



**IMPLEMENTASI MEDIA GADGET PADA MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENINGKATKAN MINAT  
BELAJAR SISWA DI SDN 106153 KLAMBIR V KEBUN  
KABUPATEN DELI SERDANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan guna Memenuhi Tugas-Tugas serta Memenuhi Syarat-Syarat  
guna Mencapai Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Pendidikan Islam*

**OLEH**

**MHD. RIDHO AZHARI**  
**NPM:1710110085**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

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

**MEDAN**

**2022**

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

JUDUL : IMPLEMENTASI MEDIA GADGET PADA MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR  
SISWA DI SDN 106153 KLAMBIR V KEBUN KABUPATEN DELI SERDANG

NAMA : MHD. RIDHO AZHARI  
N.P.M : 1710110085  
FAKULTAS : AGAMA ISLAM & HUMANIORA  
PROGRAM STUDI : Pendidikan Agama Islam  
TANGGAL KELULUSAN : 11 Juli 2022



DEKAN

KETUA PROGRAM STUDI

Dr. Fuji Rahmadi P., SH.I., MA

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

DISETUJUI  
KOMISI PEMBIMBING

PEMBIMBING I

PEMBIMBING II



Dr. Ir. H Tumiran, M.Pd.

Fitri Amaliyah Batubara, S.Pd.I., M.Pd.

## SURAT PERNYATAAN

Nama : Mhd. Ridho Azhari

NPM : 1710110085

Jenjang : Strata Satu (SI)

Judul Skripsi : Implementasi Media Gadget pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang.

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 sebagai kehidupan akademisi.

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

Medan, 24 Desember 2022



## ABSTRAK

### IMPLEMENTASI MEDIA GADGET PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI SDN 106153 KLAMBIR V KEBUN KABUPATEN DELI SERDANG

Oleh:

**MHD. RIDHO AZHARI**  
**NPM :1710110085**

Penelitian ini bertujuan guna: Mengetahui implementasi media gadget pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Sedangkan strategi yang digunakan mengingat penelitian tersebut sudah direncanakan secara terperinci dalam proposal sebelum peneliti terjun ke lapangan, maka strateginya yang cocok ialah penelitian yang relevan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: Media gadget sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar siswa di era pandemi. Ialah media yang tepat guna belajar jarak jauh. Ditemukan beberapa manfaat dalam menggunakan media gadget sebagai media belajar ialah sebagai media belajar mengajar guru serta siswa, sebagai alat berkomunikasi, sebagai alat mencari informasi serta menambah wawasan, tentu akan memudahkan siswa dalam proses belajar dari rumah di era pandemi covid 19.

Adapun hal-hal yang perlu diperkuat mencakup beberapa hal seperti : 1) Bagi guru sebaiknya memberikan model pembelajaran yang menarik sehingga meningkatkan minat belajar siswa. 2) Bagi SDN 106153 V KLAMBIR KEBUN sebaiknya mensosialisasikan pentingnya pemanfaatan gadget smartphone sebagai sumber belajar.

Kata Kunci: Implementasi Media Gadget, dalam Meningkatkan Minat Belajar.

Medan, 2022

Mengetahui  
Dekan,

Penulis,

Dr. Fuji Rahmadi P, SH.I., MA., CIQaR., CIQnR

Mhd. Ridho Azhari

## KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Panyayang, puja serta puji syukur senantiasa tercurah atas kehadirat-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta inayah-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan Skripsi ini. Dengan judul “Impelementasi Media Gadget Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang”.

Skripsi ini disusun guna memenuhi tugas akhir semester dengan maksimal serta mendapatkan bantuan dari berbagai pihak sehingga dapat memperlancar pembuatan skripsi ini. Guna itu penyusun menyampaikan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Rektor Universitas Pembangunan Panca Budi Medan yaitu Bapak Dr. H. Muhammad Isa Indrawan, SE., MM.
2. Dekan Fakultas Agama Islam dan Humaniora yakni Bapak Dr. Fuji Rahmadi P, SH.I., MA., CIQaR., CIQnR., yang telah ikut andil dalam membantu peneliti menyelesaikan beberapa tahapan untuk menyelesaikan skripsi.
3. Kaprodi Pendidikan Agama Islam yaitu Bapak Bahtiar Siregar, S.Pd.I., M.Pd., yang telah banyak membantu dan mempermudah urusan mahasiswa/i Pendidikan Agama Islam dalam bidang akademik dan juga berkaitan dengan kebutuhan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir. Semoga bapak Bahtiar selalu diberi kemudahan juga dalam setiap urusannya.
4. Dosen pembimbing 1 yaitu Bapak Dr. Ir. Tumiran., M.Pd dan dosen pembimbing 2 yaitu ibu Fitri Amaliyah Batu Bara, S.Pd.I., M.Pd peneliti ucapkan banyak terimakasih karena tidak henti hentinya

memberi dukungan, nasehat, bimbingan, pengetahuan, untuk peneliti menyelesaikan skripsi semoga ibu dan bapak selalu sukses.

5. Bapak/ibu dosen Universitas Pembangunan Panca Budi Medan yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pesan moral terhadap peneliti.
6. Ucapan terima kasih banyak peneliti berikan kepada kedua orang tua yaitu Ayahanda M. Azhari dan Ibunda Andriani Yosepa B. yang selalu menjadi penyemangat dan semangat peneliti dalam menyelesaikan studi di Universitas Pembangunan Panca Budi Medan. Semoga orang tua peneliti selalu di beri keberkahan oleh Allah Swt. Dan Juga untuk Adik Adik saya.
7. Terimakasih kepada kakek dan nenek yang telah mendukung saya dalam menyelesaikan masa kuliah saya, semoga sehat-sehat terus Ini masa kuliah saya di Universitas Pembangunan Panca Budi Medan
8. Kepala Sekolah SDN 106153 Klambir V Kebun yaitu bapak Sayus, S.Pd yang telah mempermudah peneliti dalam meneliti sekolah yang beliau pimpin.
9. Guru Pendidikan Agama Islam SDN 106153 Klambir V Kebun yaitu Ibu Rubinah, S.Pd. I dan Raudhah S.Pd. I yang telah banyak membantu peneliti dalam melakukan wawancara dan observasi.
10. Dan untuk teman-teman peneliti, yang banyak membantu mulai dari doa, dukungan, pemahaman, keuangan waktu, dan pengorbanan lainnya, peneliti ucapkan terimakasih banyak untuk bantuannya dalam penyelesaian skripsi peneliti.

Akhir kata, semoga skripsi ini tentang Impelementasi Media Gadget Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang dapat memberikan manfaat maupun inspirasi terhadap pembaca.

Medan, 11 Juli 2022

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>iv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS.....</b>	<b>9</b>
A. Kerangka Teori.....	9
1. Media Gedget.....	9
a. Pengertian Media Getget.....	9
b. Penggunaan Getget.....	10
c. Manfaat Getget dalam Pembelajaran .....	16
d. Sumber Belajar Lewat Getget .....	19
2. Pendidikan Agama Islam .....	20
a. Pendidikan Agama Islam .....	20
b. Tujuan Pendidikan Agama Islam.....	23
c. Karakteristik Penidikan Agama Islam .....	27
d. Tahap-tahap Pendidikan Agama Islam .....	29
3. Minat Belajar.....	30
a. Pengertian Minat Belajar.....	30
B. Penelitian Relevan.....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>36</b>

A. Pendekatan Metode yang digunakan serta Alasannya .....	36
B. Tempat Serta Waktu Penelitian.....	37
a. Lokasi Penelitian.....	37
b. Waktu Penelitian.....	37
c. Sumber Data .....	37
d. Prosedur Pengumpulan Data.....	38
e. Teknik Analisis Data.....	39
f. Sistematika Pemhasan.....	40
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>41</b>
A. Temuan Umum .....	41
1. Profil Sekolah.....	41
2. Sejarah perguruan SDN 106153 Klambir V Kebun.....	42
3. Visi, Misi serta Tujuan SDN 106153 Klambir V Kebun.....	42
4. Struktur Kelembagaan.....	44
5. Tata Tertib SDN 106153 Klambir V Kebun .....	44
6. Keadaan Fisik Sekolah.....	45
7. Daftar Nama-nama Guru SDN 106153 Klambir V Kebun.....	46
8. Data Siswa SDN 106153 Klambir V Kebun.....	48
9. Penggunaan Sekolah .....	48
B. TEMUAN KHUSUS.....	49
1. Implementasi Media Getget di SDN 106153 Klambir V Kebun ... Kabupaten Deli Serdang .....	50
2. Faktor Pendukung serta Penghambat Inplementasi Media Getget SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang.....	58
<b>BAB V KESIMPULAN SERTA SARAN .....</b>	<b>78</b>
A. KESIMPULAN.....	78
B. SARAN .....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>80</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel Pemanfaatan pekarangan sekolah.....

Tabel Daftar Nama-Nama Guru SD Negeri 106153.....

Tabel Jumlah Siswa SD Negeri 106153.....



## DAFTAR GAMBAR

Wawancara dengan Kepala Sekolah Bapak Sayus, S.Pd.....

Wawancara dengan dengan guru Agama Islam ibu Rubina, S.Pd.I.....

Wawancara dengan guru Agama Islam ibu Raudah, S.Pd.I .....



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pembelajaran ialah suatu kegiatan yang ditujukan guna suatu tujuan tertentu, tujuan pembelajaran itu sendiri memerlukan perhatian serta minat belajar yang terkonsentrasi sebagai syarat guna kelancaran proses serta hasil yang diharapkan. Islam ialah agama kesucian serta keberkahan yang dianugerahkan oleh Allah SWT itu dikirim melalui Nabi Muhammad. Siapa yang terpilih sebagai rasul terakhir. Alquran dikirim guna memberikan petunjuk serta pengajaran kepada umat Islam, jadi Yang Maha Kuasa menjelaskan dalam kalamnya bahwa Allah akan memberi peringatan pada banyak orang yang beriman serta memiliki ilmu. Pembelajaran juga dapat mengubah kepribadian seseorang, perubahan tersebut dapat diwujudkan dengan peningkatan kualitas serta kuantitas perilaku, seperti peningkatan keterampilan, pengetahuan, sikap, serta kemampuan berpikir.<sup>1</sup>

Salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran ialah minat belajar siswa. Minat belajar ialah situasi belajar yang mendorong orang yang belajar guna memperhatikan apa yang diajarkan kepada pesertanya, disertai dengan keinginan lebih lanjut akan ilmu serta pembelajarannya, serta selanjutnya membuktikan materi yang diajarkan kepada pesertanya. Perihal ini cocok dengan pemikiran Slemto kalau minat ialah rasa preferensi serta

---

<sup>1</sup> Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif* (Jakarta: Puspa Swara, 2000), h. 1

rasa mempunyai terhadap suatu ataupun kegiatan, tanpa dituntut. Minat pada dasarnya ialah penerimaan terhadap hal-hal di luar diri sendiri. Terus menjadi kokoh ataupun dekat ikatan tersebut, terus menjadi besar pula minat tersebut. Minat belajar pula tergantung pada aspek lain, semacam kepedulian, rasa mau ketahui, motivasi, kebutuhan serta lain-lain.<sup>2</sup>

Tetapi atensi belajar hendak pengaruhi status prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Sebab siswa sangat tertarik dengan mata pelajaran Pembelajaran Agama Islam hingga perhatiannya hendak lebih dicermati daripada siswa yang lain.<sup>3</sup> Konsentrasi atensi yang besar ini membolehkan ia buat belajar dengan aktif serta kesimpulannya menggapai apa yang ia mau. Berkaitan dengan perihal tersebut, guru hendaknya berupaya buat memicu atensi belajar siswa, serta memahami pendidikan dengan metode yang baik, berguna serta cocok dengan harapan yang diidamkan. Dalam perihal ini, Slameto mengemukakan kalau “faktor-faktor yang pengaruhi proses pendidikan antara lain: aspek internal, aspek eksternal serta aspek keletihan”.<sup>4</sup> Tetapi riset ini memfokuskan pada aspek internal ialah: Implementasi media gadget pada topik Pendidikan Agama Islam di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang.

---

<sup>2</sup> Lihat Ramayulis, *Metodologi Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: Radar Jaya, 2001), h. 91

<sup>3</sup> Lihat Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Cet. IX; Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2004), h. 136

<sup>4</sup> Slameto, *Belajar serta Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta 2003), h. 180.

Era yang diiringi dengan perkembangan ilmu pengetahuan teknologi telah membawa perubahan sosial. Perubahan ini berupa modernitas. Seperti yang dikatakan Galbraith, teknologi ialah aplikasi sistematis yang secara sistematis merapkan ilmu lain guna tugas-tugas praktis". Di era modern ini tingkat pemanfaatan teknologi dapat menjangkau berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Tak terkecuali penggunaan media gadget, kini teknologi ini semakin populer serta berkembang di kalangan masyarakat serta pelajar. Di era digital ini, siswa kini dapat belajar melalui berbagai media (seperti media elektronik) tidak hanya dengan manual. Dengan hadirnya gadget dengan konektivitas internet, siswa dapat menggunakan konektivitas internet guna mengakses berbagai informasi serta referensi yang berkaitan dengan topik pendidikan.

Oleh karena itu, sumber belajar yang dimiliki siswa tidak hanya berasal dari buku, tetapi juga memiliki akses internet yang disediakan oleh gadget. Siswa dapat memanfaatkannya guna mendapatkan e-book serta informasi terkini tentang pendidikan agama Islam, sehingga siswa memiliki pengetahuan yang lebih. Hal ini sejalan dengan pendapat Oetomo, "Koneksi internet memberikan ketersediaan informasi yang lebih up-to-date, serta melalui jaringan pendidikan, siswa dapat mengakses e-book sebagai referensi tambahan guna belajar. Pengetahuan siswa yang lebih luas akan mengarah pada peningkatan terus menerus kemampuan siswa guna menguasai.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Addila Zulfikar, *Jurnal Pendidikan, Pengaruh Penggunaan Gadget, Minat Belajar Serta Kecerdasan Terhadap Hasil Belajar Siswa*, Vol 11.No.1 2018 h.11

Ariffin menyatakan: “Perkembangan teknologi harus dimanfaatkan semaksimal mungkin agar siswa tidak hanya dapat mempelajari manual, tetapi juga memperoleh e-book gratis melalui internet guna mendukung proses pembelajaran. Perihal ini cocok dengan komentar Djali yang melaporkan kalau atensi bisa diekspresikan lewat statment yang menampilkan kalau siswa lebih menggemari sesuatu perihal daripada perihal yang lain, bisa dimanifestasikan lewat partisipasi dalam sesuatu kegiatan”. Siswa yang mempunyai atensi atau minat terhadap mata pelajaran pembelajaran Pendidikan Agama Islam hendak cenderung memusatkan perhatiannya sepanjang proses pendidikan berlangsung, kala siswa sanggup fokus terhadap apa yang lagi dia pelajari hingga modul pelajaran yang di informasikan bisa dengan gampang tersimpan di dalam ingatan siswa, perihal ini hendak pengaruhi tingkatan kompetensi modul yang dipahami sehingga hasil belajar yang dapat dicapai bisa lebih maksimal.

Pada saat Saya di sekolah mereka itu para siswa serta siswi sangat antusias belajar PAI serta Saya juga dapat dari guru hasil diskusi walaupun mereka itu belajar dari gadget mereka tetap semangat dalam proses pembelajaran di sekolah SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang. Hasil belajar menampilkan penanda ketercapaian kompetensi yang dipunyai oleh siswa. Para guru berasumsi kalau gadget itu cuma memiliki akibat yang negatif saja guna siswa, sementara itu sesungguhnya media gadget pula sangat mempengaruhi buat bertambahnya minat atau atensi belajar siswa

spesialnya di mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Atensi belajar siswa yang besar hendak berakibat pada prestasi serta nilai yang di hendak di raihny.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik guna melakukan penelitian mengenai, “IMPLEMENTASI MEDIA GADGET PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI SDN 106153 KLAMBIR V KEBUN KABUPATEN DELI SERDANG”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian di atas adapun permasalahan yang terjadi yang berkaitan dengan Implementasi Media Gadget pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang, ialah:

1. Masih ada siswa yang belum mengerti menggunakan gadget dalam pembelajaran, khususnya di mata pelajaran Pendidikan Agama Islam
2. Masih ada siswa yang menyalahgunakan media gadget apabila tidak dipantau oleh guru.

### **C. Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini ialah:

1. Bagaimanakah implemetasi media gedget pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang?

2. Apa saja faktor pendukung serta penghambat dalam implementasi media gadget pada mata Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten DeliSerdang

#### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian serta penulisan skripsi ini ialah :

1. Guna mengetahui bagaimanakah implementasi media gedget pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang.
2. Guna mengetahui Apa saja faktor pendukung serta penghambat dalam implementasi media gadget pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Jawaban dari permasalahan yang didapat menjadi fokus pada penelitian ini, baik data, informasi tentunya temuan yang dihasilkan dalam penelitian ini diharapkan:

1. Bagi Penulis : Sebagai syarat kelulusan bagi penulis guna menyelesaikan studi di Program Sarjana S1 Panca Budi terkhususnya pada Prodi Pendidikan Agama Islam. Dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan yang mendalam terkait dengan impelmentasi media

gedget pada mata Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang.

