap dapat berlangsung sehingga info-info penting pembelajaran itu tetap tersampaikan kepada siswa, siswa juga lebih banyak

memahami dalam penggunaan *gadget* agar kelak masuk ke sekolah yang lebih tinggi siswa tidak *gaptek* (gagap teknologi) dalam mengoperasikan teknologi yang sedang berkembang, guru lebih mudah menilai siswa yang aktif dan memiliki kemauan belajar yang tinggi meskipun dengan jarak jauh.<sup>5</sup>

Penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran memiliki berbagai nilai-nilai positif maupun negatif tergantung bagaimana penggunaanya dalam mengambil kebijakan jika dipergunakan kepada hal-hal positif maka *smartphone* memiliki keunggulan luar biasa yang tiada batasnya berupa nilai-nilai positif yang dapat menambah ilmu, wawasan dan relasi atau kawan sehingga dunia terasa lebih luasa dengan melihat luasnya dunia dan besarnya kesempatan untuk menjadi orang sukses dengan memperbanyak belajar di *smartphon* dengan membaca situs-situs positif yang ilmiah.

Pemakaian *smartphone* kepada yang bernilai positif bertujuan siswa mencapai minat dan kemauan belajar yang tinggi, ambisius, selektif, kritis dan berwawasan luas dengan melihat berbagai cerita, pengalaman orang lain yang berupa motifasi bagi siswa sehingga membangkitakan semangat siswa untuk mengejar cita-cita dan membanggakan orang tua, guru dan sekolah yang merupakan jembatan bagi siswa untuk mencapai kesuksesan yang di idam-idamkannya.

*Gadget* memberikan dampak positif untuk mempermudah guru maupun siswa dalam pelaksanaan proses pembelajara agar tetap berlangsung dengan memanfaatkan

---

<sup>5</sup> Wawancara dengan Bu Citra Safrika, S.Pd, guru bahasa Indonesia, Sabtu 19 September 2020, Pukul 11.30 WIB

teknologi yang ada, guru menyampaikan info-info penting tentang tema pembelajaran melalui video-video atau gambar yang sesuai dengan tema pembahasan, sehingga guru juga lebih mudah menilai mana siswa yang rajin dan memiliki kemauan belajar yang baik dan mana siswa yang malas mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan *gadget* ini memberikan nilai positif juga, dimana wawasan siswa lebih luas, membentuk karakter tanggung jawab yang tinggi pada siswa untuk tetap menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru meskipun dari jarak jauh, siswa lebih mandiri untuk menyelesaikan tugas dengan mencaritahu sendiri jawabannya baik itu di buku, bertanya sama teman atau meminta penjelasan pada guru bagi pembelajaran yang belum dipahaminya dan atapun mencari tahu di internet, karena kalau pembelajaran berlangsung di sekolah tidak sedikit siswa yang datang mengerjakan tugas hanya dengan mengharapkan milik temannya seperti mencontek.<sup>6</sup>

Pembelajaran jarak jauh/*online* dengan menggunakan *gadget* juga dapat memberikan wawasan yang luas terhadap pemikiran siswa baik itu tentang pembelajaran maupun tentang informasi-informasi penting yang dapat merangsang otak sehingga siswa lebih kritis, memiliki rasa tanggung jawab dan siswa lebih mandiri mencari tahu pembelajaran yang belum di pahami.

Pembelajaran *daring* atau *online* dengan menggunakan teknologi *gadget* juga memberikan pengaruh positif yang besar terhadap orang tua sehingga orang tua dapat

---

<sup>6</sup> Wawancara dengan Bu Yuli Fauziah, S.Pd, guru Bahasa Inggris, ruang Guru Senin 21 September 2020, Pukul 10.00 WIB

mengetahui tingkat kemampuan serta kesungguhan anaknya dalam proses pembelajaran, karena peran orang tua saat ini sangat penting demi masa depan anak, baik dalam segi belajar, pergaulan dan sosial anak, karena anak lebih maksimal berada di dekat orang tua.

