



## Implementasi Media Gadget Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang

**Fitri Amaliyah Batubara**

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam dan Humaniora,  
Universitas Pembangunan Panca Budi Medan  
Email : [fitriamaliyah@dosen.pancabudi.ac.id](mailto:fitriamaliyah@dosen.pancabudi.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk 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 peneliti terjun ke lapangan. Implementasi Media Gadget Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang dengan memaksimalkan penggunaan gadget sebagai sumber belajar, sebagaimana kita ketahui bahwa zamana sekarang sudah identik dengan penggunaan HP sebagai sumber belajar. Faktor pendukung dan penghambat implementasi media gadget pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang. Kebebasan yang diberikan kepala sekolah, kerjasama dan antusias siswa, kuota internet gratis dari pemerintah, adanya pengawasan/ dukungan dari orang tua. Faktor Penghambat implementasi media gadget pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang yaitu penggunaan Gadget komunikasi dan interaksi social lebih mudah, lebih fleksibel dan portable, mempermudah mendapatkan informasi.

**Kata Kunci:** *Implementasi, Media Gadget, Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*

### Abstract

This study aims to determine the implementation of gadget media in Islamic Religious Education subjects. This research method uses a qualitative approach. While the strategy used, considering that the research had been planned in detail, the researcher went into the field. Implementation of Gadget Media in Islamic Religious Education Subjects at SDN 106153 Klambir V Kebun Deli Serdang Regency by maximizing the use of gadget as a learning resource, as we know that today's era is synonymous with the use of cellphones as a learning resource. Supporting and inhibiting factors for implementing gadget media in the subject of Islamic Religious Education at SDN 106153 Klambir V Kebun, Deli Serdang Regency. Freedom given by the school principal, cooperation and enthusiasm of students, free internet quota from the government, supervision/support from parents. The inhibiting factor for the implementation of gadget media in the subject of Islamic Religious Education at SDN 106153 Klambir V Kebun Deli Serdang Regency is the use of gadgets for easier communication and social interaction, more flexible and portable, making it easier to get information.

**Keywords:** *the implementation, gadget media, Islamic Religious Education Subjects*

### PENDAHULUAN

Era yang diiringi dengan perkembangan ilmu pengetahuan teknologi telah membawa perubahan social. Perubahan ini berupa modernitas. Seperti yang dikatakan Galbraith, teknologi adalah aplikasi sistematis yang secara sistematis merapkan ilmu lain untuk 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 dan berkembang di kalangan masyarakat dan 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 untuk mengakses berbagai informasi dan referensi yang berkaitan dengan topic 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 untuk mendapatkan e-book dan informasi terkini tentang pendidikan agama Islam, sehingga siswa memiliki pengetahuan yang lebih. Hal ini sejalan dengan pandangan Oetomo, "Koneksi internet memberikan ketersediaan informasi yang lebih up-to-date, dan melalui jaringan pendidikan, siswa dapat mengakses e-book sebagai referensi tambahan untuk belajar." Pengetahuan siswa yang lebih luas akan mengarah pada peningkatan terus menerus kemampuan siswa untuk menguasai. Pandangan Ariffin mendukung tersebut, yang menyatakan: "Perkembangan teknologi harus dimanfaatkan semaksimal mungkin agar siswa tidak hanya dapat mempelajari manual, tetapi juga memperoleh e-book gratis melalui internet untuk mendukung proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti hendak mengamati bagaimanakah implementasi media *gedget* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang, beserta faktor pendukung dan penghambat dalam pengimplementasiannya.

Gadget merupakan sebuah perangkat kecil yang memiliki manfaat khusus yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Terdapat beberapa kategori gadget, antara lain smartphone, laptop, tablet, kamera komputer. Tetapi orang sering dan senang menggunakan smartphone, karena bentuknya yang simple dan dapat dibawa kemana-mana dan dapat membantu berkomunikasi dengan jarak yang jauh. Gadget merupakan salah satu teknologi yang sangat berfungsi pada masa globalisasi ini. "Gadget bagi kamus berarti fitur elektronik kecil yang mempunyai guna spesial.

Banham mendefinisikan gadget selaku barang dengan ciri unik, mempunyai unit dengan kinerja besar serta berhubungan dengan dimensi dan bayaran".<sup>7</sup> 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 penggunaannya buat melaksanakan bermacam aktivitas dengan satu gadget ini, mulai dari bertelepon, berkiripesan, email, gambar selfie ataupun memfoto suatu objek, jam, serta masih banyak yang yang lain. Gadget bisa digunakan oleh siapa saja serta buat apa saja bergantung dari kebutuhan owner gadget tersebut.

Terdapat sebagian macam tipe gadget, yaitu smartphone, 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 blackberry.

Gadget mempunyai banyak manfaat 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 digunakan 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.

Manusia selaku makhluk hidup memerlukan perlengkapan berbicara buat memperoleh data, sebab perihal tersebut telah jadi kebutuhan yang berarti 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 merupakan 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. 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 merupakan 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 mengalamai 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 merupakan fitur perlengkapan teknologi yang mempunyai guna tertentu serta senantiasa hadapi pertumbuhan. Fitur-fitur universal pada gadget merupakan 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 digunakan 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 pengaruh tingkat 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 sebagai 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 hari antara 2 hingga 3 jam lebih.