2. Sebagai masukan bagi aktivitas akademik serta keilmuan di Program S1. Dalam peningkatan penelitian Ilmiah.
3. Bagi Sekolah serta guru: Memperkaya Khazanah pengetahuan tentang implementasi media gedit pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang diharapkan penelitian ini dapat membantu perkembangan Institusi Islam di beserta idiologi serta reformasi yang dilakukan oleh Institusi Islam pemikiran maupun pembaharuan yang dilakukan lembaga sekolah.
4. Hasil penelitian ini dapat digunakan guna menyempurnakan konsep metode pendidikan, guna menumbuhkan generasi terbaik pada masa depan. Sebagai evaluasi serta memotivasi dalam menjalankan proses belajar mengajar dengan implementasi media gedit pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang.
5. Serta diharapkan dari hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti lain yang ingin memperdalam penelitiannya di kemudian hari, implementasi media gedit pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN

106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang provinsi Sumatera utara, agar kedepan dapat diketahui secara jelas bagaimana mengembangkan pengelolaan atau pengembangan lembaga pendidikan di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang serta menularkannya kepada generasi muda yang akan datang.



## BAB II

### LANDASAN TEORITIS

#### A. KERANGKA TEORI

##### 1. Media Getget

###### a. Pengertian Media Gadget

Gadget ialah suatu fitur kecil yang mempunyai khasiat spesial yang berkaitan dengan pertumbuhan teknologi masa, saat ini. Ada sebagian jenis gadget, antara lain smartphone, laptop, tablet, kamera komputer. Namun orang kerap serta bahagia memakai smartphone, sebab wujudnya yang sederhana serta bisa dibawa kemana-mana serta bisa menolong berbicara dengan jarak yang jauh. Gadget ialah salah satu teknologi yang sangat berperan pada masa globalisasi ini. Gadget guna kamus berarti fitur elektronik kecil yang memiliki guna istimewa”.<sup>1</sup>

Bahkan mendefinisikan gadget selaku barang dengan ciri unik, mempunyai unit dengan kinerja besar serta berhubungan dengan dimensi serta bayaran”. Pada mulanya gadget memanglah lebih difokuskan kepada suatu perlengkapan komunikasi, tetapi sejak kemajuan era perlengkapan ini dipercanggih dengan bermacam fitur-fitur yang terdapat didalamnya sehingga membolehkan pengguna anya buat melaksanakan bermacam aktivitas dengan

---

<sup>1</sup> Putri Hana Pebriana, *Analisis Pengguna an Gadget aterhadap Kemampuan Interaksi Sosial*, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (Riau : PGSD FIP universitas Pahlawan Ruanku Tambusai), No. 01 Vol. 1 2017, h. 3.

satu gadget ini, mulai dari bertelepon, berkirim pesan, email, gambar selfie ataupun memfoto suatu objek, jam, serta masih banyak yang yang lain.<sup>2</sup>

Gadget bisa digunakan oleh siapa saja serta buat apa saja bergantung dari kebutuhan owner gadget tersebut. Konsumsi gadget bisa diguna kan oleh kanak-kanak sampai berusia. Terdapat sebagian macam tipe gadget, yaitu smarthphone, tablet, e-reader, laptop serta play station (PS) terus menjadi tumbuh bersamaan dengan meningkatnya kebutuhan manusia hendak media yang modern serta instan. Misalnya gadget dalam wujud hp dikala ini mempunyai bermacam alterasi OS (Operating System), semacam android, windows phone serta blackbarry. Gadget mempunyai banyak khasiat terlebih digunakan dengan metode yang benar serta semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan gadget pada anak memanglah butuh namun wajib diingat akibat positif serta akibat negatif. Gadget ialah perlengkapan komunikasi yang diguna kan buat mempermudah seluruh suatu dalam kehidupan tiap hari, tetapi ada sebagian khasiat serta kerugian yang ditimbulkan oleh gadget itu sendiri memanglah bergantung dari pemanfaatan gadget, apakah itu bertujuan buat perihal yang berguna ataupun perihal yang tidak bermanfaat. Buat itu butuh terdapatnya filterisasi dari pemakaian gadget.

#### **a. Penggunaan Gatget**

Manusia selaku makhluk hidup memerlukan perlengkapan berbicara buat memperoleh data, sebab perihal tersebut telah jadi kebutuhan yang berarti

---

<sup>2</sup> Okky Rachma Fajrin, *Hubungan Tingkat Pengguna an Teknologi Mobile Gadget serta Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar*, Jurnal Idea Societa, (Gresik: SDNU- 1 Gresik), No. 6 Vol. 2 November 2015.h.4

buat berhubungan serta komunikasi dengan baik. Bersumber pada itu, manusia menghasilkan sistem serta perlengkapan buat bisa memudahkan manusia dalam berbicara, memperoleh data serta hiburan, mulai dari foto, tulisan, suara, video, game, sarana internet, jejaring sosial yang bisa dilingkup dalam fitur-fitur yang disajikan oleh gadget. Gadget ialah suatu sebutan yang berasal dari bahasa Inggris, yang maksudnya fitur elektronik kecil yang mempunyai guna spesial. Gadget selaku fitur perlengkapan elektronik kecil yang mempunyai banyak guna.<sup>3</sup>

Gadget ialah salah satu pertumbuhan teknologi komunikasi sangat aktual di Indonesia sepanjang sebagian tahun terakhir. Perbandingan gadget dengan fitur elektronik yang lain ialah faktor update. Gadget ialah perlengkapan elektronik yang mempunyai update dari hari ke hari sehingga membuat hidup manusia lebih instan. Selaku contoh telepon rumah ialah jenis fitur elektronik. Bandingkan telepon rumah dengan hp, dimana hp lebih portable (gampang dibawa-membawa). Dalam perkembangannya, gadget mengalami ekspansi makna. Saat ini gadget tidak cuma dimaksud selaku wujud raga( elektronik), namun telah tumbuh maksudnya dalam wujud visual (aplikasi). Namun makna gadget masih sama, ialah suatu fitur buat mempermudah aktivitas manusia.

Secara garis besar, penafsiran gadget ialah fitur perlengkapan teknologi yang mempunyai guna tertentu serta senantiasa hadapi pertumbuhan. Fitur-

---

<sup>3</sup> Rahmita, Jurnal Pendidikan, Pengguna a Gadget Sebagai Sumber Belajar, Vol.4 No.1. 2018.h.29

fitur universal pada gadget ialah internet, kamera, video call, telepon, e-mail, SMS, Bluetooth, WIFI, permainan serta Mp3. Banyaknya tipe-tipe gadget yang berevolusi secara kilat menjadikan benda ini menarik buat dipunyai. Ada pula tipe-tipe gadget semacam hp, smartphone, laptop, tablet, iPad dalam bermacam merek semacam Samsung, Apple, SONY, OPPO, serta yang lain. Gadget dengan bermacam-macam tipe dalam merek mempunyai sarana-fasilitas yang terus menjadi hari terus menjadi tumbuh bersamaan pertumbuhan teknologi yang kesimpulannya jadi salah satu kebutuhan manusia.

Gadget disamping mempunyai guna utama selaku perlengkapan komunikasi, pula bisa diguna kan selaku fasilitas bisnis, sumber data, penyimpanan bermacam berbagai informasi, fasilitas musik ataupun hiburan, jejaring sosial apalagi selaku perlengkapan dokumentasi. Sebagian pemanfaatan gadget tidak hanya buat komunikasi serta bermain, gadget bisa dimanfaatkan selaku fasilitas belajar. Tingkatan pemakaian gadget pada manusia diprediksi dipengaruhi oleh sebagian ciri ialah ciri yang berkaitan dengan diri sendiri ataupun lingkungannya.

Tujuan dalam memakai gadget bisa pengaruhi tingkatan interaksi sosial pada lingkungannya khususnya di area internal (keluarga) serta eksternal sebab dengan tujuan berbeda bisa menimbulkan perbandingan dalam memakai gadget yang mereka miliki dengan seluruh fitur yang di sarana gadget. Selaku contoh, mahasiswa memakai gadget bertujuan selaku fasilitas belajar tidak hanya buat berbicara ataupun bermain. Pemakaian gadget memanglah wajib mempunyai batasan-batasan serta kriteria tertentu dalam

konsumsi gadget buat menjauhi tingkatan kecanduan manusia dalam memakai gadget. Pemakaian gadget dalam satu haridekat 2 hingga 3 jam lebih. Gadget berkaitan dengan media pendidikan berbasis ICT, oleh karena itu umumnya tersambung dengan internet. Pemakaian internet sangat mendukung dalam gadget ini. Pemakaian gadget dapat terdiri dari sebagian metode. Apakah gadget tersebut diguna kan selaku bonus dari pendidikan konvensional, ataupun penunjang ataupun malah pengganti dalam model pendidikan.

#### 1) Gadget selaku bonus dalam pembelajaran

Misalnya seseorang guru pelajaran hayati membagikan modul tentang pencernaan. Modul tersebut telah di jelaskan guru dikelas. Tetapi, bila belum jelas hingga siswa boleh mengakses di internet di web-web yang sudah di rekomendasikan oleh guru. Watak pendidikan ini tidak harus dicoba oleh siswa. Bila dirasa butuh selaku bonus ilmu hingga siswa disarankan buat mencari. Model pembelajaran gadget semacam ini sering diterapkan di pendidikan kita. Dengan masih aserta ya keterbatasan teknologi informasi di daerah-wilayah sehingga masing-masing siswa mempunyai kemampuan berbeda dalam Mengenai teknologi. Misalnya ada siswa yang tidak mempunyai gadget, jadi dia tidak bisa mengakses. Walaupun tidak bisa mengakses di internet siswa masih mendapatkan ilmu dari guru di kelas. Model pembelajaran gadget semacam ini sering diterapkan di pendidikan kita. Dengan masih aserta ya keterbatasan teknologi informasi di daerah- wilayah sehingga masing-masing siswa mempunyai kemampuan berbeda dalam

Mengenai teknologi. Misalnya ada siswa yang tidak mempunyai gadget, jadi dia tidak bisa mengakses. Walaupun tidak bisa mengakses di internet siswa masih mendapatkan ilmu dari guru di kelas.

- 2) Gadget sebagai penunjang dalam kegiatan pendidikan Gadget dapat menunjang dalam pembelajaran Misalnya, di kelas sejarah, guru memberikan tugas guna meneliti sejarah kerajaan Islam di Indonesia melalui internet. Selama ini dapat digolongkan sebagai kegiatan pembelajaran penunjang. Siswa menjadi lebih terlibat dalam pencarian tugas mereka di internet, bukan hanya di media sosial. Contoh lainnya ialah ketika seorang guru memberikan tugas yang terletak di situs web guru atau online, serta siswa harus menelusuri serta mengunduh tugas tersebut. Baik guru serta anak-anak akan mendapat manfaat dari ini. Guru dapat menghemat waktu mengajar, sementara siswa memiliki akses ke pekerjaan rumah kapan saja. Pembelajaran gadget ini banyak diterapkan pula di pendidikan kita. Guru member tugas buat mencari di internet, maupun tugas ada di web guru. Umumnya sekolah-sekolah yang memakai semacam model ini, akses internet gampang dicapai. Paling tidak bila siswa tidak memiliki gadget di daerahnya masih bisa akses internet semacam wifi, warnet, dll.

- 3) Gadget selaku alternative pendukung pembelajaran

Dikala ini, spesialnya di kota-kota yang telah penuh akses teknologi data, internet tidak jadi hambatan guna para pengguna. Proses pendidikan berbasis gadget bisa diterapkan bila kondisinya semacam

ini. Tidak hanya itu wajibenuhi persyaratan lain, ialah ciri siswa serta sekolah, ataupun pelajaran yang di buat gadget. Misalnya, terdapat permasalahan guru lagi di tugaskan di luar kota. Sebaliknya di sekolah memungkinkan guna pendidikan gadget dengan jarak jauh. Hingga guru dapat membagikan tugas siswa lewat webnya. Guru tersebut membagikan materi yang bisa di download oleh siswa. Stelah itu siswa bisa mengerjakan tugas, serta tugas tersebut bisa dikumpulkan melalui email. Siswa juga dapat bertanya dengan guru.<sup>4</sup>

Pemakaian gadget tidak seluruh berakibat negatif, semacam yang dikemukakan oleh Ameliola serta Hanggara kalau akibat positif dari pemakaian media data serta teknologi ini buat mempermudah anak mengasah kreativitas serta kecerdasannya. Dengan terdapatnya aplikasi digital yang mengenalkan warna serta wujud, metode membaca, berhitung serta menulis, bisa menolong bertumbuhnya kreatifitas otak pada anak. Gadget di masa disaat ini tidak bisa ditolak begitu saja, anak pula tidak bisa dihindarkan dari teknologi. Permasalahan buat orang tua ialah memilihkan mana yang sesuai dengan umur mereka, sehingga orang tua serta guru melakukan tata cara yakni:

- 1) Orang tua serta guru juga belajar bagaimana mengguna kan TIK. Akibatnya, gadget yang dimiliki mulai diguna kan guna tujuan yang bermanfaat. Mengguna kan gadget guna mengungkap informasi positif tentang ilmu agama, tumbuh kembang anak, serta keluarga, serta materi

---

<sup>4</sup> Chandra, Pemanfaatan Media Teknologi guna Pembelajaran, diakses pada tanggal 12 mei 2021

yang dapat mengenalkan huruf, permainan edukatif, serta pelajaran agama bagi anak; konten ini sangat baik guna anak-anak guna meningkatkan keterampilan belajar mandiri mereka.<sup>5</sup>

- 2) Sering kontennya serta dampingi anak, mendampingi anak kala mereka mengenakan gadget. Memberikan penjelasan apabila mereka mengajukan perkara tentang konten yang mereka akses maupun amati.
- 3) Kendalikan waktu akses, ajak anak bermain serta berhubungan tanpa mesin. Memberikan batasan waktu pada anak, membangun kedisiplinannya dengan membuat kesepakatan kala mengenakan gadget maksimal 2 jam masing- masing harinya.
- 4) Orang tua serta guru menekuni hal-perihal yang bermanfaat dari teknologi

#### **b. Manfaat Gadget dalam Pembelajaran**

Gadget memiliki sebagian khasiat:

1. Siswa bisa bertanya kepada guru lewat media sosial.
2. Guru bisa membagikan konsultasi pada siswa mengenai pelajaran.
3. Siswa terbantu dengan mudahnya data di internet.
4. Guru bisa mengirit waktu dikala aktivitas pendidikan berlangsung.
5. Gadget sangat interaktif.

Serta manfaat dari penggunaan gadget itu sendiri ialah:

---

<sup>5</sup> Nurul Ain, Proses Pembelajaran Gadget, h.400

1. Mempelancar Komunikasi. Sangat masuk ide dari khasiat suatu gadget terdapat memudahkan ataupun memperlancar komunikasi, memanglah tujuan utama dari gadget ini ialah buat memperlancar komunikasi dengan seorang yang tidak terletak di dekatnya sehingga tidak memerlukan waktu yang lama yang buat mengantarkan pesan.
2. Mengakses Informasi bukan gadget namanya bila tidak dapat membagikan sesuatu data kepada kamu selaku pemiliknya. Data tersebut dapat memudahkan kamu buat melaksanakan sesuatu kegiatan. Bila selaku mahasiswa data tersebut dapat berbentuk pembaharuan kabar tentang program-program kampus serta perkembangannya<sup>6</sup>
3. Pengetahuan Bertambah Pengetahuan yang meningkat ialah khasiat gadget dari gabungan komunikasi mudah serta mudahnya data yang didapat. Kita ketahui kalau dengan komunikasi serta data ialah salah satu faktor yang mengusung pengetahuan kamu bisa meningkat.
4. Hiburan. Bukan rahasia lagi kalau gadget pula berguna buat melenyapkan kepenatan kamu lewat hiburan yang ditawarkan. Hiburan tersebut bisa berbentuk musik, game, video serta fitur lunak multimedia yang yang lain.