*Gadget* juga mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran dengan memberikan rangsangan video-video menarik perhatian siswa sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah di pahami, jika masih ada yang belum mengerti boleh langsung minta penjelasan dari guru hanya dengan menggunakan *gadget* yang ada di genggamannya siswa.

Jika orang tua aktif dan ambisius untuk mengontrol pembelajaran anak dengan selalu memperhatikan dan bertanya perkembangan pembelajaran yang diperoleh si anak, mengambil posisi untuk merangkul dan belajar bersama dengan anak yakni orang tua mendampingi anak meskipun hanya sebentar tetapi anak akan merasa memiliki tanggung jawab atas pelajaran yang di berikan oleh guru karena pasti akan ditanya dan dilihat oleh orang tuanya, sehingga dengan pembelajaran *gadget* yang selalu dikontrol oleh orang tua memberikan dampak positif bagi perkembangan pembelajaran si anak, anak memiliki tanggung jawab atas pembelajarannya, serta menjadi pribadi yang mandiri untuk tetap menyelesaikan tugas yang di berikan oleh guru.



Gambar 2.

Nilai positif pembelajaran *online* dengan menggunakan *gadget* siswa kelas IX MTs. Al-Arafah Kelambir V Kebun.

Hasil penelitian ternyata lebih dominan menunjukkan dampak negati daripada dampak positif dalam penggunaan *gadget* bagi siswa, temuan ini sangat meresahkan bagi orangtua dan guru, hasil ini diperkat dengan hasil observasi dan wawancara dimana peserta didik selalu membawa *gadget* keana mereka pergi dan menggunakan *gadget* mulai dari bangun tidur pagi sampai tidur kembali dimalam hari.

Penggunaan *gadget* tersebut digunakan setiap hari dengan frekuensi lebih dari 7 kali sehari dengan durasi waktunya lebih dari 10 menit, sehingga membuat siswa

menjadi lupa waktu, emosi anak tidak terkontrol, kurangnya peran orang tua dalam mengontrol pembelajaran siswa di karenakan orang tua gaptex (gagap teknologi), siswa kurang semangat dan malas belajar, siswa menyalah gunakan *gadget* kepada hal-hal yang tidak bermanfaat, hasil pembelajaran dengan *gadget* tidak sama dengan pembelajaran tatap muka

Banyak nilai positif yang dapat diperoleh dari penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran PAI di kelas IX MTs. Al-Arafah kelambir V Kebun, hanya saja ada juga nilai negatif yang terjadi saat proses pembelajaran menggunakan *gadget*, sehingga siswa harus tetap di kontrol dan diawasi oleh orang tua/ wali murid agar pembelajaran tetap kondusif dan tujuan pembelajaran tercapai meskipun pembelajaran berlangsung melalui jarak jauh dengan menggunakan *gadget*.

Semakin sering dan lama siswa memakai *gadget* maka semakin siswa tidak dapat di arahkan sehingga siswa lupa waktu dan tidak dapat memanajemen waktu untuk diri sendiri baik itu untuk belajar, bermain, melakukan kewajiban membantu pekerjaan rumah dan bahkan lupa makan disebabkan keasikan bermain *gadget* yang terkadang hanya bermain game yang tidak bermanfaat.

Nilai negatif pada proses pembelajaran PAI dalam menggunakan *gadget* di kelas IX MTs. Al-Arafah Kelambir V Kebun yakni emosi anak tidak terkontrol dengan baik, menjadi pribadi yang tertutup karena dengan menggunakan *gadget* dengan berlebihan maka waktu anak semakin berkurang untuk bersosial dengan lingkungan, teman dan bahkan dengan keluarga sehingga pribadi siswa menjadi lebih

tertutup dan emosi yang tidak terkontrol dengan baik akibat berlebihan bermain *gadget*.