Gadget berkaitan dengan media pendidikan berbasis ICT, oleh karena itu biasanya tersambung dengan internet. Dosen bisa menggunakan gadget selaku sumber belajar untuk mahasiswa, semacam pemakaian laptop serta internet buat mencari bahan belajar bonus, serta memudahkan menuntaskan tugas. Tidak hanya itu, pemakaian hp yang berkamera, bisa dimanfaatkan untuk 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. Pada abad 21 Gadget telah jadi sumber belajar untuk para pelajar paling utama untuk 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.

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.

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

Pembelajaran yang unggul untuk partisipan didik wajib sejalan dengan asas serta prinsip pembelajaran itu sendiri, khususnya pada Pembelajaran Agama Islam yang memiliki wujud pembelajaran yang bertabiat merata serta utuh.

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

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

## **METODE**

Penelitian ini dilakukan di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang diketahui SD Negara 106153 Klambir V Kebun. Jenis penelitian ini merupakan studi kasus (*Case Study*) untuk menyelidiki dan memahami sebuah kejadian atau masalah yang telah terjadi dengan mengumpulkan berbagai macam informasi yang kemudian diolah untuk mendapatkan sebuah solusi agar masalah yang diungkap dapat terselesaikan.

Implementasi penggunaan media gadget pada mata pelajaran pendidikan agama Islam sebagai salah satu media yang dapat dijadikan dalam meningkatkan pemahaman atau mencari sumber belajar bagi siswa yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai salah satu solusi dalam meminimalisir pembiayaan. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi dan dokumen.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Implementasi Media Gadget Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang sudah memaksimalkan penggunaan gadget sebagai sumber belajar. 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 dan tetap terlaksana meski terdapat beberapa faktor penghambat tersebut. Sistem belajar dengan menggunakan gadget dalam pembelajaran tetap dilakukan sesuai kurikulum yang telah ditetapkan dan 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

Faktor pendukung implementasi media gadget pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang, di antaranya adanya kebebasan yang diberikan kepala sekolah, kerjasama dan antusias siswa, kuota internet gratis dari pemerintah dan adanya pengawasan/dukungan dari orang tua. Adapun faktor penghambat implementasi media gadget pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang yaitu 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. Orang tua juga tidak mengarahkan anak-anak untuk tetap menggunakan handphone sebagai media pembelajaran secara maksimal dan memberikan motivasi yang kuat dengan memberikan fasilitas atau membeli paket yang sesuai dengan situasi situasional atau geografis.

## **SIMPULAN**

Implementasi penggunaan media gadget pada mata pelajaran PAI di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang sebagai sumber atau media belajar sudah dilakukan dengan maksimal terutama untuk mendukung pembelajaran online. Antusiasme siswa terhadap pelajaran PAI menjadi faktor pendukung penggunaan gadget. Adapun beberapa faktor penghambatnya yaitu siswa menjadi lebih pasif dan orangtua tidak memberikan dukungan sepenuhnya terhadap siswa seperti menyediakan gadget dan membeli paketnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. (2010) *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: RinekaCipta.  
Cipta.SurosoAbdussalam,2011, *Arah&AsasPendidikanIslam*, Bekasi Barat: Sukses Publishing.  
Emzir. (2013) *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, Jakarta: RajaGrafindoPersada.  
Hakim. (2000). *Belajar Secara Efektif*, Jakarta: Puspa Swara.  
Hi Liang Gie. (1994). *Cara Belajar yang Efisien*, Cet. I; Yogyakarta: Liberty.  
Haris, Ibnu. (1999), *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Press

- Herdiansyah. (2013) *Wawancara, Observasi, dan Fokus Groups*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hasni,dkk. (2008), *Ilmu Pendidikan Islam*,Jakarta:QuantumTeaching.
- Kusnadi, Edi. (2008). *Metodologi Penelitian*, Metro: STAIN Metro dan Ramayana Pers.
- Rahayu, Muliya. (2013). *Program Kegiatan Keagamaan Dalam Pengembangan PendidikanAgama Islam Di SLTP N2 Sewon Bantul*,Skripsi,UIN Yogyakarta.
- Ramayulis. (2001). *Metoodlogi Pengajaran Agam Islam* .Jakarta: Radar Jaya Putri
- Rusyam, Tabrani dkk. (1989). *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar* Bandung:Remadja Karya.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* , Jakarta: Rineka
- Sujanto. (1989). *Psikologi Umum*, Jakarta: Aksara Baru.
- Syah, Muhibbin. (2004). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*,Cet. IX; Bandung: PT.Remaja Rosda Karya.
- Thorim. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Thursan Wina Sanjaya,(2009),*Strategi Pembelajaran Berorientai Standar Prose Pendidikan*, Jakarta: Kencana
- Umar. (2010). *Pendidikan Islam*,Jakarta:Amzah.