---

<sup>6</sup> Nurul Ain, Proses Pembelajaran Gadget, h.402-403

Tidak hanya itu pemanfaatan instan pada gadget yang bisa diaplikasikan kepada partisipan didik ialah :

1. Gadget dapat digunakan guna meningkatkan kualitas pendidikan bertelepon serta menulis pesan pendek. Sebagaimana KD yang terdapat, para siswa wajib bisa bertelepon serta menulis pesan pendek dengan kalimat yang santun serta efisien. Oleh sebab itu, guru butuh mempersiapkan perlengkapan ukur ataupun penanda kalimat yang santun serta efisien selaku dasar melaksanakan evaluasi.
2. Anak dimohon buat belajar bertelepon serta menulis pesan singkat tanpa memakai gadget. Guru melaksanakan evaluasi bersumber pada penanda pencapaian kompetensi bertelepon serta menulis pesan pendek yang sudah disusun. Sebab tanpa memakai perlengkapan peraga, kompetensi mereka berbicara sangat rendah. Partisipan didik mempraktikkan aktivitas yang ditunjukkan guru ataupun orangtua.
3. Para siswa dimohon bawa gadget ke sekolah. Guru memohon siswa supaya mempraktikkan aktivitas bertelepon secara berpasang-pasangan. Buat kompetensi menulis pesan pendek, para murid wajib mengirim SMS ke no guru supaya gampang melaksanakan evaluasi. Dari aktivitas itu, guru bisa melaksanakan evaluasi, sehingga nampak para murid sangat bergairah serta bergairah

menjajaki pendidikan di kelas. Tidak hanya diguna kan buat pembelajarkan kompetensi bertelepon serta menulis pesan pendek serta tingkatkan kompetensinya, konsumsi gadget bisa diguna kan guru buat mengenali isi ataupun konten gadget yang dimiliki para siswa. Saat sebelum gadget diguna kan para murid, guru wajib mengecek gadget tersebut dengan meminjamnya.

4. Guru dapat membuka folder multimedia buat mengenali isi gambar serta video. Bila ditemui foto serta ataupun film porno, guru bisa mencatat serta memanggil pemiliknya. Inilah added values atas pemanfaatan gadget buat pendidikan. Khasiat teknologi serta data berbentuk gadget dapat diterapkan dengan cocok pertumbuhan serta perkembangan anak, dengan pertumbuhan jaman yang tidak dapat dihentikan hingga kita senantiasa terbawa-bawa serta terjun kedalam pertumbuhan jaman.

### **c. Sumber Belajar Lewat Gadget**

Dikala ini sudah diciptakan sebagian gadget bimbingan yang bertujuan buat memudahkan serta memusatkan proses pendidikan. Pemakaian gadget di kelas, semacam laptop, OHP, pointer laser, whiteboard interaktif, *Smart Boards*, fitur elektronik digital yang lain mendesak serta memotivasi dosen buat membuat pelajaran interaktif. Gadget berkaitan dengan media pendidikan berbasis ICT, oleh karena itu biasanya tersambung dengan internet. Dosen bisa mengguna kan gadget selaku sumber belajar guna mahasiswa, semacam pemakaian laptop serta internet buat mencari bahan

belajar bonus, serta memudahkan menuntaskan tugas. Tidak hanya itu, pemakaian hp yang berkamera, bisa dimanfaatkan guna siswa buat memotret slide ataupun tulisan yang dipaparkan oleh guru, sehingga siswa bisa menjajaki proses pendidikan dengan gampang serta mudah. Handphone pula bisa berguna selaku perlengkapan perekam suara ataupun video, sehingga siswa bisa merekam guru dikala mengajar guna selaku arsip belajar mahasiswa. Kekurangan modul yang terdapat di novel bisa jadi pendukung siswa dalam menggunakan gadget selaku sumber belajar.<sup>7</sup>

Pada abad 21 Gadget telah jadi sumber belajar guna para pelajar paling utama guna mahasiswa, dengan terdapatnya gadget pelajar tidak wajib sulit payah buat ke bibliotek mencari rujukan lumayan dengan jari seluruh yang di cari telah gampang buat di miliki. Nyaris totalitas menimpa pelajaran seluruh telah ada di dalam Gadget. Ada pula terdapat 3 klasifikasi pemakaian gadget dalam pendidikan. a) Pemakaian gadget bisa selaku bonus dalam pendidikan, ialah bila mahasiswa mencari data bonus lain tidak hanya data dari dosen. b) Pemakaian gadget selaku penunjang dalam aktivitas pendidikan, ialah bila mahasiswa memudahkan mengerjakan tugas. c) Pemakaian gadget selaku alternatif pendukung pendidikan, ialah dikala dosen tidak bisa masuk kelas, dosen membagikan materi ataupun bahan belajar yang diunduh serta mengumpulkan tugas melalui email. Penanda sumber belajar lewat gadget bisa dilihat selaku berikut:

---

<sup>7</sup> Rahmita, Jurnal Pendidikan, Pengguna a Gadget Sebagai Sumber Belajar, Vol.4 No.1. 2018.h.30-31

- 1) Belajar sendiri secara kilat. Tingkatkan pengetahuan, belajar interaktif, meningkatkan keahlian di bidang penelitian.
- 2) Memperkaya diri. Tingkatkan komunikasi dengan mahasiswa lain, tingkatkan kepekaan hendak kasus yang terdapat di seluruh dunia.
- 3) Selaku Pusat pendidikan serta pembelajaran. Memperoleh data tentang ilmu pengetahuan, teknologi serta data yang lain.

## **2. Pendidikan Agama Islam**

### **a. Pendidikan Agama Islam**

Pembelajaran agama berarti usaha-usaha secara siuman serta pragmatif menolong anak didik biar mempunyai ilmu pengetahuan agama. Sebaliknya Shaleh mendefinisikan kalau pembelajaran agama ialah usaha berbentuk tutorial serta asuhan terhadap anak didik supaya kelak sehabis berakhir pendidikannya bisa menguasai serta mengamalkan ajaran-ajaran Agama Islam da menjadikannya selaku *way of life*.<sup>8</sup>

Sebaliknya Ibnu Hadjar mendefinisikan kalau pembelajaran Agama Islam ialah suatu subjek pelajaran yang bersama-sama dengan subjek riset yang lain dimaksudkan buat membentuk manusia yang utuh. Jadi secara simpel Pembelajaran Agama Islam (PAI) ialah sesuatu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah yang bertujuan supaya partisipan didik bisa meyakini, menguasai serta mengamalkan agama Islam serta menjadikannya selaku pedoman hidup. Dengan demikian, hingga prestasi belajar ataupun hasil

---

<sup>8</sup> Zuhairini, dkk, Metode Khusus Pendidikan Agama Islam (Surabaya: Usaha Nasional, 2000), h.27

belajar PAI ialah sesuatu pengetahuan serta keahlian yang dipunyai siswa dalam mata pelajaran PAI sehabis lewat proses belajar mengajar yang ditunjukkan dengan membagikan nilai kepada siswa.

Pembelajaran Agama Islam ialah upaya sistematis serta terencana dalam mempersiapkan partisipan didik buat memahami, menguasai, menghayati, sampai mengimani, bertakwa, serta berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-quran serta Al-Hadis, lewat aktivitas tutorial, pengajaran, latihan, serta pemakaian pengalaman. Bagi komentar Drs. Ahmad D. Marimba kalau “Pembelajaran Islam ialah tutorial jasmani, rohani, bersumber pada hukum-hukum Agama Islam mengarah kepada terjadinya karakter utama bagi ukuran-ukuran Islam”. Sehingga bisa dikatakan kalau Pembelajaran Agama Islam itu ialah pembelajaran yang membentuk karakter orang cocok dengan Agama Islam serta menjadikan mereka makhluk yang mempunyai derajat besar di mata manusia serta pula di mata Allah SWT.

Terdapat 3 sebutan yang universal digunakan dalam pembelajaran Islam ialah, al-ta’lim, al-tarbiyah serta al-ta’dib. Tetapi demikian, ketiga sebutan tersebut memiliki penafsiran tertentu dalam pembelajaran. Dalam perihal ini al-tarbiyah pula kerap berhubungan dengan proses mendidik seorang mengarah kedewasaan lewat seluruh aspek yang terdapat pada diri manusia itu sendiri baik secara jasmani ataupun rohani. Apalagi pengembangan segala

kemampuan manusia mengarah pada kebaikan yang diinginkannya terdapat pada konsep al- tarbiyah ini.

Ada pula tokoh yang memakai terma ta' lim, ialah Abdul Fattah Jalal yang menerangkan kata ta'lim secara implisit pula menanamkan aspek efisien, sebab penafsiran ta'lim sangat ditekankan pada prilaku yang baik". Konsep ta'lim sesungguhnya ialah bagian kecil dari al-tarbiyah, tetapi di dalamnya lebih memiliki ilmu pengetahuan yang lebih spesial ataupun mengacu kepada aspek-aspek tertentu saja.<sup>9</sup>

Tokoh yang mengenakan sebutan ta'dib ialah Syed Naquib al-Attas yang membagikan referensi menimpa konsep pembelajaran dengan mengenakan sebutan ta'dib yang berarti berikan adab ataupun menanamkan adab pada diri manusia di dalam proses pembelajaran.<sup>10</sup> Dalam mata pelajaran Pembelajaran Agama Islam secara totalitas ada pada lingkup Al-quran serta Al-Hadis, keimanan, akhlak, fiqh/ ibadah, sejarah serta mencakup keselarasan serta penyeimbang ikatan manusia dengan Allah swt, diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainya ataupun lingkungannya.<sup>11</sup>

### **b. Tujuan Pendidikan Agama Islam**

Pembelajaran Agama Islam selaku sesuatu proses pendidikan baik di area sekolah maupun warga pastilah mempunyai tujuan-tujuan yang mau

---

<sup>9</sup> Ibnu Hajar, *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Press, 1999),h. 4

<sup>10</sup>Samsul Nizar, *Pengantar Dasar dasar Pemikiran Pendidikan Islam*, (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2001), h. 86

<sup>11</sup> Syed Naquibal-Attas dalam Hasniyanti Gani Ali, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Quantum Teaching, 2008), h. 16- 17

dicapai. Sehingga pembelajaran yang di informasikan tersebut mempunyai arti yang berarti serta tidak percuma.

Tujuan Pendidikan Agama Islam sendiri bertujuan guna:

- 1) Menumbuh kembangkan akidah lewat pemberian, pemupukan, serta pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman partisipan didik tentang Agama Islam sehingga jadi manusia muslim yang terus tumbuh keimanan serta ketakwaannya kepada Allah swt demi menggapai keselamatan serta kebahagiaan hidup di dunia serta akhirat.
- 2) Mewujudkan partisipan didik yang taat beragama, berakhlak mulia, berpengetahuan, giat beribadah, pintar, produktif, jujur, adil, etis, santun, disiplin, toleran, serta meningkatkan budaya Islami dalam komunitas sekolah.
- 3) Membentuk partisipan didik yang berkarakter lewat pengenalan, uraian, serta pembiasaan norma-norma serta aturan-aturan yang Islami dalam hubungannya dengan Tuhan, diri sendiri, sesama, serta area secara harmonis
- 4) Meningkatkan nalar serta perilaku moral yang selaras dengan nilai-nilai Islami dalam kehidupan selaku masyarakat warga, masyarakat negeri, serta masyarakat dunia.

Tujuan pembelajaran dalam konsep Islam wajib menuju pada hakikat pembelajaran yang meliputi sebagian aspeknya ialah tujuan serta tugas hidup

manusia, mencermati sifat-sifat dasar manusia, tuntutan warga, serta dimensi- dimensi sempurna Islam. Tujuan diatas membuktikan kalau pembelajaran itu dicoba sekedar supaya tujuan diciptakannya manusia ataupun tujuan hidup mereka bisa tercapai dengan sempurna baik buat kehidupan di dunia ataupun diakhirat nanti.

Di dalam Al-qur'an banyak ayat-ayat yang menjelaskan tentang maksud serta tujuan manusia diciptakan oleh Allah, diantaranya ialah:

1. Qur'an Surah Az-zariat /51 ayat 56

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ ﴿٥٦﴾

Artinya: dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku.

2. Qur'an Surah Al-Bayannah/98 ayat 5

وَمَا أُمِرُوا إِلَّا لِيَعْبُدُوا اللَّهَ مُخْلِصِينَ لَهُ الدِّينَ حُنَفَاءَ وَيُقِيمُوا الصَّلَاةَ وَيُؤْتُوا

الزَّكَاةَ وَذَلِكَ دِينُ الْقِيَمَةِ ﴿٥﴾

Artinya: Padahal mereka tidak disuruh kecuali supaya menyembah Allah dengan memurnikan ketaatan kepada-Nya dalam (menjalankan) agama yang lurus dan supaya mereka mendirikan shalat dan menunaikan zakat; dan yang demikian Itulah agama yang lurus. (QS. Albayyinah/98: 5)

Dengan demikian dapatlah dimengerti kalau tujuan Pembelajaran Islam ialah sama dengan tujuan manusia diciptakan ialah buat berbakti kepada Allah sebenar-benarnya bakti ataupun dengan kata lain buat membentuk manusia bertaqwa yang berbudi luhur serta menguasai, meyakini serta

mengamalkan ajaran-ajaran Agama yang bagi sebutan Marimba diucap terjadinya karakter Muslim. Supaya tujuan Pembelajaran Islam yang dicoba di sekolah bisa tercapai dengan baik, hingga seluruh pihak ataupun faktor yang terdapat di sekolah tersebut wajib silih menunjang satu sama lain dalam mewujudkan Pendidikan Islam tersebut

Bagi Ali Ashraf tujuan Pembelajaran Islam ialah dengan terwujudnya penyerahan absolut kepada Allah SWT pada tingkatan orang, warga, serta kemanusiaan pada biasanya. Tujuan umum tersebut ialah kristalisasi dari tujuan spesial Pembelajaran Islam. Baginya, tujuan spesial pembelajaran Islam ialah selaku berikut:<sup>12</sup>

- 1) Meningkatkan pengetahuan spiritual yang terus menjadi mendalam, serta meningkatkan uraian rasional menimpa Islam dalam konteks kehidupan modern.
- 2) Membekali anak muda dengan bermacam pengetahuan serta kebajikan baik pengetahuan instan, kekuasaan, kesejahteraan, area sosial, serta pembangunan nasional.
- 3) Meningkatkan keahlian pada diri partisipan didik buat menghargai serta membetulkan superioritas komperatif kebudayaan serta peradaban islami diatas seluruh kebudayaan lain.
- 4) Membetulkan dorongan emosi lewat pengalaman imajinatif, sehingga keahlian kreatif bisa tumbuh serta berperan mengenali norma-norma Islam yang benar serta yang salah.

---

<sup>12</sup> Ali Ashraf Bukhari Umar, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta:Amzah,2010), h.62-63

- 5) Menolong partisipan didik yang lagi berkembang buat belajar berpikir secara logis serta membimbing proses pemikirannya dengan berpijak pada hipotesis serta konsep- konsep tentang pengetahuan yang dituntut.
- 6) Meningkatkan pengetahuan relasional serta area sebagaimana yang dicita- citakan dalam Islam dengan melatih kerutinan yang baik.
- 7) Meningkatkan, menghaluskan, serta memperdalam keahlian berkomunikasi dalam bahasa tulis serta bahasa lisan.

Dari sebagian tujuan pembelajaran Islam di atas telah sangat jelas tergambar kalau pembelajaran Islam itu diberikan supaya partisipan didik mempunyai kepribadian, sifat, serta karakter dengan landasan iman serta takwa serta nilai-nilai akhlak yang kukuh, serta mereka praktikan dalam kehidupan tiap hari.

### **c. Karakteristik Pendidikan Agama Islam**

Pembelajaran yang unggul guna partisipan didik wajib sejalan dengan asas serta prinsip pembelajaran itu sendiri, spesialnya pada Pembelajaran Agama Islam yang memiliki wujud pembelajaran yang bertabiat merata serta utuh. Ciri pembelajaran yang unggul bisa ditafsirkan lewat hal-hal selaku berikut:

#### **1. Visi serta Misi Pembelajaran Terpadu**

Pembelajaran ini dibesarkan dalam rangka merealisasikan iktikad diciptakannya manusia itu sendiri serta sejalan dengan visi serta misi Anbiya'wal Mursalin ialah supaya manusia (anak didik) beribadah kepada

Allah SWT saja serta menghindari thogut. Allah SWT berfirman dalam Qur'an Surat An-Nahl: 36

وَلَقَدْ بَعَثْنَا فِي كُلِّ أُمَّةٍ رَسُولًا أَنِ اعْبُدُوا اللَّهَ وَاجْتَنِبُوا الطَّاغُوتَ ۗ فَمِنْهُمْ  
 مَنْ هَدَى اللَّهُ وَمِنْهُمْ مَنْ حَقَّتْ عَلَيْهِ الضَّلَالَةُ ۚ فَسِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَانظُرُوا  
 كَيْفَ كَانَ عَاقِبَةُ الْمُكذِبِينَ ﴿٣٦﴾

Artinya: Serta sungguh, Kami telah mengutus seorang rasul guna setiap umat (guna menyerukan), "Sembahlah Allah, serta jauhilah Thagut", kemudian di antara mereka ada yang diberi petunjuk oleh Allah serta ada pula yang tetap dalam kesesatan. Maka berjalanlah kamu di bumi serta perhatikanlah bagaimana kesudahan orang yang mendustakan (rasul-rasul).