Orang tua siswa harus berperan penting untuk mendampingi dan mengajari siswa di rumah, hanya saja yang peneliti temukan di lapangan tidak sedikit orang tua yang peduli dan tidak mau tahu perkembangan pembelajaran anak, bahkan orang tua tidak mau bekerjasama dengan pihak sekolah dan guru untuk sama-sama memberikan didikan dan arahan kepada siswa, sehingga guru sering kewalahan dan bingung cara menghadapi orang tua yang bisa dibilang tidak peduli terhadap pembelajaran anaknya di rumah. Di karenakan berbagai alasan berupa kerjaan, rutinitas yang padat dan orang tua siswa tidak paham dan tidak mengerti cara menggunakan *gadget* sehingga pembelajaran siswa sering terkendala dan terabaikan.

Siswa MTs. Al-Arafah saat mengikuti proses pembelajaran masih ada beberapa yang kurang semangat dan malas-malasan karena kurangnya perhatian dan kontrol orangtua di rumah sehingga tidak sedikit siswa yang menyalah gunakan *gadget* kepada hal-hal yang tidak bermanfaat, seperti bermain *game*, membuka situs-situs yang tidak mendidik dan bahkan membuka video yang memberikan dampak buruk terhadap anak seperti kejayaan, gaya hidup yang tinggi dan bahkan video-video yang tidak pantas untuk dilihat anak.

Bukti siswa kurang semangat dan bermalas-malasan dalam mengikuti proses pembelajaran yang berbasis *online* dengan menggunakan *gadget* ini terlihat saat pengumpulan tugas yang telah diberikan guru agar dikerjakan di rumah, ternyata dari kelas IX MTs. Al-Arafah klambir V Kebun yang jumlah siswanya terdiri dari 25

orang tidak sedikit siswa yang tidak mengumpulkan tugas dengan berbagai alasan dan bahkan siswa meminta penambahan waktu dari ketentuan yang telah di buat oleh guru.

Meskipun proses pembelajaran *online* dengan teknologi *gadget* merupakan solusi terbaik saat pandemi agar siswa tetap memperoleh hak belajarnya, akan tetapi pembelajaran jarak jauh yang dihubungkan oleh teknologi *gadget* ini tetap berbeda hasilnya dengan pembelajaran dengan tatap muka langsung antara guru dan siswa, sehingga terkadang banyak kendala yang harus dihadapi oleh guru maupun siswa dan tujuan pembelajaran terkadang tidak tercapai dengan optimal.

Selama pembelajaran *online* terdapat beberapa kendala diantaranya; 1) minimnya kuota siswa; 2) signal yang kurang baik dan sering terputus-putus; 3) tidak semua siswa memiliki *gadget* di rumah serta orang tua siswa tidak sedikit yang kurang mengerti tentang *gadget*; 4) Siswa merasa dibebani oleh tugas-tugas yang diberikan guru; 5) akhlak dan perilaku siswa tidak dapat di pantau oleh guru secara langsung; 6) pembelajaran berlangsung kurang kondusif dan pemahaman siswa juga kurang maksimal jika dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka langsung.<sup>7</sup>

Peneliti menemui banyak kendala dan keluhan dari pihak siswa maupun orang tua berupa gangguan signal/jaringan yang mengakibatkan proses pembelajaran tidak kondusif dan bahkan tidak bisa terhubung sama sekali dengan koneksi internet, serta tidak ada paket data internet yang merupakan syarat tetap bisa terhubung ke internet

---

<sup>7</sup> Yuli Fauziah, guru bidang studi bahasa Inggris MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun, Selasa 22 September 2020.

agar dapat mengikuti pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan *gadget* dikarenakan sulitnya ekonomi masyarakat saat ini sehingga pembelajaran siswa tertinggal dari temannya.

Siswa juga mengeluhkan kendala yang sering terjadi terutama saat siswa tidak memiliki *gadget* siswa terpaksa harus ikut proses pembelajaran *online* yakni bergabung dengan temannya, dan yang lebih ironisnya jika siswa kurang paham akan materi dan pembelajaran yang di sampaikan guru baik itu cara pengaplikasian *gadget* ataupun menjawab tugas-tugas yang di berikan guru orang tua siswa juga ternyata tidak paham sehingga mengakibatkan pembelajaran siswa terbengkalai dan siswa akhirnya bermalas-malasan dalam belajar dan bahkan lebih seringnya di situasi seperti inilah siswa lalai banyak menghabiskan waktu menggunakan *gadget* kepada hal-hal yang tidak bermanfaat.