2. Pembelajaran ini tidak terdapatnya dikotomi ilmu pengetahuan (ialah membedakan antara Ilmu Agama serta IPTEK).
3. Menuntut terdapatnya model pengembangan kurikulum terpadu.
4. Proses pembelajarannya pula terpadu.
5. Tersediannya tenaga edukatif yang representative serta spesial yang berbeda dengan tenaga pendidik sekuler.
6. Seluruh standar pembelajaran berbasis Islam, ialah mempunyai dasar yang jelas ataupun referensi terpercaya (Al-qur'an, As-Sunnah shahihah, Ijma teman, serta Ijtihad).<sup>13</sup>

Selaku pembelajaran yang berbasis Agam Pembelajaran Agama Islam yang diajarkan di sekolah wajib dilaksanakan cocok dengan syariat yang terdapat, serta pula bersumber pada pada Al-qur'an serta Hadist. Materi

<sup>13</sup> Suroso Abdussalam, *Arah & Asas Pendidikan Islam*, (BekasiBarat: Sukses Publishing, 2011), h.1 23

modul pembelajaran yang di informasikan juga pula tidak jauh dari proses pembuatan karakter selaku seseorang muslim yang taat.

#### **d. Tahapan-Tahapan Pendidikan Agama Islam**

Kala menempuh pembelajaran ataupun proses pendidikan, tiap manusia tentu hadapi sebagian tahapan yang wajib dilaluinya. Dalam proses pendidikan agama Islam ada 3 tahapan ialah:

1. Sesi kognisi ialah terdapatnya pengetahuan serta uraian siswa terhadap ajaran serta nilai- nilai yang tercantum dalam ajaran agama Islam
2. Sesi afeksi ialah terbentuknya proses internalisasi ajaran serta nilai agama kedalam diri siswa sehingga berkembang motivasi dalam diri siswa serta tergerak buat mengamalkan dalam perilaku tiap hari dikehidupannya.
3. Sesi psikomotorik ialah pengamalan siswa terhadap seluruh ajaran Islam yang berbentuk aplikasi, misalnya aplikasi ibadah. Pengembangan bermacam aspek tersebut tidak cuma berkisar permasalahan pelajaran dari kurikulum yang sudah terdapat, tetapi lebih menuju kepada proses sosial yang terdapat dalam kehidupan dunia ataupun akhirat yang antara lain ialah ikatan manusia dengan Tuhan, ikatan manusia dengan alam semesta baik hewan ataupun tanaman.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Muliya Rahayu, *Program Kegiatan Keagamaan Dalam Pengembangan Pendidikan Agama Islam Di SLTP N2 Sewon Bantul*, Skripsi, (UIN Yogyakarta,2013),h.22

### 3. Minat Belajar

#### a. Pengertian Minat Belajar

Atensi atau minat ialah kecenderungan hati yang tinggi terhadap suatu, gairah, kemauan sebaliknya berminat dimaksud memiliki (menyimpan) atensi, kecenderungan hati kepada, mau (hendak). Sedangkan itu bagi Soeganda Poerbakawatja serta Harahap, atensi dimaksud kesediaan jiwa yang sifatnya aktif buat menerima suatu dari luar. Masing-masing pelajaran wajib bisa menarik atensi siswa, sebab atensi ialah sesuatu kaedah pokok dalam proses pendidikan.<sup>15</sup>

The Liang Gie membagikan penafsiran yang paling mendasar tentang atensi ialah atensi maksudnya padat jadwal, tertarik, ataupun ikut serta dengan suatu aktivitas sebab menyadari berartinya aktivitas itu. Tidak hanya itu Agus Sujanto membagikan penafsiran tentang atensi yakni suatu pemusatan atensi yang tidak disengaja yang terlahir dengan penuh kemuannya serta yang bergantung dari bakat serta lingkungannya. Sebagian Penafsiran atensi yang dikemukakan oleh para pakar di atas, hingga bisa diasumsikan kalau atensi ialah sesuatu pemusatan atensi yang memiliki unsur-unsur perasaan, kesenangan, kecenderungan hati, kemauan yang tidak disengaja yang sifatnya aktif buat menerima suatu dari luar (area).<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> He Liang Gie, *Cara Belajar yang Efisien* (Cet. I; Yogyakarta: Liberty, 1994), h. 28

<sup>16</sup> Agus Sujanto, *Psikologi Umum* ( Jakarta: Aksara Baru, 1989), h. 92

Atensi bisa dimengerti selaku kemampuan yang terdapat pada diri tiap manusia, ialah atensi, kecenderungan hati pada diri seorang terhadap suatu. Hingga atensi bisa memastikan perilaku yang menimbulkan seorang berbuat aktif dalam sesuatu pekerjaannya. Dengan demikian atensi bisa jadi pemicu dari suatu aktivitas. Semacam halnya dengan aktivitas belajar, atensi memiliki pengaruh yang sangat besar, sebab dengan atensi hingga semangat belajar guna seseorang siswa terhadap pelajaran hendak bertambah serta mempengaruhi terhadap prestasi siswa itu sendiri.

Oleh sebab siswa yang tidak mempunyai atensi belajar terhadap mata pelajaran yang diajarkan hingga siswa tidak hendak belajar dengan sebaik-baiknya terhadap mata pelajaran itu, apalagi siswa me rasa bosan serta jenuh terhadap pelajaran itu serta perihal yang sangat parah siswa umumnya menjauh hingga tidak ingin menjajaki Pelajaran itu. Perihal ini timbul akibat tidak terdapatnya energi tarik menurutnya menimbulkan siswa tidak mempunyai atensi belajar, mungkin guru yang mengajar tidak mempunyai energi tarik, mata pelajaran yang diajarkan kurang disenangi oleh siswa.

Namun kebalikannya apabila guru yang mempunyai energi tarik ataupun memiliki tata cara yang baik dalam proses pendidikan membolehkan siswa mempunyai atensi yang besar terhadap pelajaran

yang diajarkan. Bahan pelajaran yang diajarkan gampang dipelajari serta dipahami oleh siswa sebab siswa mempunyai atensi yang besar.

Berikutnya Tabrani Rusyam, pula membagikan cerminan tentang berartinya atensi dalam proses belajar tercantum dalam perihal kenaikan prestasi siswa, kalau belajar dengan atensi yang besar hendak mendesak siswa buat belajar lebih baik dari pada belajar tanpa atensi. Atensi hendak mencuat apabila siswa tertarik hendak suatu sebab merasa cocok dengan kebutuhan ataupun merasa kalau suatu yang hendak dipelajari dialami bermakna guna dirinya. Tetapi, apabila atensi itu tidak diiringi dengan usaha yang baik, hingga belajar pula susah buat sukses.<sup>17</sup>

Dari penjelasan di atas hingga bisa dikatakan membawa atensi belajar itu ialah ketertarikan bersumber pada bakat serta area. Peranan serta guna atensi ini sangat berarti dalam proses belajar, sebab apabila siswa yang belajar itu mempunyai atensi terhadap bahan yang dipelajarinya, hingga hendak mudahlah diterimanya. Karena atensi hendak membangkitkan gairah dalam kegiatan belajar.

Sesuatu proses belajar yang berlangsung tanpa diiringi dengan atensi yang besar, hingga hendak nampak kepincangan yang terjalin dalam kegiatan tersebut, seseorang guru yang mengajar didalam kelas dengan siswa yang tidak mempunyai atensi pada mata pelajaran yang diajarkan telah pasti proses pendidikan yang berlangsung hendak percuma

---

<sup>17</sup> Tabrani Rusyam dkk, *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remadja Karya, 1989), h. 24

belaka sebab bisa jadi saja guru beserta gkan mengajar siswa melaksanakan kegiatan lain yang pada akhir pelajaran tidak memperoleh hasil yang cocok dengan harapan.

## B. Penelitian Relevan

Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang ingin penulis teliti, tetapi mempunyai sudut pandang yang berbeda, penelitian tersebut meliputi:

1. Waris (2016) dengan judul: Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Information and *Communication Technology* pada Mata Pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto. Hasil ini mengidentifikasi bahwa implementasi Media Pembelajaran Berbasis Information and *Communication Technology* pada Mata Pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto Sebagaimana yang telah dilakukan SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto guna mengasah kemampuan guru serta siswa dalam menggunakan teknologi informasi ialah dengan melakukan penataran serta workshop pada guru mata pelajaran PAI beserta gkan bagi siswa dirancang kurikulum khusus bagi kelas ICT. Dengan aserta ya media tersebut terbukti siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan

pembelajaran, hasil evaluasi dapat diketahui lebih cepat karena menggunakan program quiper school pada materi thaharah.<sup>18</sup>

2. Annas Ribab Sibilana (2016) dengan judul: Pengembangan Media Pendidikan Berbasis Android Mata Pelajaran Pembelajaran Agama Islam buat Kelas XI di SMA Negeri 2. Hasil ini mengenali kalau Pengembangan Media Pendidikan Berbasis Android Mata Pelajaran Pembelajaran Agama Islam buat Kelas XI di SMA Negeri 2 teruji menarik serta efisien buat tingkatkan hasil belajar siswa yang didasarkan pada hasil angket yang didapat dari asumsi validator. Ada pula kenaikan hasil belajar ditunjukkan analisis informasi dari pretest serta posttest dari hasil uji, hingga terdapat perbandingan yang signifikan hasil belajar siswa antara saat sebelum serta sehabis memakai media pendidikan berbasis android.<sup>19</sup>

3. SRI SUWARNI (2020) dengan judul: Kedudukan Pemakaian Media Pendidikan Visual Dalam Tingkatkan Atensi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Kelas X

---

<sup>18</sup> Waris (2016) dengan judul: *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology pada Mata Pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto.*

<sup>19</sup> Annas Ribab Sibilana (2016) dengan judul: *Pengembangan Media Pendidikan Berbasis Android Mata Pelajaran Pembelajaran Agama Islam buat Kelas XI di SMA Negeri 2*

Di Sma Muhammadiyah 2 Metro. Hasil ini mengenali kalau dengan foto foto yang menarik lewat gadget hingga siswa hendak gampang menguasai sehingga bisa tingkatkan atensi belajar siswa. Dalam memakai media visual foto ialah siswa bersemangat serta semangat buat belajar sehingga siswa lebih menguasai teori teori yang diberikan oleh guru. Dengan memakai media visual siswa lebih gampang paham serta menguasai yang lebih dahulu kurang dimengerti.<sup>20</sup>

4. AMI SAPUTRA (2018) dengan judul: Penggunaan Multimedia Guna Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII D Pada Mata Pelajaran Pai Di Smp Negeri 1 Way Krui Kabupaten Pesisir Barat. Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, maka dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran PAI kelas VII D di SMP Negeri Way Krui Pesisir Barat. Hal ini dapat diketahui dengan peningkatan hasil belajar peserta didik sebanyak 87.5%. Hasil belajar peserta didik mulai

---

<sup>20</sup> SRI SUWARNI (2020) dengan judul: *Kedudukan Pemakaian Media Pendidikan Visual Dalam Tingkatkan Atensi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Kelas X Di Sma Muhammadiyah 2 Metro*

meningkat dari setiap siklus, siklus I 58.3%, serta siklus II 87.5 % dengan jumlah 24 peserta didik<sup>21</sup>



---

<sup>21</sup> AMI SAPUTRA (2018) dengan judul: *Penggunaan Multimedia Guna Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII D Pada Mata Pelajaran Pai Di Smp Negeri 1 Way Krui Kabupaten Pesisir Barat*

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Pendekatan Metode Yang Digunakan Serta Alasannya

Tipe atau jenis penelitian ini memakai tata cara kualitatif. Boggs serta Taylor melaporkan kalau tata cara kualitatif ialah prosedur riset yang menciptakan informasi deskriptif berbentuk perkata tertulis ataupun lisan dari orang-orang ataupun sikap yang diamati.<sup>1</sup> Penelitian ini memakai tata cara kualitatif sebab periset menyangka kasus yang diteliti Lingkungan bagus serta dinamis sehingga informasi yang diperoleh dari para narasumber tersebut difilter dengan tata cara alamiah ialah interview langsung dengan narasumber sehingga didapatkan jawaban alamiah, serta riset kualitatif ini pasti tidak terlepas dari yang namanya pendekatan fenomenologi, (mengkaji kenyataan-kenyataan apa yang terjalin) dimana penulis lebih berfokus pada mendeskripsikan sesuatu fenomena ataupun peristiwa yang didapat di lapangan dengan cocok topic kasus.

Menurut Sarjono kalau, Riset lapangan ialah: yang pengumpulan informasinya dicoba di lapangan semacam: di lingkungan lembaga pembelajaran baik resmi maupun non resmi, lembaga serta organisasi, area warga.

---

<sup>1</sup> Thorim, Metode Penelitian Kualitatif, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013) h. 206

## **B. Tempat serta Waktu Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan atau dicoba di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang. Butuh diketahui SD Negara 106153 Klambir V Kebun terletak di Dusun VII Gang Kapas II yang mempunyai lokasi yang strategis yang gampang di temukan. Mempunyai gedung yang cukup luas serta dikelilingi pohon rindang yang membuat suasana menjadi sejuk. Didalam ruangan kelas ada peralatan yang lumayan semacam: meja, sofa, papan tulis, spidol, penghapus, map tugas anak, absen siswa serta lain-lain. Didalam kelas pula dilengkapi semacam: struktur kelas, catatan piket setiap hari siswa, mata pelajaran siswa, kelompok siswa, serta jam bilik. Tipe bangunan yang mengelilingi sekolah. Jumlah ruang kelas ada 9 ruangan, 7 ruang kelas, 1 ruang rapat guru, 1 ruang guru. Ada pula bangunan-bangunan yang lain ialah, ruang Kepala Sekolah, Bibliotek, UKS, Koperasi, Mushollah, Toilet. Kantin Lapangan Olahraga.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun 2021 di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang.

### **3. Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian ini ialah subjek dari mana data didapat serta diperoleh, adapun sumber data yang digali dalam penelitian ini terdiri dari sumber data utama yang berupa kata-kata atau tindakan,

selebihnya ialah dokumen-dokumen. Sumber serta jenis data terdiri dari data serta tindakan sumber serta tertulis, foto serta dokumen. Hal tersebut, sumber data yang diperlukan ialah sebagai berikut:

1. Sumber data utama (primer) ialah sumber data yang diambil peneliti melalui wawancara serta observasi. Sumber data tersebut ialah: Kepala sekolah SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang. Siswa serta siswi SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang.
2. Sumber data tambahan (sekunder). Ialah sumber dari luar kata-kata serta tindakan yakni sumber data tertulis, ialah buku, sumber data arsip, dokumentasi yang digunakan penulis dalam penelitian ini, terdiri atas dokumen yang meliputi: 1) Profil SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang. b) Diperoleh dari permasalahan siswa dalam penggunaan gadget. c) Sumber-sumber buku pendukung serta internet<sup>2</sup>

#### 4. Prosedur Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan informasi, penulis memakai sebagian tata cara yang umum diguna kan dalam bermacam riset ilmiah, ialah library research serta field research. Buat memudahkan dalam melakukan riset lapangan, penulis memakai sebagian tata cara buat mendapatkan data-data yang dibutuhkan, ialah:

---

<sup>2</sup> Thorim, Metode Penelitian Kualitatif, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013) h. 206

1. Observasi.

Tata cara ini penulis pakai buat mendapatkan informasi tentang suasana serta keadaan Kabupaten Deli Serdang. Tata cara ini pula diguna kan buat mengenali letak geografis serta buat mengumpulkan data-data statistik lembaga pembelajaran yang bersangkutan.

2. Dokumentasi.

Tata cara dokumentasi dengan mencari informasi menimpa hal-hal ataupun variabel yang berbentuk catatan, transkrip, novel, notulen rapat, serta sebagainya. Tata cara ini diperguna kan buat mendapatkan informasi tentang kondisi anak, jumlah siswa, serta data-data lain yang bertabiati dokumen. Tata cara ini dimaksudkan selaku bonus buat fakta penguat.

3. Interview.

Melakukan wawancara, ialah pengumpul data dengan metode mengajukan beberapa persoalan secara lisan buat dijawab secara lisan pula.

5. Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisis data yang dilakukan peneliti dalam mengambil kesimpulan dari penelitian yang berjudul implementasi media gedget pada mata pelajaran pendidikan agama islam dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang. Ialah: 1) pengumpulan data, dimulai dari berbagi sumber ialah dari siswa dan

pengamatan langsung yang dituliskan dalam catatan lapangan, transkrip wawancara serta dokumentasi.

Setelah dibaca serta dipelajari serta di telaah maka langkah berikutnya mengadakan reduksi data yang dilakukan dengan jalan membuat abstraksi. Abstraksi yang membuat rangkuman inti. 2) proses pemilihan yang dilanjutkan dengan menyusun dalam satuan-satuan yang kemudian diintegrasikan pada langkah berikutnya, dengan membuat koding. Koding ialah symbol atau singkatan yang ditetapkan pada sekelompok kata-kata yang bisa berupa kalimat atau paragraf dari catatan lapangan. Setelah selesai tahap ini, mulailah pada tahap pembahasan hasil penelitian.

#### 6. Sistematika Pembahasan

Guna memperoleh gambaran yang lebih konkrit dari penelitian ini, maka sistematika pembahasan disusun sebagai berikut:

- BAB I : Pendahuluan Meliputi Latar Belakang
- BAB II : Landasan Teoritis
- BAB III : Metodologi Penelitian
- BAB IV : Hasil Penelitian
- BAB V : Kesimpulan dan Saran

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. TEMUAN UMUM

##### 1. Profil Sekolah

###### a. Identitas Sekolah



NPSN	: 10200193
Status	: Negeri
Akreditasi	: B
Bentuk Pendidikan	: SD
Status Kepemilikan	: Pemerintah Daerah
SK Pendirian Sekolah	: 6
Tanggal SK Pendirian	: 2018-02-14
SK Izin Operasional	: 6
Tanggal SK Ijian Pendirian	: 2018-02-14
Alamat	: Jl. Kapas No.26-9, Tj. Gusta,
Kecamatan	: Sunggal,
Kabupaten	: Deli Serdang SUMUT

###### b. Data Pelengkap

Kebutuhan Khusus Dilayani	: Tidak Ada
Nama Bank	: Bank SUMUT
Cabang KCP/Unit	: Cabang Kampung Lalang

Rekening Atas Nama : BOS SDN 106153 KLAMBIR  
LIMA

**c. Data Rinci**

Status BOS : Bersedia Menerima  
Waktu Penyelenggaraan : Kombinasi  
Sertifikasi ISO : Belum Bersertifikat  
Sumber Listrik : PLN  
Daya Listrik : 1300  
Akses Internet : Telkomsel Flash

**2. Sejarah Perguruan SDN 106153 Klambir V Kebun**

SD Negeri 106153 klambir V kebun berdiri pada tahun 1979 didirikan oleh pemerintah karna pemerintahnya karena di daerah tempatnya sekitar tidak ada Sekolah Dasar. Kepala pertama di SD Negeri 206153 Klambir V Kebun ialah Bapak Zainal Arifin.

**3. Visi, Misi, serta Tujuan Sekolah SDN 106153 Klambir Kebun**

**Visi:** Unggul dalam berprestasi berlandaskan IMTAQ, terpercaya memiliki karakter yang mulia serta menjadi kebanggaan masyarakat serta peduli lingkungan.

**Misi:**

- 1) Menciptakan suasana sekolah yang kondusif serta berwawasan lingkungan

- 2) Menciptakan anak didik yang beriman, bertaqwa serta berakhlakul qarimah.
- 3) Menumbuhkan kembangkan sikap berpikir kreatif, inovatif serta berani tampil di tengah-tengah masyarakat.
- 4) Menciptakan kualitas lingkungan hidup di sekolah, sehingga peserta dapat tumbuh serta berkembang secara harmonis serta optimal menjadi sumber daya manusia yang berkualitas serta peduli lingkungan.

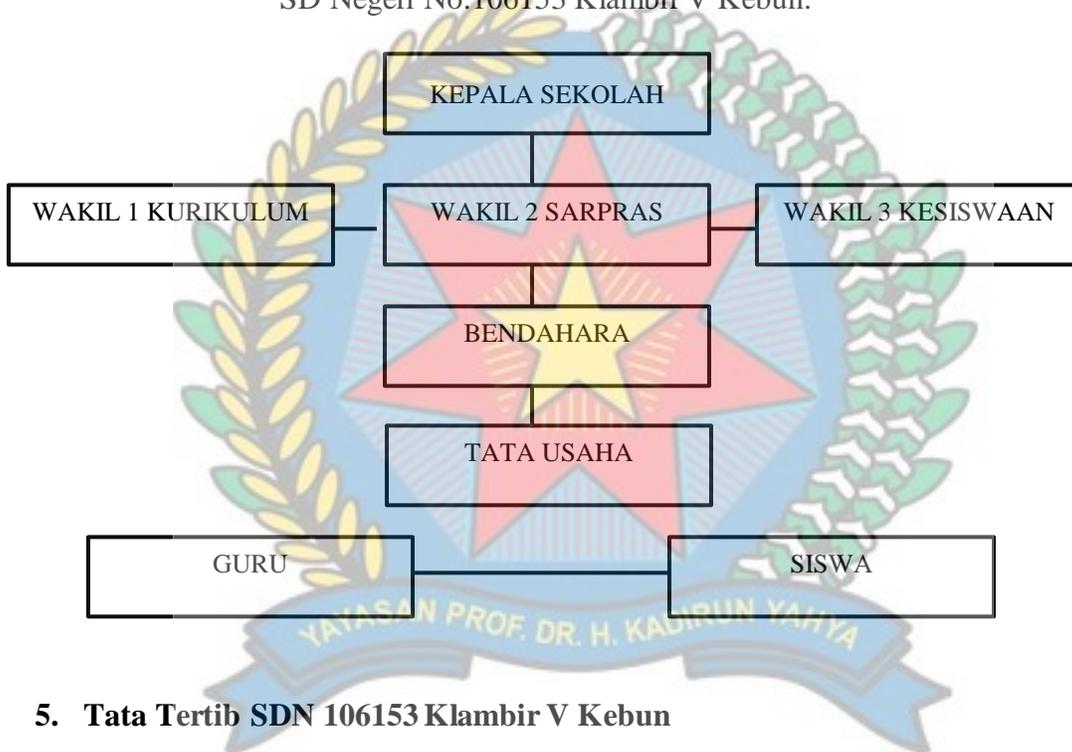
**Tujuan:**

- 1) Menanamkan rasa keimanan serta ketaqwaan kepada Tuhan yang Maha Esa.
- 2) Memiliki dasar pengetahuan, kemampuan serta keterampilan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.
- 3) Menjadikan siswa sehat jasmani serta rohani.
- 4) Menanamkan pembelajaran yang pakem sehingga tercipta siswa yang terampil guna mengembangkan diri secara terus menerus. Menumbuhkan kembangkan keterampilan hidup (LIFE SKILL) agar peserta didik memiliki keterampilan, sikap serta perilaku adaptif, kooperatif dalam menghadapi tantangan serta peluang dalam kehidupan sehari-hari secara produktif dengan memperdayakan lingkungan setempat.

#### 4. Struktur Kelembagaan

##### Bagan Struktur Organisasi Komite/Dewan Sekolah

SD Negeri No.106153 Klambir V Kebun.



#### 5. Tata Tertib SDN 106153 Klambir V Kebun

1. Setiap senin mengikuti atau melaksanakan upacara penaikan bendera.
2. Senin serta selasa memakai pakaian seragam putih merah lengkapserta disiplin.
3. Rabu serta Kamis memakai pakai seragam batik.
4. Jum'at pakaian olahraga.
5. Sabtu memakai pakaian seragam Pramuka.
6. Setiap Selasa s/d Sabtu melaksakan SKJ 15 menit sebelum lonceng masuk.
7. Setiap jam istirahat di larang keluar pagar serta berada di ruangan kelas tanpa izin piket.

8. Piket kelas mengawasi atau melaporkan murid yang membuat keributan atau melanggar butir enam.
9. Dilarang membawa senjata tajam.
10. Dilarang membawa rokok.<sup>1</sup>
11. Dilarang memakai periasan emas.
12. Dilarang memakai pakaian seragam pada waktu mengikuti jam praktek olahraga.
13. Bertanggung jawab menjaga kebersihan serta keindahan lingkungan sekolah

## **6. Keadaan Fisik Sekolah**

SDN 106153 kelambir 5 mempunyai letak gedung yang tidak terlalu jauh dari jalan raya serta kelasnya bergabung titik guna ruang kelas, terdapat beberapa perlengkapan yang tersedia dapat menunjang lancarnya proses belajar mengajar seperti meja, kursi serta kipas angin, papan tulis, penghapus, spidol serta lemari yang berisi buku-buku siswa. Serta di dalam kelas juga terdapat struktur kelas ialah mulai ketua kelas, sekretaris, bendahara serta seterusnya. Di dalam sekolah juga sudah dihias sehingga membuat anak-anak nyaman guna melakukan pembelajaran. Di dalam kelas juga ada hiasan berupa kaligrafi ialah nama-nama Allah, malaikat, serta ayat-ayat pendek yang terdapat didalam Al-qur'an.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Dokumetasi SD Negeri 206153 Klambir V Kebun Deli Serdang Sumatera Utara

<sup>2</sup> Dokumetasi SD Negeri 206153 Klambir V Kebun Deli Serdang Sumatera Utara

a. Sumber daya sarana serta prasarana sekolah ialah :

1. Luas tanah : 4828 M2
2. Luas bangunan sekolah : 3228 M2
3. Luas pekarangan sekolah : 1600 M2

b. Pemanfaatan pekarangan sekolah

**Tabel 1 Pemanfaatan pekarangan sekolah**

Taman	1
Lapangan Olahraga	1
Parkir	1
Kantin	1

a. **Daftar Nama-Nama Guru SD Negeri 106153**

**Tabel 2 Daftar Nama-Nama Guru SD Negeri 106153**

No	Nama Guru	Guru Kelas
1.	Sayus, S.Pd	Kepala Sekolah
2.	Indriyani, S.Pd	Guru Kelas V- A
3.	Sumiati, S.Pd	Guru Kelas IV- A
4.	Siti Aisyah, S.Pd	Guru Kelas IV- C
5.	Sumarni, S.Pd	Guru Kelas I- A
6.	Eliana, S.Pd	Guru Kelas I- B
7.	SitiRosliani, S.Pd	Guru Kelas VI- B
8.	Sariyusdi, S.Pd	Guru Kelas V-C

9.	Epriyani, S.Pd	Guru Kelas II- A
10.	Rubinah, S.Pd.I	Guru Agama

11.	Raudhah, S.Pd.I	Guru Agama
12.	Ira Eka Wati, S.Pd	Guru Kelas II – B/ OPS
13.	Wahyudi, S.Pd	Guru Kelas IV - B
14.	Bayu Arianti, S.Pd	Guru Kelas III – B
15.	Satria Suriadi, S.Pd	Guru Olahraga IV, V, VI
16.	Rini Pratiwi Sam, S.Pd	Guru Kelas V-B
17.	Siti Agustianti, SE, S.Pd	Guru Kelas VI-A/ TU
18.	Salindri Agustina, S.Pd	Guru Kelas III – B
19.	Boiran, S.Pd	Guru Kelas VI-C
20.	Sari Irmayanti, S.Pd	Guru Kelas III – C
21.	Mutiara Nur Fajrin, S.Pd	Guru Bahasa Inggris
22.	Abbiyu Umron, S.Pd	Guru Olahraga, I, II, III
23.	Desni Limbong, S.Pd	Guru Kelas I - C

### b. Data Siswa

**Tabel 3 Jumlah Siswa SD Negeri 106153**

KELAS	JUMLAH SISWA
I	85
II	58
III	77
IV	88
V	91
VI	79

### c. Penggunaan Sekolah

Selain daripada itu sekolah tersebut mempunyai dalam penggunaan sekolah diantaranya digunakan sebagai basis pendidikan ditaraf sekolah dasar bagi masyarakat desa serta dusun di sekitarnya SDN 106153 Klambir 5 Kebun ialah salah satu sekolah yang tidak berbeda dengan sekolah lainnya dari sudut fungsional. Berikut beberapa fungsional dari SDN Klambir 5 kebun.<sup>3</sup>

- a) Sebagai tempat pengadaan proses pembelajaran yang bersifat formalitas.
- b) Sebagai salah satu tempat pengadaan rapat guru serta tenaga kependidikan dalam pengembangan mutu sekolah, di kecamatan Hampan Perak.
- c) Media penyaluran pengetahuan bagi anak-anak yang ingin belajar.
- d) Salah satu tempat penanaman nilai-nilai, budi pekerti, intelektual, tata karma bagi anak-anak.

<sup>3</sup> Dokumentasi bidang keiswaan SD Negeri 206153 Klambir V Kebun Deli Serdang Sumatera Utara

- e) Memberikan pelayanan kepada peserta didik dalam mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan
- f) Membantu peserta didik dalam proses pencapaian cita-cita.
- g) Menanamkan nilai agar dapat bekerja sama dengan orang lain.

#### **A. Temuan Khusus**

Sebagaimana yang telah diketahui, terdapat dua tujuan dari penelitian yang telah diurai pada BAB I. Diantaranya ialah guna mengetahui Implementasi Media Gadget Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN 106153

Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang. Serta juga guna mengetahui factor pendukung serta penghambat implementasi mendia gadget pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang

Berdasarkan dari hasil penelitian di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang, terdapat prosedur pengumpulan data diantaranya ialah observasi, wawancara, serta catatan lapangan. Guna mencapai tujuan dari penelitian ini maka peneliti akan mendeskripsikan hasil dari penelitian di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang. Melalui uraian sebagai berikut:

## **1. Implementasi Media Gadget Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang**

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Bapak Sayus,S.Pd selaku

Kepala Sekolah SDN 106153 klambir v kebun ialah:

“Implementasi media gadget pada pembelajaran khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebenarnya sangat membantu anak-anak serta seiring perkembangan zaman yang sudah modern dalam beserta teknologi guna dapat lebih mudah memahami pelajaran tersebut dengan lebih baik. Di samping gadget lebih menarik, gadget juga dapat membantu anak-anak guna lebih banyak menemukan informasi yang menarik yang berhubungan dengan pelajaran Pendidikan Agama Islam. Serta dengan aserta ya penelitian tentang implementasi gadget di SDN ini, maka akan lebih bermanfaat lagi karena akan ditemukan hambatan atau kesalahan-kesalahan dari implementasinya, sehingga dapat ditemukan solusi yang tepat guna permasalahan tersebut”<sup>4</sup>.

Bapak Sayus,S.Pd juga mengatakan “bahwa salahsatu unsur yang penting dalam penerapan implementasi media gadget ialah Fasilitas belajar yang lengkap, ruang belajar yang nyaman, serta gedung sekolah yang masih baik. Kemudian yang terpenting lagi ialah ketersediaan gadget guna setiap anak. Internet juga harus memiliki jaringan yang stabil.

Bapak Sayus, S.Pd juga mengatakan “Guna dapat membantu kegiatan belajar mengajar, diperlukan beberapa aplikasi misalnya whatsapp, zoom, serta lain-lain. Pemerintah juga mengambil peran dalam menangani

---

<sup>4</sup> Wawancara dengan Bapak Sayus, S.Pd, di kantor SDN 105163 Klambir V Kebun, Tanggal 21 Oktober 2021 Pukul 09.30 wib

ketimpangan kegiatan belajar selama pandemi covid 19 ini. Cara belajar online dengan situs WhatsApp Langkah pertama ialah membuat grup belajar. Grup inilah yang akan kita gunakan sebagai kelas online, baik guna kegiatan pemberian materi, latihan, tugas, dll. Lalu guna memotivasi anak-anak, kita sebagai pihak sekolah guna sekarang melakukan kegiatan belajar secara tatap muka, orang tua juga yang sangat berperan dalam memberi motivasi kepada anak, entah cara dengan belajar sambil bermain atau memberi reward atau penghargaan kepada anak atas apa yang sudah anak kerjakan

Kerjasama antara lembaga sekolah dengan orang tua siswa ialah hal yang paling penting. Faktanya pada proses pelaksanaan pembelajaran dengan gadget ini ialah guru sulit menjelaskan materi bahan ajar serta siswa pun sulit mengerti yang diberikan oleh guru, maka yang terjadi guru lebih banyak memberi soal latihan (drilling) lewat WhatsApp (WA) atau telpon. Hanya sebagian kecil guru sangat bersemangat kreatif serta mau belajar (sesama guru) serta berusaha menciptakan pembelajaran online learning yang menarik, namun yang perlu di sadari bersama, bahwa kondisi ini terjadi memang disebabkan masalah pandemic. Jadi memang kita perlu bersama-sama bekerjasama serta bersatu mencari ide-ide kreatif guna memperkaya kreatifitas serta menggali potensi diri guna dunia pendidikan. Bapak Sayus, S.Pd mengatakan:

“sasaran dari kegiatan penerapan ini seluruh pihak elemen sekolah ialah dengan kerja sama semua elemen pihak sekolah serta juga anak-anak murid termasuk juga orang tua”.<sup>5</sup>

Kemudian peneliti mewawancarai Ibu Rubina, S.Pd selaku guru mata pelajaran Agama Islam, dia mengatakan:

“bahwa program penerapan implementasi media gadget ini sangat membantu dalam proses pembelajaran. Dengan media gadget siswa menjadi lebih mudah serta mengerti karena tampilan pada layar gadget pastinya lebih menarik bagi siswa. Siswa juga menjadi lebih bersemangat dalam belajar dari pada belajar tidak menggunakan gadget serta siswa dapat lebih mudah mengakses informasi sekolah mengenai pelajaran lebih cepat serta tidak mempersulit siswa yang jarak rumahnya terbilang jauh dari lingkungan sekolah guna mendapatkan informasi.”<sup>6</sup>

Menurut ibu Desni Limbong, S.Pd selaku guru kelas mengatakan bahwa:

“Gadget sangat berperan penting dalam pembelajaran, diantaranya yang mendukung kelancaran pembelajaran online. Terutama dikhususkan bagi siswa yang masih belum bisa ataupun belum mengerti cara gadget. Namun tidak semua penggunaan gadget mampu melaksanakan pembelajarannya dengan lancar. Banyak terdapat faktor penghambatnya sehingga pembelajaran ini tidak berlangsung seperti yang diinginkan. Akan tetapi dibalik faktor penghambatnya juga ada faktor pendukung agar pembelajaran ini tetap berlangsung dengan baik serta tetap terlaksana meski terdapat beberapa faktor penghambat tersebut. Sistem belajar dengan menggunakan gadget dalam pembelajaran tetap dilakukan sesuai kurikulum yang telah ditetapkan serta cara belajarnya tanpa mengubah ketentuan belajarnya, seperti sesuai dengan Rancangan Proses Pembelajaran (RPP), materi pelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, serta penilaian pembelajaran yang telah diterapkan.”<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Wawancara dengan Bapak Sayus, S.Pd di kantor SDN 105163 Klambir V Kebun, Tanggal 23 Oktober 2021 Pukul 09.50 wib.