Gambar 3.

Dampak negatif pembelajaran *online* dengan menggunakan *gadget* siswa kelas IX MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun

### C. Analisa Penulis

*Gadget* merupakan perangkat elektronik khusus yang memiliki keunikan dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya. Keunikan *gadget* adalah selalu memunculkan teknologi dan informasi baru yang dinilai memudahkan penggunaannya.

Peran *gadget* bagi dunia pendidikan adalah *m-Learning* yang merupakan paradigma yang baru-baru ini muncul dalam dunia pendidikan. Model pembelajaran ini muncul untuk merespon perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi.

Hal yang sama telah diterapkan oleh sekolah MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun sejak Senin 02 Maret 2020 yaitu menggunakan *gadget* sebagai media untuk pembelajaran jarak jauh (*daring*) sehingga siswa tetap mendapatkan materi pembelajaran dan pelajarannya tidak tertinggal meskipun di masa pandemi seperti saat ini.

Seiring semaraknya perkembangan teknologi yang telah dapat diakses baik di perkotaan maupun pedesaan mulai dari anak kecil hingga orang tua tidak terkecuali yang lebih banyak penggunaannya adalah para remaja (anak sekolah). Perkembangan teknologi ini merupakan media yang sangat mendukung untuk tetap berlangsungnya pembelajaran tidak harus hadir ke sekolah dan bertatap muka dengan guru, dengan arti kata seiring berkembangnya teknologi baik itu laptop, *gadget* dan lainnya belajar

dapat dilakukan dimana saja kapan saja dan oleh siapa saja tanpa mengenal batasan tempat dan waktu.

Undang- undang tujuan pemakain *gadget* terdapat pada undang-undang Republik Indonesia no 11 tahun 2008 BAB II Asas dan Tujuan. Pasal 4 pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik di laksanakan dengan tujuan untuk: Mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia.<sup>8</sup>

Pendidikan agama Islam adalah disiplin ilmu pendidikan yang berlandaskan ajaran Islam, teori dan konsep digali dan dikembangkan melalui pemikiran dan penelitian ilmiah berdasarkan tuntutan dan petunjuk Al-Quran dan As-Sunnah.

Undang-undang 11 tahun 2019 pasal 3 tentang tujuan sistem nasional ilmu pengetahuan dan teknologi. a) memajukan dan meningkatkan kualitas pendidikan, penelitian, pembangunan, pengkajian, dan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menghasilkan invensi dan inovasi.

Demikian juga dengan penggunaan *gadget* dalam pembelajaran PAI bagi siswa kelas IX di MTs. Al-arafah Klambir V Kebun telah menerapkan teknologi sebagai media belajar dengan baik.

Guru menyajikan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk yang menarik berupa video pendek agar siswa tetap menyenangi pembelajaran dan tidak merasa bosan apalagi terbebani, namun tujuan pembelajaran tetap tercapai. Setelah video materi pembelajaran di sajikan lalu guru memberikan soal untuk penugasan yang

---

<sup>8</sup> Biro Teknologi Informatika, dalam Depertemen Agama. *Undang-Undang ITE No. 11 tahun 2008*, Universitas Katolik Parahyangan, Bandung 2016, Hal. 3

kemudian di kumpulkan ke sekolah untuk di periksa guru setelah diberikan tempo penyelesaian tugas dengan alternatif membagi siswa dengan berbagi kelompok demi mengurangi kerumunan dan keramaian yang melanggar protokol kesehatan sehingga pembelajaran tetap berjalan dengan kondusif.