<sup>6</sup> Wawancara dengan Ibu Rubina selaku guru mata pelajaran PAI, di ruangan kelas I SDN 105163 Klambir V Kebun, Tanggal 31 Oktober 2021 Pukul 09.55 wib

<sup>7</sup> Wawancara dengan Ibu Desni Limbong selaku guru mata pelajaran PAI, di ruangan kelas I SDN 105163 Klambir V Kebun, Tanggal 31 Oktober 2021 Pukul 10.30 wib

Dari wawancara yang telah peneliti lakukan bahwa gadget bukan hanya dilakukan guna proses belajar mengajar namun juga digunakan sebagai perubahan perilaku yang positif serta memberikan aktifitas yang baik seperti peserta ya membuat laporan dengan cara mengirim gambar atau foto mereka ke pihak guru yang khusus penanggung penerima laporan siswa yang mengerjakan ibadah sholatnya setiap waktu. Dari program serta tindakan perilaku tersebut terdapat dampak positif bagi mereka guna mendorong mengerjakan ibadah sholat lima waktunya secara rutin meski dengan cara mengirimkan gambar ataupun foto, namun tindakan tersebut mampu memberikan suatu perubahan yang baik guna siswa kedepannya.

Dengan proses pembelajaran dengan menggunakan gadget telah mampu melatih siswa guna belajar secara mandiri, sudah mulai menjadi siswa yang rajin beribadah dengan melaksanakan sholat lima waktunya, serta melatih disiplin dalam mengatur waktu baik waktu belajar serta waktu membuat tugas mereka. Sehingga penggunaan gadget benar-benar terasa digunakan secara maksimal serta juga meningkatkan prestasi belajar siswa yang terus rajin dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Saat ini masih terdapat siswa yang bingung dalam pelaksanaan penggunaan gadget sebagai pembelajaran online tersebut, karena hal ini masih terlihat mencolok saat siswa mengumpulkan semua tugas mereka masih terdapat jawaban siswa yang hampir sama bahkan ada yang benar-benar sama jawabannya. dari sini bisa diamati bahwa siswa benar-benar mengambil jawaban tersebut semata-mata dari internet.

Hal ini dikarenakan kurangnya referensi siswa melalui buku kemampuan maupun cara-cara yang telah dimiliki guru tersebut. Perkembangan zaman menuntut guru agar lebih kreatif terutama dalam menggunakan alat elektronik dalam ilmu teknologi serta komunikasi. Dalam hal ini bisa diketahui bagaimana cara guru membina penggunaan handphone dalam pembelajaran online tersebut. Kemudian ibu Raudhah, S.Pd juga mengatakan:

“Cara saya dalam membina penggunaan gadget dalam pembelajaran online ini saya tetap mengantisipasi peserta didik saya agar tidak terjerumus dalam dampak negatif pada gadget ialah seperti permainan anak zaman sekarang seperti game, tik-tok, maupun permainan yang lainnya agar mereka tetap aktif dalam belajarnya dengan cara saya terus mengontrol apapun respon murid disetiap grub-grub mata pelajaran yang ada di Aplikasi Whatsaap, serta saya juga akan mengambil alih jika ada guru yang mengeluh tentang pembelajaran online tersebut”<sup>8</sup>

Guru kelas sejalan dengan pelaksanaan pembelajaran guru tetap mengontrol siswa meski sistem belajarnya online dengan cara mengontrol melalui grub-grub yang ada di Whatsaap bahkan juga ikut berperan jika ada guru yang kurang memahami tentang pembelajaran online tersebut. Dalam menyukseskan suatu pembelajaran online ini dengan menggunakan gadget agar tetap terlaksana dengan baik, maka dibutuhkan respon siswa yang tetap kondusif serta aktif. Agar siswa tetap mendapatkan nilai yang sebagaimana sesuai kemampuan maupun respon siswa tersebut selama proses

---

<sup>8</sup> Wawancara dengan Ibu Raudoh selaku guru, di ruangan kelas I SDN 105163 Klambir V Kebun, Tanggal 31 Oktober 2021 Pukul 09.55 wib

pembelajaran berlangsung. Dengan demikian proses penilaian terhadap siswa tetap terlaksanakan.

Selanjutnya Ibu Desni Limbong, S. Pd guru kelas di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang menambahkan sebagai berikut bahwa:

“Guru yang mengajar dalam proses pembelajaran ini diberi pelatihan mengenai cara mengajarnya, agar tidak bingung dalam menerapkan sistem pembelajaran tersebut. Baik dari sistem belajarnya sampai cara membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).”<sup>9</sup>

Serta ibu Raudhah, S. Pd guru di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli

Serdang juga mengatakan :

“Agar pembelajaran ini tetap berlangsung dengan baik, maka Saya siap membantu serta berpartisipasi terhadap peserta didik, agar peserta didik bisa tetap belajar meski dalam keadaan atau situasi covid, dengan cara saya tetap mengamati langsung cara proses belajar mengajar melalui disetiap grup-grup mata pelajaran yang ada di aplikasi Whatsaap. Jika terdapat segala kendala saya siap ikut membantu dengan cara-cara yang wajar”<sup>10</sup>.

Pelaksanaan penggunaan gadget dalam pembelajaran perlu partisipasi yang kuat bagi guru-guru yang berperan penting agar proses pembelajaran ini tetap terlaksana secara baik. Semua guru turut berperan termasuk kepala sekolahnya ikut turut membantu apapun kendala yang dihadapi guru maupun siswa. Para guru di sekolah SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang ini selalu siap menerima apapun keluhan kesah yang terdapat dari para siswa. Guru tetap berusaha semaksimal mungkin demi berlangsungnya

<sup>9</sup> Wawancara dengan Ibu Desni Limbong, S. Pd selaku guru mata pelajaran PAI, di ruangan kelas I SDN 105163 Klambir V Kebun, Tanggal 31 Oktober 2021 Pukul 10.00 wib

<sup>10</sup> Wawancara dengan Ibu Raudoh selaku guru mata pelajaran PAI, di ruangan kelas I SDN 105163 Klambir V Kebun, Tanggal 31 Oktober 2021 Pukul 09.55 wib

pembelajaran ini dengan cara serta kemampuan maupun potensi yang mereka miliki guna membuat perencanaan pembelajaran tersebut berproses semakin baik.

Guru menyampaikan materi sesuai dengan sub pokok bahasan yang akan di ajarkan maupun dijelaskan kepada siswa sesuai dengan satuan pelajarannya. Penyampaian pembelajaran selama 60 menit dimana diawali dengan pembukaan 10 menit termasuk absen serta berdoa, kegiatan inti ialah dengan memberi serta menjelaskan materi selama 30 menit, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan tanya jawab selama 10 menit serta diakhiri dengan penutup serta memberi penugasan selama 10 menit.

Diperkuat lagi oleh pernyataan Wawancara peneliti kepada salah satu guru yang bernama Ibu rubina mengatakan bahwa:

“Peran Saya dalam membina pembelajaran PAI selama ini, saya tetap menyuruh siswa datang ke kesekolah guna mengantar tugas sekaligus agar bisa tetap memantau ke-aktifan mereka dalam bertanggung jawab atas segala tugas-tugas yang diberikan guru serta juga saya tetap bertanya apakah siswa tersebut ada kendala ataupun kesulitan dalam selama belajar online tersebut.”<sup>11</sup>

Selain itu saya juga selalu mencari informasi terhadap para siswa jika ada siswa-siswa yang mengalami segala kendala dalam kesulitan selama pembelajaran berlangsung. Diperkuat lagi, bahwa peneliti menemukan bahwa memang benar aserta ya setiap hari jum’at ada pertemuan khusus antara siswa serta guru dengan dalam kegiatan mengantar tugas-tugas yang telah diberi guna dikumpulkan agar guru bisa benar- benar yakinkan bahwa siswa tersebut

---

<sup>11</sup> Wawancara dengan Ibu Rubina , di ruangan kelas I SDN 105163 Klambir V Kebun, Tanggal 31 Oktober 2021 Pukul 11.00 wib

bertanggung jawab atas tugas yang telah diberikan. peneliti juga pernah mengamati bahwa pada hari itu siswa ditanya-tanya mengenai segala masalah yang berhubungan dengan pembelajaran online disertai dengan solusi.

Menurut wali kelas yang bernama ibu Desni Limbong, S.Pd ialah :

“tugas wali kelas ataupun guru dalam kegiatan penerapan implementasi media gadget pada mata pelajaran khususnya pelajaran Pendidikan Agama ialah harus menguasai semuanya termasuk menguasai materi serta juga IT dalam penggunaan gadget, Sehingga tidak akan menghambat proses pembelajaran. Guru juga harus membuat siswa merasa nyaman serta termotivasi dalam belajar. Sehingga siswa akan memahami semua yang diterangkan oleh guru”.<sup>12</sup>

Kemudian peneliti mewawancarai Ibu Raudah selaku guru mata pelajaran Agama Islam, peneliti menanyakan tentang :

“Guru selaku acuan serta panutan guna tiap orang yang haus akan ilmu pembelajaran. Walaupun guru dituntut supaya sanggup menanggulangi serta mengalami seluruh permasalahan yang terjalin disekitarnya, tetapi senantiasa ada aspek penghambat serta aspek pendukung dalam seluruh permasalahan yang dihadapinya. Begitu pula yang terjalin dalam pemakaian gadget dalam pendidikan dikala ini. Pemakaian smartphome dalam pendidikan online telah berlangsung sepanjang satu tahun sejak terdapatnya covid-19. Walaupun hingga dikala ini kerap ada bermacam hambatan yang ditemukan, semacam terjalin hilangnya jaringan internet, minimnya kesetabilan jaringan internet”.<sup>13</sup>

Bahkan hilangnya jaringan data. Namun selain terkendala oleh lemahnya jaringan, adapula kendala yang dihadapi oleh siswa antara lain kurangnya arahan dari guru bagaimana cara atau teknik mengerjakan tugas

---

<sup>12</sup> Wawancara dengan Ibu Desni Limbong selaku guru mata pelajaran PAI, di ruangan kelas I SDN 105163 Klambir V Kebun, Tanggal 31 Oktober 2021 Pukul 11.00

<sup>13</sup> Wawancara dengan Ibu Raudoh selaku guru mata pelajaran PAI, di ruangan kelas I SDN 105163 Klambir V Kebun, Tanggal 31 Oktober 2021 Pukul 09.55 wib

dari yang telah guru berikan agar bisa benar-benar dapat siswa pahami dengan cepat, tepat serta efisien. Siswa juga diperbolehkan oleh pihak sekolah guna browsing ke internet guna mendapatkan atau guna mencari jawaban dari tugas yang diberikan dikarenakan kurangnya fasilitas buku pelajaran yang bersangkutan.

**2. Faktor pendukung serta penghambat implementasi media gadget pada mata pelajaran pendidikan agama islam dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang.**

Dalam menjalankan meningkatkan minat belajar siswa tentu terdapat faktor yang menjadi pendukung serta penghambat dalam menjalankan meningkatkan minat belajar siswa tersebut. Berdasarkan data yang peneliti dapat dari lapangan, serta diperkuat dengan wawancara dengan beberapa pihak terkait ialah kepala sekolah, guru, di SDN V 106153 Klambir V Kebun, ada beberapa faktor yang menjadi pendukung serta penghambat dalam implementasi media gadget pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang peneliti deskripsikan dalam uraian berikut:

**a. Faktor Pendukung**

“Faktor pendukung yang saya ketahui guna mempermudah siswa guna mengetahui pelajaran tersebut. Serta guna mempermudah mencari informasi. Sehingga pembelajaran cukup efektif.”

Maka dari wawancara tersebut, dapat difahami bahwasanya ada tiga faktor pendukung terlaksananya implementasi media gadget pada

matapelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang diantaranya ialah sebagai berikut:

- 1) Kebebasan yang diberikan kepala sekolah
- 2) Kerjasama serta antusias siswa
- 3) Kuota internet gratis dari pemerintah

b. Faktor Penghambat

“Faktor penghambat yang saya rasakan ketika pembelajaran dengan menggunakan gadget/handphone ini siswa tidak seaktif ketika pembelajaran tatap muka, mereka sering lambat dalam merespon pembelajaran yang diberikan selama proses belajar mengajar berlangsung dengan kendala malas karena tidak bisa bertatap muka langsung seperti kebiasaan mereka selama ini. Namun faktor pendukung yang membuat pembelajaran ini tetap berlangsung ialah siswa tetap merespon meski lambat serta mereka tetap semangat mengerjakan serta mengumpulkan tugas yang diberikan oleh setiap guru mata pelajaran, maka saya juga tidak pernah bosan selalu memberi semangat kepada siswa agar tetap aktif baik di grup pembelajaran melalui aplikasi whatsapp maupun jika saya bisa bertemu.

Selama pembelajaran memang terdapat kendala seperti kurangnya pemahaman yang diberikan oleh guru, karena tanpa penjelasan secara langsung seperti tatap muka. Kendala yang membuat kami kurang aktif dalam merespon Karena gangguan jaringan yang kurang lancar sehingga pelajaran yang dikirim masih bertahap-tahap.

Sebagaimana wawancara peneliti terhadap Ibu Raudhah, S.Pd mengatakan bahwa :

“Dari hasil yang telah saya lihat faktor penghambat siswa dalam pembelajaran online ini ialah terdapat pada faktor orang tua yang kurang memberi dukungan serta perhatian ke anak ketika dirumah sehingga mereka belajar secara mandiri tanpa ada pengawasan dari orang tua, maka mereka dengan mudah mengerjakan pekerjaan lain di saat pembelajaran berlangsung seperti main game, ataupun yang lainnya.

Sehingga terjadi kurangnya respon selama pembelajaran berlangsung. Adapun faktor pendukungnya ialah ketika saya memberi masukan kepada setiap guru yang mengajar agar tidak pernah bosan memberi semangat serta segala motivasi agar siswa tetap aktif, para guru tidak pernah membantah serta tetap semangat berpartisipasi guna kelancaran proses pembelajaran online tersebut.”<sup>14</sup>

Beberapa faktor penghambatnya ialah kurangnya respon siswa karena alasan mereka tidak bisa belajar secara langsung secara tatap muka, siswa malas belajar karena kurangnya dukungan dari orang tua, kurangnya mandiri dalam mencari tugas-tugas yang telah diberikan oleh setiap guru mata pelajaran. Seserta gkan faktor pendukung agar pembelajaran tersebut bisa tetap berjalan dengan baik maka setiap guru memberikan motivasi agar tetap belajar dengan baik, jika terdapat siswa yang berkendala tidak mempunyai kuota guna belajar, guru membantu dengan cara memberikan kuota kepada siswa yang membutuhkan. Guru juga memberikan perhatian khusus agar siswa tetap semangat serta tidak malas dalam mengerjakan tugas.

Guru-guru sering serta tidak pernah bosan mengingatkan kami agar kami tetap rajin serta semangat dalam mengerjakan tugas-tugas yang guru berikan, juga kami sering diberikan kemudahan ketika kami terhambat dalam ekonomi, kami sering di beri tambahan kuota jika kami kehabisan kuota serta tidak bisa cepat membelinya Karena belum mendapatkan uang dari orang tua .

Pembelajaran ini kami merasa ada yang mudah serta ada pula yang susah. Yang mudahnya ialah cara belajarnya lebih santai serta bisa memberi tanggapan di group Whatsaap dengan mudah, hanya saja yang membuat kami

---

<sup>14</sup> Wawancara dengan Ibu Raudoh, di ruangan kelas I SDN 105163 Klambir V Kebun, Tanggal 31 Oktober 2021 Pukul 09.55 wib

sedikit susah ialah kami kurang menguasai materi Karena kami lebih paham dijelaskan secara langsung dari pada penjelasan melalui group yang terdapat di aplikasi whatsapp. Namun kami tetap semangat dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru. Peneliti juga menemukan beberapa kendala seperti yang dijelaskan di atas, bahwa siswa memang kurang aktif namun mereka tetap bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan, namun agar mereka tetap semangat dalam mengerjakan tugas tersebut, mereka harus selalu diberi perhatian yang baik secara terus menerus dengan cara tetap mengingatkan guna membuat tugas-tugas yang telah diberikan oleh setiap guru mata pelajaran.