Masa pandemi yang sedang menimpa dunia tak terkecuali Indonesia mengharuskan manusia benar-benar harus menjaga kesehatan, diantaranya dengan mematuhi protokol kesehatan yaitu dengan selalu memakai masker, mencuci tangan, menjaga jarak, menghindari kerumunan/keramaian. Atas dasar inilah sekolahpun dibatasi dengan larangan pembelajaran tatap muka secara langsung seperti biasanya, hanya saja di era teknologi yang semakin canggih ini mendukung dan membantu agar pembelajaran tetap dapat berlangsung meski tanpa harus datang ke sekolah, yakni dengan melakukan pembelajaran jarak jauh (*daring*) demi menjaga kesehatan dan kebaikan bersama, namun proses belajar siswa tetap berjalan dengan bantuan *gadget*.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Paparan ilmiah dan hasil penelitian relevan yang telah dijelaskan di atas, Analisis Penggunaan *Gadget* dalam Pembelajaran PAI Bagi Siswa Kelas IX di MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan *gadget* bagi siswa kelas IX MTs. Al-Arafah Kelambir V Kebun pada Pembelajaran PAI yang berbasis *daring* atau menggunakan *gadget* berjalan lancar sesuai dengan tuntunan dan panduan dari pihak sekolah, yakni dengan kontrol dan arahan dari guru serta bantuan orang tua di rumah sehingga proses pembelajaran tetap berlangsung dengan efektif.
2. Nilai positif pembelajaran berbasis *online* dengan *gadget* mempermudah Proses pembelajaran tetap berlangsung dan siswa tetap mendapatkan hak belajarnya meskipun saat pandemi, sehingga info-info penting pembelajaran tetap tersampaikan pada siswa, Memperluas wawasan siswa, siswa lebih mandiri, bertanggung jawab, dan mampu menuntaskan masalah yang dihadapinya dengan mencari tahu penjelasan pembelajaran yang belum dipahaminya baik itu di buku, bertanya pada teman atau meminta penjelasan pada guru.
3. Dampak negatif pembelajaran berbasis *online* dengan *gadget* begitu banyak diantaranya Lupa waktu, Emosi anak tidak terkontrol, Kurangnya peran

orang tua dalam mengontrol pembelajaran siswa di karenakan orang tua gaptak, Siswa kurang semangat dan malas belajar , Siswa menyalah gunakan *gadget* kepada hal-hal yang tidak bermanfaat, Hasil pembelajaran dengan *gadget* tidak sama dengan pembelajaran tatap muka, Siswa kurang semangat dan malas-malasan karena tidak ada yang mengawasi seperti saat di sekolah yang selaludiawasi oleh guru , siswa menyalah gunakan *gadget* kepada hal-hal yang tidak bermanfaat, dan hasil pembelajaran dengan *gadget* tidak sama dengan pembelajaran tatap muka langsung.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian dengan judul Analisis Penggunaan *Gadget* dalam Pembelajaran PAI Bagi Siswa Kelas IX di MTs. Al-Arafah Klambir V Kebun. Peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Penggunaan *gadget* dalam proses belajar mengajar di MTs. Klambir V kebun sudah terkondisi dengan baik hanya saja masukan dari peneliti guru harus lebih kreatif lagi dalam menggunakan berbagai aplikasi atau video-video sesuai tema pembelajaran yang dapat mendukung agar dapat menarik perhatian siswa untuk merangsang kemauan belajarnya dengan tidak monoton hanya memberikan soal atau penugasan tanpa penjelasan dari guru sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.
2. Menjalin kerjasama yang baik antara pihak sekolah dan orang tua sangat membantu dalam meningkatkan kemauan belajar siswa, agar pola pendidikan di sekolah dan dirumah dapat disamakan sehingga siswa tetap

merasa pembelajaran itu suatu kewajiban yang harus di aksanakan tanpa ada paksaan dari siapapun. Baik itu secara tatap muka langsung dengan guru di sekolah maupun dengan pembelajaran *online* dengan *gadget* dari rumah.

3. Agar proses pembelajaran dengan jarak jauh yang dihubungkan oleh media *gadget* tetap berlangsung tanpa kendala seharusnya pihak sekolah memberikan fasilitas berupa tunjangan paket internet secukupnya sehingga tidak ada keluhan orang tua maupun murid dengan alasan tidak ada paket sehingga tidak dapat informasi atau pebelajaran yang diberikan oleh guru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Arifuddin, *M- learning di Sekolah*, 31 Januari 2016
- Arfi Bambani Amri, *Hasil Survey Kebiasaan Pengguna Smartphone di Indonesia. Viva News*, 31 Maret 2013
- Arifin, Syamsul, *The Effect of Gadget Smartphone Utility and Learning Facility on Economics Learning Achievement*. 2015
- Arifinsyah, A., Ryandi, R., & Manshuruddin, M. (2019). Pesantren Religious Paradigm: Aqeedah, Plurality, and Jihad. *The Journal of Society and Media*, 3(2), 278-298.
- Ali Sadikin Wear, *Mobile learning solusi cerdas pembelajaran terkini*, 07 Juli 2012 diakses pada 01 April 2020
- Christiany Juditha. (2011). Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Remaja di Kota Makasar. *Jurnal Penelitian IPTEK- KOM*. Nomor 1, Volume 13
- Darwin Syah, *Perencanaan Sistem Pengajaran Pendidikan Agama Islam* Jakarta: Gaung Persada Press, 2007
- Dka'far Siddiq, *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan Islam*, Cet. I, Bandung: Citapustaka Media, 2006
- Ependi, R. (2019). Modernisasi Pendidikan Islam: Latar Belakang, Cakupan Dan Pola. *Jurnal Al-Fatih*, 2(1), 79-96.
- Fuji Rahmadi, P., MA CIQaR, C., Munisa, S., Ependi, R., Rangkuti, C., Rozana, S., ... & Kom, M. (2021). Pengembangan Manajemen Sekolah Terintegrasi Berbasis Sistem Informasi. Merdeka Kreasi Group.
- Jogloabang, *Undang-undang 11 tahun 2019 sistem nasional ilmu pengetahuan dan teknologi*, 20 Agustus 2019
- Kementerian Pendidikan, *Penyesuaian Keputusan Bersama Empat Menteri Tentang Panduan Pembelajaran Di Masa Pandemi COVID-19*, 07 Agustus 2020
- Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2006

- Lubis, S. (2018). Tharekat Naqshabandiyah Kholidiyah Saidi Syekh Prof. Dr. H. Kadirun Yahya, MA di Universitas Pembangunan Panca Budi Medan. *Almufida: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(1).
- Miles, Matthew B, *Analisis Data Kualitatif*, Terjemah R.R, Jakarta: UI Press, 1992.
- Nadiem Anwar Makarim dalam *Taklimt Media Penyesuaian Kebijakan Pembelajaran Di Masa Pandemi COVID-19*, Jakarta, Jumat 07 Agustus 2020
- Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT RemajaRosdakarya, 2013
- Ningrum, D.W, *Pengguna smartphone di Indonesia Rakus Konsumsi Data*, 2015
- Osa Kurniawan Ilham, “*Gadget, makanan apa itu?*”, *Kompasiana*, 11 Juni 2015 pukul 04:08 WIB.
- Rohmah, C. O. 2017. “*Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta*”. Skripsi. Fakultas Ekonomi UNY.
- Sang Pengajar, *Peran smartphone dalam pembelajaran*, Juni 2015 diakses pada 01 April 2020
- Siddiq, *Konsep Dasar*
- Sugiono, *Metode Penelitian*
- Syafrina Maulana. *Gadget Baik Gak Sih?* dalam Syafrina Maulana, pada tanggal 29 September 2016 pukul 08.50 WIB
- Unoviana Kartika. 2014. *10 Alasan Anak Perlu Lepas dari Gadget*. Diakses dari [health.kompas.com/read/2014/05/12/1640161/10.Alasan.Anak.Perlu.Lepas.dari.Gadget](http://health.kompas.com/read/2014/05/12/1640161/10.Alasan.Anak.Perlu.Lepas.dari.Gadget) pada tanggal 14 Maret 2020 pukul 12.30 WIB.
- Wikipedia, *Apa Itu Gadget dan Pengertian Gadget*. pada tanggal 01 April 2020 pukul 15.35 WIB