Dari beberapa pernyataan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa semua faktor yang dialami oleh siswa baik dari faktor pendukung maupun penghambat jelas telah dimiliki semua guru cara mengatasinya. Setiap aserta ya perubahan yang dilaksanakan selalu akan terdapat beberapa dampak serta hasil apaun yang telah dirubah. Perubahan memang sudah dijadikan tuntutan zaman yang terus menerus terjadi di dunia umum maupun di dunia pendidikan.

Berdasarkan wawancara lebih lanjut dapat disimpulkan bahwa kendala lain bagi guru memanfaatkan gadget sebagai berikut. Pertama, kurangnya pengetahuan guru tentang media gadget. Kedua, Arus listrik serta wifi di sekolah tidak normal. Ketiga, tidak aserta ya kewajiban dari pihak sekolah agar guru mengajar menggunakan gadget. Simpulan penelitian ini ialah guru masih mengalami kendala dalam mengoperasikan gadget sebagai

media pembelajaran diantaranya ialah kurangnya pengetahuan guru tentang gadget, kurangnya fasilitas gadget yang tersedia di sekolah, arus listrik di sekolah tidak normal, internet tidak dapat menjangkau ke seluruh kelas, serta tidak aserta ya kewajiban dari pihak sekolah agar guru yang mengajar harus menggunakan gadget. Disarankan kepada warga sekolah agar mampu mengembangkan pengadaan bimbingan mengenai gadget dapat melalui pelatihan, lokakarya, serta seminar sehingga beberapa hambatan dalam pemanfaatan gadget sebagai media pembelajaran mampu dilaksanakan. Apa pengaruh/dampak gadget dalam proses belajar mengajar

Selanjutnya guru kelas menambahkan mengenai pengaruh gadget dalam proses belajar mengajar. Kemudian dampak positifnya ialah:

- 1) Menambah wawasan tentang perkembangan teknologi
- 2) Memudahkan komunikasi anak dengan orang Tua
- 3) Mempermudah kegiatan Belajar Mengajar
- 4) Mempercepat komunikasi anak dengan guru misalnya seorang siswa ingin bertanya mengenai pelajaran yang tidak dipahami ketika didalam kelas
- 5) Mempercepat komunikasi dengan teman khususnya dalam memberi informasi mengenai PR ataupun hal lain yang berhubungan dengan pelajaran disekolah
- 6) Anak dapat mengaktualisasikan diri dengan kebebasan yang bersifat positif.

- 7) Membuka peluang meningkatkan kreativitas para anak dengan membuat konten-konten menarik.
- 8) Membangun relasi yang positif antar sesama usianya di berbagai daerah bahkan luarnegeri. Dengan begitu tingkat pergaulan anak bisa lebih luas, melalui penggunaan media internet. Anak bisa membangun relasi tidak hanya dengan teman-teman yang ada di lingkungannya saja.
- 9) Anak sedari dini telah mampu menggunakan teknologi internet dengan baik sehingga ketika besar nanti ada kemungkinan dapat menggunakan teknologi tersebut dapat mencari peluang dalam industry yang saat ini berkembang yakni grafis animasi.

Tidak hanya dari sisi positif saja. Namun ada juga sisi negatifnya ialah: Kemajuan teknologi gadget bagi pendidikan jika dilihat dari sisi negatifnya bisa mengakibatkan siswa malas. Kurangnya kesiapan siswa dalam menghadapi permasalahan dikarenakan lebih mengandalkan gadget daripada mencari solusi dengan cara serta ide yang dimiliki sendiri. Akan membuat seorang anak menjadi kecanduan guna menggunakannya setiap waktu. Karena teknologi ini memiliki dua sisi ialah, dampak positif serta dampak negatif.

Maka dari itu pendidik serta orang tua punya peran guna melakukan pengarahan serta pengawasan siswa serta anak-anak dalam menggunakan teknologi secara tepat. Adapun dampak negatif lainnya, ialah mengganggu belajar siswa, berakibat buruk pada perilaku, kesehatan, serta sikap siswa,

serta mengakibatkan pemborosan. Guna itu sangat diperlukan pembatasan serta arahan dari orang tua dalam menggunakan gadget.

Dari segi kesehatan: peningkatan resiko kanker dari penggunaan ponsel karena radiasi yang di berikan, penggunaan ponsel lebih dari 30 menit bisa mengakibatkan ketulian (acoustic neurema), serta penggunaan cahaya atau pencerahan maksimal secara berkala pada ponsel, komputer, tablet serta lain bisa mengakibatkan perih pada mata serta lebih parahnya bisa menimbulkan rabun dekat.

Dari segi budaya: lunturnya adat ataupun Kerutinan yang berlaku di wilayah tersebut sebab banyak aktivitas memakai gadget, masuknya budaya barat secara lama-lama tanpa terdapatnya filtrasi dari mereka yang menjajaki, hilangnya rasa nasionalisme serta lebih cinta pada produk asing. Tidak hanya itu, pertumbuhan gadget ini mempengaruhi kepada Kerutinan anak yang lebih mementingkan gadget dibandingkan belajar. Bayangkan saja dikala ini tiap bangun tidur tentu yang dilihat ialah gadget, ingin makan, ingin tidur serta seluruh kegiatan yang lain tidak terlepas dari yang namanya gadget.

Dari segi sosial: anak cenderung autis ataupun asik dengan gadgetnya sendiri sehingga tidak mencermati hal-hal yang terdapat disekitarnya misalnya terdapat orang yang mengajak mengobrol namun sebab asik dengan gadgetnya hingga tidak mencermati orang yang lagi bicara tersebut. Kemudian anak cenderung tidak dapat mengontrol diri sendiri akibat sosialisasi yang terjalin secara tidak langsung, lebih banyak konflik yang

terjalin serta tidak terdapat upaya buat menuntaskan permasalahan, cenderung kilat bosan kala terdapat orang yang menasehati, banyak meringik kala banyak permasalahan, egois yang tidak tekendali, orang-orang disekitarnya senantiasa dijadikan korban kemarahannya, orang yang banyak berteman dengan gadget hidupnya sedikit tidak tertib.

Dari segi ekonomi: banyak terjalin kerugian akibat pertumbuhan gadget di biserta g ekonomi semacam terdapatnya ataupun banyaknya penipuan, keuangan tidak normal di tiap keluarga akibat wajib penuhi kemauan anaknya membeli gadget terkini. Serta masih banyak lagi kerugian yang diakibatkan oleh perkembangan gadget tanpa di dasari dari segi keilmuan.

Adapun kelebihan penggunaan gadget ialah:

- 1) Mempermudah komunikasi serta interaksi social Kelebihan handphone atau smartphone yang pertama ialah mempermudah komunikasi serta interaksi sosial antar manusia. Dengan serta teknologi komunikasi seperti perangkat smartphone ini akan lebih mempermudah interaksi sosial antar manusia, baik itu saudara, tetangga, teman serta sebagainya. Hal ini memiliki artian bahwa para pengguna dapat berkomunikasi atau dengan mudah tanpa perlu keluar rumah ataupun bertemu secara langsung dengan lawan bicara, maka dari itu manfaatkan teknologi ini dengan sebaik-baiknya.
- 2) Lebih fleksibel serta portabel Keunggulan handphone yang berikutnya ialah lebih fleksibel serta portable, mungkin anda telah mengetahui hal

ini bahwa perangkat handphone di era modern saat ini mempunyai ukuran serta bentuk yang kecil serta pas saat digenggam. Tentu hal ini ialah kelebihan handphone yang dapat dengan mudah dibawa kemana saja serta bisa digunakan kapanpun sesuai kebutuhan penggunaanya.

- 3) Mempermudah mendapatkan informasi.
- 4) Saat ini, di perangkat handphone yang seserta digunakan pasti terdapat sosial media seperti youtube, facebook, instagram ataupun twitter. Dengan aserta ya sosmed tersebut tentu akan mempermudah pengguna dalam mendapatkan informasi terkini dengan cepat serta tanpa ribet.
- 5) Terus mengalami perkembangan Kemudian, perangkat handphone juga terus mengalami sejumlah perkembangan yang sangat signifikan. Pastinya fitur serta komponen yang ada dalam perangkat ini terus mengalami peningkatan, seperti komponen prosesor, kamera, ram serta hal lainnya yang memiliki spesifikasi yang semakin tinggi setiap tahunnya
- 6) Dapat digunakan oleh semua kalangan

Kelebihan dari handphone yang terakhir ialah dapat digunakan dengan bebas oleh semua kalangan, baik anak-anak, remaja ataupun orang tua. Tentu hal ini tidak terlepas dari harga yang dimiliki perangkat handphone saat ini yang relatif lebih murah. Penggunaan gadget secara berlebihan dihubungkan dengan berbagai masalah seperti obesitas, sulit berkonsentrasi, sikap asosial,

kurang imajinasi, kemampuan akademis yang rendah, serta sikap agresif, mengganggu Perkembangan Anak. Penggunaan gadget mengurangi kesempatan anak guna bermain secara aktif serta kreatif. Saat menggunakan gadget, posisi leher biasanya terus pada posisi menunduk. Kebiasaan inilah yang bisa membuat otot leher kaku serta kram. Pada kondisi yang parah, kebiasaan menunduk terlalu lama ialah salah satu dampak negatif gadget bagi kesehatan, ialah menyebabkan nyeri punggung, bahu, bahkan lengan. Penggunaan gawai dalam jangka panjang serta terus menerus memberikan efek samping pada fisik, seperti mata kering, sakit kepala, nyeri leher, kemudian juga berakibat kurangnya nafsu makan serta gangguan tidur. Smartphone dapat mengakibatkan daya tangkap otak serta daya ingat pada pelajar menurun.

Selanjutnya peneliti kembali menemui guru kelas lain guna mewawancarai mengenai pelaksanaan gadget terhadap perkembangan karakter anak. Ada empat karakter yang berdampak positif bagi anak ialah karakter religious dengan nilai dinyatakan baik. Penggunaan gadget pada masa pandemi covid-19 anak dapat terkontrol ibadahnya, karena tugas disekolah anak wajib merekam dalam satu hari wajib beribadah yang menjadi penilaian si anak. Karakter peduli sosial dengan serta pembelajaran daring anak saling informasi pengetahuan sesama temannya guna berdiskusi materi apa saja yang dipelajari menjadi tugas.

Hasil yang didapatkan dinyatakan baik. Sedangkan karakter disiplin dinyatakan baik dengan nilai anak terbiasa disiplin guna menyelesaikan tugas

dari sekolah sesuai dengan jadwal yang ditentukan. Selanjutnya karakter tanggung jawab dengan nilai dinyatakan baik, hal ini menunjukkan pertanggungjawaban si anak guna mengerjakan tugasnya tepat pada waktunya guna penyelesaiannya. Dampak negatif penggunaan gadget juga terjadi pada anak-anak semenjak sering menggunakan media gadget guna kegiatan belajar seperti anak kurang beristirahat, anak lebih malas, membahayakan kesehatan mata akibat radiasinya, anak lebih suka menyendiri dengan gadgetnya. Namun penggunaan gadget juga berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Ketergantungan siswa pada Smartphone secara langsung membuat mereka malas belajar. Pada dasarnya dalam belajar sangat diperlukan aserta ya motivasi.

Dengan demikian sebagai orang tua menanamkan nilai karakter bagi anak, agar anak tiserat menyimpang karakternya. Ketika anak menggunakan gadget, mereka bisa lupa waktu lupa makan, lupa belajar, lupa waktu. Mereka asyik dengan permainannya, sehingga kurang interaksi, salah satu sebab kurang interaksi menjadi kepribadian introved (tertutup), suka emosional, sehingga kurang belajar dalam hal sosialisasi, kompetensi, empati dengan orang lain menjadi berkurang. Hal ini apabila dibiarkan terus menerus akan mengakibatkan pengaruh dalam hal perkembangan terutama dalam hal psikologis anak. Selain itu penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial serta emosional anak.

Dampak buruk penggunaan gadget pada anak antara lain anak-anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, serta ancaman *cyberbullying*. Tanpa disadari, penggunaan gadget juga akan menimbulkan ketergantungan serta menyebabkan mereka makin terisolasi dari kehidupan sosial. Alhasil, mereka akan rentan terhadap depresi ketika dipaksa guna berhadapan dengan dunia nyata. Enggak cuma itu, ketika ditelisik lebih jauh, pengaruh gadget pada anak juga membuat nilai-nilai pelajaran mereka cenderung tidak bagus, anak-anak kerap memprioritaskan bermain gadget dibandingkan dengan belajar.

Oleh sebab itu, orangtua seharusnya selalu mengawasi penggunaan gadget pada anak-anak. Misalnya, membatasi durasi penggunaan selama dua jam sehari guna anak-anak. Anak yang memakai gadget pula jadi gampang marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam gadget serta berdialog sendiri pada gadget. Sebaliknya pengaruhnya terhadap pertumbuhan moral, berakibat pada ketertiban, anak jadi malas melaksanakan apapun, meninggalkan kewajibannya guna beribadah, serta berkurangnya waktu belajar akibat sangat kerap bermain permainan serta menyaksikan youtube.

Ketika anak usia sekolah dasar mengoperasikan gadget secara berlebihan, tahapan tumbuh kembang anak akan terhambat. Hambatan tumbuh kembang itu mencakup pertumbuhan fisik, perkembangan kognitif, moral, spiritual, psikoseksual, psikososial, serta perubahan pra-remaja. Tumbuh kembang anak usia sekolah dasar dipengaruhi banyak hal, seperti lingkungan,

kasih sayang orang tercinta seperti orang tua serta orang terdekat, serta lain sebagainya. Jika dikaji lebih lanjut, sisi negatif penggunaan gadget lebih banyak daripada sisi positif, khususnya pada anak usia sekolah dasar. Ada beberapa dampak negatif penggunaan gadget di kalangan anak-anak usia sekolah dasar.

**Pertama**, menurunnya konsentrasi belajar. Anak akan lebih fokus pada gadget serta memikirkan gadget daripada pelajaran di sekolah. **Kedua**, minat membaca serta menulis anak menjadi rendah. Ini bisa disebabkan mereka sering menonton video di aplikasi yang ada di gadget tanpa menuliskan kembali. **Ketiga**, kemampuan bersosialisasi anak menurun. Ini disebabkan mereka kurang waktu bermain bersama teman-temannya di lingkungannya sehingga mereka tidak peduli dengan lingkungan. **Keempat**, dari segi kesehatan gadget juga menimbulkan beberapa dampak pada organ mata anak. Mata menjadi tidak sehat jika terpapar radiasi dari gadget secara terus. Penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar memengaruhi perkembangan psikologis, terutama pada pertumbuhan emosi serta perkembangan moral.

Siswa sekolah dasar yang menggunakan gadget secara berlebihan bisa terpengaruh perkembangan moralnya, antara lain anak menjadi lebih malas, kurang disiplin, bahkan sering terjadi anak meninggalkan kewajibannya ialah ibadah hanya karena bermain gadget.

Waktu belajar anak juga banyak terkuras karena mereka lebih senang bermain gadget. Bermain gadget meliputi menonton video di Youtube atau

aplikasi lain, bermain game online atau offline, serta lainnya. Anak usia sekolah dasar yang bermain gadget secara berlebihan juga berdampak pada pertumbuhan emosi.

Lalu beliau menambahkan pengaruh gadget terhadap karakter anak.

Wawancara dilakukan dengan wali kelas, ibu Desni Limbong dalam kutipannya beliau menjelaskan sebagai berikut:

"Penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar memengaruhi perkembangan psikologis, terutama pada pertumbuhan emosi serta perkembangan moral. Siswa sekolah dasar yang menggunakan gadget secara berlebihan bisa terpengaruh perkembangan moralnya, antara lain anak menjadi lebih malas, kurang disiplin, bahkan sering terjadi anak meninggalkan kewajibannya ialah ibadah hanya karena bermain gadget. Sehingga salah satu guru mengatakan: "Ketika Saya mengingat bahwa tidak semua siswa mampu membeli kuota mereka setiap mereka membutuhkan dikarenakan faktor kendala ekonomi orang tua tidak semua merata baik maka saya mencoba membantu mereka dengan cara meminta bantuan berupa kartu Axis dari kemenag agar mereka tidak lagi merasa kesulitan serta terhambat dalam pembelajaran online tersebut. Saya juga senang ketika diperbolehkan meminjam buku yang bisa dijadikan sebagai referensi dalam mengerjakan tugas-tugas tersebut."<sup>15</sup>

Dari hasil wawancara, peneliti telah menemukan memang terdapat beberapa siswa yang kurang mampu serta keadaan ekonominya yang lemah, namun dengan partisipasi guru guna meringankan serta membantu kelancaran dalam proses pembelajaran sehingga tidak terjadi penghambat siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Cara guru memberikan bantuan tersebut terhadap siswa yang membutuhkan tidaklah secara transparan kepada siswa-siswa yang lainnya, melainkan secara tertutup serta rahasia agar tidak ada

---

<sup>15</sup> Wawancara dengan Ibu Desni Limbong selaku guru mata pelajaran PAI, di ruangan kelas I SDN 105163 Klambir V Kebun, Tanggal 31 Oktober 2021 Pukul 09.55 wib

terdapat kecemburuan sosial terhadap guru dengan siswa lainnya. Dari pernyataan tersebut dapat dijelaskan bahwa hubungan antara guru serta siswa sangatlah erat.

Siswa serta guru saling membutuhkan satu sama lain agar proses belajar mengajar tetap terlaksana dengan baik serta efektif. Perbuatan saling membantu juga termasuk perbuatan yang mulia, termasuk membantu siswa yang kita didik, seperti membantu meringankan ekonomi orang tua siswa dengan berbagai cara agar peserta didik tetap belajar. Namun guru juga tidak membantu serta menanggung semua yang ditanggung oleh siswa dengan cara terus menerus ikut memberikan bantuan tersebut, akan tetapi juga ada batasannya. Penggunaan gadget tidak selalu berjalan dengan baik serta lancar sesuai yang diinginkan oleh guru maupun siswa seperti sering terjadi hilangnya jaringan ketika belajar, oleh sebab itu harus aserta ya kerja sama yang baik antara murid serta guru. Karena syarat utama dalam menggunakan gadget sebagai alat guna belajar ialah jaringan internet yang mendukung.

Selanjutnya peneliti kembali menemui guru kelas ialah Ibu Desni Limbong, S.Pd guna mewawancarai mengenai strategi dalam penggunaan gadget dalam pembelajaran. Berikut penjelasan dari Ibu guru. Orang tua jadi role model secara bijak. Penuhi dengan interaksi, interaksi positif menjadi sebuah kunci awal yang harus dilakukan oleh orang tua agar anak lepas dari ketergantungan pada komunikasi selanjutnya arahan yang jelas dalam mengambil sikap. Jadwalkan aktivitas Membuat jadwal aktivitas harian

yang jelas dapat sehingga mencari hiburan melalui akses media gadget. Update tentang media digital zaman now Orang tua perlu belajar tentang orang tua dapat dilakukan dengan memberlakukan kata sandi guna mengunduh aplikasi tertentu. Sehingga anak memiliki keterbatasan dalam mengakses aplikasi tanpa sepengetahuan orangtua.

Berinteraksilah dengan anak di media sosial Interaksi orangtua dengan anak di dunia maya sebaiknya harus dilakukan, sehingga orangtua juga perlu membuat akun yang memungkinkannya berinteraksi dengan anak. Selanjutnya, lakukan interaksi dengan bijak serta tetap memperhatikan privasi anak. Bila tak ada hal-hal yang mengkhawatirkan, cukup pantau aktivitas anak di dunia maya tanpa menginterupsi. Berikan apresiasi memberikan apresiasi atas capaian-capaian kecil yang dilakukan oleh anak ialah strategi yang tak kalah penting guna mengarahkan anak menggunakan media digital dengan bijaksana. Misalnya, beri anak apresiasi ketika menepati jadwal menggunakan perangkat media digunakan atau menghindari guna mengakses konten yang tidak sesuai dengan usia.

Cara selanjutnya memanfaatkan interaksi antar murid, agar memastikan bahwa murid dapat berinteraksi dengan nyaman, selalu mengajukan pertanyaan serta berkontribusi dalam kelompok serta merencanakan beberapa kuis guna membantu guru memahami pendapat mereka serta juga mengukur sejauh mana mereka memahami materi. Lalu aserta ya strategi agar pembelajaran dilakukan dengan efektif ialah menetapkan manajemen waktu dengan mengatur waktu

belajar dengan baik serta teratur. Hal ini lebih mudah dijalani jika pihak sekolah memberikan batasan jadwal akses internet kepada muridnya.

Hal ini akan berbeda jika penyedia layanan pendidikan memberikan fleksibilitas penuh kepada pelajar. Para murid mesti mengatur sendiri jadwal belajar mereka. Langkah selanjutnya dengan mempersiapkan teknologi yang dibutuhkan, para murid harus mengetahui peralatan-peralatan apa saja yang dibutuhkan guna melakukan pembelajaran. Tidak semua sekolah sudah menyediakan layanan belajar yang memadai, oleh karenanya beberapa platform belajar online dapat menjadi alternatif. Lalu mulailah belajar dengan serius, penting jika memungkinkan, tetapkan ruang khusus guna belajar serta menjauhkan diri dari gangguan yang lain.

Serta yang terakhir harus bisa menjaga komunikasi dengan pengajar serta teman sekelas, bagi yang belum terbiasa bagi murid guna berusaha fokus serta konsisten selama waktu belajar yang ditetapkan. Hindari segala macam distraksi yang berpotensi mengganggu proses belajar. Jika dibutuhkan, perlu juga diadakan grup khusus guna membahas tugas yang dibebankan pengajar. Tidak harus dilakukan dengan tatap muka, komunikasi mesti terjalin dengan baik guna menghindari kesalahpahaman. Upaya Guru Mengatasi Faktor Penghambatan Implementasi Media Gadget Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang.

Penggunaan gadget ialah suatu usaha guna menemukan sesuatu hal yang diinginkan baik berupa tugas maupun hal yang lainnya. Dalam

penggunaan gadget kita juga perlu tahu terlebih dahulu apa saja faktor kendala yang terdapat dalam penggunaan gadget selama pembelajaran berlangsung. Dengan mengetahui hal tersebut kita dapat mengoperasikan gadget secara maksimal sesuai dengan yang diharapkan. gadget mampu mencerdaskan siswa bagi yang menggunakan dengan cara positif, namun begitu pula sebaliknya.

Jika siswa mengarahkan gadget tersebut ke hal yang positif maka akan menghasilkan motivasi dalam belajarnya yang tinggi sehingga mempengaruhi terhadap prestasi serta nilai yang tinggi pula. Berbagai kasus yang terjalin dikala ini yakni yang kerap dialami oleh pihak sekolah baik kasus yang datangnya dari dalam sekolah ataupun dari luar sekolah. Tetapi demikian seluruh kasus tentu terdapat jalur keluarnya, tinggal gimana perilaku guru terhadap siswa ataupun sebaliknya siswa terhadap guru. Disebabkan guru selaku sumber pengetahuan guna siswa hingga guru bukan cuma hanya berikan ilmu pengetahuan terhadap murid-muridnya di depan kelas, hendak namun guru pula ialah tenaga profesional yang bisa menjadikan partisipan didik sanggup merancang, menganalisa, serta merumuskan permasalahan yang dialami.

Sepanjang berlangsungnya aktivitas belajar mengajar baik dari sistem online ataupun tatap muka, guru tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhinya. Tetapi seluruh guru selalau menciptakan inspirasi yang baik dalam menanggulangi faktor-faktor tersebut penulis menciptakan metode

dalam menanggulangi faktor-faktor yang ada dalam pendidikan, sebagaimana sudah dipaparkan Ibunda guru sebagai berikut:

Aku sebagai guru, metode menanggulangi aspek yang ada sepanjang pendidikan melewati aplikasi whatsapp ialah bila terdapat siswa yang lalai dalam mengerjakan tugasnya serta menyebabkan minimnya nilai tugas yang diberikan terhadap guru hingga aku menegaskan kalau siswa wajib menemui tiap guru mata pelajaran yang membagikan tugas- tugas tersebut. Aku pula tidak sempat bosan buat menegaskan kepada siswa supaya senantiasa mengumpulkan tugas- tugas tersebut kepada guru mata pelajaran baik berbentuk gambar yang dikirim lewat aplikasi whatsapp ataupun seluruh tugas yang wajib dikumpulkan dalam satu kali dalam satu pekan.

Setelah itu sebagai catatan, dia pula menarangkan durasi dalam pemakaian media gadget dalam proses pendidikan. Belajar dengan menggunakan media gadget maksimal dilakukan Selama 1,5 Jam Dalam Sehari. Beberapa di antaranya terkait aktivitas fisik, waktu istirahat, serta screen time (lama waktu menatap layar gawai). Menggunakan HP secara berlebihan cenderung membuat anak-anak murid terlalu banyak menengok ke bawah. Kebiasaan ini lama-kelamaan dapat menyebabkan ketegangan pada otot-otot leher, sehingga leher terasa kaku serta sakit. Nyeri yang ditimbulkan bahkan bisa menjalar. Guru berperan penting bagi siswa, tidak hanya berperan dalam sekolah, namun guru tetap berperan penting di luar sekolah. Setiap guru harus mampu berperan bagi setiap keluhan kesah siswa nya dengan memberikan solusi yang baik, saat ini masih terdapat siswa yang bingung

dalam pelaksanaan penggunaan gadget sebagai pembelajaran online tersebut, karena hal ini masih terlihat mencolok saat siswa mengumpulkan semua tugas mereka masih terdapat jawaban siswa yang hampir sama bahkan ada yang benar-benar sama jawaban.



## BAB V

### KESIMPULAN SERTA SARAN

#### A. KESIMPULAN

1. Implementasi media gedit pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang. Bahwa media gadget sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar siswa di era pandemik. Ialah media yang tepat guna belajar jarak jauh. Ditemukan beberapa manfaat dalam menggunakan media gadget sebagai media belajar ialah sebagai media belajar mengajar guru serta siswa, sebagai alat berkomunikasi, sebagai alat mencari informasi serta menambah wawasan, tentu akan memudahkan siswa dalam proses belajar dari rumah di era pandemi covid 19. Adapun strategi guru menarik pendekatan pembelajaran terhadap pelajar dengan penggunaan gadget, ialah: Penguatan terhadap interaksi antara murid dengan guru. Memanfaatkan interaksi antar murid atau mahasiswa merencanakan beberapa kuis online. Menetapkan manajemen waktu. Mempersiapkan teknologi yang dibutuhkan. Mulailah belajar dengan serius. Menjaga komunikasi dengan pengajar serta teman sekelas
2. Faktor pendukung serta penghambat dalam implementasi media gadget pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN 106153 Klambir V Kebun

Kabupaten Deli Serdang adalah diantaranya ialah Kebebasan yang diberikan kepala sekolah, kerjasama serta antusias siswa dan Kuota internet gratis dari pemerintah. Kemudian faktor kendala yang dihadapi dalam implementasi media gadget pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang adalah diantaranya *Pertama*, menurunnya konsentrasi belajar. Anak akan lebih fokus pada gadget serta memikirkan gadget daripada pelajaran di sekolah. *Kedua*, minat membaca serta menulis anak menjadi rendah. Ini bisa disebabkan mereka sering menonton video di aplikasi yang ada di gadget tanpa menuliskan kembali. *Ketiga*, kemampuan bersosialisasi anak menurun. Ini disebabkan mereka kurang waktu bermain bersama teman-temannya di lingkungannya sehingga mereka tidak peduli dengan lingkungan. *Keempat*, dari segi kesehatan gadget juga menimbulkan beberapa dampak pada organ mata anak. Mata menjadi tidak sehat jika terpapar radiasi dari gadget secara terus. Penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar memengaruhi perkembangan psikologis, terutama pada pertumbuhan emosi serta perkembangan moral serta kurangnya terjalin komunikasi yang baik antara orang tua serta guru.

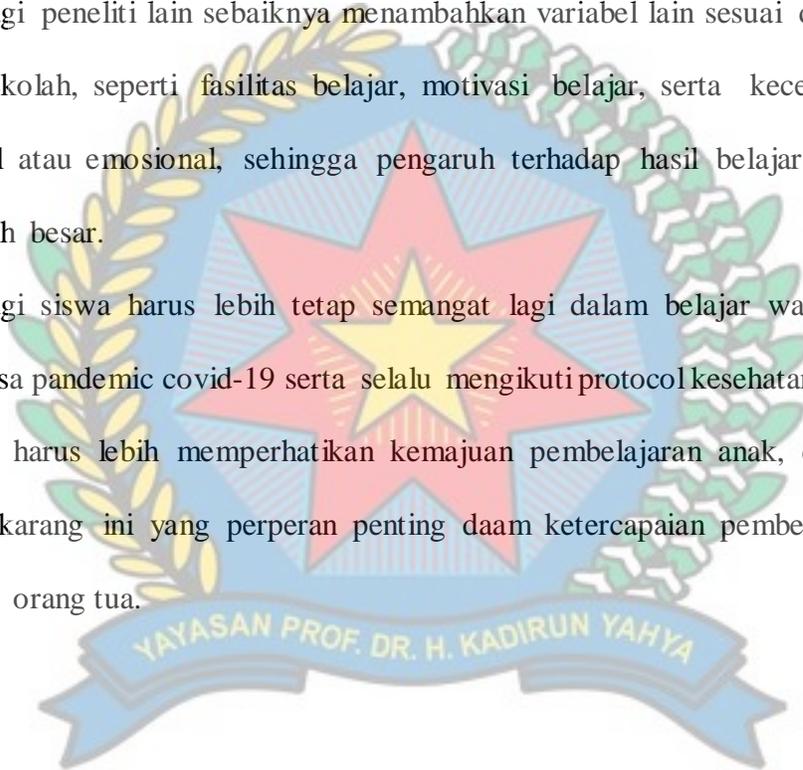
## **B. SARAN**

Bagi guru sebaiknya memberikan model pembelajaran yang menarik sehingga meningkatkan minat belajar siswa. Bagi SDN 106153 V KLAMBIR

KEBUN sebaiknya mensosialisasikan pentingnya pemanfaatan gadget smartphone sebagai sumber belajar.

Bagi peneliti lain sebaiknya menambahkan variabel lain sesuai dengan kondisi sekolah, seperti fasilitas belajar, motivasi belajar, serta kecerdasan intelektual atau emosional, sehingga pengaruh terhadap hasil belajar siswa dapat lebih besar.

Bagi siswa harus lebih tetap semangat lagi dalam belajar walaupun dalam masa pandemic covid-19 serta selalu mengikuti protocol kesehatan. Bagi orang tua harus lebih memperhatikan kemajuan pembelajaran anak, dimasa seperti sekarang ini yang berperan penting daam ketercapaian pembelajaran anak ialah orang tua.



## DAFTAR PUSTAKA

- Addila Zulfikar, 2018, *Jurnal Pendidikan, Pengaruh Penggunaan Gadget, Minat Belajar serta Kecerdasan Terhadap Hasil Belajar Siswa*, Vol 11.No.1
- Agus Sujanto. 1989. *Psikologi Umum*, Jakarta: Aksara Baru.
- Ali Ashraf Bukhari Umar, 2010, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Amzah.
- Chandra. 2021. *Pemanfaatan Media Teknologi guna Pembelajaran*, diakses pada tanggal 12 mei 2022
- Edi Kusnadi, 2008, *Metodologi Penelitian*, Metro: STAIN Metro serta Ramayana Pers.
- Emzir, 2013, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif serta Kualitatif*, Jakarta: RajaGrafindoPersada.
- Hakim, 2000. *Belajar Secara Efektif*, Jakarta: Puspa Swara.
- Hi Liang Gie. 1994. *Cara Belajar yang Efisien*, Cet. I; Yogyakarta: Liberty. Haris
- Herdiansyah, 2013 *Wawancara, Observasi, serta Fokus Groups*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ibnu Hajar, 1999, *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Press.
- Muhibbin Syah. 2004. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Cet. IX; Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- MuliyahRahayu, 2013, *Program Kegiatan Keagamaan Dalam Pengembangan Pendidikan Agama Islam Di SLTP N2 Sewon Bantul*, Skripsi, UIN Yogyakarta.
- Okky Rachma Fajrin, 2015, *Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget serta Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar*, *Jurnal Idea Societa*, Gresik: SDNU-1 Gresik), No. 6 Vol.
- Ramayulis. 2001. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Radar Jaya

- Putri Hana Pebriana, 2017, *Analisis Pengguna an Gadget atherhadap Kemampuan Interaksi Sosial JurnalObsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Riau: PGSD FIP universitas Pahlawan Ruanku Tambusai), No. 01 Vol. 1.
- Rahmita, Jurnal Pendidikan, 2018, *Pengguna a Gadget Sebagai Sumber Belajar*, Vol.4 No.1. Samsul Nizar, 2001, *Pengantar Dasar-dasar Pemikiran Pendidikan Islam*, Jakarta: Gaya Media Pratama
- Slameto, 2003, *Belajar serta Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta. Suroso Abdussalam, 2011, *Arah & Asas Pendidikan Islam*, Bekasi Barat: Sukses Publishing.
- Syed Naquibal-Attas dalam Hasniyant iGaniAli. 2008, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Quantum Teaching.
- Suharsimi Arikunto, 2010, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Tabrani Rusyam dkk. 1989. *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remadja Karya.
- Thorim. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. Thursan
- Wina Sanjaya, 2009, *Strategi Pembelajaran Berorientai Standar Prose Pendidikan*, Jakarta: Kencana.
- Wayan Nurkencana serta Sunartana, 1986, *Evaluasi Pendidikan*, Surabaya: Usaha Nasional. Zuhairini, dkk, 2000, *Metode Khusus Pendidikan Agama Islam*, Surabaya